

Pelitutkimuksen vuosikirja 2013

Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä,
Petri Saarikoski, Olli Sotamaa (toim.)

Toimituskunta: Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa

Tekninen toimitustyö: Maria Vasenkari

Taitto: Aki Luotonen

www.pelitutkimus.fi

ISBN 978-951-44-9281-5

(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2013

Sisällys

Toimituskunta: Johdanto

Artikkelit

J. Tuomas Harviainen ja Timo Lainema: Pelit, systeemidynamiikka ja oppiminen	1
Markku Reunanen, Mikko Heinonen ja Manu Pärssinen: Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja	13
Tero Pasanen ja Jonne Arjoranta: "Kuka tarvitsee netin sotapelejä?" – Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa	29
Ave Randviir-Vellamo: Like Putin: Videopeliesimerkki osallistuvasta propagandasta	58
Olli Sotamaa: Arkipäivän fantasiaa: taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa	73
Katsaukset	
Olli Sotamaa: Kokemuksia avoimesta arvioinnista – tapaus fantasialiiga	93
Usva Friman: Digitaalisten pelien naishahmoesitykset ja niiden tutkimus	99
Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen: Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa	109
Esittelyt ja arviot:	
Olli Sotamaa: Jani Niipola, Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Payneestä Angry Birdsiin	122
Frans Mäyrä, Jaakko Suominen ja Raine Koskimaa: Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot	125

Johdanto

Pelitutkimuksen vuosikirja 2013 – Johdannoksi

JAAKKO SUOMINEN RAINE KOSKIMAA FRANS MÄYRÄ PETRI SAARIKOSKI OLLI SOTAMAA

Pelitutkimuksen vuosikirja ilmestyy nyt viidennen kerran. Vuosikirjassa luodaan tänä vuonna silmäys sekä pelaamisen tutkimuksen että digitaalisten pelien suomalaiseen historiaan. Vuosikirjassa sivutaan myös jälleen sellaisia pelaamisen ja pelikulttuurin muotoja, joita ei ole tässä julkaisussa aiemmin käsitelty. Vuosikirja avaa pelejä koskevaa julkista keskustelua sekä tarkastelee pelien, politiikan ja markkinoinnin suhdetta.

Vuosikirjan aloittavassa artikkelissa J. Tuomas Harviainen ja Timo Lainema käsittelevät systeemisen ajattelutavan ja näkökulman merkitystä opetuspelien ja pelioppimisen tutkimuksessa ja kehityksessä. Usva Frimanin katsaus tarjoaa puolestaan toisen tyyppisen menetelmällisen esityksen pelitutkimuksesta. Friman käsittelee sisällönanalyysiä pelitutkimuksen menetelmänä sekä sisällönanalyysiä kohtaan pelitutkimuksen kentällä esitettyä kritiikkiä.

Markku Reunanen, Mikko Heinonen ja Manu Pärssinen ovat koonneet kattavan listan kaupallisesti julkaistuista suomalaisista digitaalisista peleistä. Pelilistauksen avulla he luovat artikkelissaan kuvaa suomalaisen pelituotannon muutoksista 1980-luvulta tähän päivään. Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen puolestaan ovat tutkineet suomalaisia digitaalisia pelejä koskevia väitöskirjoja ja esittelevät katsauksessaan, miten pelitutkimus on vakiintunut uudenlaisena tutkimusalana erityisesti tämän vuosituhannen alkuvuosina.

Tero Pasanen ja Jonne Arjoranta käsittelevät peliväkivaltaa sitä koskevan julkisen keskustelun kautta. Heidän analysoimissaan sanomalehtien verkkoarikkeleissa korostuivat erityisesti joukkosurmia, aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä valvontaa ja vastuuta korostavat elementit. Koska Pasanen ja Arjoranta olivat rajanneet aineistonsa väkivaltaisista pelejä koskeviin artikkeleihin,

oli varsin luonnollista että kielteiset elementit korostuivat. Samalla jutuissa oli kuitenkin myös myönteisiä teemoja, ja tutkijoiden mukaan keskustelussa ilmenneiden mielipiteiden kirjo oli yllättävänkin runsas. Pasasen ja Arjorannan lisäksi pelien ja politiikan suhdetta edustaa vuosikirjassa Ave Randviir-Vellamon artikkeli *Like Putin* -verkkopelistä, jota hän analysoi osallistuvan propagandan käsitteen avulla. Osallistuva propaganda yhdistää muun muassa aktiiviseen sisältötuotantoon, fanikulttuureihin, markkinointiin ja poliittiseen vaikuttamiseen liittyviä teemoja.

Olli Sotamaa kirjoittaa artikkelissaan fantasiajalkapallosta erityisesti jalkapalloharrastuksen näkökulmasta. Sotamaa on tutkinut Fantasy Premier Leaguen (FPL) pelaajien pelimotioiveja ja -käytäntöjä sekä näitä ympäröivää kulttuuria. Kuten Randviir-Vellamon teksti myös Sotamaa käsittelee faniuden ja fanien kulttuurituotannon kysymyksiä, mutta Sotamaa kiinnittää huomiota fantasia-liigaharrastajien mediakäytön kokonaisuuteen ja jalkapalloharrastuksen kokonaisvaltaisuuteen sekä niihin liittyviin ajallisten rytmien ja rutiinien kudokseen. Sotamaa on myös kirjoittanut vuosikirjaan arvion Jani Niipolan kirjasta *Pelisukupolvi* (2012). Suomalaisen peliteollisuuden vaiheita käsittelevä teos on erityisen ajankohtainen nyt, Nokian suuren rakennemuutoksen vuonna, koska se sivuaa myös Nokian merkitystä suomalaisen peliteollisuuden kehitystyön rahoittajana ja taustavaikuttajana.

Vuosikirjan lopussa esittelemme kolmen suomalaisen yliopistoyksikön pelitutkimusta ja opetusta. Toivomme saavamme tulevina vuosina lisää yksikköesittelyjä muista laitoksista ja yliopistoista.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat arvioineet kunkin aihepiirin erityisasiantuntijat, jotka ovat kommentoineet niin tekstien sisältöä, rakennetta kuin kieliasuakin. Artikkeleilla on ollut yleensä kaksi anonyymia arvioitsijaa. Eri-tyistapauksena on ollut Olli Sotamaan artikkeli, joka kävi toimituskunnan kommentoinnin lomassa läpi avoimen arvioinnin. Sen jälkeen artikkelikäsitteilykirjoituksen arvioi vielä yksi asiantuntija omalla nimellään ja yksi anonyymi arvioitsija. Olli Sotamaa esittelee arviointikokeilua *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* mukana olevassa katsauksessa.

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 12. syyskuuta 2013
Toimituskunta

Artikkeli

Pelit, systeemidynamiikka ja oppiminen

J. TUOMAS HARVIAINEN

jiituomas@gmail.com

Tampereen yliopisto

TIMO LAINEMA

timo.lainema@utu.fi

Turun yliopiston
kauppakorkeakoulu

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan systeemidynamiikkaa ja pelien pelaajien mentaalimalleihin vaikuttamista. Simulaatioita, pelejä ja simulaatio/pelejä on käytetty esimerkiksi kauppatieteissä jo pitkään opettamaan ratkaisujen laajempia seurauksia ja systeemistä ajattelutapaa lineaarisen reagoimisen sijaan. Tässä artikkelissa laajennamme näkemystä kattamaan systeemidynamiikkaa ajattelua myös muun tyyppisissä peleissä.

Avainsanat: järjestelmäajattelu, mentaalimallit, oppivat organisaatiot, pelillinen oppiminen, systeemidynamiikka

Abstract

Changes and real consequences: games as teachers of systems dynamics

This article examines system dynamics, the changing of mental models, and the ability of games to teach them. Simulations, games and simulation/games have, in for example business sciences, been for a long time used to teach the wider consequences of executive decisions and a systems-oriented viewpoint instead of linear reactions. In this article, we expand the viewpoint to encompass systemic thinking in also other kinds of games.

Keywords: game-based learning, learning organizations, mental models, system dynamics, systemic thinking

Johdanto

Pelitutkimuksessa – jopa pelillistämistä opettavassa tai oppimispelissä tutkivassa – on helppoa unohtaa mitä *kaikkea* pelit tutkitusti opettavat. Provokatiivinen väitteemme on, että harva viihdepelitutkija on törmännyt *systeemidynamiikan* (SD) käsitteeseen. Katsomme, että pelit kyllä mielletään järjestelmiksi, mutta niiden dynamiikkaa ei analysoida tai opita niin hyvin kuin olisi mahdollista. Tässä artikkelissa esittelemme systeemidynamiikan taustaa, keskeisiä käsitteitä

ja sen vahvaa yhteyttä peleihin, jotka poikkeuksellisen hyvin soveltuvat systeemidynamiikan ilmiöiden havainnollistamiseen. Käsittelyn kautta haluamme erityisesti kiinnittää pelitutkijoiden ja -suunnittelijoiden huomiota siihen, miten järjestelmien mallintuminen peleissä auttaa niiden pelaajia hahmottamaan muitakin kuin välittömiä syy-seuraussuhteita ja siten edesauttaa systeemidynamiikan vaikutussuhteiden oppimista sekä yksilö- että yhteisötasolla.

Artikkelin aluksi käymme läpi, mitä systeemidynamiikalla tarkoitetaan ja mitkä ovat siihen liittyvät peruskäsitteet ja ajattelumallit. Tämän jälkeen

esittelemme pelien ja systeemidynamiikan opetuksen suhdetta käyttämällä esimerkkeinä lähinnä suosittuja, mutta jo hieman vanhempia pelisarjoja, jotka lukija todennäköisemmin tuntee.¹ Lopuksi palaamme uudelleen järjestelmä-rakenteeseen ja siihen, miten pelaajat sen hahmottavat. Uskomme, että tämän prosessin kautta voimme osoittaa, miten systeemidynamiikan taju on hyödyksi peleillä tapahtuvassa opetuksessa ja samalla usein oleellinen osa myös nautinnollista pelikokemusta: kun pelaaja oppii lukemaan pelin järjestelmää, hän hahmottaa uusia toimintamahdollisuuksia sen sisällä ja löytää siten aivan uusia tapoja viihtyä pelin äärellä (Bogost 2007; Myers 2010).

Keskeisimpänä tutkimuskysymyksenämme tässä artikkelissa on, mikä on pelien systeemidynamiikan hahmottamisen merkitys niistä oppimiselle.

Systemidynaaminen ajattelu

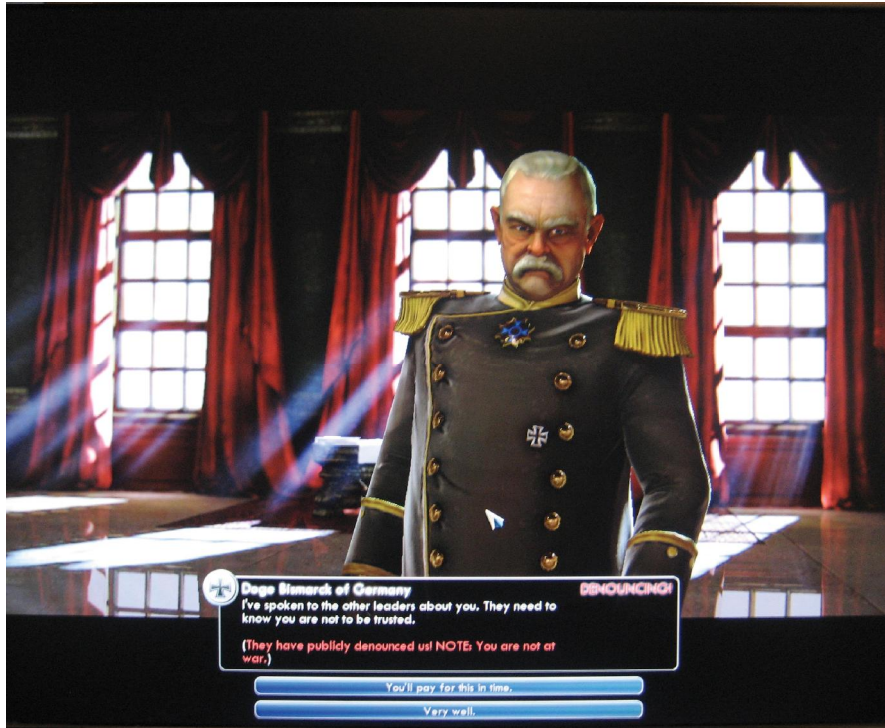
Systeemidynamiikka (System Dynamics, SD) on mallintamisfilosofia, jonka avulla pyritään erilaisten dynaamisten järjestelmien ymmärtämiseen ja tehostamiseen. SD:n taustalla on ajatus sosiaalisten järjestelmien suunnittelusta ja mallintamisesta ei-linearisina ja kokonaisvaltaisina (Klabbers 2009). Se on lähtöisin Jay W. Forresterin (1961) yritysten toimialojen käyttäytymistä kuvaavasta ”teollisuusdynamiikasta” (*industrial dynamics*), jossa toimintaympäristön riippuvuussuhteita mallinnetaan SD-mallilla.² Mallin toimintaa analysoimalla päätöksentekijät näkevät eri päätösten vaikutukset ja sitä kautta pystyvät valitsemaan parhaimman toimintatavan. SD-malli ei kuitenkaan ole matematiikkaan pohjautuva simulaatiomalli, jolla haetaan ongelman optimiratkaisua, vaan oppimisen väline, jolla päätöksentekijä kykenee havaitsemaan tiettyjen päätösten mahdolliset seuraukset. Ollakseen vakaa ja luotettava, SD-mallin tulee ottaa huomioon kuvatun järjestelmän sekä rakenne ja käytännöt että kasvu- ja vakaustekijät (Klabbers 2009, luku 8). SD on suunnittelutiedettä, mutta kuten

1 Luettavuuden vuoksi viittaamme esimerkisarjoihin niiden ensimmäisten osien nimillä.
2 Kirjan ilmestyessä markkinoilla oli ollut tietokoneella ajettuja yrityspelejä jo noin viitisen vuotta (ks. Andlinger 1958). Forrester kuitenkin sivuaa niitä teoksessaan vain marginaalisesti.

Yaman Barlas (1996) toteaa, mallien dynaamisten riippuvuussuhteiden havaitseminen on pikemminkin keskustelun ja pohdinnan kuin objektiivisen analyysin asia.

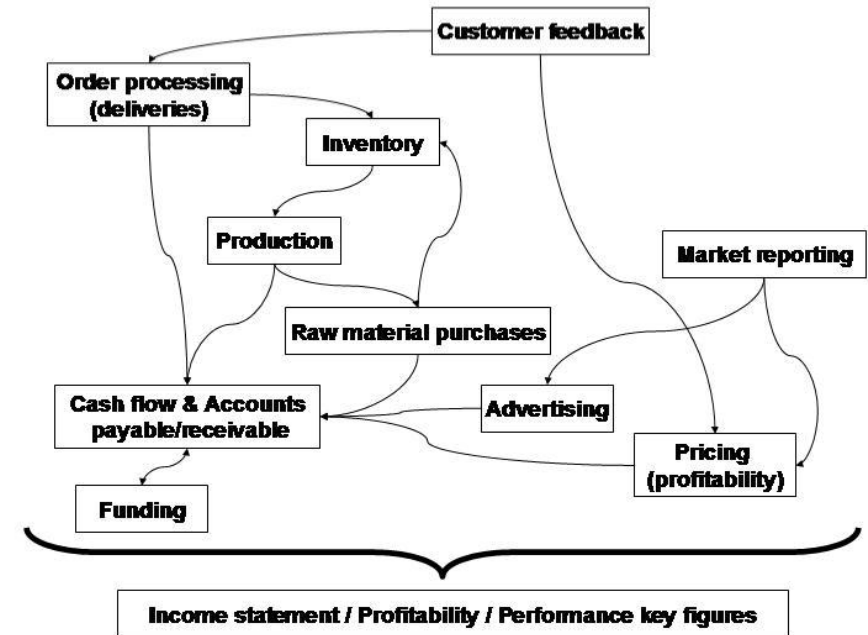
Pelit ovat aina järjestelmiä (Klabbers 2009; Sicart 2009). Tutkittaessa pelien – myös viihdepelien, joista useimpia ei ole ainakaan tietoisesti suunniteltu SD-lähtöisesti – systeemidynamiasta opetuskykyä, huomio kääntyy niiden mahdollisuuksiin osoittaa järjestelmien rakenteita. Ian Bogost (2007) kutsuu tätä proseduraalisen lukutaidon kehittymiseksi: pelaajalle kasvaa kyky analysoida pelattavaa järjestelmää ja pohtia sen yhtäläisyyksiä ja eroja reaali maailmaan. Kukin peli heijastaa reaali maailmaa tai sen ilmiöitä (Klabbers 2009), mutta niiden logiikka on aina omansa. Peli ei ole koskaan täysin identtinen todellisuuden (tai toisten pelien) kanssa, vaan ne ovat omia erilaisia kokonaisuuksiaan (Gee 2004). Peleissä on tyypillistä, että pelaaja aloittaa pelaamisen olettaen todenmukaisia vastaavuuksia pelin ja todellisuuden välillä, mutta peliin enemmän uppoutuessaan alkaa ymmärtää pelisysteemiä omana maailmanaan, jolla on oma logiikkansa ja lainalaisuutensa (ns. ”SimCity effect”; Wardrip-Fruin 2009). Proseduraalisella (eli riippuvuussuhteiden) lukutaidolla pelaaja tutkii käyttämäänsä järjestelmää ja parhaimmillaan siirtää siitä oppimaansa ainesta reaali maailmaan. Opittu aines ei siis jää riippuvaiseksi kontekstista, jossa se on hankittu (Bogost 2007; ks. myös Kim 1993). Käytettäessä oppimiseen tarkoitettuja simulaatio/pelejä siirtyminen varmistetaan vastuullisesti toimittaessa aina huolellisella reflektiivisellä debriefingillä eli oppimista luotaavalla jälkikeskustelulla, joka nostaa esiin pelaajien proseduraalisella lukutaidolla tuottamat havainnot (ks. Henriksen 2008). Viihdepeleissä tämä on harvinaisempaa. Viihdepeleissä pelin dynamiikan hahmottaminen jää siis pelaajan oman omaksumiskyvyn varaan. *SimCity* ja *Civilization* ohjaavat pelaajansa näkemään toimiansa vaikutukset selkeästi ja systeeminlaajuisesti, mutta monet muut viihdepelit eivät.

Peter M. Sengelle (1990, 2006) systeemin ajattelu edustaa organisatorisen oppimisen perustaa, kokonaisuuksien näkemistä ja ymmärtämistä, johon liittyy erillisten tekijöiden tunnistamisen sijasta vuorovaikutussuhteiden ymmärtäminen. Tärkeitä eivät ole hetkelliset tilannekuvat, vaan muutosten kaavan taju. Erityisen tärkeää on ymmärtää dynaamista kompleksisuutta (versus



Kuva 1. *Civilization V* – systeemidynaaminen valintatilanne.

yksityiskohtien runsaudesta seuraava monimutkaisuus), jossa syiden ja seurausten suhde on hienovarainen eikä välttämättä ajan kuluessa kovin ilmeinen. Dynaamista kompleksisuutta edustavat tilanteet, joissa tietyllä päätöksellä voi olla lyhyellä ja pitkällä aikavälillä dramaattisen erilainen vaikutus. Senge luettelee dynaamista kompleksisuutta sisältävinä esimerkkeinä yrityksen toiminnan tasapainottamisen markkinakysynnän kasvun mukaiseksi; tuotantokapasiteetin laajentamisen; kannattavan hinnan, laadun ja saatavuuden kombinaation löytämisen; sekä laadun parantamisen yhdessä kustannustehokkuuden ja asiakkaan tarpeiden tyydyttämisen kanssa. Ne kaikki ovat ilmiöitä, joita yleisesti havainnollistetaan yrityspeleillä.



Kuva 2. Esimerkki yrityspleien sisältämästä systeemidynaamisista riippuvuussuhteista (Lainema 2004).

Mentaalimalli

Systeemidynamiikan sanastossa keskeinen käsite on mentaalimalli. Oppimisplein rakentaja rakentaa pelinsä oman mentaalimallinsa perusteella – sen mallin perusteella, jonka mukaisesti hän uskoo pelillä kuvattavan reaali maailman ilmiön toimivan. Toisaalta pelaaja pelissä kokemansa kautta, tiedostaen tai tiedostamattaan, muokkaa omaa käsitystään – mentaalimalliaan – pelin kuvaamasta todellisuudesta: pelaaja siis oppii.

Kuten W. B. Rouse ja N. M. Morris (1985) toteavat, mentaalimallin käsitteelle löytyy hämmästyttävän harvoja määritelmiä. He väittävät, että monesti ”mental model” edustaa tietämyksen (*knowledge*) yksinkertaistusta. Heidän oma määritelmänsä mentaalimalleille on (s. 49): ”mental models are the mechanisms

whereby humans generate descriptions of system purpose and form, explanations of system functioning and observed system states, and predictions of future system states". Mentaalimallien tarkoitus on siis kuvata, selittää ja ennustaa. Ne ovat dynaamisia kokonaisuuksia, joilla voi olla monia muotoja, yksilöstä riippuen. Mentaalimalli on kuitenkin rajallinen, yksilön sisäinen konseptuaalinen käsitys ulkoisesta rakenteesta ja siksi ihmisillä voi olla keskenään hyvinkin erilaisia mentaalimalleja (Morecroft 1992). Mentaalimallin rakenne on analoginen eli yhtenevä *havaitun* systeemin rakenteen kanssa (Doyle & Ford 1998). Mentaalimallin sisältämä tietämys on mielekkäiden selitysten lähde (Kieras & Polson 1985). Lisäksi mentaalimallit vaikuttavat – tuottamansa ymmärryksen lisäksi – siihen, miten me toimimme (Senge 1990).

Mentaalimallit voidaan konkreettisesti kuvata faktojen ja käsitteiden verkostoina. Yksilö voi muuttaa mentaalimalliaan vastauksena uuteen informaatioon ja niitä voidaan "suorittaa" simuloinninomaisesti. Näin tuotetaan kuvitteellisia lopputuloksia tietyille toimenpiteille tai suunnitelmille (Bowlby 1982). Ne tarjoavat mekanismin huomion ohjaamiseen käsillä olevan tilanteen oleellisiin tekijöihin, systeemin tulevaisuuden tilojen projisoimiseen nykytilan perusteella sekä systeemin dynamiikan ymmärtämiseen (Endsley 2000, 2006). Mentaalimalleja voidaan käyttää myös uusissa tilanteissa vertaamalla käsillä olevan uuden tilanteen ominaispiirteitä olemassa olevaan prototyypimentaalimalliin. Jos yksilön mentaalimalli vastaa reaali maailmaa, tämä tutkitusti ennustaa yksilön suoriutumista erilaisissa päätöstilanteissa (Kraiger ym. 1995; Rowe & Cooke 1995; Mathieu ym. 2005). Kuten yritysten päätöksentekijät (ks. Capelo & Dias 2009), optimaalisessa oppimistilanteessa myös pelaajat rakentavat vuorovaikutuksessa pelimaailmassa kokemansa, tekemänsä ja ohjaamansa kautta uusia mentaalimalleja.

Miten systeemidynamiikka ja pelit liittyvät toisiinsa?

Sengen keskeinen viesti *The Fifth Discipline* -teoksessaan (1990, 2006) on, että organisaatiot toimivat niin kuin ne toimivat viime kädessä siksi, että päätöksentekijät ajattelevat ja toimivat tietyllä tavalla. Vain muuttamalla

päätöksentekijöiden ajattelutapaa on mahdollista saada aikaiseksi todellista muutosta syville juurtuneissa toimintatavoissa ja käytännöissä.

Sengen pyrkimys on luoda yhdessä luotua ja jaettua ymmärrystä, joka on radikaalimpaa organisatorista muutosta kuin esimerkiksi suuret organisaatioiden toimintatapa ja prosesseja muokkaavat muutosohjelmat. Sengelle mentaalimalli tarkoittaa yksilön ymmärrystä kompleksin kokonaisuuden – kuten yrityksen – toiminnasta. Sengen systeemidynamiikassa pyritään mentaalimallien uudelleenorganisointiin (*redesigning mental models*), joka on äärimmäisen haastavaa ja tarvitsee toteutuakseen oppijoiden yhteisön, jossa havaintoja jaetaan.

Sengen systeemiajattelun perusta on ihmisten toimintatapoja muokkavien, organisatoristen ongelmien systeemisten rakenteiden ymmärtäminen. Jos näiden rakenteiden toiminta aikaan sidottuna on ymmärretty väärin, todennäköisenä tuloksena on huonoja päätöksiä. Systeemiset rakenteet eivät tarkoita ihmisten välistä vuorovaikutusta, vaan esimerkiksi kysynnän muutoksia, viiveitä toimitusprosessin eri vaiheissa, rajallista informaation määrää ja päätöksiin vaikuttavia tavoitteita, kustannuksia, käsityksiä ja pelkoja. Yksittäiset ihmiset ovat näiden rakenteiden osia ja heillä on valta muuttaa rakenteita.

P. Panagiotidis ja J. S. Edwards (2001) toteavat, että tässä viitekehyksessä sosiaalinen maailma ei koostu 'kovista', objektiivisesti tunnistettavista systeemin osista, vaan osista ja ongelmista, jotka löytyvät systeemiä havainnoivan yksilön mielestä. Näihin mielen rakenteisiin on päästävä käsiksi, mikäli organisaatioissa halutaan saada aikaan todellista muutosta.

Senge (1990) uskoo, että ihmiset eivät yleensä näe rakenteiden toimintaa, vaan ennemmin tuntevat olevansa pakotettuja toimimaan tietyllä tavalla. Tässä lienee pelillisten oppimisvälineiden väkevin argumentti: peleissä pelaajat ovat osa laajempaa dynaamista kokonaisuutta, jossa on otettava huomioon koko systeemin toimintamalli, jotta voidaan toimia menestyksellisesti. Kuten Daniel H. Kim (1993) toteaa, mentaalimallien näkyväksi tekeminen vaatii kielen tai työkalun, jolla se voidaan näyttää. Kimin mukaan monet tähän pyrkivistä menetelmistä epäonnistuvat, koska ne tuottavat staattisia malleja. Pelit, jos mitkä, ovat dynaamisia malleja. Jotkut yritysjohtajat ovat pelien potentiaalia kehuesseen menneet niin pitkälle, että ovat provokatiivisesti väittäneet oppineensa

peleistä kaiken tarpeellisen yritystoiminnan toimintalogiikasta (esim. Orbanes 2002). Kuten Senge lukuisin erilaisin esimerkein (1990, 2006) toteaa, peleissä suhteet avautuvat helpompaan havainnointiin, ja niitä on mahdollista käsitellä ilman liiallista kriittisyyttä.

SD-järjestelmät voidaan jakaa kahteen päätyyppiin: 1) suljettuihin simulaatioihin, joissa kaikki tarvittava tieto on syötettynä järjestelmään, ja 2) avoimiin, joissa tarkoituksellisesti otetaan mukaan epävarmuustekijöitä (inhimillinen elementti simulaation käyttäjien tai pelin pelaajien muodossa) ja jotka ovat riippuvaisia ulkopuolelta tulevista käytännöistä. Pelit edustavat jälkimmäistä päätyyppiä. (Klabbers 2009, 241–243.) Päätyypit eroavat myös käyttömahdollisuuksiensa osalta: suljettu järjestelmä on suunnittelijansa säätämä ja hänen hallinnassaan (ja raportoitavissaan), kun taas avoimissa järjestelmissä pelaajilla voi olla omassa hallinnassaan oleva pääsy järjestelmään (vaikkakaan ei sen luonnolakeihin, kooditasolla). Tällaisia järjestelmiä ovat monet pelit, massiivisista monen pelaajan verkkoroolipeleistä *RealGameen* (esim. systeemidynaamisen ajattelun erilaisista esiintymismuodoista *World of Warcraftissa*, ks. Rodríguez 2012).

Peleissä välitön järjestelmän sisäinen palaute yhdistyneenä pelimaailman rajalliseen elementtien määrään tuottaa pelaajille systeemidynaamisia havaintoja. Näin siksi, että peleissä kohdattavat haasteet vaativat uuden logiikan omaksumista. Parhaimmillaan pelit estävät systeemisokeutta, koska ”hyvässä” pelissä mielenkiinto pysyy yllä, kun pelisysteemi uusii tai ainakin organisoi itseään jatkuvasti uudelleen. Tästä johtuen pelaaja, varsinkin monimutkaisissa peleissä, arkea herkemmin turvautuu niin sanottuun kaksoisluoppiajatteluun (*double-loop learning*; Argyris & Schön 1996; Argyris 1991, 1995). Lineaarisen reaktion (*single-loop learning*) sijaan hän pohtii kunkin tilanteen ratkaisuja kyseenalaistamalla senhetkiset oletuksensa systeemin toimintalogiikasta. *Fallout*-sarja on tästä erinomainen esimerkki: pelaaja joutuu jatkuvasti miettimään tarjolla olevien liittoutumisten, tehtävävalintojen ja väkivallantekojensa kauaskantoisia seurauksia, koska jokainen ratkaisu saattaa avata uusia sisältövaihtoehtoja, mutta samalla sulkea toisia kokonaan. Monen pelaajan peleissä peliasetelman kasvaessa ja hajaantuessa on toisaalta myös vaarana, että pelitilanteen

liiallinen monimutkaistuminen tuottaa uutta systeemisokeutta, kun ei enää voida nähdä riittävän selkeästi muiden omassa joukkueessa/organisaatiossa toimivien yksilöiden ratkaisuja seurauksineen (Lainema & Saarinen 2009; Lisk ym. 2012). Tämä on realistinen tilanne monissa reaali maailman isoissa työyhteisöissä ja yritysverkostoissa, ja yritys peleillä nimenomaan pyritään rajaamaan monimutkaisuutta, jotta taustalla olevat systeemiset rakenteet tulisivat ymmärrettäviksi. Niin kuin edellä kirjoitetusta voi tulkita, monimutkaisuuden tarkoituksenmukaisen kuvaustarkkuuden päättäminen on vaikea tehtävä; pelimallin on oltava tarpeeksi haastava, jotta se opettaa jotain mielekästä systeemin toimintatavasta, mutta samalla peli ei saa olla kognitiivisesti liian kuormittava tai ahdistusta tuottava (Kiili ym. 2013).

Pelit, simulaatiot ja systeemidynamiikka

Pelit voivat opettaa lyhyessäkin käytössä systeemidynamiikkaa asioissa, joihin edes pidempi työelämässä toimiminen ei riitä. Syynä tähän ovat pelien järjestelmärakenteen tuottamat muutokset siihen, mitä osallistuja pitää tilanteen normaalina logiikkana ja moraalina. Kukin peli on oma sosiaalinen järjestelmänsä, joka noudattaa omia sääntöjään (Klabbers 2009). Tästä johtuen pelin suunnittelija voi säätää kyseisen logiikan vastaamaan opetettavaa asiaa, asettaa siihen halutun määrän sääntöjen ja järjestelmäpiirteiden läpinäkyvyyttä (Lainema 2003, 2009) ja räätälöidä haluttuja syy-seuraussuhteita osoittamaan prosessissa tapahtuvien muutosten vaikutusta muihin järjestelmän osa-alueisiin (Tsuchiya & Tsuchiya 1999). Pelit ovat myös nopeutettuja ympäristöjä: niillä voidaan tuoda näkyviksi syy-seuraussuhteita, joiden havaitseminen tosielämässä vaatii viikkojen tai kuukausienkin ajan. Proseduraalisen lukutaitonsa avulla pelaaja ikään kuin suunnittelee peliä käänteisesti: hän mielessään purkaen tutkii sen systeemistä toimintalogiikkaa voidakseen optimoida suoritustaan (*SimCityn* suunnittelija Will Wright, ks. Pearce 2002).

Pelit eivät kykene toimimaan kunnolla ilman, että niiden osallistajat tuovat pelin fiktion mukanaan informaatiota, käytäntöjä ja logiikkaa (Crookall ym. 1987; Sicart 2009). Joskus tämä voi olla suuri haaste pelin suunnittelijalle, mutta

systemidynamiikan opetuksen kohdalla kyseinen riippuvuus on selkeä etu. Juuri siksi, että pelaajat tuovat mentaalimallinsa mukanaan, niitä on mahdollista näyttää ja muuttaa! Simulaatioiden ja pelien keskeisiin etuihin kuuluu mahdollisuus epäonnistua turvallisesti (Tsuchiya & Tsuchiya 1999), mikä on yksi niiden tärkeimmistä funktioista opetusvälineinä. Lentosimulaattorissa voi kokeilla rauhassa, toistuvastikin, miten ja milloin moottori sakkaa, ja mitä siitä seuraa (Senge ym. 1994). *SimCityssä* voi kokeilla millä kaikilla tavoilla kaupunkisuunnittelu voi epäonnistua, ja samalla tutkia sitä, minkälaisen sosioekonomisten oletusten varaan peli on rakennettu – se nimittäin pohjautuu monelta osin Forresterin systemidynamiisiin ajatuksiin (Wardrip-Fruin 2009).

Samalla tavoin muissa peleissä – myös puhtaan kaupallisissa viihdepeleissä – yksi oleellinen osa rikasta pelikokemuksta (ja niiden kautta uuden piilo-oppimista; Whittin 2009) on mahdollisuus pelata suunnittelijan olettaman logiikan vastaisesti ja katsoa mitä siitä seuraa (Myers 2010). Tämä pätee erityisesti niin sanottuihin sandbox-peleihin, joissa pelaajalle annetaan mahdollisimman paljon vapautta luoda omat toimintamallinsa. Pyrittäessä opettamaan asiiasältöä sandbox-pelaaminen on usein haitallista (Henriksen 2008), mutta systemidynamiikan kohdalla on hyvä, jos pelaaja tekee vapaita ratkaisuja ja joutuu kohtaamaan niiden seuraukset mahdollisimman dynaamisesti. Juuri pelien kyky tuottaa sekä välitöntä että viiveellistä palautetta antaa niille kyvyn opettaa tehokkaasti lineaaristen ja systeemisten seurausten välisiä eroja.

Mentaalimallien muokkaaminen pelaamalla

Edellä kerrotun perusteella voidaan todeta, että pelien tehokkuus järjestelmäajattelun oppimisvälineinä perustuu niiden kykyyn tuoda esiin systemidynamiisia riippuvuusuhteita. Pelit ovat kokemuspohjaisia, rajallisia järjestelmiä ja parhaimmillaan kuvaavat kohdettaan autenttisesti, mahdollistavat oppimisen ryhmissä ja ovat turvallinen tapa kokeilla eri päätösvaihtoehtoja. Myös opettajan rooli on peliympäristössä perinteisestä poikkeava; opettaja ei ole tiedon välittäjä, vaan fasilitoija (mahdollistaja), joka tukee oppijoiden omaehtoista oppimisprosessia (Lainema 2009).

Pelit oppimisvälineinä toteuttavat myös monia (sosiaalisen) konstruktivismiin oppimissuunnan periaatteita. Konstruktivismiin ajatusten mukaan (Duffy & Cunningham 1996) yksilön tietämys (*knowledge*) on syntynyt konstruointiprosessissa. Oppiminen tapahtuu tietämyksen kulttuurisessa ympäristössä (peleissä pelaajien muodostama yhteisössä), jonka jäsen oppija on. Jokaisella oppijalla on oma perspektiivinsä todellisuuteen ja kanssakäyminen toisten oppijoiden kanssa luo tietoisuutta muiden perspektiivien olemassaolosta. Oppimisympäristön on oltava relevantti oppimisteemojen ajattelun ja taitojen hankkimisen kannalta. Kaikki inhimillisen oppimisen muodot ovat konstruktioita, jotka tapahtuvat oppimista välittäviä keinoja, työkaluja ja/tai viittauksia sisältävässä kontekstissa. Oppiminen on luontaisesti sosiaalis-vuorovaikutteista toimintaa. Se ei ole yksilön yksinäistä toimintaa, vaan siirtymistä sosiaalisessa ympäristössä tarkkailijasta keskeiseksi toimijaksi.

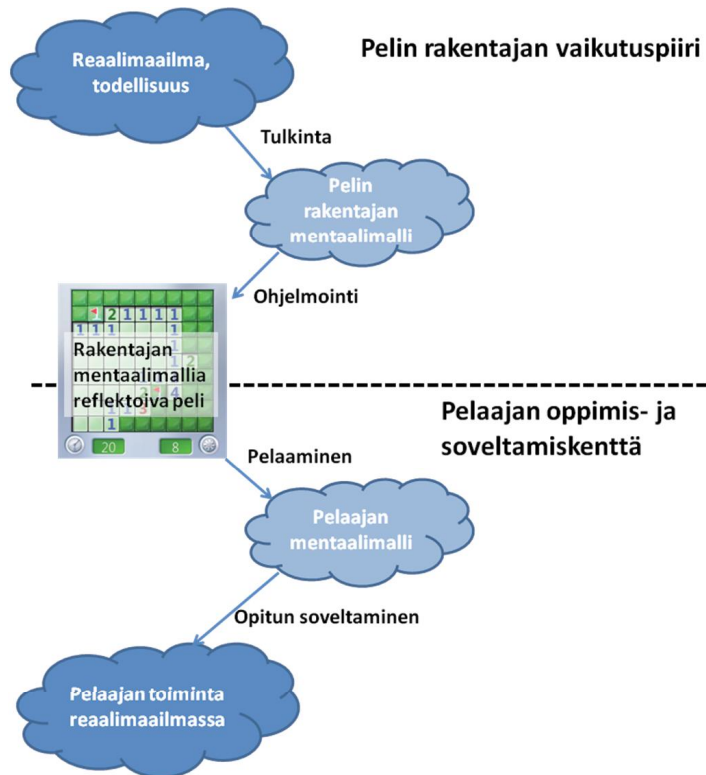
Edellä mainitut perusajatukset sopivat erityisen hyvin peliympäristöissä tapahtuvaan oppimiseen. Thomas M. Duffy ja Donald J. Cunningham (1996) ehdottavat, että oppimisteknologia tulisi nähdä elimellisenä osana kognitiivista aktiviteettia. Toiminnan fokuksen tulisi olla oppimisympäristössä tapahtuvassa aktiviteetissa, ei niinkään yksilössä itsessään: "Success [of learning] will increasingly depend on *exploring interrelationships in an information-rich environment* rather than on accepting the point of view of one author who pursued one set of relationships and presents conclusions reflecting his or her implicit biases" (Duffy & Cunningham 1996: 188; kursivointi tämän artikkelin kirjoittajien) Tätä periaatetta voi pitää pelioppimisen perusajatuksena: oppijat ottavat itse vastuun oppimisestaan ja rakentavat oppimisen peliympäristön tuottaman runsaan ja rikkaan materiaalin varaan. Kuten mentaalimallien käsittelyn yhteydessä kuvattiin, oppiminen pohjautuu syy-seuraussuhteiden havaitsemiseen ja tästä seuraavaan mentaalimallin muovaamiseen.

Jotta malleja voidaan muokata tehokkaasti ja hyödyllisesti, on pelissä yhdistettävä riittävä määrä tuttuja elementtejä uuteen, muokkaavaan ainekseen (Van der Heijden 2005). Ilman riittävää tuttuutta kokemus jää etäiseksi ja riippuvaiseksi pelin kehyksestä (ks. Kim 1993) eikä uutta muutosta synny. On tietenkin itsestään selvää, että oppimisen yhtenä keskeisenä vaatimuksena on, että pelin

ohjelmoitu logiikka vastaa tosielämää – että peliohjelma tuottaa tosielämää vastaavia seurauksia pelaajan tekemille päätöksille.

Edelliseen pohjautuen voimme rakentaa alla olevassa kuvassa esitetyn oppimispelin rakentamis- ja soveltamisprosessin.

Kuvatun prosessin onnistuminen ei ole itsestään selvää. Pelin rakentaja ei ehkä ole tulkinut todellisuuden toimintaa oikealla tavalla (rakentajan mentaalimalli on virheellinen); mentaalimallin ohjelmointiin liittyy virheiden ja väärin valintojen mahdollisuus; pelaajan kokemus saattaa poiketa rakentajan odottamasta tai rakentajan toivoma systeemidynaaminen vuorovaikutus ei käy pelistä ilmi. Nämä ongelmat liittyvät opetuspelien, erityisesti systeemidynaamisen yrityspelien, evaluointiin/verifointiin (pelin opetuskyvyn arviointiin) ja



Kuva 3. Systeemidynamiikkaa kuvaavan oppimispelin rakentamis- ja soveltamisprosessi.

validointiin (kuinka hyvin peli vastaa kuvaamaansa todellisuutta).³ Systeemidynamiikkaa opettavan pelin toteutusprosessi edellyttää koko kuvatun prosessin onnistunutta toteutusta ja tämä prosessi vaatii useamman tyyppistä osaamista: asiantuntemusta (systeemidynaamista mallia) kuvatusta reaalimaailman ilmiöstä, kykyä toteuttaa reaalimaailman ilmiö peliohjelman muotoon sekä käsitystä siitä, miten pelit kokemuksellisuuteen pohjautuvina oppimisympäristöinä voivat tukea oppimisprosessia. Huolimatta lähes puolivuosisataisesta yrityspelien oppimistutkimuksesta prosessin viimeinen vaihe – kuinka oppija toteuttaa peleissä oppimaansa tosielämässä – on yhä edelleen enimmäkseen tutkimatonta maastoa. Tämä ongelma on laajalti tiedostettu, emmekä tässä yritä kuvata kyseistä haastetta muutoin kuin mainitsemalla, että yrityspeleillä opitun tutkiminen vaatisi tutkijoiden jalkautumista seuraamaan pelaajien käyttäytymistä oikeassa työympäristössään.

Järjestelmärakenne, säännöt ja seuraukset

Pelejä voidaan tarkastella sekä järjestelminä että prosesseina. Formalistisesti ajatellen ne ovat systeemejä, jotka ovat pelaajistaan riippumattomia, ja pelaaja on vain käyttäjän asemassa (Sicart 2009; Myers 2010). Toisaalta ne ovat prosesseja, joissa järjestelmä tarjoaa toimintakehyksen ja rajoitteet, mutta merkitys syntyy pelaamalla (ks. Montola 2012). Systeemidynamiikan hahmottaminen pelin kautta syntyy kuitenkin juuri näiden kahden näkemyksen leikkauspisteessä. Pelatessaan osallistujat hahmottavat, miten alla oleva systeemi (pelin rakenne) toimii, miten he voivat sen puitteissa muokata toimintamallejaan, ja mitä kyseisistä muokkauksista seuraa (Bogost 2007).

Systeemidynamisesti ajatellen pelissä on siis kaksi järjestelmää: 1) pelin rakenteellinen järjestelmä ja 2) pelaamisen tuottama, muuttuva järjestelmä. Jos pelaajat keskittyvät analysoimaan ainoastaan ensimmäistä, he eivät todennäköisesti opi kaivattua sisältöä – oli kyseessä sitten käytännön oppisisältö tai pelin systeemidynamiikka – koska heidän huomionsa keskittyy pelin ”voittamiseen”

³ Lainema (2003) keskustelee näiden termien sisällöstä ja esittää erään yritys simulaatiopelin verifiointi- ja validointiprosessin.

hyödyntämällä sen rakenteellisia ominaisuuksia, silloinkin kun se ei olisi tarpeen (Harviainen ym. 2012). Tällöin kokemus järjestelmästä jää lineaarisesti pyrittäessä vain välittömään tuloksellisuuteen erilaisten vaihtoehtojen kokeilun sijasta. Jos taas pelaajat saadaan huomaamaan muuttuvan systeemin ominaisuudet, voidaan varmistaa, että pelaajat paitsi oppivat toimiansa potentiaalisia, systematisoivia seurauksiensa oppiminen siirtyy pelitilanteen ulkopuolelle (Bogost 2007; Senge 2006).

Avain systeemidynaamisen tietoisuuden tuottamiseen peleissä on niiden sääntörakenteessa. Katie Salen ja Eric Zimmerman (2004, 129–137) jakavat säännöt kolmeen tasoon: 1) operatiivisiin, 2) rakenteellisiin ja 3) implisiittisiin. Operatiiviset säännöt ovat niitä, jotka herkimmin miellämme pelien ”säännöiksi” ja jotka on kirjoitettu auki; miten nappula tai pelihahmo liikkuu, mitkä siirrot ovat sallittuja ja niin edelleen. Kahta muuta sääntötyyppiä ei yleensä vaivauduta selittämään ohjeissa. Rakenteellisiin sääntöihin kuuluvat esimerkiksi *Monopolin* taustalla olevat taloustieteelliset perusteet, mukaan lukien rahan käsite, tai painovoima. Implisiittiset säännöt ovat sosiaalisia konventioita, jotka tuodaan mukaan peliin, esimerkiksi ”älä katso toisen pelaajan näyttöä”.

Systeemidynamiikan kannalta tämä perspektiivi on kuitenkin liian kapea. Wittgensteinin (2002) tavoin on hahmotettava ero kahden eri sääntöluokan välillä: sääntöjen ja luonnonlakien. Sääntöjä on mahdollista rikkoa, luonnonlakeja ei, ilman että peli katkeaa. Digitaalisessa pelissä luonnonlakeja ovat ne koodatut elementit, jotka kiistämättömästi rajoittavat pelaajien toimintaa, esimerkiksi pelin sisäiset fysiikan lait, pelialue, tai hahmon estetyt toiminnot (Sicart 2009, joka tosin ei tee käsitteellistä eroa säännön ja luonnonlain välille). Osa palkitsevaa pelikokemusta saattaa olla juuri reaali maailmasta poikkeavien luonnonlakien opettelu – *Portalissa* hahmo ei vahingoitu, putosi kuinka korkealta tahansa, ja *Quake*-sarjassa raketin räjähdyksellä hyppiminen on osa strategiaa. Tästä syystä peliin voidaan sisällyttää palkitsevaa systeemidynamiikkaa erityisainesta, joka rikastuttaa pelikokemusta.

Peli muodostaa pelaajiensa mielissä tarinan, mutta takautuvasti, niin että koetut elementit liitetään tapahtumallisiksi jatkumoiksi (Harviainen 2012). Narratiivisuus onkin yksi tärkeimmistä systeemidynamiikan opetusvälineistä. Kun

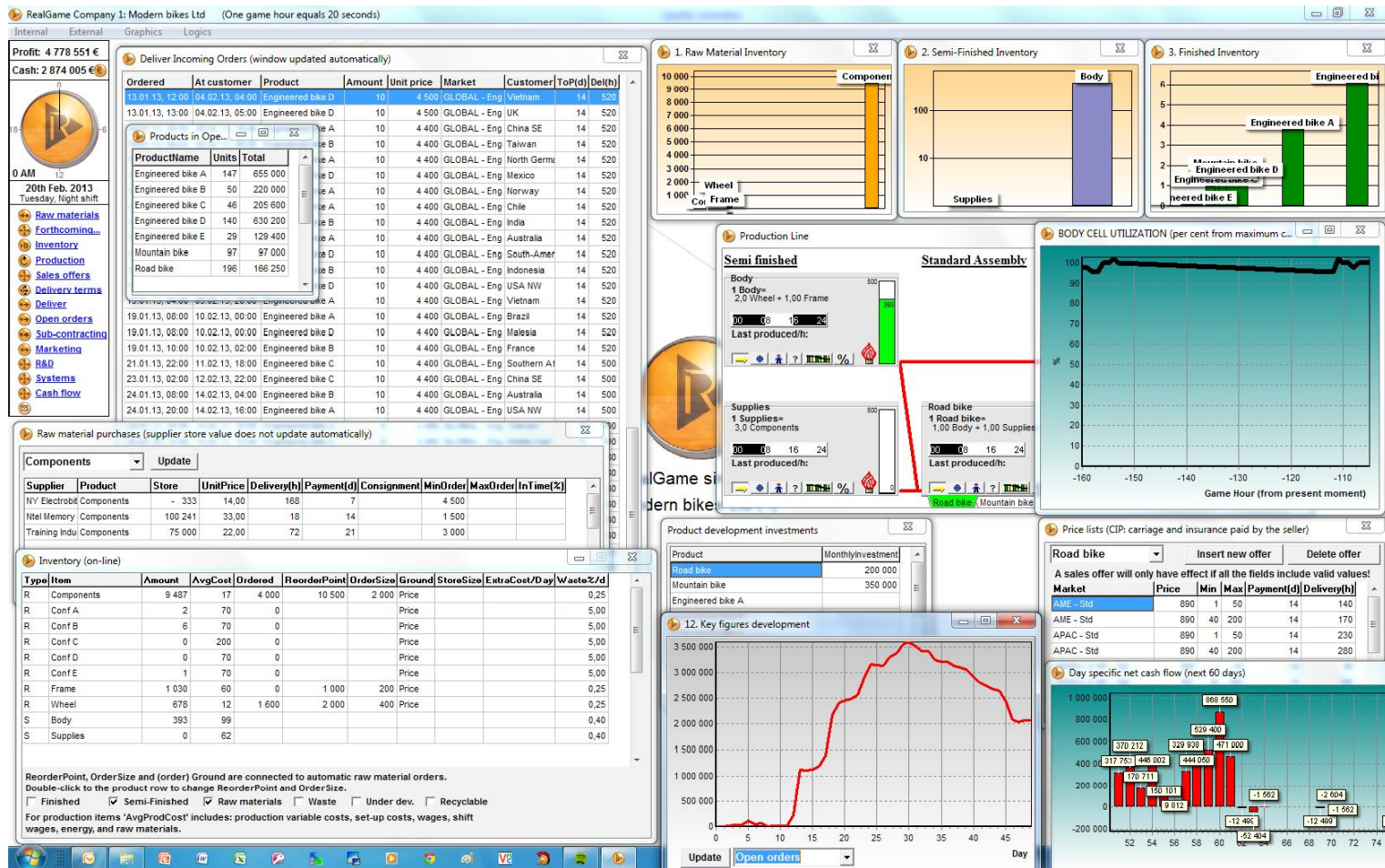
pelaajat havaitsevat toimiensa seuraukset sekä lineaarisella että systeemisellä tasolla, he kykenevät muodostamaan laajempia johtopäätöksiä toiminnallisten valintojensa seurauksista, ja oppivat soveltamaan samaa myös pelitilanteen ulkopuolella. Tästä syystä erityisesti pelin sisäisen kellonajan mukaan (joko täysin realistisesti tai muokatulla ajanmallinnuksella, ks. Lainema 2003 ja 2010) etenevät oppimispelit ovat erityisen hyviä systeemidynamiikan opetuksen välineitä – vuoropohjaisissa peleissä syy-seuraussuhteet jäävät helposti siirtojen välisen prosessoinnin (black box -vaiheen) takia näkymättömiin.

Sosiaalinen dynamiikkataso

Sicartin (2009) mukaan ei-abstraktit pelit ovat epäeettisiä, jos niiden kerroksellinen rakenne ei salli eettisten valintojen tekemistä ja valintojen seurausten havaitsemista. Sama pätee myös pelien ja systeemidynamiikan suhteeseen. Jos pelissä ei teoilla ole kuin lineaarisia seurauksia tai jos toimintavaihtoehtoja ei ole kunnolla tarjolla, dynamiikan havaitseminen ei ole mahdollista. Pelin rakenne voi puolestaan painottaa tiettytyyppistä perspektiiviä: *Beer Gamen* siirtopohjaisen reaktiiviseen havaitseminen on hyvin erilaista kuin *RealGamen* opettamat hankinnan, tuotannon ja myynnin suhteet toisiinsa, tai *SimCityn* sisältämä pakko reagoida muutoksiin, joita pelissä tapahtuu koko ajan.

Osa peleistä perustuu systeemidynamiikan seurausten välttämiseksi. Jos jokaisen *World of Warcraftin* pelaajan on voitava voittaa sama päävastustaja kerta toisensa jälkeen, suuri osa pelaajien toimien systeemidynamiikasta vaikutuksista jää kunkin taisteluvaiheen sisäiseksi taktiikaksi. Tästä ei kuitenkaan seuraa, etteikö kyseinen peli voisi opettaa systeemien tajua. Verkkoroolipeli, jossa samat tapahtumat toistuvat, saattaa hyvinkin olla erittäin monimutkainen, mutta selkeästi havaittavan systeemidynamiikan kokonaisuus sosiaalisella tasollaan – pelaajien välisissä vuorovaikutussuhteissa (Rodríguez 2012).

Juuri sosiaalisella tasolla tullaankin systeemidynamiikan opetuksen haastavimpaan asiaan: inhimilliseen elementtiin. Peleissä on suhteellisen helppoa mallintaa ihmisiä, mutta ei inhimillisen käytöksen – päätöksenteko mukaan lukien – laajaa kirjoa tai sen eettisiä seurauksia (Sicart 2009). Suoritus pohjalta



Kuva 4. RealGame-yrityspelisimulaation pelaajan käyttöliittymä.

arvosteltavassa pelissä voi esimerkiksi myydä virtuaalisen yrityksensä digitaaliset työntekijät pois, jos oppitunnin loppu lähestyy ja vierustoverilla näkyy olevan enemmän pisteitä (Harviainen ym. 2012). Vapaus tutkiskelevampaan pelaamiseen, jopa suunnittelijan/opettajan toiveiden vastaiseen, saattaa sen sijaan monilla pelaajilla nostaa kykyä systeemidynaamisten seurausten hahmottamiseen,

ryhmän jäsenten kyky hahmottaa systeemisiä seurauksia hämärtyy. Toisaalta on mahdollista, että juuri sanelupolitiikan ja sen edessä koetun voimattomuuden tuloksena muualla kuin johtoasemassa oleva pelaaja havaitsee vaikutuksia, jotka eivät näy johtajille.

koska siinä pelaajan omat ajatusprosessit ja itse asetetut tavoitteet ohjaavat toimintaa ja siten tuotavat seurauksia, jotka on helppo assosoida omiin aiempiin toimiin (Myers 2010).

Ryhmässä pelaaminen toisaalta tarjoaa uusia perspektiivejä eri jäsentensä kautta, mutta ryhmäpaine myös saattaa ratkaisevasti rajoittaa pelaajien toimintaa ja kannustaa tukeutumaan perinteisiin, lineaarisempiin ajatusmalleihin (Kayes ym. 2005). Lisäksi suoritushenkisissä peliryhmissä korostuu herkästi transaktionaalinen johtajuus, jossa yksi tai useampi johtohahmo sanelee muille toimintamuodot (Prax 2010; Orre 2012). Tällöin

Johtopäätökset

Tässä artikkelissa olemme keskustelleet käsitteistä systeemidynamiikka ja mentaalimalli sekä siitä, miten ne liittyvät pelien maailmaan ja oppimiseen. Systeemidynamiikka on menetelmä, jolla voidaan hahmottaa ja havainnollistaa monimutkaisten järjestelmien rakenteellisia vaikutussuhteita. Koska pelit ovat paitsi systeemejä myös erityisesti sellaisia systeemejä, joissa järjestelmän sisäiset syy-seuraussuhteet ovat usein tavallista helpommin hahmotettavissa, ne soveltuvat erityisen hyvin systeemidynamiikan opetusvälineiksi.

Dynaamista kompleksisuutta, joka on päätöksentekijöille kaikkein haastavinta kompleksisuutta ja jossa järjestelmän riippuvuussuhteet tulevat esille vasta pitkän ajan kuluessa, esiintyy jopa yksinkertaisilta näyttävissä järjestelmissä. Pelit ovat tällaisissa tilanteissa potentiaalisesti erinomaisia oppimisympäristöjä, koska niillä on mahdollista todellisuutta nopeammin reagoivassa ympäristössä kehittää pelaajien kykyä ymmärtää ja hallita monimutkaisia riippuvuussuhteita. Dynaamista monimutkaisuutta sisältävien järjestelmien havainnollistamiseen pelit ovat mitä parhaiten oppimismuoto.

Pelit soveltuvat systeemidynamiikan opetukseen, koska niissä pelaaja joutuu analysoimaan käyttämäänsä järjestelmää saavuttaakseen haluamiaan lopputuloksia, olivat ne sitten optimaalisia suorituksia tai pelimaailman tutkistelua. Hän myös tuo pelitilanteeseen mukanaan omat mentaalimallinsa, jotka altistuvat pelissä testattaviksi. Peliprosessin edetessä pelaajan proseduraalinen lukutaito kehittyy, eli hän oppii paremmin lukemaan pelin järjestelmää ja vertaamaan sen eroavaisuuksia omaan käsitykseensä reaali maailmasta. Verratessaan pelaaja reflektoi, miten vastaavat ilmiöt ja ratkaisut toimisivat todellisuudessa.

Lähteet

Pelit

Beer Game. Peter M. Senge 1990.

Fallout. Tim Cain 1997.

Portal. Valve 2007.

Quake. id Software 1996.

RealGame. Timo Lainema 1997.

Sid Meier's Civilization. Sid Meier & Bruce Shelley 1991.

SimCity. Will Wright 1987.

World of Warcraft. Blizzard 2006.

Kirjallisuus

Andlinger, Gerhard R. (1958). Business Games: PLAY ONE! *Harvard Business Review* 36(2), 115–125.

Argyris, Chris (1991). Teaching Smart People How to Learn. *Harvard Business Review* 69(3), 99–109.

— (1995). Action Science and Organizational Learning. *Journal of Management Psychology* 10(6), 20–26.

Argyris, Chris & Donald Schön (1996). *Organizational Learning II: Theory, Method, and Practice*. Reading, Massachusetts: Addison Wesley.

Barlas, Yaman (1996). Formal Aspects of Model Validity and Validation in System Dynamics. *System Dynamics Review* 12(3), 183–210.

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Bowlby, John (1982). *Attachment and Loss*. Vol. I: *Attachment*. New York: Basic Books. (Original work published in 1969.)

Capelo, Carlos & João Ferreira Dias (2009). A System Dynamics-based Simulation Experiment for Testing Mental Model and Performance Effects of Using the Balanced Scorecard. *System Dynamics Review* 25(1), 1–34.

Crookall, David, Rebecca Oxford & Danny Saunders (1987). Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality. *Simulation/Games for Learning* 17(4), 147–171.

Doyle, James K. & David N. Ford (1998). Mental Models Concepts for System Dynamics Research. *System Dynamics Review* 14(1), 3–29.

— (1999). Mental Models Concepts Revisited: Some Clarifications to and a Reply to Lane. *System Dynamics Review* 15(4), 411–415.

Duffy, Thomas M. & Donald J. Cunningham (1996). Constructivism: Implications for the Design and Delivery of Instruction. Teoksessa David H. Jonassen (toim.), *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*. New York: Macmillan Library Reference, 170–198.

Endsley, Mica R. (2000). Theoretical Underpinnings of Situational Awareness: A Critical Review. Teoksessa Mica R. Endsley & Daniel J. Garland (toim.), *Situational Awareness Analysis and Measurement*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 249–276.

— (2006). Expertise and Situational Awareness. Teoksessa K. A. Ericsson, N. Charness, P. J. Feltovich & R. R. Hoffman (toim.), *The Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance*. Cambridge: Cambridge University Press, 633–651.

Forrester, Jay W. (1961). *Industrial Dynamics*. Cambridge: MIT Press.

Gee, James Paul (2004). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Harviainen, J. Tuomas (2012). *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-Play*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Harviainen, J. Tuomas, Timo Lainema & Eeli Saarinen (2012). Player-reported Impediments to Game-based Learning. Teoksessa *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*. Verkkojulkaisuna osoitteessa < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.02279.pdf>>.

Henriksen, Thomas Duus (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.

Kayes, Anna B., D. Christopher Kayes & David A. Kolb (2005). Experiential Learning in Teams. *Simulation & Gaming* 36(3), 330–354.

Kieras, David E. & Peter G. Polson (1985). An Approach to the Formal Analysis of User Complexity. *International Journal of Man-Machine Studies* 22, 365–394.

Kiili, Kristian, Timo Lainema, Sara de Freitas & Sylvester Arnab (2013). Flow Model for Designing Engaging and Effective Educational Games. Working paper.

Kim, Daniel H. (1993). The Link between Individual and Organizational Learning. *Sloan Management Review* 35(1), 37–50.

Klabbers, Jan H. G. (2009). *The Magic Circle: Principles of Gaming and Simulation*, third and revised edition. Rotterdam: Sense Publishers.

Kraiger, Kurt, Eduardo Salas & Janis A. Cannon-Bowers (1995). Measuring Knowledge Organization as a Method for Assessing Learning during Training. *Human Factors*, 37(4), 804–816.

Lainema, Timo (2003). *Enhancing Organizational Business Process Perception: Experiences from Constructing and Applying a Dynamic Business Simulation Game*. Turku: Turku School of Economics and Business Administration. Verkkojulkaisu osoitteessa <http://info.tse.fi/julkaisut/vk/Ae5_2003.pdf>.

— (2004). Redesigning the Traditional Business Gaming Process: Aiming to Capture Business Process Authenticity. *Journal of Information Technology Education* 3, 35–52. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://www.jite.org/documents/Vol3/v3p035-052-084.pdf>>.

— (2009). Perspective Making: Constructivism as a Meaning Structure for Simulation Gaming. *Simulation & Gaming* 40(1), 48–67.

— (2010). Theorizing on the Treatment of Time in Simulation Gaming. *Simulation & Gaming* 41(2), 170–186.

- 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.
- Lisk, Timothy C., Ugur T. Kaplanali & Ronald E. Riggio (2012). Leadership in Multiplayer Online Gaming Environments. *Simulation & Gaming* 43(1), 133–149.
- Mathieu J., G. Goodwin, T. Heffner, E. Salas & J. Cannon-Bowers (2005). Scaling the Quality of Teammates' Mental Models: Equifinality and Normative Comparisons. *Journal of Organizational Behavior* 26, 37–56.
- Montola, Markus (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-playing*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Morecroft, John D. W. (1992). Executive Knowledge, Models and Learning. *European Journal of Operational Research* 59(1), 9–27.
- Myers, David (2010). *Play Redux: The Form of Computer Games*. Ann Arbor: The University of Michigan Press and the University of Michigan Library.
- Orbanes, Phil (2002). Everything I Know About Business I Learned from MONOPOLY. *Harvard Business Review* 80(3), 51–57.
- Orre, Tomi (2012). *World of Warcraftin kiltatyypit ja johtaminen*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.
- Panagiotidis, Petros & Edwards, John S. (2001). Organizational Learning: A Critical Systems Thinking Discipline. *European Journal of Information Systems* 10, 135–146.
- Pearce, Celia (2002). Sims, Battlebots, Cellular Automata, God and Go: A Conversation with Will Wright. *Game Studies* 2(1).
- Prax, Patrick (2010). Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. Teoksessa *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games – Games, Play, and Players*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.52340.pdf>>.
- Rodríguez, Gabriela (2012). Learning in Digital Games: A Case Study of a World of Warcraft Guild. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.
- Rouse, William B. & Nancy M. Morris (1985). *On Looking into the Black Box: Prospects and Limits in the Search for Mental Models*. Center for Man-Machine Systems Research, School of Industrial and Systems Engineering, Georgia Institute of Technology. Report no. 85:2.
- Rowe Anna L. & Nancy J. Cooke (1995). Measuring Mental Models: Choosing the Right Tools for the Job. *Human Resource Development Quarterly* 6, 243–255.
- Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Senge, Peter M. (1990). *The Fifth Discipline: The Art & Practice of the Learning Organization*. New York: Currency Doubleday.
- (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.
- Sicart, Miguel (2009). *The Ethics of Computer Games*. 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*. London: Kogan Page, 46–57.
- Van der Heijden, Kees (2005). *Scenarios: The Art of Strategic Conversation*, second edition. Chichester: Wiley.
- Wardrip-Fruin, Noah (2009). *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge: MIT Press.
- Whitton, Nicola (2009). *Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. New York: Routledge.
- Wittgenstein, Ludwig (2002). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell. (Ensimmäinen painos julkaistu 1953.)

Artikkeli

Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja

MARKKU REUNANEN

markku.reunanen@aalto.fi

Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun
korkeakoulu

MIKKO HEINONEN

mikko.heinonen@alasinmedia.fi

Pelikonepeijoonit

MANU PÄRSSINEN

manu.parssinen@alasinmedia.fi

Pelikonepeijoonit

Tiivistelmä

Maailmanlaajuiseen menestykseen nousseet, miljoonia tuottaneet hittipelit ovat nostaneet suomalaisen peliteollisuuden näkyviin valtamediassa. 2000-luvun menestystarinoiden takana on kuitenkin lähes kolmekymmentä vuotta kotimaisten kaupallisten pelien historiaa, jota tunnetaan huomattavasti heikommin. Tämän tutkimuksen lähtökohta on Videogames.fi-sivustolle kerätty materiaali, jota tarkastelemme sekä laadullisesta että määrällisestä näkökulmasta. Lähestymme teemoja esimerkkien ja tunnuslukujen kautta, jotta lukijalle hahmottuvat sekä suomalaisen peliteollisuuden monimuotoisuus että alan merkittävimmät historialliset muutokset vuosina 1984–2012. Käsiteltävistä tunnusluvuista keskeisimmät ovat vuosittaisten pelijulkaisujen määrä sekä pelien jakautuminen eri laitealustoille ja lajityyppeihin. Ohessa teemme havaintoja pelien arkistoinnin haasteista sekä peliluetteloiden hyödyntämisestä tutkimuksessa.

Avainsanat: suomalaiset pelit, peliteollisuus

Abstract

Mainstreams and Byways of the Finnish Game Industry

Commercially successful, internationally published smash hit games have made the Finnish game industry visible in mainstream media. However, these success stories of the twenty-first century are rooted in the less known history of Finnish commercial games that spans almost three decades. Our study is based on the contents of Videogames.fi, a website preserving such history. The discussion is both qualitative and quantitative in nature: we highlight different themes by means of examples and statistics in order to provide the reader with a view to both the diversity of the Finnish game industry and the most important historical developments of the field in 1984–2012. The most important quantitative indicators discussed here are the number of published games per year and how they are distributed among different platforms and genres. In addition, we provide observations on the challenges of game archiving and the use of game lists for research purposes.

Keywords: Finnish games, game industry

Johdanto

Maailmalla menestyneet ja miljoonia tuottavat suomalaiset pelit, kuten *Angry Birds* (2009) tai *Clash of Clans* (2012), ovat ylittäneet uutiskynnyksen muuallakin kuin peli- tai tietokonelehdissä. Vaivihkaa digitaalisista peleistä on tullut koko kansan hupia ja peliteollisuudesta vakavasti otettava teollisuuden ala. Menestystarinat eivät kuitenkaan ole syntyneet tyhjästä, vaan niitä edeltää lähes kolmekymmentä vuotta kotimaisen pelituotannon historiaa. Suomalaisten

elektronisten pelien historia yltää sitäkin kauemmas, aina 1950-luvulle saakka (Saarikoski & Suominen 2009, 18). Etsimme tässä artikkelissa pelien historiaa tallentavan Videogames.fi-sivuston pohjalta vastauksia seuraaviin kysymyksiin: millaisiin vaiheisiin suomalaisen peliteollisuuden historia jakautuu sekä millaisia kaupallisia tietokone- ja videopelejä Suomessa on tehty? Ohessa teemme havaintoja pelejä koskevien tietojen keräämisestä, arkistoinnista sekä käytöstä tutkimuksen tukena.

Carl Therrienin (2012) mukaan pelien historiikirjoituksessa on vaara sortua teleologiseen harhaan, jonka vallassa historian ilmiöt tulkitaan tiettyä päämäärää kohti johtaviksi askeleiksi. Tässä tapauksessa teleologiseen harhaan olisi helppo langeta esimerkiksi tarkastelemalla vanhoja suomalaisia pelejä väli-vaiheina, joiden kautta on lopulta noustu nykyiseen kukoistukseen. Voittajien historian sijaan tavoitteenamme on luoda aiheesta monipuolinen kokonaiskuva; tuomme esiin niin menestystarinoita kuin unohtuneita sivupolkujakin.

Pelien ja pelilaitteiden historiasta on julkaistu runsaasti sekä tutkimus- että populaarikirjallisuutta (esim. Kent 2001; Huhtamo & Kangas 2002; Forster 2005; Montfort & Bogost 2009), mutta suomalainen näkökulma aiheeseen on huomattavasti harvinaisempi. Toistaiseksi laajimmat katsaukset kotimaisen pelituo-tannon historiaan ovat Petri Saarikosken väitöskirja *Koneen Lumo* (2004) sekä Juha Köönikän pro gradu -tutkielma ”Digitaalisten pelien kehitystyö Suomessa 1980-luvulta 2000-luvulle” (2011). Digitaalisten pelien historiaa käsittelevistä artikkeleista on mainittava lisäksi Saarikosken ja Jaakko Suomisen *Pelinautin-toja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa* (2009), joka kertoo suomalaisen pelikulttuurin kehityksestä toisen maailmansodan jälkeen. Oma lähestymistä-pamme poikkeaa aiemmista tutkimuksista etenkin siltä osin, että lähtökohta-namme on laaja peliluettelo, jota ryhmitellään ja josta lasketaan uusia tunnus-lukuja laadullisen käsittelyn perustaksi.

Lähin kansainvälinen vertailukohta löytyy Ruotsista, jonka peliteollisuuden historiaa on kartoittanut Ulf Sandqvist (2012). Sandqvistin tutkimus kattaa ajanjakson 1950-luvulta nykypäivään ja käsittelee aihetta etenkin kaupallisesta perspektiivistä. Sandqvist problematisoi median luomaa ihannoitua kuvaa ”Ruotsin peli-ihmeestä”. Euroopan mittakaavassa tärkeän brittiläisen peliteol-lisuuden vaiheita ovat tutkineet muun muassa Magnus Anderson ja Rebecca Levene (2012) sekä Aphra Kerr (2012).

Suomalaisen peliteollisuuden taloudellista puolta tilastoi Tampereella sijaitseva pelialan toimijoiden yhteistyöelin Neogames. Keskeisimpiä vuosittain kerättyjä tietoja ovat muun muassa peliteollisuuden liikevaihto ja työntekijä-määrä sekä luettelo toiminnassa olevista yrityksistä. Tilastot ulottuvat 2000-luvun alkuun, joten niiden ulkopuolelle jää vielä merkittävä osa kotimaisten

pelien historiaa. Neogames julkaisee noin kahden vuoden välein raportin, joka käsittelee alan viimeisintä kehitystä (ks. Neogames 2011). Viimeisimpiin lukemiin voi tutustua Tekesin (2012) vastaavassa raportissa. Suomessa myytyjen pelien määrää ja rahallista arvoa on tilastoinut vuodesta 1999 alkaen multimedia-alan maahantuoja ja jakelijoiden etujärjestö FIGMA.

Määrittelyn ja arkistoinnin haasteet

Perustimme Videogames.fi:n toukokuussa 2012 tavoitteenamme koota yhteen paikkaan perustiedot kaikista kaupallisesti julkaistuista suoma-laisista digitaalisista peleistä. Aluksi selkeältä vaikuttanut tavoite osoittautui nopeasti odotettua mutkikkaammaksi. Mikä ylipäänsä on kaupallisesti julkaistu suomalainen peli? Rajaus voi muuttua jatkossa, mutta tällä hetkellä joukkoon hyväksyttävistä nimikkeistä on joko myyty kuluttajille tai niissä on pelin sisäisiä ostotapahtumia. Pois rajattiin esimerkiksi mainospelit, television tekstiviesti-pelit sekä raha-automaatit. Shareware-pelit¹ kuuluvat luontevasti mukaan, sillä niiden erityispiirteenä on lähinnä myyntimekanismi.

Videogames.fi ei ole ensimmäinen yritys kerätä kattava luettelo suomalai-sista peleistä. Toinen vastaava yhteisöllinen sivusto on Suomipelit.fi, joka sisältää tällä hetkellä 291 pelin tiedot. Suurimpana erona on se, että siinä mukana on myös ilmaispelejä. Suomipelit.fi:n aktiivisuus on taantunut vuoden 2009 jälkeen, ja kolmen viime vuoden osalta pelit puuttuvat lähes kokonaan. Yhteisöllistä tiedonkeruuta edustaa myös Wikipedian Luettelo suomalaisista videopeleistä. Käytimme Wikipedian materiaalia pohjana Videogames.fi:n alkuvaiheessa ja lisäsimme myöhemmin Suomipelit.fi:n shareware-pelit ylläpitäjien suostumuk-sella tietokantaan.

Harrastajien tekemät pelejä ja niiden historiaa tallentavat sivustot ovat usein temaattisia, kuten esimerkiksi World of Spectrum ja Commodore 64:ään keskit-tynyt Lemon. Tietokannat kattavat tuhansia nimikkeitä, joista on kerätty perus-tietojen lisäksi arvokasta lisämateriaalia kuten ruutukaappauksia, ohjekirjoja,

¹ Shareware on jakelumalli, jossa ohjelmasta levitetään ilmaiseksi toiminnoiltaan rajoitettua versiota, jonka voi maksamalla päivittää täysversioon.

kansitaidetta sekä aikalaislehtien peliarvosteluja. Toisenlaista lähestymistapaa edustaa vuonna 1999 perustettu MobyGames, jonka kunnianhimoisena tavoitteena on kattaa kaikki laitealustat kolikkopeleistä kotitietokoneisiin.

James Newman käsittelee digitaalisten pelien arkistoinnin haasteita kirjassaan *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence* (2012). Newmanin mukaan akateeminen kiinnostus pelien taltiointiin on verrattain tuore ilmiö, siinä missä harrastajat ovat tehneet vastaavaa työtä jo pitkään (19–21, 26). Vaikka Newman tunnustaakin tehdyn työn merkityksen, hänen mukaansa ”amatöörien” ahkeruus ei yksin ratkaise arkistoinnin tarvetta, sillä harrastajien arkistot ovat usein puutteellisia eikä niiden pitkäaikainen jatkuvuus ole taattu (26–27).

Suomalaisia pelejä etsimässä

Suurin osa sivustolle lisätyistä peleistä löytyi internet-hakujen avulla, yritysten omilta sivuilta, sekä käymällä läpi temaattisia sivustoja ja keskustelupalstoja. Lisäksi käytimme lähdeaineistona suomalaisten tietokonelehtien artikkeleita, arvosteluja sekä mainoksia, ja otimme joihinkin pelintekijöihin suoraan yhteyttä ristiriitaisten tietojen selvittämiseksi. Kun kokoon oli saatu noin 300 peliä, lähetimme sivustosta tiedotteen suomalaisiin alan yrityksiin ja avasimme sille Facebook-sivun, minkä johdosta saimme jälleen paljon lisäehdotuksia puuttuvista nimikkeistä.

Tammikuussa 2013 Videogames.fi:n listalla oli 482 peliä sekä omalla alisivullaan 47 syystä tai toisesta hylättyä peliä. Lähes kaikista oli löydetty ainakin perustiedot eli nimi, tekijä, julkaisija, alusta ja julkaisuvuosi. Muita kerättäviä tietoja ovat kotisivun osoite, genre, julkaisuformaatti, lisätiedot ja ruutukaappaus. Toistaiseksi vanhin löydös on Simo Ojaniemen ohjelmoima ja Amersoftin Commodore 64:lle julkaisema seikkailupeli *Raharuhtinas* vuodelta 1984 (kuva 1). Vuonna 1984 kolmiulotteisesti huone kerrallaan piirrettävä sokkelo oli teknisesti vaikuttava saavutus, vaikka pelisuunnittelu muuten olikin vielä vaatimatonta.

Tutkimuksen edetessä oli pian hyväksyttävä se, ettei suomalaisten pelien luettelosta voi tehdä täydellisen kattavaa. Eräs ongelmakohta ovat 2000-luvun



Kuva 1. *Raharuhtinas*.

alun kännykkäpelit, sillä alan yritykset tuottivat kiireisimpinä vuosinaan jopa 20 peliä vuodessa. Yritykset eivät ole toistaiseksi juuri panostaneet oman historiansa tallentamiseen ja esille tuomiseen, joten etenkin mobiilipelien osalta parhaita pelien säilyttäjiä ovat tällä hetkellä, hieman ironisesti, vertaisverkot ja harrastajien verkkosivut, joilla vanhoja pelejä jaellaan ”laittomasti” kaikkien ladattaviksi. Monista eduistaan huolimatta digitaalinen jakelu on potentiaalinen uhka arkistoinnille, sillä verkosta ladatusta pelistä ei jää ostajalle hyvin säilyvää fyysistä kappaletta laatikkoineen, ohjekirjoineen ja levykkeineen. Verkkopelien mukanaan tuoma uusi ongelma on niiden palveluluonne: sisältö sijaitsee palvelimilla, joita ylläpidetään vain niin kauan kuin se katsotaan taloudellisesti kannattavaksi (Newman 2012, 22–26).

Suomessa alihankintana tehtyt, mutta ulkomaisen yrityksen nimissä julkaistut pelit, ovat arkistoinnille haaste, sillä alkuperäisiä tekijöitä ei välttämättä mainita missään. Muita tunnistettuja aukkoja on muun muassa opetuspeleissä sekä kentän kirjavuuden vuoksi uusissa Android- ja iOS-laitteille tehdyissä kosketusnäyttöpeleissä. Vastoin odotuksia kaikkein vanhimmat, 1980-luvulla julkaistut tuotokset tunnetaan varsin hyvin.

Puutteistaan huolimatta 482 pelin lista edustaa suomalaisen pelinkehityksen historiaa hyvin. Tämänhetkinen oletus on, että vuoden 2012 loppuun mennessä julkaistuja pelejä puuttuu luettelosta korkeintaan 200 kappaletta. Puuttuvien nimikkeiden löytymistähti on selvästi hidastunut, mikä viittaa omalta osaltaan siihen, että pääosa peleistä on jo saatu luetteloitua. Tämän tutkimuksen osalta riittää, että keskeisimmät trendit nousevat kiistattomasti esiin.

Pelejä kolmen vuosikymmenen varrelta

Lähes kolmenkymmentä vuotta ja viisisataa peliä kattanut peliluettelo oli tarpeen ryhmitellä hallittavan kokoiisiin osiin ilmiöiden ja ajallisen muutoksen hahmottamiseksi. Lähestyimme haastetta tyypittelemällä pelejä julkaisu- ja tekijöiden, julkaisijan ja laitealustan mukaisesti. Tässä esitetty pääosan kronologinen jako perustuu tyypittelyn tuottamiin pääryhmiin, joita hahmottui kaikkiaan viisi. Hittipelien ja kutakin ajanjaksoa edustavien tyyppiesimerkkien vastapainoksi nostamme tarkasteluun myös muita teoksia, jotka avaavat osaltaan kotimaisen pelinkehityksen monimuotoisuutta.

Vertailukohtina käytämme Saarikosken (2004) ja Köönikän (2011) julkaisuja kotimaisten pelien historiasta sekä Ruotsin osalta Ulf Sandqvistin artikkelia ”The Development of the Swedish Game Industry” (2012). Sandqvistin tekemä jaotelu poikkeaa jonkin verran tässä esitetystä, mutta jo pikainenkin vertailu paljastaa, kuinka alan kehitys on kulkenut Ruotsissa varsin samanlaisten vaiheiden läpi kuin Suomessa.

Pioneerit ja lehdistön ihannepojat (1985–1988)

Suomalaisen peliteollisuuden ensivaiheita voidaan luonnehtia yksittäisten pioneerien ajaksi. Tietokonepelaaminen oli suosittu harrastusmuoto 1980-luvun kotimikroilla alusta asti: pelejä ostettiin kaupasta, kopioitiin kaveripiirissä ja näpyteltiin tietokonelehtien julkaisemista listauksista. Kotimaisten pelien tuotanto alkoi verrattain varhain, viimeistään vuonna 1984, mutta aktiivista toiminnan voi sanoa olleen vasta vuodesta 1985 eteenpäin. Mittakaava oli vielä

pieni: tuotteliain ohjelmistotalo Amersoft² ehti julkaista alle kymmenen peliä. Muita kotimaisia toimijoita olivat mm. MSX-peleihin keskittynyt Teknopiste sekä edelleen hengissä oleva Triosoftware, jotka harjoittivat myös maahantuontia. Julkaisijoiden keskittyminen suomenkielisiin peleihin rajoitti kansainvälisen menestymisen mahdollisuuksia, joten laajempaa näkyvyyttä halunneet ohjelmoijat joutuivat ottamaan yhteyttä ulkomaille, etupäässä Iso-Britanniaan, joka oli noussut 1980-luvun alussa nopeasti Euroopan peliteollisuuden kärkimaaksi (Saarikoski 2004, 266; Anderson & Levene 2012, 71ff.; Kerr 2012).

Ensimmäinen kansainvälisille markkinoille päätyneet suomalaiset pelit olivat Stavros Fasoulasin *Sanxion* (kuva 2), jonka englantilainen Thalamus Software julkaisi vuonna 1986. Jo pelin kansiteksti ”Sanxion by Stavros Fasoulas” kertoo siitä, miten *auteur*-henkistä pelien tekeminen oli; korkeintaan musiikki ja äänitehosteet hankittiin muualta. *Sanxionin* ääniefektit oli tehnyt David Whittaker ja musiikit Rob Hubbard, jotka molemmat olivat tuohon aikaan jo käytännössä ammattimaisia pelimuusikoita. *MikroBitti* arvosteli *Sanxionin* numerossa

² Tietokonepeleihin ja -kirjoihin keskittynyt Amersoft oli osa monialaista Amer-konsernia.



Kuva 2. Stavros Fasoulasin *Sanxion* (1986).

12/1986, jossa pseudonyymillä "Finlandia Nirvi" kirjoittanut Niko Nirvi kertoi pelin olevan parhaan näköinen ammuskelupeli, jonka hän on kuuna päivänä nähnyt.

Lehdistöllä oli tärkeä rooli huomion herättäjänä ja tekijöiden esiin nostajana. Etenkin *MikroBitti*, joka oli suosituin tietotekniikan harrastajien lehti koko 1980-luvun loppupuolen ajan, antoi palstatilaa suomalaisten pelien kehittäjille. Stavros Fasoulasin ja Jukka Tapanimäen kaltaisten ohjelmoijien tekemisiä seurattiin aktiivisesti, ja esimerkiksi Tapanimäen tamperelaiselle Triosoftille tekemää *Aikaetsivä*-peliä mainostettiin MB 12/1986:n uutispalstalla otsikolla "Osta suomalainen peli!" Tapanimäen ensimmäinen kansainvälinen peli oli *Octapolis*, jonka julkaisi English Software vuonna 1987. Suomessa *Octapolisin* arvosteli Jori Olkkonen *C-lehden* numerossa 1/1988. Myös tietokonemuusikkona tunnettu Olkkonen sävelsi musiikin Tapanimäen seuraavaan peliin, *Netherworldiin* (1988).

Lisenssipelit³ olivat 1980-luvun alussa vasta tuore tulokas: ensimmäisiä virallisia lisenssipelejä olivat Atarin omalle 2600-konsolilleen julkaisemat *Superman* (1979) ja *Raiders of the Lost Ark* (1982) (Montfort & Bogost 2009, 125–128; Aldred 2012). Suomalaisilla pelintekijöillä ei vielä tuolloin ollut mahdollisuuksia kalliiden kansainvälisten lisenssien hankkimiseen, mutta kotoisampia esimerkkejä löytyy jo 1980-luvun puolivälistä. Ensimmäinen kotimainen lisenssipeli lienee Kari Mannerlan tunnetusta *Afrikan Tähti* -lautapelistä Commodore 64:lle tehty versio, jonka Amersoft julkaisi joulukuksi 1985 (MB 6–7/1986). Toinen varhainen esimerkki, Pasi Hytösen ohjelmoima ja niin ikään Amersoftin vuonna 1986 julkaisema *Uuno Turhapuro muuttaa maalle*, on edelleen lähes ainutkertainen kotimaiseen elokuvaan perustuva peli.⁴

Niko Nirvin *MikroBitissä* toimittama kuukausittainen Peliuutuudet-palsta sisälsi usein mainintoja suomalaisista peleistä. Lukijatkin aktivoituivat lähettämään Nirville tietoja projekteistaan: numerossa 10/1987 esiteltiin ruutukuvana

3 Peli, joka perustuu toiselta osapuolelta lisensoituun materiaaliin, esim. elokuvaan tai sarjakuvahahmoon.

4 Myöhemmin kaupalliset pelisovitukset on tehty myös elokuvista *Rölli ja Metsänhenki* (elokuva 2001, peli 2002) ja *Iron Sky* (2012). Lisäksi on olemassa ilmaisia elokuvien mainospeljä, kuten *Dark Floors: The Lordi Motion Picture* (2008), *Niko 2: Lentäjäväljekset* (2012) sekä *Rölli ja kultainen avain* (2013).

Teemu Kytösen *Masters of the Universe II*, jolla ei nimestään huolimatta ollut virallista lisenssiä eikä julkaisijaa. Numerossa 2/1988 Nirvi kuitenkin ilmoitti, että hän lopettaa pian keskeneräisistä peliprojekteista tiedottamisen, koska niin moni niistä on jäänyt toteutumatta. Julkaistujen pelien määrä kertoo sekin alkunostuksen hiipumisesta ja taloudellisista vaikeuksista: vuodesta 1989 alkaen pelejä tehtiin vain harvakseltaan ennen 1990-luvun puolivälin uutta piristymistä.

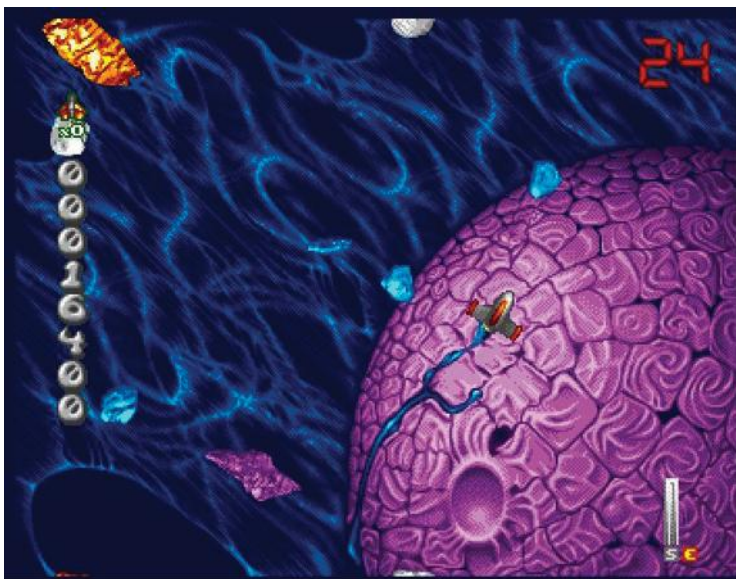
Ensimmäiset pelitalot (1993–1996)

Uusien 16-bittisten kotimikrojen, kuten Commodore Amigan ja Atari ST:n saapuessa 1980-luvun puolivälissä myös pelien kehitys monimutkaistui ja yksittäiset pelintekijät alkoivat korvautua kehitystiimeillä (ks. Köönikkä 2011, 17–21). Suomalaisittain ensimmäinen esimerkki tästä oli *Coloris*, jonka lähinnä julkisohjelmia myynyt tamperelainen Avesoft⁵ julkaisi vuonna 1990. Sen oli kehittänyt Amigalle Signum Victoriae -nimellä esiintynyt ohjelmoijaryhmä⁶. Peliä ajateltiin ensin myytävän ulkomailla, mutta sen samankaltaisuus Segan *Columns*-pelin kanssa tuli julkaisusopimuksen saannin tielle (Saarikoski 2004, 269). Saksassa *Coloris* kuitenkin pääsi levitykseen sikäläisen Rushwaren kautta ja se arvosteltiin heinäkuun *Amiga Jokerissa* sekä *Power Playssä* (5/1990). Avesoft myi myös muita harrastajilta ostamiaan Amigan ohjelmia, joiden joukossa oli toisinaan pelejäkin, kuten *Bloody Afternoon* (1989) (MB 12/1989). *Coloris* ehti markkinoille juuri ennen Suomen pankkikriisiä, jota seuranneen laman aikana pelien julkaiseminenkin lamaantui.

Ensimmäisten varsinaisten pelitalojen perustaminen vuodesta 1993 lähtien oli merkittävä askel alan ammattimaistumisessa. Pelitalojen ensimmäistä sukupolvea edustavan Bloodhousen Amigalle kehittämä ja itse julkaisema *Stardust* (1993, kuva 3) herätti huomiota ulkomaillakin. Peli oli käytännössä klassisen Asteroids-teeman muunnelma, johon oli lisätty kolmiulotteisia tunnelijaksoja. Amiga ei tässä vaiheessa ollut enää suosionsa huipulla, minkä vuoksi uusi näytävä peli huomioitiin muun muassa *CU Amigan* joulukuun 1993 numerossa,

5 Aiemmalta nimeltään Softabox.

6 Pertti Lehtinen, Keijo Heljanko, Harri Granholm, Mika Meriläinen ja Jyrki Kummola.



Kuva 3. *Stardustin* (1993) ulkoasussa näkyy Amiga-demojen vaikutus.

jossa se sai hyvän arvosanan (81 %). Pelin jatko-osan *Super Stardustin* (1994) julkaisikin jo suurempi kustantaja Team 17.

Toinen saman ajanjakson teos on Terramarquen kehittämä ja Renegade Softwaren julkaisema kamppailupeli *Elfmania* (1994). Tämä niin ikään Amigalle tehty peli henkii teknistä taituruutta: ruudunpäivitys on sulavaa, pelihahmot suurikokoisia ja pelikenttien vieritystehosteet näyttäviä. Mainittavaa on, että pelin tekijätiedoissa mainitaan myös Stavros Fasoulas, ensimmäistä kertaa vuoden 1987 *Quedexin* jälkeen. *Elfmania* sai ulkomailla myönteistä huomiota: *CU Amiga* omisti heinäkuun 1994 numerostaan sille puolitoista sivua ja antoi sille huomattavan korkean arvosanan (93 %). Pian tämän jälkeen Terramarque ja Bloodhouse muodostivat yhdessä Housemarquen, josta muotoutui eräs Suomen keskeisistä pelialan yrityksistä (vrt. Köönikkä 2011, 44–47). Housemarque on edelleen jatkanut *Stardust*-sarjaa Sonyn pelikonsoleilla: viimeisin osa on *Super Stardust Delta* vuodelta 2012.

Kotitietokoneiden aika päättyi Amigan hiipuesssa ja IBM PC -yhteensopivien vallatessa tietokonepelien markkinat (ks. Saarikoski 2004, 398–406). Pitkään talousvaikeuksien kanssa kamppaillut Commodore ajautui lopulta konkurssiin vuonna 1994. PC-pelien markkinoille ehtivät vuonna 1996 Housemarque ja Remedy Entertainment, joista ensimmäinen käänsi PC-koneille Amigalta tutun *Super Stardust '96* -räiskintäpelin ja kahdella kielellä julkaistun *Muukalaisten yö / Alien Incident* -seikkailun. Remedy puolestaan sai *Death Rally* -autopelinsä myyntiin shareware-talo Apogeen⁷ kautta. Suurten kansainvälisten julkaisijoiden kanssa toimiminen ei etenkään aluksi ollut helppoa harrastuspohjalta ponnistaneille pelitaloille (Köönikkä 2011, 50–52).

Kotimaisten 1990-luvun pelitalojen juuret ovat pääosin demoskenessä, tietoteknisessä harrastuskulttuurissa, jonka parissa tehdyistä reaaliaikaisista ohjelmointitaidonnäytteistä, demoista, oli luontevaa siirtyä peliohjelmoinnin pariin. Demokulttuurin merkitystä on toisinaan korostettu melkein liiaksi asti (esim. *Aamulehti* 7.7.2005), sillä demot ovat olleet tekijöilleen pikemminkin tärkeä harrastus ja elämäntapa kuin esikoulu ennen peliteollisuuden siirtymistä (Saarikoski 2004, 205). Ensimmäisistä suomalaisista alan yrityksistä demotaustaa on mm. Bugbearilla, Remedyllä sekä Housemarquella (Saarikoski 2004, 205; *Aamulehti* 7.7.2005). Ensimmäiset ruotsalaisetkin pelitalot, kuten Digital Illusions, ovat niin ikään lähtöisin demojen parista (Sandqvist 2012).

Nimekkäiden kehittäjien lisäksi Suomesta on aina löytynyt muitakin innokkaita yrittäjiä. Pelialan pohjavirtauksia edustaa Amigalle tehty *Damage: The Sadistic Butchering of Humanity* (1996). Kehittäjätiimi Suomi-Peli⁸ myi splatterhenkistä räiskintäpeliä ensin itse postimyyntinä, mutta englantilainen Crystal Interactive hankki sen oikeudet myöhemmin. *CU Amiga* käsitteli pelin demoa helmikuun 1996 numerossa, jossa toimittaja Alan Dykes kutsui *Damagea* idealtaan sairaaksi ja epäilli, josko lopullinenkaan versio toisi siihen tarvittavaa syvyyttä.

7 Myöh. 3D Realms.

8 Jyrki Sinivaara, Jari Finér ja Olli-Pertti Kojo.

Kohti konsoleita ja maailmanvalloitusta (2001–2004)

Kotimainen peliteollisuus keskittyi tietokoneisiin aina 2000-luvun alkuvuosiin asti. Vuonna 1994 ilmestynyt Sony PlayStation oli maailmanlaajuinen kaupallinen menestys, mutta suomalaisia pelejä sille ei ilmestynyt. Pelejä alettiin julkaista vasta seuraavan sukupolven laitteille, Sonyn PlayStation 2:lle (2000) sekä sen kilpailijalle, Microsoftin Xboxille (2001). Konsoleille tähtääminen oli varsin perusteltua, sillä 2000-luvun alussa ne ohittivat pelimyyntissä tietokoneet myös Suomessa (Saarikoski 2012). Suljettu, valmistajan kontrolloima alusta sekä vaadittava erikoislaitteisto⁹ rajoittivat ohjelmankehitystä niin, että siihen kykenivät tässä vaiheessa vain harvat suomalaiset pelitalot. Pelikonsolien nousun lisäksi tätä ajanjaksoa leimaavia piirteitä ovat tuotantojen kasvu seuraavaan suuruusluokkaan sekä harrastuspohjalta syntyneiden yritysten aikuistuminen ammattimaisiksi ohjelmistotaloiksi.

*Death Rally*llä kokemusta hankkineen Remedyn seuraava projekti oli kooltaan suurempi kuin mikään Suomessa siihen mennessä nähty. Useita vuosia kehityksessä ollut ja Gathering of Developersin vuonna 2001 julkaisema toimintapeli *Max Payne* (kuva 4) on toistaiseksi ainoa Suomessa tehty peli, josta on tehty myös Hollywood-elokuva (ks. myös Saarikoski & Suominen 2009, 29; Köönikkä 2011, 56–58). Arvostelijat olivat pelille suopeita: se sai jo esittelyvaiheessa palkintoja eri messuilla, ja sen yhteensä 32 arvostelusta koostettu *Metacritic*-keskiarvo on 89 pistettä sadasta (Max Payne for PC Reviews). Vuonna 2002 Remedy myi Max Payne -hahmon oikeudet Take-Two Interactivelle (Take-Two News Release 22.5.2002), mutta teki vielä 2003 jatko-osan *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. Molemmat pelit käännettiin myös Xboxille ja PlayStation 2:lle – käännökset tosin tehtiin ulkomailla.

Samaan aikaan Remedyn kanssa maailmalle ponnisti toinenkin suomalainen kehittäjä, Bugbear Entertainment. Yrityksen ensimmäinen peli oli *Rally Trophy*, historiallinen rallisimulaatio, jonka saksalainen JoWood Productions julkaisi 2001. Pian *Rally Trophy*n jälkeen Bugbear ilmoitti työstävänsä peliä, joka

⁹ Ohjelmankehitys vaati kalliin, ohjelmointityökalut, dokumentaation ja erikoisrakenteisen konsolin sisältävän kehitysvälinepaketin (*development kit*) hankkimisen laitevalmistajalta.



Kuva 4. *Max Payne*sta (2001) tehtiin vuonna 2008 myös elokuva. Kuvan lähde: Rockstar Games.

perustuu löyhästi suomalaiseen jokamiesluokkaan (Suosi suomalaista: Flat-Out 5.11.2002). Ideasta muotoutui vuoteen 2004 mennessä *FlatOut*, josta tulikin Bugbearin toistaiseksi pitkäikäisin pelisarja. Konsolien merkityksen kasvua kuvastaa se, että *FlatOut* julkaistiin Windowsin lisäksi heti sekä PlayStation 2:lle että Xboxille. Suomalaisen *FlatOut*-pelien tarina päättyi sarjan oikeudet omistaneen Empire Interactiven konkurssiin 2009 (Empire Interactive Enters Administration 5.5.2009), minkä jälkeen Bugbear on kehittänyt pelejä mm. Segalle ja Namco Bandaille.

Kotimaisten konsolipelien unohtuneita pioneereja edustaa Ninai Games¹⁰, joka pääsi käyttämään Midwayn nimekästä kolikkopelilisenssiä Nintendon Gameboy Advance (GBA) -käsikonsolille tekemässään pulmapeli *Rampage Puzzle Attackissa* (2001). Itse peliä voisi luonnehtia *Rampagen* (1986) hahmoilla koristelluksi versioksi saman tekijän aiemmasta *DropManiasta* (1999), jonka julkaisi jäätelöautoistaan paremmin tunnettu Suomen Kotijäätelö Oy. Nintendo

¹⁰ Tunnettiin aiemmin nimellä Detonium Interactive.

GBA:n suosiosta huolimatta *Rampage Puzzle Attack* on tiettävästi ainoa laitteelle Suomessa kehitetty peli.¹¹

Mobiilipelien aika (2003–2008)

Suomen matkapuhelinteollisuus eli 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa jatkuvan kasvun aikaa. Vielä vuosituhaten vaihteessa kännykät olivat suljettuja alustoja, joille ei ollut mahdollista kehittää omia ohjelmia; tyypillisintä valmistajan ulkopuolista sisällöntuotantoa edustivat ladattavat soittoäännet ja operaattorilogot.¹² Pelinkehitys lähti kasvuun vasta, kun laitteet olivat ensin kehittyneet riittävästi, jotta niissä voitiin pelata muitakin kuin sisäänrakennettuja pelejä.¹³ Puhelinmallista toiseen – periaatteessa – standardi Java-ympäristö, kohentuneet äänimominaisuudet ja värinäytöt nostivat kännykät teknisesti uudelle tasolle, minkä lisäksi niiden houkuttelevuutta pelintekijöiden näkökulmasta lisäsi jatkuvasti laajeneva suuri asiakaskunta.

Ensimmäisiä suomalaisia mobiilikehittäjiä oli 1999 perustettu Sumea. Vuonna 1996 julkaistusta Amiga-demosta nimensä saanut yritys kehitti ensin Javaan pohjautuvaa 3D-teknologiaa, kunnes siirtyi vuosituhaten vaihteessa mobiilipeleihin (Sumea | studio). Ensimmäinen peli *Racing Fever* valmistui juuri ennen vuoden 2001 loppua. Videogames.fi tuntee kirjoitushetkellä 44 Sumean peliä. Vuonna 2004 Sumean osti amerikkalainen Digital Chocolate, joka teki siitä yhden studioistaan (Digital Chocolate Acquires Sumea Interactive).

Mobiilipelien varsinainen nousu alkoi vuonna 2003, jolloin myös Nokia esitteli N-Gage-pelikonsolinsa.¹⁴ N-Gagen myynti jäi vaisuksi kömpelöistä teknisistä ratkaisuksista ja vaatimattomista peleistä johtuen, mutta sen pelien kehittämisen voi katsoa auttaneen eteenpäin etenkin jo 90-luvun lopussa perustettua RedLynxiä, joka oli aloittanut kehittämällä muun muassa tekstiviestipohjaisia

pelejä televisioon.¹⁵ RedLynxin päätyö N-Gagen jälkeen on ollut *Trials*-pelisarja, joka alkoi verkkoselaimella pelattavana moottoripyöräpelinä. Vuonna 2008 julkaistu *Trials 2: Second Edition* päivitti sisällön kaupalliseen muotoon, ja myyntimenestyksiksi kohosivat *Trials HD* (2009) sekä *Trials Evolution* (2012), joka rikkoi *Xbox Live Arcaden* ensimmäisen päivän myyntiennätyksen 100 000 kappaleellaan (Xbox Live's *Trials Evolution* records 100,000 downloads in one day 20.4.2012). Studio on nykyisin ranskalaisen Ubisoftin omistuksessa.

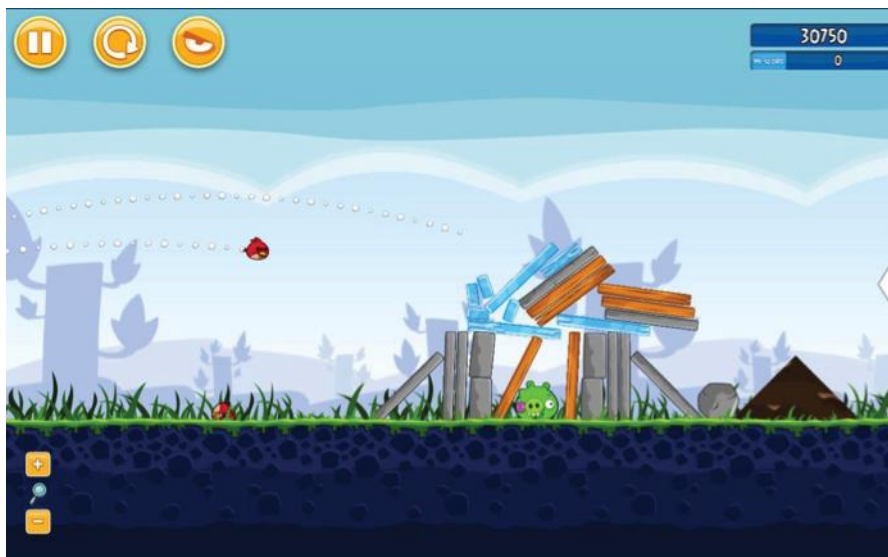
Ulkomaisten julkaisijoiden kautta myös suomalaiset kännykkäpelintekijät pääsivät kiinni suurten kansainvälisten brändien lisensseihin. Ahkerimmin lisenssipelejä tehtiin tamperelainen Universomo, joka teki ainakin kuusi *Star Wars* -peliä emoyhtiölleen THQ:lle vuosina 2005–2010. Muita esimerkkejä Universomon monista elokuvapeleistä ovat *Ocean's 13* (2007) ja *Indiana Jones and the Lost Puzzles* (2010). Mr. Goodliving kehitti puolestaan RealNetworksille *South Parkiin* ja *Trivial Pursuitiin* pohjautuvia pelejä sekä eräänä kuriositeettina Gorillaz-yhtyeeseen löyhästi perustuvan *Gorillaz Entertainment Systemin* (2006). Lisenssipelejä tekivät jossakin elinkaarensa vaiheessa kaikki muutkin mobiilipeliyritykset.

Kaiken kaikkiaan mobiilipelien aikaa (2003–2008) voidaan pitää vaiheena, jolloin kotimainen peliteollisuus astui maailmanmarkkinoille tosissaan. Eräs leimallinen ilmiö olivat ihannoivaa mediahuomiota saaneet yritysostot, joissa suuri amerikkalainen yritys sulautti suomalaisen peliyrityksen omaksi studiokseen, kuten kävi Sumealle, Mr. Goodlivingille ja Universomolle.¹⁶ Pelejä tehtiin parhaimmillaan kymmeniä vuodessa ja ne suunnattiin suoraan kansainväliseen jakeluun. Ajan mobiilipeleissä voi nähdä tietynlaisen paluun 80-luvun alun yksinkertaisiin pienen budjetin peleihin, jotka perustuivat yhteen ideaan. Useimmista kännykkäpeleistä onkin helppo tunnistaa niiden kahdenkymmenen vuoden takaiset esikuvat.

11 *Max Paynen* GBA-versio vuodelta 2003 on englantilaisen Mobius Entertainmentin tekemä.
12 Jatkoissa mobiilipelejä myytiin logojen, soittoäänien, taustakuvien ja kuvaviestien kanssa samoissa mainoksissa.
13 Mobiiliviihteen historiasta tarkemmin Parikka & Suominen (2006).
14 Myöhemmin N-Gagea käytettiin nimenä Nokian Symbian-puhelimille tarkoitettulle pelialustalle.

15 Etenkin RedLynxin *Pathway to Glorya* pidettiin eräänä parhaista N-Gagen peleistä; esim. Gamespot.com antoi sille arvosanan 8.1 "Great" (*Pathway to Glory Review* 7.12.2004).
16 Digital Chocolate osti Sumean 2004, RealNetworks Mr. Goodlivingin 2005 ja THQ Universomon 2007.

Vuonna 2007 esitelty Apple iPhone sisälsi yhtenäisen sovelluskaupan, App Storen, jonka keskitetty jakelumalli korvasi pian kännykkäoperaattorien ylläpitämät, tyyppillisesti tekstiviesteillä toimineet kaupat. Mobiilikäyttöjärjestelmät,



Kuva 5. *Angry Birds* (2009): vihaisia lintuja ja vihreitä possuja.

kuten iOS ja Android, tarjosivat yhtenäisemmän kohdealustan kuin monenkirjavat Java-puhelimet, joissa oli suuria teknisiä eroja eri mallien kesken (ks. Greenhalgh ym. 2007). Pelinkehityksen näkökulmasta tämä avasi huomattavan laajan markkina-alueen niille, jotka saivat pelinsä hyväksyttyä esimerkiksi App Storeen. Suomalaiset pelintekijät reagoivat tilanteeseen nopeasti, ja iPhoneille kehittäminen lähti nopeaan kasvuun vuodesta 2008 alkaen.

Rovion vuonna 2009 julkaisema *Angry Birds* (kuva 5) on epäilemättä kuuluisin suomalainen iOS-peli, mutta Supercellin *Clash of Clans* (2012) on lyhyessä ajassa noussut yhdeksi tuottavimmista (Supercell's iOS games earning \$500,000 a day 9.10.2012).

Menestyminen vaatii tuhansien kilpailijoiden joukosta erottumista, jota on haettu edellä mainittujen suosikkipelienkin tapauksessa anarkistisen huumorin keinoin. Indie-peleissä¹⁷ asenne voi olla vieläkin rennompia: siinä missä *iDrop Dead* (2009) kaltainen räsynukke-fysiikkamallinnukseen (*ragdoll*) perustuva humoristinen väkivaltapeli olisi 1980- ja 1990-luvuilla kiertänyt levykkeellä harrastajalta toiselle, on se nykyisin sovelluskaupassa alle yhden euron hintaan. Applen asettamien rajoitusten vuoksi kehittäjä ttturas tosin joutui poistamaan pelistä veren ja irtoilevat luut, jotka korvattiin *iDrop Dead: Flower Edition*issa (2009) kukilla ja karamelleilla (*iDrop Dead, the craziest ragdoll bear destruction game ever* 24.8.2009).

Tietokone- ja konsolipelien puolella digitaaliset julkaisualustat, kuten Valve Corporationin Steam, Microsoftin Xbox Live Arcade (XBLA) ja Sony'n PlayStation Network (PSN), alkoivat samaan tapaan kasvattaa suosiotaan 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppua kohti. Digitaalinen jakelu on yksinkertaistanut tuotantoprosessia, kun varsinaista fyysistä tuotetta ei enää tarvitse valmistaa, sekä avannut markkinoita pienten studioiden omille julkaisuille, mikä näkyikin niiden määrän selvässä kasvussa. Ulf Sandqvistin (2012) ja Casey O'Donnellin (2012) mukaan samanlainen kehitys on meneillään Ruotsissa ja Yhdysvalloissa, joissa pelialalle on tullut runsaasti pieniä kehittäjiä uusien ansaintamallien myötä.

Tällä hetkellä myydyimmät kotimaiset pelit tehdään pääosin älypuhelimille, mutta samaan aikaan tietokonepelien kehittäminen jatkuu edelleen aktiivisesti. Esimerkkinä indie-taloille auenneista mahdollisuuksista mainittakoon *Almost Human*, joka julkaisi vuonna 2012 *Legend of Grimrock* -roolipelin. Se on kirjoitushetkellä myynyt jo yli 600 000 kappaletta Steamin ja muiden digitaalisten jakelukanavien kautta (Recap 2012, Hello 2013! 17.1.2013). Kyseessä on samalla harvinaislaatuinen paluu menneeseen, sillä *Grimrock* on lainannut pelilogiikkansa Atari ST:lle 1987 julkaistusta *Dungeon Master*ista¹⁸.

17 Indie- eli independent-pelin käsitettä on määritellyt tarkemmin mm. Kempainen (2009).

18 Myöhemmin *Dungeon Master* käännettiin lukuisille muille alustoille mlukaan lukien Amiga, IBM PC -yhteensopivat ja Super Nintendo.

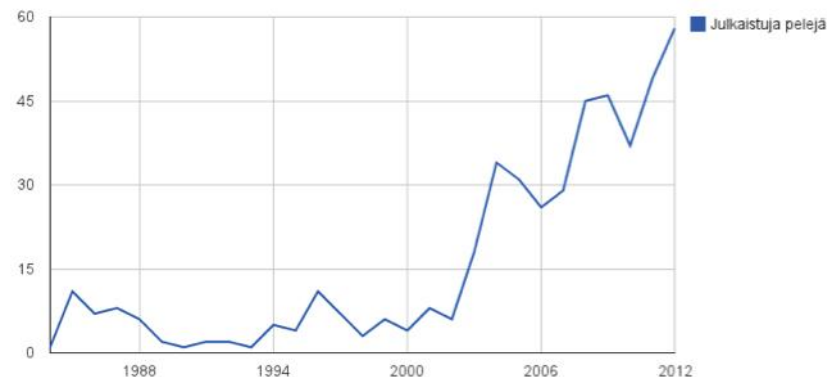
Kehityksen kaaria

Edellä tehty laadullinen tarkastelu luo kuvaa suomalaisen pelinkehityksen moninaisuudesta, mutta ilmiöiden merkittävyyden ja skaalan arviointi on vaikeaa. Kokonaiskuvan kannalta oleelliset teemat, kuten vuosittain julkaistujen pelien määrä, alan taloudellinen tilanne ja eri pelilaitteiden merkittävyys, hahmottuvat selkeimmin tunnuslukujen kautta. Suomalaisista peleistä tähän mennessä nähdyt tilastotiedot ovat keskittyneet lähinnä alan taloudellisiin näkyymiin, joiden ulkopuolelle jää paljon tutkimuksen kannalta oleellisia tekijöitä.

Aloitimme Videogames.fi:hin kerättyjen tietojen määrällisen käsittelyn päällekkäisyyksien, kuten samaa tarkoittavien ”PSP” ja ”PlayStation Portable”, poistamisella. Pelkän siistimisen lisäksi eteen tuli myös haastavampia konseptuaalisia ongelmia: miten toimia vaikkapa pelikokoelmien ja samasta pelistä eri laitteille tehtyjen käännosten kanssa? Korjauksien, periaatepäätösten ja lisäyksien tuloksena saadusta lopullisesta datasta oli helppoa luoda kuvaajia sekä laskea erilaisia tunnuslukuja, joista keskeisimmät esittelemme seuraavaksi.

Julkaisujen määrä vuosittain

Kuviossa 1 vastataan yhteen keskeisimmistä kysymyksistä: kuinka monta suomalaista kaupallista peliä on julkaistu vuosittain? Kyse on pelkästä pelien lukumäärästä, mikä ei edusta tarkasti esimerkiksi peliteollisuuden rahallista arvoa tai myyntilukemia, sillä pikkupelillä on sama painoarvo kuin vuosia kestäneellä massiivisella tuotannolla. Tiettyä korrelaatiota rahan ja julkaisujen määrällä epäilemättä on (vrt. Tekes 2012, 4), mutta paremmin tämä kuvaaja kertoo alalla työskentelevien ihmisten määrästä ja suomalaisen peliteollisuuden yleisestä aktiivisuudesta. On myös huomioitava, että julkaisuajankohta on vain yksi vaihe pelin elinkaarissa. Suurimmat projektit kestävät jopa vuosia, joten niiden aloitusvaiheessa markkinatilanne sekä tekninen kenttä ovat todennäköisesti hyvin erilaiset kuin lopussa, ja alussa tehdyt valinnat perustuvat lähinnä oletuksille siitä, mihin suuntaan kehitys tulee kulkemaan.



Kuvio 1. Suomessa 1984–2012 julkaistut kaupalliset pelit.

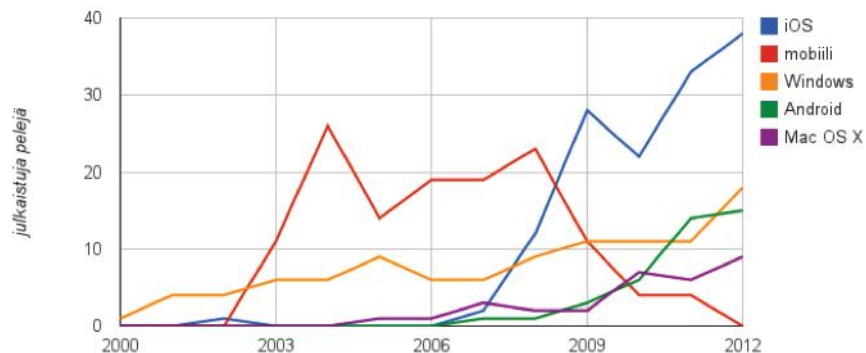
Pelien lukumäärää kronologisesti tarkasteltaessa erottuu nopeasti muutamia selkeitä käännekohtia. Ensimmäinen kotimaisten tietokonepeliä aalto ilmaantui vuosina 1984–1989 samaan aikaan kun edulliset tietokoneet, etenkin Commodore 64, saapuivat suomalaisiin kotitalouksiin (ks. Saarikoski 2004, 78–143). Jo aiemmin oli myyty esimerkiksi televisio- ja elektroniikkapelejä sekä ensimmäisen sukupolven kotitietokoneita (Saarikoski & Suominen 2009, 21–22), mutta niiden pelit olivat joko ulkomailla tehtyjä tai ei-kaupallisia. Verrattain suurta lukumäärää selittää se, että ensimmäiset pelit olivat yksinkertaisia, usein yhden ohjelmoijan tekemiä (Saarikoski 2004, 263–269; Köönikkä 2011, 18), eikä kotimaisten julkaisijoiden kuten Amersoftin tai Triosoftin julkaisukynnys ollut korkealla.

Alkuinnostusta seurasi pitkä, yli kymmenen vuotta kestänyt latenssvaihe, jolloin julkaistiin vain muutamia kaupallisia pelejä vuosittain. Tänä aikana perustettiin kylläkin ensimmäiset tunnetut pelitalot ja tehtiin nimekkäitä pelejä, mutta numeroiden valossa julkaisutahti oli sittenkin verkkainen, huolimatta 1990-luvun puolivälin hetkellisestä piristymisestä. Samaan aikaan sijoittuvat 1990-luvun alun pankkikriisi ja sitä seurannut taloudellinen lama, jonka aikana tietokoneiden myynti kääntyi laskuun (Saarikoski 2004, 402–403). Latenssvaihe päättyi äkisti vuonna 2003 kännykkäpelihuman myötä, jolloin muutamista

vuotuisista julkaisuista harpattiin kymmeniin. Kännykkäpelit olivat täysiverisiin tietokonepeleihin verrattuna pieniä ja yksinkertaisia, joten niitä oli myös mahdollista tehdä huomattavasti nopeammassa tahdissa.

Viimeiset kymmenen vuotta ovat kuvaajassa vahvasti nousujohteisia kahta lyhyttä notkahdusta lukuun ottamatta. Neogamesin (2011,7) tilastot vuosilta 2004–2011 tukevat tätä havaintoa: sekä alan työntekijämäärä että liikevaihto ovat kasvaneet tutkimuksen kattaman seitsemän vuoden aikana. Sandqvistin (2012) vastaava kuvaaja Ruotsin tilanteesta vuosilta 1992–2009 kertoo lähes identtisestä kehityksestä naapurimaassa – jopa 2003 alkanut kasvupyörähdys ajoittuu samaan kohtaan.

Lähemmässä tarkastelussa 2000-luku osoittautuu silkkää voittokulkua monisyisemmäksi ajanjaksoksi (kuvio 2). Näkyvin käänne on se, kuinka vuodesta 2003 alkaen kasvanut, Javaan perustunut kännykkäpeliteollisuus katoaa kentältä lähes yhtä nopeasti kuuden vuoden päästä tekniikan ja kaupallisten olosuhteiden muuttuessa. Muutos ei ollut helppo ensimmäisen sukupolven mobiilipelistudioille: Telcogames lakkautti Fathammerin vuonna 2007, THQ Universomon 2010 ja RealNetworks Mr. Goodlivingin 2011.



Kuvio 2. Yleisimpien pelialustojen julkaisut 2000–2012.

Applen vuonna 2007 julkaisema iPhone herätti välittömästi kotimaisten tekijöiden kiinnostuksen, minkä voi havaita kuvaajassakin nopeana kasvuna. Muutoksen nopeus kertoo paitsi markkinatilanteesta, myös siitä, että kansainvälistä kehitystä seurattiin pelitaloissa tarkasti ja pyrittiin ennakoimaan tulevia käännteitä – käytännössähän Apple oli vielä 2007 häviävän pieni toimija Nokian Symbian-puhelinten hallitsemilla älypuhelinmarkkinoilla (ks. Gartner Press Release 11.3.2009). Pari vuotta myöhemmin toinen älypuhelin käyttöjärjestelmä, Googlen Android, nousi lähes samalla reseptillä varteenotettavaksi pelialustaksi.

Tietokoneiden osalta Windows-pelien tuotanto on kasvanut tasaisesti koko 2000-luvun ajan, ja pienellä viiveellä sama on tapahtunut aiemmin marginaalissa olleelle Macintoshille. Suomalaiset Mac-pelit ovat enimmäkseen muilta laitteilta tuttujen pelien käännöksiä, joiden kysyntä on lisääntynyt Applen aseman vahvistuessa kansainvälisillä kuluttajamarkkinoilla.

Keskeisimmät pelilaitteet ja -alustat

Oman näkymänsä eri laitteiden ja ohjelmistoalustojen merkittävyyteen tarjoaa niille tehtyjen suomalaisten pelien kokonaismäärä (taulukko 1). Useat

Alusta	Pelejä	MSX	11
iOS	140	Playstation 3	11
Mobiili (pääosin Java)	135	Playstation Portable	11
Windows	114	Selainpelit	11
Android	42	Xbox360	10
Mac OS X	32	BlackBerry	9
MS-DOS	30	Linux	9
Commodore 64	25	Gizmondo	8
Symbian (sis. N-Gage)	17	Blueberry	6
Windows Mobile/Phone	17	Meego ja Maemo	6
Amiga	11	Nintendo DS	6

Taulukko 1. Yleisimmät pelialustat julkaisujen mukaisessa järjestyksessä (1984–2012).

nimikkeistä on julkaistu monelle eri alustalle, joten luokittelu ei ole poissulkeva. Luettelon lopusta on jätetty pois ne laitteet, jolle on Videogames.fi:n tietojen perusteella julkaistu alle kuusi peliä.

Jo aiemmin todettiin iOS- ja kännykkäpelien suuri määrä, ja sama havainto toistuu näissä lukemissa. Kyseisten kahden alustan osalta Videogames.fi:n luettelo on edelleen puutteellinen, joten todennäköisesti ne ovat vielä tässä esitettyäkin hallitsevampia. Neogamesin (2011, 8) mukaan vuonna 2011 mobiililaitteet olivat pääasiallinen kohdealusta 39 prosentille suomalaisista peliyrityksistä. Windowsin yleisyys on kerryttänyt sillekin pelejä tasaisesti 1990-luvun lopulta lähtien. Muuhun kärkikolmikkoon verrattuna Windows-pelien skaalassa on selvästi enemmän vaihtelua: joukkoon kuuluvat niin yksittäisten harrastajien tekemät shareware-pelit kuin suurimmat Suomessa koskaan tehdyt tuotannotkin. Aikansa suosituimmat kotitietokoneet, Commodore 64, Amiga ja MSX, ovat listalla toki edustettuina, mutta kovin laajaa ei kotimainen tuotanto niille ole ollut.¹⁹

1980- ja 1990-luvun suomalaisille peleille oli leimallista, että ne muutamaa poikkeusta²⁰ lukuun ottamatta toimivat vain yhdellä tietyllä laitealustalla; monen alustan pelit yleistyivät vasta 2000-luvulla, jolloin etenkin älypuhelinpelejä ryhdyttiin järjestelmällisesti kääntämään useammalle kuin yhdelle kännykkätyypille. Kehitykseen vaikuttavia teknisiä seikkoja ovat etenkin peliohjelmoinnin abstraktiotason nousu ja laitteiston konvergenssi: siinä missä kotitietokoneiden tekniset ratkaisut poikkesivat toisistaan huomattavasti, on älypuhelimissa eroja enää lähinnä käyttöjärjestelmien välillä. Modernit pelinkehitysympäristöt, kuten Unity ja Unreal Engine, mahdollistavat pelien kääntämisen pienellä vaivalla useille eri alustoille ja piilottavat järjestelmäkohtaiset erot oman rajapintansa taakse.

Muuten yleisien selainpelien pieni määrä taulukossa selittyy sillä, että niitä ei julkaisukanavan puuttuessa ole juuri myyty kaupallisesti. Omana

19 Vertailun vuoksi Spectrum Game Databasen yli tuhannesta pelistä suurin osa on tehty laitteen kotikentällä Iso-Britanniassa.

20 *Nero 2000*-tietovisa (1987) on julkaistu Commodore 64:lle, MSX:lle ja IBM PC -yhteensopiville. Alkujaan Amigalle tehty *Coloris* (1990) käännettiin Atari ST:lle ja *Stardust* (1993) Atari STE:lle.

kummajaisenaan luettelo on päässyt ruotsalaisen Tiger Telematicsin Gizmondo-käsimkonsoli (2005), jolle Fathammer ehti tehdä joitakin pelejä (lähinnä käännöksiä) ennen laitteen nopeaa katoamista markkinoilta.

Yhtä kiinnostavaa on se, mille laitteille pelejä *ei* ole tehty. Etenkin oman aikansa suosituimmat pelikonsolit, Nintendon NES (1983) sekä SNES (1990), Sega Megadrive (1988) ja Sony PlayStation (1994), loistavat poissaolollaan. Koneet sijoittuvat kaikki suomalaisen peliteollisuuden lama-aikaan, mutta yhtä merkittävän syyn voi löytää niiden suljetusta ja kalliista ohjelmankehityksestä, joka käytännössä teki pienten yritysten julkaisut mahdottomiksi. Tietokoneilla vastaavia rajoitteita ei ollut, ja niinpä ensimmäiset kotimaiset konsolipelit ilmesivät vasta 2000-luvun alussa, lukuun ottamatta *Super Stardust*, joka ehätti Commodoren Amiga-pohjaiselle CD32:lle jo vuonna 1995. "Isoille konsoleille" kehittäminen on edelleen harvinaista, mutta aiempaa avoimempi kehitysmalli, massiivinen asiakaskunta ja digitaaliset jakelukanavat ovat lisänneet niiden houkuttelevuutta, mikä näkyy myös pelien määrässä.

Suomalaisten pelien genret

Toistaiseksi vähälle huomiolle on jäänyt kotimaisten pelien jakautuminen eri lajityyppeihin eli genreihin. Genre on eräs Videogames.fi:n keräämistä tiedoista, mutta sitä ei voi käsitellä yhtä yksiselitteisesti kuin vaikkapa julkaisuvoittoa tai laitealustaa. Henkilökohtaisten tulkintaerojen lisäksi esimerkiksi verkkokaupoissa genren määrittelyyn vaikuttavat kaupalliset syyt. Määritimme Videogames.fi:n pelien lajityypit kolmen hengen voimin käyttäen lähtökoh- tana Jaakko Kemppaisen (2012) yhdeksänportaista, eri palveluiden keskinäisen vertailun mahdollistavaa jaottelua, jota laajennettiin lisäämällä musiikkipelit omaksi luokakseen. Eri genrejen suhteellinen yleisyys näkyy taulukossa 2.

Pulma- ja toimintapelien välinen rajanveto on usein tulkinnanvarainen, samoin kuin vaikkapa seikkailu- ja räiskintäpelien, joten desimaalien sijasta on hyödyllisempää tarkastella kokonaiskuvaa. Selkeästi esiin nousee ainakin se, kuinka korostetun suuri osa suomalaisista peleistä on erilaisia pulmapelejä (*puzzle*). Yhteen kantavaan ideaan, tyypillisesti värikkäiden jalokivien tai

Genre	%	Seikkailu	7,1
Pulmapeli	26,4	Strategia	4,6
Toiminta	22,8	Musiikki	3,6
Räiskintä	12,9	Roolipeli	1,6
Ajopeli	9,8	Simulaattori (pl. ajopelit)	0,7
Urheilu	8,2	Tunteaton/muu	2,3

Taulukko 2. Suomalaisten pelien jakautuminen genreihin.

palikoiden yhdistelyyn, perustuvat pulmapelit sopivat erityisen hyvin kännyköille pienten laitteistovaatimustensa vuoksi, minkä lisäksi niitä on edullista ja nopeaa kehittää. Toista ääripäätä edustavat harvinaisiksi jääneet roolipelit, jotka vaativat usein mittavaa sisällöntuotantoa. Auto- ja mopopelien (ajopelit) suuri osuus on hieman odottamaton löydös, joka selittyy muutaman tuottelijaan yrityksen, näkyvimpinä Bugbear ja RedLynx, keskittymisellä kyseiseen genreen. Ajopelejä tehtiin aktiivisesti myös Java-kännyköille.

Tässä ja tästä eteenpäin

Vuonna 2013 ollaan tilanteessa, jossa suomalaiset kehittäjät ovat mukana kaikenlaisessa pelituotannossa: selainpeleistä konsolipeleihin ja indiestä miljoonabudjetteihin. Muutamasta yksittäisestä kehittäjästä alkanut teollisuuden ala työllistää tällä hetkellä yli 1500 henkeä ja rekrytoi satoja työntekijöitä joka vuosi. Kehitys on ollut kaikkiaan nousujohteista, vaikka vuosien 2008 ja 2009 välillä alalla työskentelevien määrä putosi hetkellisesti yli sadalla hengellä. (Tekes 2012, 9.) Näkyvyydestään huolimatta pelialan työllistävä ja kansantaloudellinen vaikutus on Suomen mittakaavassa edelleen pieni: alan koko yhteenlaskettu työntekijämäärä vastaa yhtä suurehkoa teollisuusyritystä.

Vuoden 1983 videopelilama eli Video Game Crash ja 2000-luvun taitteen IT-kuplan puhkeaminen tarjoavat konkreettisen vertailukohdan tämänhetkiselä kasvusuhdanteelle. Kuten aiemminkin, potentiaalisena vaarana on kohtuuttomiin kasvuodotuksiin luottaminen ja ylikilpailtujen markkinoiden kyllästäminen

keskinkertaisilla tuotteilla, jolloin tuottavuus romahtaa. Liikevaihdon kasvu on yksinkertaistava mittari, joka ei kerro keskivertoyrityksen tilanteesta eikä edes alan yleisestä kannattavuudesta. Liikevoitoista ja -tappioista ei ole julkaistu vastaavia tilastoja, mutta Neogamesin johtaja KooPee Hiltusen mukaan reilusta 150 yrityksestä "noin 15 tekee hyvää voittoa" (Suomalaisella peliteollisuudella menee vahvasti 14.1.2013). Mainitun tuottoisan kärjen ulkopuolelle jää pääosa suomalaisista peliyrityksistä, mikä asettaa alan menestyskeskeisen julkisuuskuvan todenmukaisempaan perspektiiviin.

Lopuksi

Suomalaisen peliteollisuuden lähes kolmekymmenvuotinen taival on läpi- leikkaus niin ohjelmistojen, laitteiden kuin niiden käyttökulttuurinkin historiaan. Laiteteknisiä sukupolvia ensimmäisistä kotitietokoneista multimedian kautta kännyköihin voi tarkastella varsin kattavasti pelien kautta. Etenkin kaupalliset seikat, kuten laitteiden markkina-asema, heijastuvat nopeasti pelituotantoon: onhan peleille oltava ostava yleisö tai ainakin toivo sellaisen pikaisesta ilmestymisestä.

Ainoastaan aivan ensimmäiset pelit tehtiin puhtaasti kotimarkkinoille, sillä jo 1980-luvun puolivälistä alkaen suomalaiset pelintekijät ovat pyrkineet kansainvälisille markkinoille ulkomaisten julkaisijoiden kautta. Sittemmin kansainvälisyydestä on tullut itsestäänselvyys, ja suomenkielisille markkinoille tehdään enää lähinnä opetus- ja pikkupelejä. Kansainvälistyminen on ollut ehdoton edellytys alan kasvulle nykyiseen kokoonsa, mutta mitenkään automaattisesti sitä ei ole saavutettu, vaan nimekkäidenkin yritysten on pitänyt käydä läpi oppivuotensa ennen menestymistä. Keskitetty digitaalinen jakelu on sittemmin nopeuttanut kansainvälisille markkinoille pääsyä, kun monessa tapauksessa välistä on jäänyt pois työläs asiointi ulkomaisten suurten julkaisijoiden kanssa. Tekninen osaaminen on harvoin ollut menestystä rajoittava tekijä – suurimmat haasteet on kohdattu pikemminkin tuotteistamisessa ja myynnissä.

Pelitalojen ulkopuolella on elänyt omana, hivenen kepeämpänä maailmaan suomalainen indie-tuotanto, jonka juuret ovat niin ikään värikkäässä

1980-luvun alussa. Indiepelit ovat henkisesti lähellä ei-kaupallisia pikkupelejä, joita on tehty ja tehdään edelleen paljon. Luonteenomaisia piirteitä ovat usein huumori ja kokeilevuus, joille ei varman päälle tehdyissä miljoonatuotannoissa tai tarkkaan tuotteistetuissa lisenssipeleissä ole välttämättä sijaa. Uusien jake-lukanavien merkitys on ollut indiekehittäjille kenties vielä suurempi kuin perinteisille pelitaloille, ja niinpä viimeisten viiden vuoden aikana onkin nähty uusien tekijöiden aalto etenkin älypuhelimilla.

Pitkään yksittäisistä, hajanaisista toimijoista koostunut peliteollisuus on muuttunut kasvunsa myötä vakavasti otettavaksi teollisuudenalaksi, mistä kertoo osaltaan kansallisten instituutioiden herääminen: yliopistoissa ja ammattikorkeakouluissa tehdään pelitutkimusta ja tarjotaan koulutusta, minkä lisäksi Tekes rahoittaa alan hankkeita *Skene: Games Refueled* -ohjelmansa kautta. Vakiintumisesta kertovat myös peliyhtiöitä edustavan Suomen Pelinkehittäjät Ry:n perustaminen sekä kansainvälisen IGDA-järjestön toiminta Suomessa paikallisen IGDA Finlandin muodossa.

Suomen ja Ruotsin tilannetta rinnakkain vertaillaessa käy nopeasti ilmeiseksi, kuinka samanlaisten vaiheiden kautta historia on kulkenut kahdessa eri maassa. Missään lähdemateriaalissa ei tullut ilmi aktiivista vaihtoa pelinkehityksen saralla, joten vaikuttaa todennäköiseltä, että samankaltaiset yhteiskunnalliset, tekniset ja taloudelliset tekijät yhdessä ulkomaisten vaikutteiden kanssa ovat tuottaneet molemmissa maissa itsenäisesti lähes identtisiä käännteitä, minkä perusteella voi tehdä oletuksia ainakin toisten Pohjoismaiden osalta. Laajemmasta yleistettävyydestä on vielä liian aikaista sanoa mitään, mutta vastaavia kehityslinjoja saattaa löytyä esimerkiksi muista pienistä maista, joissa on ollut vahvaa tietoteknistä harrastuskulttuuria.

Peliluettelon käyttäminen pääasiallisena tutkimusmateriaalina ei osoittautunut yksiselitteisesti hyväksi tai huonoksi lähestymistavaksi. Parhaiten lista toimi kokonaiskuvan muodostamisessa ja tunnuslukujen laskemisessa: trendit ja toimijat hahmottuivat uskottavasti, minkä jälkeen saatoimme etsiä laadullisen tarkastelun kautta selityksiä havaituille ilmiöille. Materiaalin keruussa tietoisesti tehdyt rajaukset sulki toisaalta käsittelyn ulkopuolelle merkittäviäkin aiheita, kuten mainospelit ja raha-automaatit. Julkaisujen tarkastelun kautta

eivät myöskään hahmotu ne hylätyt projektit, joista ei koskaan syntynyt luette-loissa näkyvää peliä.

Kotimaisen pelituotannon historiassa on edelleen lukuisia aukkoja, jotka kaipaavat lisätutkimusta. Huomio tulisi kiinnittää ainakin kolmeen eri osaluueeseen: artefakteihin, pelintekijöihin ja pelikulttuuriin. Julkaistujen pelien ja niiden tietojen kerääminen on tarpeellinen pohjatyö, jota täytyy edistää nopeasti, etenkin kun täysin digitaaliset tallenteet ovat jo katoamisvaarassa. Tätä tehtävää hoitaa omalta osaltaan Videogames.fi-sivusto, mutta pienen vapaaehtoisryhmän ponnistelut ja asiantuntemus eivät yksinään riitä koko kentän kattamiseen. Vastuuta on myös pelialan yrityksillä, joiden toivomme jatkossa osallistuvan arkistointiin omalta osaltaan.

Pelintekijöiden haastattelut ovat tarpeellisia tekijänäkökulman ymmärtämiseksi. Yksittäisiä henkilöitä on toki haastateltukin eri yhteyksissä, mutta kattavan kuvan luomiseksi tarvitaan lisätyötä. Pelintekijöiden määrä on verrattain suuri, mutta edelleen hallittavan kokoinen, eivätkä haastateltavat – toivottavasti – ole lopullisesti saavuttamattomissa vielä muutamaa kymmeneen vuoteen. Työmäärältään suurin tehtävä on suomalaisen pelikulttuurin kartoitus: millaisia kokemuksia ja muistoja pelit ovat täällä luoneet? Tälläkin saralla on tehty hyviä avauksia, mutta tyhjentävistä esityksistä ollaan vielä kaukana.

Kiitokset

Kiitämme Videogames.fi:n päivittämiseen osallistuneita, kaikkia artikkelia kommentoineita, sekä Koneen säätiötä, joka on rahoittanut *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimusprojektia.

Lähteet

Sanoma- ja aikakauslehdet

Aamulehti, 7.7.2005.

Amiga Joker, heinäkuu 1990.

C-lehti, 1/1988.

CU Amiga, joulukuu 1993, heinäkuu 1994, helmikuu 1996.

MikroBitti, 6–7/1986, 12/1986, 10/1987, 2/1988, 12/1989.

Power Play, 5/1990.

Verkkosivut

Kaikki linkit tarkistettu 15.2.2013.

Digital Chocolate Acquires Sumea Interactive, Leading European Mobile Content Publisher. <<http://www.digitalchocolate.com/digital-chocolate-acquires-sumea-interactive-leading-european-mobile-content-publisher/>>.

Empire Interactive Enters Administration, 5.5.2009. <<http://www.wired.com/gamelif/2009/05/empire-enters-administration/>>.

FIGMA. <<http://www.figma.fi/>>.

Gartner Press Release, 11.3.2009. <<http://www.gartner.com/newsroom/id/910112>>.

iDrop Dead, the craziest ragdoll bear destruction game ever, 28.4.2009. <<http://forums.toucharcade.com/showthread.php?t=23123>>.

Lemon. <<http://www.lemon64.com/>>.

Luettelo suomalaisista videopeleistä. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_suomalaisista_videopeleistä>.

Max Payne for PC Reviews. <<http://www.metacritic.com/game/pc/max-payne>>.

MobyGames. <<http://www.mobygames.com/>>.

N-Gage. <<http://www.n-gage.com/>>.

Pathway to Glory Review, 7.12.2004. <<http://us.gamespot.com/pathway-to-glory/reviews/pathway-to-glory-review-6114566/>>.

Recap 2012, Hello 2013!, 17.1.2013. <<http://www.grimrock.net/2013/01/17/recap-2012-hello-2013/>>.

Spectrum Game Database. <<http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/stevo/gamedbs/gamelist.htm>>.

Sumea | Studio. <<http://smt2a.digitalchocolate.com/studio.html>>.

Suomipelit.fi. <<http://www.suomipelit.fi/>>.

Suosi suomalaista: Flat-Out, 5.11.2002. <<http://www.peliplaneetta.net/tietokonepelit/uutiset/3910/>>.

Suomalaisella peliteollisuudella menee vahvasti, 14.1.2013. <<http://www.finnland.de/public/default.aspx?contentid=267296>>.

Supercell's iOS games earning \$500,000 a day, 9.10.2012. <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-10-09-supercell-ios-games-earning-USD500-000-a-day>>.

Take-Two News Release, 22.5.2002. <<http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=299379>>.

Videogames.fi. <<http://www.videogames.fi/>>.

World of Spectrum. <<http://www.worldofspectrum.org/>>.

Xbox Live's Trials Evolution records 100,000 downloads in one day, 20.4.2012. <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-04-20-trials-evolution-records-100-000-downloads-in-one-day>>.

Kirjallisuus

Aldred, Jessica (2012). A Question of Character: Transmediation, Abstraction, and Identification in Early Games Licensed from Movies. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press, 90–104.

Anderson, Magnus & Rebecca Levene (2012). *Grand Thieves & Tomb Raiders: How British Video Games Conquered the World*. London: Aurum Press.

Forster, Winnie (2005). *The Encyclopedia of Game Machines: Consoles, Handhelds & Home Computers 1972–2005*. Utting: GAMEplan.

Greenhalgh, Chris, Steve Benford, Adam Drozd, Martin Flintham, Alastair Hampshire, Leif Oppermann, Keir Smith & Christoph von Tycowicz (2007). Addressing Mobile Phone Diversity in UbiComp Experience Development. Teoksessa *UbiComp 2007: Ubiquitous Computing*. New York: Springer, 447–464.

Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Kemppainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 16–33.

— (2012). Genremetsä. Peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 121–129.

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

Kerr, Aphra (2012). The UK and Irish Game Industries. Teoksessa Peter Zackariasson & Timothy L. Wilson (toim.), *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 116–133.

Köönikkä, Juha (2011). Digitaalisten pelien kehitystyö Suomessa 1980-luvulta 2000-luvulle. Pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri.

Montfort, Nick & Ian Bogost (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge: MIT Press.

Neogames (2011). *The Finnish Game Industry 2010–2011*. Raportti. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://www.hermia.fi/neogames/tutkimukset-ja-julkaisut/?x11656=889224>>.

Newman, James (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. London: Routledge.

O'Donnell, Casey (2012). The North American Game Industry. Teoksessa *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 99–115.

Parikka, Jussi & Jaakko Suominen (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *The International Journal of Computer Game Research* 6(1). Verkkojulkaisu osoitteessa <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen>.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

— (2012). "Rakas Pelit-lehden toimitus..." Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 21–40.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 16–33.

Sandqvist, Ulf (2012). The Development of the Swedish Game Industry: A True Success Story? Teoksessa (toim.), *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 134–153.

Teke (2012). *The Finnish Game Industry*. Raportti. Verkkojulkaisu osoitteessa <http://www.tekes.fi/fi/document/74035/the_game_industry_of_finland_pdf>.

Therrien, Carl (2012). Video Games Caught Up in History. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press, 9–29.

Artikkeli

”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?”

Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa

TERO PASANEN

tero.m.pasanen@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

JONNE ARJORANTA

jonne.arjoranta@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Julkisessa sanassa digitaalisia pelejä käsitellään varsin usein väkivallan kontekstissa. Tässä artikkelissa tarkastellaan diskurssianalyttisesti suomalaisessa verkkomediassa käytyä julkista keskustelua pelien ja väkivallan yhteydestä. Aineiston hallitseviksi teemoiksi osoittautuivat joukkosurmia, aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä valvontaa ja vastuuta korostavat diskurssielementit. Vaikka aiheen rajaus väkivaltaisiin peleihin nostikin lukumääräisesti esiin enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia, oli keskustelussa ilmenevien mielipiteiden kirjo yllättävän runsas.

Avainsanat: väkivaltaiset pelit, verkkomedia, diskurssianalyysi

Abstract

”Who Needs Wargames Anyway?” Discourses of Violent Video Games in Finnish Online Media

In media, digital games are quite often discussed in the context of violence. The present article employs a discourse analytical approach in examining public discussion in the Finnish online media concerning the relationship between games and violence. Discourse elements foregrounding mass murder, aggressiveness/aggression and control/responsibility stood out as dominant themes from the research material. As expected, limiting the focus of the article to violent digital games manifested in a prevalence of adverse perspectives. However the spectrum of varying opinions was surprisingly ample, also including neutral and favourable viewpoints.

Keywords: violent games, online media, discourse analysis

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan suomalaisessa verkkomediassa esiintyviä argumentteja ja diskursseja, joissa digitaaliset pelit yhdistetään väkivaltaan.¹ Artikkelin ei siis pyri peilaamaan digitaalisista peleistä tai pelaamisesta käytyä julkista keskustelua sen kaikessa monimuotoisuudessa. Koska aihe on rajattu peleihin ja väkivaltaan, nousee esiin huomattavasti enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia. Peliväkivalta nousee laajemmin otsikoihin tavallisesti

suomalaista yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien uutisoinnin kautta. Tällöin pelien hyödyllisyyttä tai kulttuurista arvoa puolustavat julkiset mielipiteet ovat vähemmistössä.

Artikkelin aineisto koostuu yhteensä 117 verkkoartikkelista, jotka on kerätty 14 eri lähteestä vuosilta 2000–2012 (ks. liite 1). Lähteiden valinnassa on painotettu Suomen kymmentä suurinta sanomalehteä (Sanomalehti-ilto 2011). Aineisto sisältää uutisartikkeleita, pääkirjoituksia sekä kolumneja *Helsingin Sanomien* (HS), *Ilta-Sanomien* (IS), *Aamulehden* (AL), *Turun Sanomien*, *Iltalehden*

(IL), *Maaseudun Tulevaisuuden* (MT), *Kalevan*, *Kaupparehden*, *Keskisuomalaisen* ja *Savon Sanomien* (SS) verkkosivuilta. Tämän lisäksi lähteisiin sisältyvät Ylen, *Taloussanomien* (TS), *Suomen Kuvalehden* (SK) sekä *Satakunnan Kansan* verkkojulkaisut. Aineistoon on kelpuutettu ainoastaan toimituksellinen materiaali. Myös peliarvostelut on rajattu sen ulkopuolelle. Julkaisumuoto (ts. verkkojulkaisu) näkyy aineistossa: tyypillinen artikkeli on lyhyt, sisältää yhden kuvan ja viittaa usein toiseen lähteeseen. 53 artikkelissa on haastateltu jotakuta henkilöä, useimmiten asiantuntijaa. 39 artikkelissa on mainittu nimeltä ainakin yksi peli. Asiantuntijahaastattelujen yhteydessä esiintyi jonkin verran toistoa eri julkaisujen siteeratessa samoja lähteitä.

Aineistohaussa keskityttiin ainoastaan materiaaliin, joka käsittelee digitaalisia pelejä ja väkivaltaa samassa yhteydessä. Verkkohakua tehtiin termeillä ”pelit” ja ”väkivalta” sekä näiden lähikäsitteillä. Poimitut artikkelit käytiin läpi useampaan kertaan, ja kaksi eri kirjoittajaa koodasi aineiston diskurssielementeiksi. Tämän jälkeen aineisto käytiin uudestaan läpi, jolloin yhdistettiin yksittäisiä, toisiinsa liittyviä pienempiä teemoja laajempiin kokonaisuuksiin. Epäselvien tapausten yhteydessä diskurssielementtien sisällöistä ja määrittelmistä keskusteltiin, kunnes niistä päästiin yksimielisyyteen (ks. liite 2).

Artikkelin tarkoitus ei ole kartoittaa kaikkea aiheesta käytyä julkista keskustelua. Aineistomme ei siis sisällä jokaista tietyllä ajanjaksolla julkaistua artikkelia. Myöskään yksittäisten artikkelien sisältämiä diskursseja ei ole analysoitu, vaan päämääränä on ollut tunnistaa mahdollisimman monta eri diskurssielementtiä rajatusta otoksesta. Tämä lähestymistapa sopii paremmin diskurssianalyysiin, jonka aineisto koostuu yli 100 artikkelista. Tunnistetut diskurssielementit ovat argumentteja, väitteitä, perusteluita, tulkintoja ja olettamuksia väkivaltaisten pelien ominaisuuksista, haitoista ja/tai vaikutuksista, ja niistä voidaan periaatteessa muodostaa lukemattomia eri diskursseja, puolesta tai vastaan. Eri palaset muodostavat yleensä diskurssikokonaisuuksia, joissa jotkin elementit ovat hallitsevampia kuin toiset, mutta myös yksittäiset elementit voivat toimia itsenäisinä diskursseina.

Diskurssianalyttinen lähestymistapa toimii artikkelin teoreettisena viitekehysenä. Muodostetuille diskurssikategorioille syvempää taustaa luovat

moraali- ja mediapaniikin käsitteet, mediaväkivallan tutkimuksen perinteet sekä joukkosurmat, joiden yhteydessä digitaaliset pelit usein yhdistetään väkivaltaan.

Moraalipaniikeista mediaspektaakkeleihin

Moraalipaniikilla (Cohen 1972) viitataan yhteisössä syntyneeseen huoleen jostain teosta tai ilmiöstä, joka uhkaa sosiaalista tai yhteiskunnallista järjestystä. Tämä uhka voi olla aito tai keksitty, mutta moraalipaniikeille on tunnusomaista, että uhkan vakavuutta liioitellaan. Huoli aiheuttaa usein ärtymystä, joka suunnataan kohti jotain yksilöä tai ryhmää, jonka uskotaan olevan vastuussa uhkasta. Stanley Cohenin (1972) mukaan uhkaa vastaan muodostetaan asiantuntijoiden rintama, joka on yhtä mieltä teon tai ilmiön haitallisuudesta. Ilmiötä vastaan vaaditut ja/tai toteutetut toimenpiteet ovat myös usein suhteettomia. Paniikit ovat lyhytkestoisia, mutta niitä leimaa jaksottaisuus: ne nousevat uudelleen pintaan uusien tapausten ja ilmiöiden myötä (Goode & Ben-Yehuda 2009). Ajoittaiset moraalipaniikit ovat muovanneet länsimaista populaarikulttuuria säännöllisesti 1800-luvun puolivälistä saakka (Springhall 1998).

Mediapaniikki (Drotner 1999) on moraalisen paniikin alamuoto, jonka keskiössä ovat yleensä uudet median muodot. Mediapaniikki ei siis keskity välttämättä itse sisältöön vaan teknologiaan, jolla sisältöä levitetään. Medialla itsellään on keskeinen osa paniikkien luomisessa. Keskustelu on moraalisesti polarisoitunutta, sensaatiohakuista ja emotionaalisesti latautunutta, ja sen keskipisteessä ovat lapset ja nuoret.

Moraali- ja mediapaniikeilla on ilmeinen poliittinen funktio. Yhdysvalloissa ne on yhdistetty niin sanottuihin kulttuurisotiin, mikä viittaa kulttuuristen ja moraalisten arvojen yhteentörmäykseen ja siitä syntyneeseen konfliktiin. Paniikit voidaan mieltää myös yhdeksi ”pelon kulttuurin” työkaluksi, jonka avulla eri intressiryhmät hyödyntävät ihmisten yhteiskunnallisia pelkoja omiin tarkoituksiinsa (Glassner 1999). Mediavaikutuksia tarkastelevan kultivaatioteorian mukaan kielteisen uutisoinnin synnyttämät uhkakuvat voivat herättää pelkoa ja ahdistusta yleisössä sekä luoda pelkoa uutisoinnin kohdetta kohtaan (ks. esim. Gerbner ym. 2002).

Pelit yhtenä joukkosurmien selitysmallina

„Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” kysyi kirjailija Heikki Tuuri Hyvinkään ampu- mistapauksen jälkeen (MT 29.7.2011). Väkivaltaiset pelit ja niiden oletetut vaikutukset nousevat tavallisesti otsikoihin joukkosurmien, kuten koulusurmien, yhteydessä. Länsimaissa mielikuva nuoresta joukkosurmaajasta väkivaltaisten pelien suurkuluttajana on niin voimakas, että se nostetaan esiin lähes auto- maattisesti väkivaltaisten hyökkäysten täyttäessä tietyt tunnusmerkit. Ensiuuti- soinnin yhteydessä näin saatetaan tehdä jopa ennen kuin itse tekijästä tai hänen mediamielityksistään tiedetään mitään konkreettista.² Näiden tapahtumien yhteydessä mediaa kiinnostaa erityisesti kuoleman poikkeuksellisuus, ja se pyrkii organisoimaan uudelleen joukkosurmien hajottamaa moraalista järjestystä (Sumiala 2009). Tässä prosessissa pelit toimivat yhtenä selitysmallina.

Yhdysvalloissa vuosituhanen vaihteessa tapahtuneet kouluampumiset loivat väkivaltaisten digitaalisten pelien ympärille varsin värikkään myyttiku- vaston. Columbinen tragedia (1999) oli massiivinen mediaspektaakkeli, joka nousi 1990-luvun kolmanneksi seuratuimmaksi uutiseksi Yhdysvalloissa (Pew Research Center 1999). Väkivaltaisten pelien haitallisuus ei ollut uusi teema, mutta tapauksen intensiivinen uutisointi teki niistä laajemman moraalipaniikin kohteen. Jotkin tapauksen synnyttämistä myyteistä elävät yhä osana digitaalisen median metanarratiivia. Jokelan koulusurmat (2007) toivat diskurssit väki- valtaisten tietokonepelien uhkista suomalaiseen kontekstiin. ”Älkää syyttäkö elokuvia, joita katson, musiikkia jota kuuntelen, pelejä joita pelaan tai kirjoja joita luen”, kirjoitti Pekka-Eric Auvinen (2007, 3) manifestissaan.³ Siinä mainitut elokuvat ja musiikki eivät herättäneet mielenkiintoa lehdistössä, mutta sen sijaan manifestin sosiaalidarwinistinen päätös sekä muusta verkkomateriaalista löytyneet viitteet Nietzscheen ja Linkolaan kirvoittivat joukon lehtiartikkeleja. Populaarikulttuurin muodoista kirkkaimpaan valokeilaan nostettiin odotetusti internet ja pelit.

Jokelan koulusurmia voidaan tapauksena monella tapaa verrata Columbi- neen.⁴ Jokelan tapaus oli maamme mittakaavassa massiivinen mediaspektaak- keli, joka kesti yhtäjaksoisesti useita kuukausia. Surmien uutisoinnissa tapahtui

ylilyöntejä, jotka herättivät laajaa kritiikkiä median toimintatavoista. Kuten Salli Hakalan (2009, 81) analyysi osoittaa, Jokelan surmien kahden ensimmäisen päivän (8.–9.11.2007) uutisoinnissa internet ja pelit olivat kuudenneksi yleisin pääteema (89/907 juttua), eli jopa suosituampi kuin nuorten pahoinvointi ja mie- lenterveysongelmat (71/907 juttua) tai ampuma-aseiden lupakäytännöt (45/907 juttua). Kauhajoen koulusurmien⁵ (2008) sekä Hyvinkään ampumatapauksen (2012) kohdalla internet ja pelit pysyivät suosittuna teemana varsinkin verk- komediassa, mutta spekulatio oli vähäisempää ja maltillisempaa. Uutisoinnin volyymin ja keston perusteella voidaan olettaa, että Suomessa peleihin lii- tettyt kohut ovat saavuttaneet jo lakipisteensä.

Eduskunnassa digitaalisten pelien haitallista sisältöä on käsitelty säännöl- lisesti,⁶ mutta edes viime vuosina tapahtuneet joukkosurmat eivät ole nosta- neet niitä laajamittaiseksi päivänpoliittiseksi aiheeksi verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin tai Saksaan. Julkiset kannanotot pelien osuudesta näihin sosi- aalista järjestystä uhkaaviin tapahtumiin ovat usein olleet lähinnä tunneperäisiä ensireaktioita.

Mediaväkivallan tutkimus

Mediaväkivallan tutkimus tarkastelee nimensä mukaisesti väkivaltaisen median ja aggression (MV/A) välistä suhdetta. Se on historiallisesti kes- kittynyt lähinnä viihteeseen dokumentaarisen mediaväkivallan sijaan. Digitaalisten pelien väkivalta alkoi herättää laajaa kiinnostusta vuosituhanen vai- teessa. Tutkimuskenttä on varsin polarisoitunut, eikä mediaväkivallan vaikutuk- sista vallitse konsensusta: toiset tutkimukset (ks. esim. Anderson & Dill 2000; Bushman & Anderson 2001; C. A. Anderson 2004; Huesmann 2007; Gentile ym. 2007; Anderson ym. 2010) painottavat mediaväkivallan ja aggression välistä kausaalista suhdetta, kun taas toiset (ks. esim. Freedman 2002; Ferguson 2002; J. A. Anderson 2008; Ferguson ym. 2008; Kutner & Olson 2008; Ferguson & Kilburn 2009, 2010) ovat suhtautuneet kriittisemmin tähän väitettyyn syy-seu- raussuhteeseen sekä nostaneet esiin sitä tukeneiden tutkimusten teoreettisia ja metodologisia ongelmia.

Aihe on kiinnostanut myös suomalaisia tutkijoita. Marjut Walleniuksen ja Raija-Leena Punamäen (2008) kahden vuoden pitkäaikaistutkimuksen tulokset tukevat MV/A-suhdetta: lapsen iän, sukupuolen sekä perheen välisen viestinnän katsotaan olevan aggression kasvua lieventäviä tekijöitä. Niklas Ravajan ja kumppaneiden (2008) psykofysiologinen tutkimus ei puolestaan tue teoriaa väkivaltaisten pelien turruttavasta vaikutuksesta, mutta ei myöskään kiistä mediaväkivallan haitallisia vaikutuksia.

Suomen kielellä julkaistut peliväkivallan tutkimukset ovat olleet suhteellisen harvinaisia.⁷ Yksi tunnetuimmista julkaisuista on Tarja Salokosken (2005) tutkimus, jossa perehdytään pelien väkivaltaisen sisällön lisäksi myös riskipeelaamiseen, ja tuolloin voimassa olleen ikäluokitusjärjestelmän toimivuuteen. Salokoski on päättänyt suosittelemaan pelien ennakkotarkastusta, sillä hänen mukaansa ikärajasuositukset eivät pysty suojelemaan lapsia pelien väkivaltaiselta sisällöltä. Vappu Viemerö on ottanut aiheeseen kantaa *Duodecimin* (2009) pääkirjoituksessa. Viemerön puheenvuoro tukee kausaalia MV/A-suhdetta.⁸ Suomalaisen Tiedeakatemian kannanotossa (Punamäki ym. 2011) koulusurmiin väkivaltaiset tietokonepelit on määritelty yhdessä internetin kanssa yhteisöllisiksi riskitekijöiksi. Vaikka mainittu kannanotto käsitteleeekin mediaväkivallan tutkimuksen näkökulmia varsin laajasti, se on pelien osalta valitettavan puutteellinen ylikorostaessaan sekä amerikkalaisten että suomalaisten kouluampujien mieltymystä väkivaltaisiin tietokonepeleihin.⁹

Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä

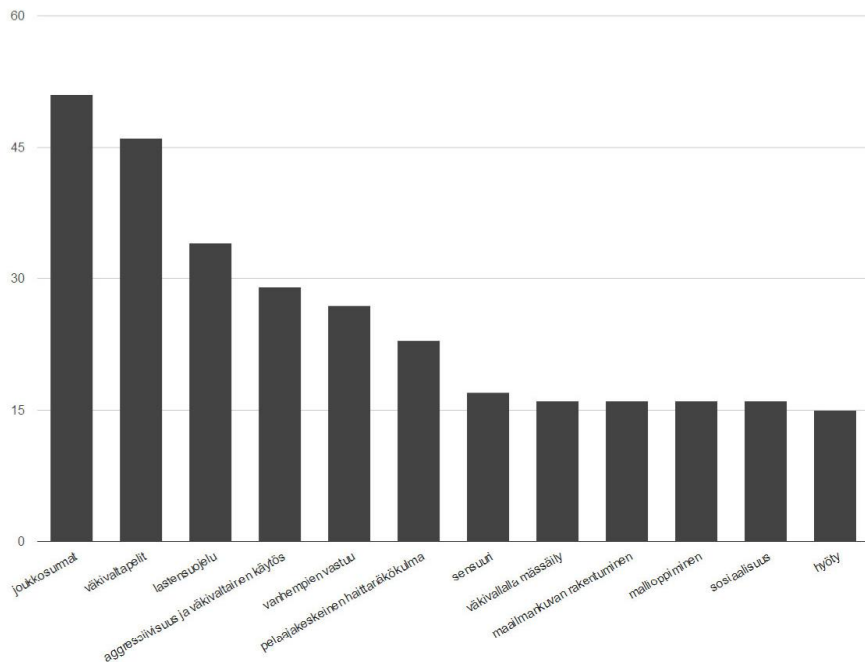
Tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, miten kielenkäyttö luo sosiaalista todellisuutta pelien ympärille ja niiden suhteen. Se siis nojautuu diskurssianalyysille tyypillisesti sosiaalisen konstruktionismin perinteeseen (ks. esim. Jokinen ym. 1993). Diskurssianalyttisessä lähestymistavassa kieli nähdään sosiaalisena toimintana ja kieltä rakennetaan, muokataan ja tulkitaan erilaisissa tilanteissa ja erilaisiin tarkoituksiin (Pietikäinen & Mäntynen 2009). Kielen käyttö ei siis ole vain todellisuuden kuvaamista, vaan kielellisiä tekoja (Suoninen 1999). Diskurssi ymmärretään tässä tutkimuksessa merkityssuhteiden

kokonaisuudeksi, joka rakentaa todellisuutta tietyllä tavalla (vrt. Suoninen 1999). Nämä merkityssuhteet ovat sitoutuneita johonkin tiettyyn kulttuuriseen kontekstiin ja tulevat ilmi ihmisten käytännön kommunikaatiossa, esimerkiksi lehtikirjoituksissa (vrt. Jokinen & Juhila 1999).

Diskurssianalyttista lähestymistapaa ei ole erityisen laajalti käytetty pelitutkimuksessa. Erityisesti suomenkielistä tutkimusta on rajallisesti (Nummelin 1997): diskurssianalyttista tutkimusmetodia käyttäen on tehty lähinnä pro gradu -tutkielmia ja muita opinnäytetöitä (ks. esim. Happonen 2010; Luosujärvi 2010; Ränninranta 2011). Diskursseissa ei ole mielenkiintoista se, mikä niistä vastaa parhaiten todellisuutta vaan se, miten diskurssit saavat erilaisia painoarvoja ja millaisia valtasuhteita ne muodostavat. Voidaan puhua esimerkiksi hallitsevista ja marginaalisista diskursseista (ks. esim. Ilmonen 2001). Tämä jako toimii myös meidän aineistomme analysoitaessa, kuten seuraavasta luvusta käy ilmi.

Peliväkivallan diskurssielementit

Tunnistamme aineistostamme 39 yksittäistä diskurssielementtiä. Yksittäiset elementit saattavat esiintyä eri konteksteissa saaden erilaisia painoarvoja myönteisestä kielteiseen tai jotain siltä väliltä. Diskurssielementit on pyritty nimeämään artikkeleissa käytetyn kielen ja ilmaisujen mukaan. Nämä elementit on jaettu kymmeneen kategoriaan, jotka on muodostettu aineistosta esiin nousseiden hallitsevien diskurssielementtien sekä niitä tukevien marginaalisempien elementtien ympärille ja/tai yhdistävien teemojen perusteella. Aineistosta erottuu selvästi kuusi lukumääräisesti hallitsevampaa diskurssielementtiä: ne esiintyvät siinä yli 20 kertaa. Lisäksi erottuu kuuden keskisuuren diskurssielementin joukko, joka esiintyy vähintään 15 kertaa. Loput 25 marginaalista diskurssielementtiä esiintyivät aineistossa alle 15 kertaa (ks. liite 3).



Kuva 1. Aineiston 12 yleisintä diskurssielementtiä.

Analyysissa käytetyt kymmenen kategorialla ovat 1) pelien eksplisiittiseen väkivaltaan liittyvä argumentaatio, johon sekoittuu myös keskustelu seksistä ja väkivallasta; 2) valvontaan ja vastuuseen sekä sensuuriin ja sananvapauden keskittyvät puheenvuorot; 3) käyttäjäkeskeisyyden painottaminen; 4) sosiaalisen oppimisen näkökulmasta käyty keskustelu peliväkivallan vaikutuksista; 5) pelien nostaminen esiin joukkosurmien yhteydessä; 6) pelaamisen sosiaalisuutta ja pelaajia aktiivisina toimijoina korostavat näkökulmat; 7) pelien kulttuuriseen asemaan ja pelaamisen arkipäiväistymiseen keskittyneet diskurssit; 8) kommentit pelien roolista viihteenä; 9) kannanotot pelikokemusten keinotekoisuudesta sekä vastaavasti pelien kyvyistä kuvata todellisuutta sekä 10) keskustelu pelien ja pelaamisen hyödyllisyydestä.

Seuraavissa alaluvuissa nämä kymmenen kategorialla esitellään edellä mainitussa järjestyksessä. Ne on nimetty siteeraamalla verkkoartikkelien otsikoita.

1. " Tutkijan tyly arvio: väkivaltapelit ja porno tuhoavat pojat " ¹⁰

Väkivaltaisia pelejä kuvataan julkisessa keskustelussa varsin monipuolisilla ilmaisuilla. Ehkä laajimmin käytetty termi on väkivaltapeli (n=46). Muina, seikkaperäisempinä esimerkkeinä voidaan mainita räiskintä-, sota-, taistelu-, ampumis-, ammuskelu-, autovarkaus-, mäiskintä-, myrkkykroppa-, tappo-, tappaja-, tuhoamis-, raiskaus-, teurastus- ja terroristipelit.¹¹ Näillä termeillä on vahva laadullinen funktionsa, jonka avulla hyvinkin erilaiset ja monimutkaiset pelit voidaan yksinkertaistaa niiden sisältämän väkivallan perusteella. Tätä mielikuvaa voidaan vahvistaa yksityiskohtaisilla, väkivallalla mässäilevillä (n=16) kuvauksilla pelien representaatiosta, sisällöstä ja/tai mekaniikoista. Näin "räiskintöjen" väkivallasta tulee autoteelista (ks. esim. Reemtsma 2008) eli väkivaltaa sen itsensä vuoksi. Väkivaltaa pelataan myös suhteessa pelin narratiiviin (n=6), ja ne katsotaan usein toisensa poissulkeviksi.

Ilmaisten nettipelien valikoima tarjoaa pelejä, joiden ainoana ideana on makaa-beri väkivalta. Yksinkertaisimmillaan pelissä ei ole mitään juonta eikä vaikeusasetta – eikä siten edes mitään pelaamista. Ainoa tehtävä on kiduttaa, tappaa ja silpoa – Pelikuvio on yksinkertainen. Pelaaja voi aloittaa pimeään huoneeseen roikkumaan sidotun ihmisen kiduttamisen piikillä ja partaveitsellä. Hän voi puukottaa hahmoa ja kuoria ihoa irti partaterää käyttäen. Asevalikoimiin kuuluvat myös pistooli, haulikko ja rynnäkkökivääri. Lopputulos viimeistellään moottorisahalla niin, että pärinä vain kuuluu. (AL 19.1.2012.)

Ääriesimerkkien esittäminen pelien ja pelaamisen normina on yleinen toimintatapa. Pelihistoriasta saatetaan kaivaa esiin laajasti uutisoituja yksittäistapauksia, jotka ovat aikanaan aiheuttaneet julkista paheksuntaa. Nykyisten pelien esitystavoista tai sisällöstä nämä esimerkit eivät kuitenkaan anna kovinkaan tarkkaa kuvaa. Mainitut pelit ovat usein hävinneet markkinoilta jo vuosia sitten eivätkä siten ole laajasti saatavilla tai edes kuulu lasten tai nuorten suosimiin peleihin.¹²

Seksi ja väkivalta (n=9) sulautuvat saumattomasti toisiinsa pelien sisältöä koskevassa keskustelussa. Rinnastuksen peruste on, että molemmat aihepiirit ovat lapsille sopimattomia. Aihetta saatetaan tuoda esiin jopa raiskauskontekstin kautta, vaikka seksuaalinen väkivalta onkin kulttuurinen tabu länsimaisissa tietokonepeleissä.¹³ Saatetaan myös vedota menneeseen, viattomampaan aikaan ennen digitaalisen väkivaltaviihteen hyökyaaltoa:

Tietokonepelit etenevät taposta raiskaukseen ja raiskauksesta ryöstöön siinä missä ennen heitettiin noppaa ja seikkailtiin Afrikan viidakoissa timanttia etsimässä (TS 9.4.2006).

Väkivaltaviihteen samaistamisella pornografiaan saadaan yhdistettyä kaksi erillistä moraalipaniikkia samaan keskusteluun. Väkivaltaviidettä, joka nykyään sisältää myös pelit, verrataan aineistoon, jonka tarkoitus on kiihottaa kuluttajaansa.

Eihän eroottisesti virittyneen filmin katsominen pura kenenkään seksuaalisia haluja. Hinkuhan siinä päinvastoin nousee, kun sellaista filmiä katsoo. Ihan sama väkivallan katsomisessa. (AL 19.1.2012.)

Väkivaltaa (fyysistä ja seksuaalista) sisältävät pelit ovat nousseet myös otsikoihin laitonta pornografiaa käsittelevässä uutisoinnissa.¹⁴

2. "Varo aivojasi, kun pelaat!"¹⁵

Väkivaltaisten pelien psykologisia vaikutuksia käsitellään käyttäjakeskeisistä ja sosiaalisen oppimisen näkökulmista. Pelaajakeskeisessä haittanäkökulmassa (n=23) väkivaltapeliin uskotaan kuluttavan lasten ja nuorten henkisiä resursseja tai estävän heidän kehitystään. Tyypillinen on ajatus siitä, että pelaajat turtuvat oikeaan väkivaltaan jatkuvien virtuaalisten väkivallankokemusten seurauksena. Tässä yhteydessä nousee esiin jopa ajatus siitä, että väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajan koko ajan raastuvan mediaväkivallan kierteseen.

Porttiteorian (n=1) avulla päihdepolitiikasta tutut argumentit voidaan siirtää keskusteluun peliväkivallasta. Tässä yhteydessä myös pelaajien väliset suuret erot häivytetään ja pelien haitallinen vaikutus on jatkuva.

Monelle pelit ovat Viemerön mukana [sic] kuin "huume", jota pitää saada enemmän ja enemmän. Ensin ajetaan motocrossia tai pudotellaan tipuja tai possuja hyllyltä, sitten kaivataan enemmän jännitystä ja siirrytään hurjempiin peleihin. (TS 23.1.2011.)

Väkivaltaisten pelien yhteys huumeisiin ja päihteisiin näkyy aineistossa myös toisella tapaa: riippuvuuden (n=10) yhteydessä. Tässä yhteydessä luonnostellaan eroa niin sanotun normaalin pelaamisen ja patologisen riskipelaamisen välille yrittämättä sen tarkemmin määritellä haitallisuuden rajaa.

Kaikki pelaaminen ei suinkaan ole pahasta, mutta joissakin tapauksissa pelaaminen alkaa säädellä elämää ja voi aiheuttaa riippuvuutta (YLE 5.8.2011).

Väkivaltapeliin suosiota selitetään katarsiksella (n=4), eli sillä, miten media-väkivalta toimii myönteisenä keinona purkaa aggressiivisuutta ja aggressiota.

Usein puhutaan katarsiksesta, jossa peli on myönteistä paineiden purkamista, joka pitää yllä tasapainoista ja sosiaalista elämää. Toisaalta varmasti löytyy yksilöitä, joilla pelit ovat osa negatiivista ja tuhoavaa kierrettä. Eniten tunnen tutkimuksia, jotka osoittavat toimintapelaamisen myönteisiä vaikutuksia. (YLE 29.5.2012.)

Aineistossamme tämä varsin kiistanalainen mediaväkivallan malli (ks. esim. Ferguson & Kilburn 2009) näyttäytyy kuitenkin ensisijaisesti sitä kautta, että sen puhdistava vaikutus kyseenalaistetaan.

3. "Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa?"¹⁶

Mallioppiminen (n=16) on yksi vanhimmista argumenteista, joilla on perusteltu populaarikulttuurin haitallisia vaikutuksia nuorisoon (ks. esim. Comstock 1883). Tämä sosiaalisen oppimisen teorioihin pohjautuva näkökulma on myös meidän aineistossamme keskeinen tapa käsitellä väkivallan ja pelien suhdetta. Opittavat käytösmallit ja toimintatavat nähdään pääasiassa kielteisinä pelin väkivaltaisen sisällön vuoksi.

Tässä argumentaatiossa yhdistyvät usein niin tieteelliset kuin ideologisetkin näkökulmat. Vallalla on edelleen myös vanhakantainen ajatus pelaajista passiivisina vastaanottajina, jotka siirtävät peleistä omaksutut toimintamallit pelien ulkopuolelle. Pelaajaa mediaväkivallan vaikutusten tahattomana uhrina korostavan argumentaation juuret ulottuvat jo 1940-luvulla kumottuun neula- tai taikaluotiteoriaan, jonka mukaan median vaikutukset yleisöön ovat välittömiä (ks. Lazarsfeld ym. 1944).

Lentämään opitaan simulaattorissa – miten niin lyömään, potkimaan ja ampu-
maan muka ei oppisi vastaavassa simulaattorissa? (HS 7.2.2008)

Väkivaltapelien katsotaan myös lisäävän pelaajien aggressiivisuutta sekä altistavan väkivaltaiselle käytökselle (n=29), joka pahimmassa tapauksessa johtaa jopa rikollisuuteen. Aineistossamme tämä argumentti esiintyy erityisesti artikkeleissa, jotka sisältävät asiantuntijoiden lausuntoja tai viittaavat mediaväkivallan tutkimuksen tuloksiin. Pelien sisältämä väkivalta nähdään joko yhtenä riskitekijänä tai kausaalisenä vaikuttimena tosielämän väkivaltaan.

Väkivaltaa katselevista lapsista noin 20 prosenttia käyttäytyy aggressiivisesti, ja he ovat varhaisessa aikuisiässä taipuvaisia rikolliseen käyttäytymiseen.

Pisimpään pelien ääressä viihtyvillä koululaisilla on heikko itsekontrolli, joka ilmenee [sic] levottomuutena ja aggressiivisena käyttäytymisenä. Nämä riskipe-
laajat käyttivät harrastukseensa keskimäärin 21 tuntia viikossa.

Viemerö puhuu nousevasta, tuhoisasta kierteestä:

Videopelit tekevät väkivaltaisemmaksi

Maanantai 27.10.2008 klo 09.16

[Suosittele](#) < 18

Nyt se on ensimmäistä kertaa todistettu: jos peleissä on väkivaltaista sisältöä, pelaajista tulee aggressiivisempia.



Aikuisten pitäisi valvoa entistä tarkemmin lastensa pelaamista. (JARNO JUUTI)

Kuva 2. Yksinkertaistavaa otsikointia ja voimakasta visuaalista retoriikkaa artikkelissa, jossa käsitellään MV/A-kausaliiteettia tukevaa tutkimusta (IL 27.10.2008).

– Kun lapsen mieleen ajetaan väkivaltaa ja hänen aggressiivinen käyttöksensä lisääntyy, valitsee tällainen lapsi katsottavakseen yhä vain lisää väkivaltaista materiaalia. (AL 19.1.2012.)

Aineistossa on myös sarkastisempia äänensävyjä, joissa peliväkivallan vaikutukset väkivaltaiseen ja rikolliseen käyttäytymiseen kyseenalaistetaan:

Soitan varmuudeksi vielä vankilaan.

Tiedustelen, löytyisikö sieltä joku, joka pelaa videopelejä ja on tappanut. Voisiko tällainen ihminen kertoa, miltä tappaminen tuntuu ja voiko sitä verrata videopelien väkivaltaan?

Helsingin vankilasta kerrotaan, että heidän henkirikokseen syyllistyneet asiakkansa ovat iäkkäämpiä, syrjäytyneitä viinamäen miehiä.

Nuoria videopelimirhaajia vankilassa ei ole. (HS 19.2.2009.)

Erityisesti elokuvaan liitetyt analogiat (n=5) toimivat varoittavina esimerkeinä menneisyydestä. Haastateltavat tuovat esiin tunteisiin vetoavia vertauksia ja jopa omakohtaisia anekdootteja, joissa toistuvat varoitukset mediaväkivallan vaikutuksista. Tällaisia kommentteja voidaan pitää lähes automaattisina reaktioina kansakuntaa järkyttäneisiin tekoihin.

Olin lukiossa, kun Kauriinmetsästäjä-leffa tuli (1978). Yllättävän paljon venäläistä rulettia pelattiin, vaikka sanottiin, ettei siitä elokuvasta kukaan mallia ota. En itse pelannut. (IL 28.5.2012.)

4. "Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla"¹⁷

Jokelan kouluampumisten jälkeen väkivaltaiset pelit ovat nousseet säännöllisesti esiin nuorten miesten tekemien joukkosurmien yhteydessä.¹⁸ Pelit ovat osa joukkosurmien symbolista kuvastoa, jonka avulla media rakentaa henkilökuva "kuoleman spehtaakkien päähenkilöistä" eli surmaajista (Sumiala 2009, 64–65). Heitä profiloitaessa oletettua syy-seuraussuhdetta pelien ja väkivallanteon välillä ei välttämättä edes pyritä selittämään mitenkään. Se on itsensä selvyyttä, joten pelkkä maininta samassa kontekstissa joukkosurmien kanssa riittää. Esimerkki Hyvinkään tapauksesta:

Hyvinkään epäilty ampuja on ahkera nettipelien pelaaja. Hän kertoo Facebook-sivuilla pelaavansa muun muassa Battlefield-peliä. Battlefield on toimintapeli, jossa on runsaasti aseita, sotilaita ja ajoneuvoja. (YLE 27.5.2012.)

Samalla tämä joukkosurma-diskurssielementti (n=51) luo sosiaalista todellisuutta ja retoriikkaa ylläpitäen urbaania myyttiä pelaavasta joukkosurmaajasta (vrt. Vossekuiil ym. 2002). Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen jälkeisenä päivänä



TUUSULAN KOULUSURMAT

Täällä hän pelasi

8.11.2007 14:53

Current Rank
Next Rank
Enlisted
Last Battle

Kit

Progress 29%

Scores
Global Score
Team Score
Combat Score
Commander

LINKKI
Kouluammuskelijan sivu pelisivustolla

Kuvakaappaus Jokelan surmaajan sivusta sotapelisivustolla.

Pekka-Eric Auvinen harrasti säännöllisesti verkkopelaamista. Erittäin innostunut hän oli muun muassa Battlefield 2 -pelistä, jonne hän kirjautui viimeisen kerran keskiviikkoamuna hieman ennen yhdeksää.

Kuva 3. Kuvakaappaus Auvisen Battlefield 2 -tilastoista (IL 8.11.2007).

Iltalehti pyrki rakentamaan yhteyttä tapahtuneelle ja Suomen koulusurmille tekijöiden peliharrastusten kautta:

Facebook-sivuillaan Anders Behring Breivik, 32, kertoo, että hän harrastaa videopelejä *World of Warcraft* ja *Modern Warfare 2*. Jälkimmäinen on tunnettu sotapeli, jossa ammutaan vastustajia.

Myös molempien Suomen viime vuosien tuhoisien koulusurmien yhteydessä keskustelua on herättänyt joukkosurmaajien aiempi väkivaltapeliharrastus. (IL 23.7.2011.)

Jotain pelien ja joukkosurmien välisestä retorisestä sidoksesta kertoo myös se, että näitä äärimmäisiä väkivallantekoja kuvataan pelimäisiksi.

Viemerö muistuttaa, että sekä Jokelan että Kauhajoen kouluampujat käyttäytyivät erittäin pelimäisesti. Kumpikin oli tutkiskellut aihetta, filmannut itseään ja jättänyt vihjeitä. Kumpikin tavoitteli jonkinnäköistä sankarin mainetta. (TS 23.1.2011.)

5. "Pelaaminen auttaa hahmottamaan maailmaa"¹⁹

Pelaajan asemaa korostava diskurssi on varsin ristiriitainen. Julkisessa keskustelussa pelaaja nähdään sekä passiivisena vastaanottajana että tulkitsevana toimijana – joskus jopa yhtäaikaisesti. Käsiteltäessä pelaajaa aktiivisena toimijana (n=4) kiinnitetään huomiota siihen, miten hän itse muokkaa kokemustaan.

Jos elektroniikkapelit eivät ole vähintäänkin alakulttuuria, ei sitä ole televisio, ei rock, ei videotaide eikä seikkailukirjallisuus – sillä vähintään kaikkia noita peleihin sisältyy, ja jokaiseen pelaaja itse joutuu ottamaan kantaa, olemaan aktiivinen (Kaleva 2.1.2003).

Vuorovaikutteisudessa piilee myös vaaransa. Interaktiivisuutensa vuoksi peliväkivalta nähdään haitallisempänä kuin esimerkiksi elokuvien ja television sisältämä väkivalta. Katsojasta tulee tekijä.

Tietokonepelien yleistyminen lisäsi aggressiivista käyttäytymistä. Sinä itse olet pelissä se, joka ampuu tai lyö, nuorelle tai lapselle tämä on henkisen kasvun kannalta voimakas kokemus, joka vaikuttaa persoonaan. (SK 2.9.2008.)

Myös pelaamisen sosiaalisuuteen (n=16) liittyvät puheenvuorot sisältävät varsin eripuraisia näkökulmia. Pelien sosiaalisuuden myönteistä puolta korostavat argumentit voidaan tulkita vastaväitteeksi näkökulmalle, joka korostaa väkivaltaisen sisällön merkitystä: räiskintäpelit voivat olla paljon muutakin kuin pelkkää itsearvoista väkivaltaa. Pelien sosiaalisuuden kielteisyyttä korostavissa kannanotoissa painotetaan taas verkossa solmittujen kontaktien keinotekoisuutta (vrt. virtuaalitodellisuus).

Tampereen yliopiston dosentti Matti Rimpelä katsoo, että tunneköyhässä virtuaalimaailmassa nuorella voi olla näennäisesti ystäviä ilman, että hänelle olisi kehittynyt sosiaalista osaamista. Erityisesti pojat kypsyvät tässä suhteessa hitaasti. (AL 30.5.2012.)

Pelien kontekstissa sosiaalisuuteen kuuluu oleellisesti kilpailu (n=8). Teema voi nousta välillä jopa pelien sisältöä tärkeämmäksi tekijäksi. Tällöin väkivalta on toissijaista, sillä pelaaminen on ensisijaisesti pelaajien välistä keskinäistä kilpailua ryhmissä tai erikseen. Näin pelaaminen tulee lähemmäs urheilun viitekehystä.

Taistelu ja sodankäynti ovat peleissä nimenomaan jännittävää kilpailua, jossa on helppo jakaa pisteitä ja ratkaista kuka voittaa (HS 16.11.2007).

Pelaajien sukupuolieroihin (n=7) kiinnitetään huomiota erityisesti puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta. Pojat muodostavat suuremman riskiryhmän, ja heidän pelimieltymyksensä pyritään erottamaan tyttöjen vastaavasta.

Pojat altistuvat sähköisiä pelejä pelatessaan erityisesti väkivallalle, mitä pohjustavat televisio-ohjelmien ja videoiden väkivalta-aineokset – Tytöt eivät ole yhtä kiinnostuneita väkivallasta kuin pojat. (Kaleva 9.9.2003.)

Pelien kyky muokata maailmankuvaa (n=16) tunnustetaan niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä. Väkivaltapelien vaikutukset lasten ja nuorten ajatusmaailmaan nähdään usein haitallisina niiden sisällön vuoksi: ne saavat heidät tuntemaan olonsa turvattomaksi tai hämmentyneeksi.

Olisi kovin naivia ajatella, että virtuaaliodellisuudella ja sillä, että lapsi pelaa väkivaltapelejä ei olisi mitään vaikutusta siihen, miten lapsi tai nuori hahmottaa maailmaa (SS 29.5.2012).

Samalla kuitenkin pelejä käytetään rakennettaessa omaa identiteettiä (n=6), myös muuten kuin pelaajana. Tässä yhteydessä digitaaliset pelit nousevat vaihtimena perinteisemmän median rinnalle.

Jossakin ehkä elää jo suomalainen, jolle [pelit] ovat yhtä tärkeä minän rakennuspalikka kuin kirjat tai elokuvat (HS 16.9.2010).

6. "Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla"²⁰

Yksi aineistomme keskeisimmistä tavoista puhua peleistä liittyy vastuuseen ja valvontaan. Yhteiskunnallista vastuuta korostava keskustelu lastensuojelusta (n=34) koostuu pääasiallisesti argumenteista, joissa käsitellään voimassa olevaa lainsäädäntöä. Mielipiteet sen toimivuuden suhteen vaihtelevat.

"Pelien nykyiset ikärajamerkinnät ovat hyvin suppeita. Ne eivät kerro väkivallan laadusta mitään. Jos pelit ennakkotarkastettaisiin, niiden sisällöstä voitaisiin edes puhua", Salokoski sanoo.

Lain mukaan tietokone- ja videopeleihin on merkittävä ikäraja. Tällä haavaa Suomessa myytävät pelit luokitellaan Hollannissa yhteiseurooppalaisen pegi-kriteerien mukaan.

"Opetusministeriössä ei ole minkäänlaisia suunnitelmia pelien ottamiseksi kansalliseen ennakkotarkastukseen. Olemme mukana eurooppalaisessa järjestelmässä, johon ollaan tyytyväisiä. Mikä olisi se lisäarvo, että pelit tarkastettaisiin täälläkin." (HS 25.11.2005.)

Yhteiskunnallisen vastuun yhteydessä esiin nousee puheenvuoroja, joissa vaaditaan epäsuorasti jonkinlaisia säätelytoimia tai jopa suoraa puuttumista pelien sopimattomaan sisältöön.²¹ Sensuurista (n=17) puhuttaessa sananvapaus länsimaisena perusarvona tunnustetaan, mutta se nähdään kyseisen asian kohdalla ongelmallisena. Jopa aikuisille tarkoitettua materiaalia tulisi sensuroida lastensuojelun nimissä.²²

Vaikka kiellot eivät ole paras mahdollinen keino, voisivatko poliitikot siitä huolimatta harkita, että edes sota- ja terroristipelit netissä kiellettäisiin lailla. Kuka niitä tarvitsee? (MT 29.7.2011.)

Tämän diskurssin yhteydessä nousi esiin huoli myös siitä, miten tiettyjen pelien kieltäminen ainoastaan lisäisi lasten mielenkiintoa niitä kohtaan (kielletty hedelmä, n=2).

Omassa lähipiirissäni on murrosikäisiä lapsia ja tiedän, ettei kielloilla voiteta mitään. Ne voivat päinvastoin houkutella lasta kielletyn materiaalin pariin. (AL 19.1.2012.)

Valvonta- ja vastuukeskustelun toinen puoli on vanhempien vastuun (n=27) korostaminen, joka nousee säännöllisesti esiin lastensuojelun yhteydessä. Siinä

Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä

Suosittelen < 4

Sini Kuvaja Lähetä palautetta toimittajalle

Kuva: Kuvakaappaus



K18-ikärajat on laitettu syytä peleille, kuten kuvan Call of Duty Modern Warfare 3:lle.

Kuva 4. Esimerkki lähestymistavasta, jossa lastensuojelu yhdistyy vanhempien vastuuseen (SKK 1.2.2012).

painotetaan vanhempien medialukutaidon tärkeyttä ja tarvetta valvoa lasten kuluttamaa mediaa.

Hakala ei näe, että väkivaltapeleistä olisi mitään varsinaista hyötyä, muttei usko niiden kieltämisen olevan mahdollista. Lakien ja asetusten sijaan hän korostaa kasvattajien vastuuta ja kannustaa vanhempia ikärajojen noudattamiseen ja tarkkaavaisuuteen. (AL 29.7.2011.)

7. "Räiskintäkin on kulttuuria"²³

Vaikka pelien yhteiskunnallinen asema on selvästi vakiintunut viimeisten vuosikymmenien aikana, niiden kulttuurinen arvo on vielä varsin heikko. On ehkä yllättävää, että keskustelussa peliväkivallasta esiin nousee myös ajoittain puheenvuoroja, joissa korostetaan pelejä kulttuurimuotona (n=8). Tämä on osaltaan seurausta pelien arkipäiväistymisestä (n=13) muun digitaalisen teknologian ohella, minkä myötä myös huolet niiden vaikutuksista ovat alkaneet jäädä hiljalleen taka-alalle. Tämä suuntaus on ollut nähtävissä viime vuosina, kun perinteisestä väkivaltakeskustelusta on siirrytty laajempaan sisältökeskusteluun, jossa kiinnitetään huomiota enemmänkin pelien kontekstiin tai tarkoitukseen.²⁴ Tämä muutos kertoo osaltaan pelien ilmaisun kulttuurisesta kehityksestä. Niitä on alettu pitää hyväksyttävänä representaatioina tosimaailman tapahtumille ja ilmiöille. Väkivaltaa sisältävien pelien ilmaisua puolustetaan usein niiden ajankohtaisuudella ja historiallisuudella.

Viime vuosien menestyneimmät kuvaukset Yhdysvaltain Afganistanissa ja Irakissa käymistä sodista eivät ole kirjoja, runoja tai elokuvia. Ne ovat videopelejä. (HS 16.9.2010.)

Tässä yhteydessä käydään myös kulttuuripoliittista keskustelua siitä, miten pelejä kohdellaan suhteessa muihin kulttuurin muotoihin.

Tämä on seurausta nykyisestä kulttuurista. Pelit ovat suhteellisen nuori kulttuurin ala, sillä ne tulivat 90-luvulla. Samaan tapaan 60-luvulla rokin syytettiin pilaavan nuorison. Peleistä on tehty syntipukki, koska niitä ei ymmärretä, Hiilinen uskoo. (IL 5.8.2011.)

Vaikka väkivaltaiset pelit usein leimataankin haitallisiksi, tätä näkemystä on myös alettu yhä enenevässä määrin kyseenalaistaa kiinnittämällä huomiota niiden asemaan syntipukkeina (n=9) muille ilmiöille ja tapahtumille. Kriittisessä keskustelussa tilannetta usein ironisoidaan vertaamalla pelien asemaa muihin medioihin tai pyrkimällä osoittamaan ongelmien muita mahdollisia vaikuttimia. Pelien kulttuurisen roolin vahvistuessa niiden leimaaminen ja marginalisointi muuttuu yhä vaikeammaksi.

Pelit mediana näyttävät esiintyvän erityisessä suhteessa toiseen arkipäiväistyneeseen digitaaliseen mediaan, internetiin (n=11). Yksi peruste tälle on todennäköisesti verkkopelaamisen yleistyminen.

Miten vanhempi voi suojella lastaan lapsilta kiellettyjen pelien pelaamiselta, MLL:n Auttavien puhelinten päällikkö Tatjana Pajamäki?

Nettimaailma ei ole muusta elämästä irrallinen osa. Kyse on luottamuksen rakentamisesta lapsen kanssa.

Jos lapsi pelaa kiellettyjä pelejä, vanhempi puuttuu siihen niin kuin minkä tahansa sovitun asian rikkomiseen. (SKK 1.2.2012.)

Esimerkissä kysyjä viittaa lapsilta kiellettyihin peleihin, mutta vastauksessa korostetaan internetiä. Se nousee jopa niin tärkeäksi tekijäksi pelien yhteydessä, että vastaus aloitetaan sillä. Tässä keskustelussa pelit ja internet samaistetaan, ja niitä käsitellään aivan kuin kyseessä olisivat saman ilmiön eri osat.

Keskustelu peleistä taiteena korostaa pelien ilmaisukyvyyn kehitystä. Tällä argumentaatiolla on vahva laadullisesti arvottava ulottuvuutensa (vrt. väkivaltapelit). Niitä verrataan perinteisempiin kulttuurin muotoihin, kuten kirjallisuuteen, maalaustaiteeseen tai elokuvaan. Tämä näkökulma hyödyntää taiteen yhteiskunnallista arvovaltaa liittämällä pelit osaksi taiteen määritelmää.

– Toisaalta pelien taiteellisuutta on hedelmällisempää lähestyä laajemmasta estetiikan ja elämyksellisyyden vinkkelistä, sillä äänineen ja kuvineen tietokonepelit vetoavat tuttuun estetiikan peruskysymykseen eli kauneuden kaipuuseen ja rumuuden ongelmaan, Järvinen huomauttaa (TS 31.2.2004).

Pelejä taiteena voidaan myös sijoittaa laajempaan postmoderniin viitekehukseen, jossa taiteen määritelmä on vapaampi ja raja korkea- ja populaarikulttuurin välillä hämärtyy (ks. esim. Featherstone 1991). Tällöin pelejä ei sidota perinteisiin kulttuurisiin konventioihin, vaan ne nähdään oman aikansa tuotoksina, kulutus-kulttuurin taiteen muotona.

Digitaaliset pelit ovat vielä kuitenkin verrattain uusi ilmaisumuoto. Tämä näkyy myös tavoissa keskustella niistä. Esimerkiksi edelleen tuodaan esiin 1980-luvulla syntynyttä kuvaa peleistä lasten mediana, vaikka suomalaisten pelaamista kartoittavien tutkimusten mukaan pelaajien keski-ikä on yli 30 vuotta (ks. esim. Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011). Vanhempien ja lasten väliin vedetään sukupolvien välinen kuilu, joka erottaa pelaajat ei-pelaajista.

Vanhemmat eivät tunne tietokonepelien maailmaa. Perinteisesti vanhemmat opettivat lapsille, mitä tehdään. Nyt mobiiliaikakaudella lapset neuvovat vanhempiaan. (HS 25.11.2005.)

Tämä näkemys on kuitenkin hyvin yksinkertaistava. Pelaaminen ei ole enää pelkkää nuorisokulttuuria, vaan harrastus kuuluu yhä useamman suomalaisen vapaa-aikaan, eikä nykyinen sukupolvi ole suinkaan ensimmäinen pelaava sukupolvi.

Jyväskyläläinen Juulia Hakunti, 21, on pelannut tietokonepelejä lapsesta lähtien. Alunperin innostus peleihin tuli vanhemmilta, erityisesti äidiltä.

– Lapset laitettiin nukkumaan, ja äiti jäi nukkuttamaan konetta, Hakunti nauraa. (Ksml 22.5.2008.)

8. "Tappaminen on hauskaa"²⁵

Kulttuurisen diskurssin ohella pelejä käsitellään myös omana medianaan, jolloin kiinnitetään erityisesti huomiota peleihin viihteenä (n=10). Tällöin ne

asettavat yleensä samaan jatkumoon elokuvien kanssa. Pelien asema viihdeteollisuuden keihäänkärkenä saa usein huomiota.

Elokuvien tavoin tietokone- ja konsolipelit kattavat merkittävän viihdeteollisuuden haaran, joka on jo läpeensä juurtunut osaksi länsimaista kulttuuria. Super Marion ja Lara Croftin tuntevat nykyään muutkin kuin himopelaajat, eikä elektronisen viihteen vaikutusta kannata ainakaan vähätellä puhuttaessa nyky-Hollywoodin elokuvaestetiikasta. (TS 31.3.2004.)

Samassa yhteydessä korostetaan pelien päätarkoitusta ihmisten hauskuuttajana. Tässä argumentaatiossa pääpaino on pelaamisen tarjoamassa myönteisessä kokemuksessa, vaikka itse peli olisikin väkivaltainen.

Pelaaminen on hauskaa, rentouttavaa ja sosiaalista toimintaa. Pelatessaan voi laulaa ja liikkua. Tällä hetkellä testailen Xbox- ja Battlefield-pelejä vapaa-ajallani. (Yle 16.12.2011.)

Väkivalta toimii pelissä perusrastirittana, ja sen seikkaperäinen kuvaus tulkitaan osaksi sen tarjoamaa hauskuutta, jännitystä ja suosiota. Katarsiksen ohella yhdeksi väkivaltaisten pelien vetovoimaa selittäväksi tekijäksi tarjotaan uutuu-denviehätystä (n=3).

”Mä en ole nähnyt tästä aiheesta tutkimusta, mutta arvaisin, että siinä on kyse uutuu-denviehätyksestä. Pelit ovat koko ajan paremman näköisiä, ja väkivaltakin on siksi yhä yksityiskohtaisempaa, koska aiemmin sitä ei ollut mahdollista tehdä”, Kivikangas toteaa. (HS 19.2.2009.)

Vastapainona pelien viihteellisyttä korostavalle näkökulmalle voidaan pitää keskustelua, jossa tuodaan esiin peliteollisuutta työnantajana tai itse pelaamista ammattina (n=5). Tällöin usein kevytmieliseksi tulkittu toiminta muuttuu keinoksi harjoittaa ammattia.

Ammattimaisia pelaajia on Suomessa vähän, alle kymmenen. Siitä huolimatta Suomi lukeutuu alalla maailman kärkeen. (IL 5.8.2011.)

9. ”Todellisuudet sekoittuvat”²⁶

Pelien ja internetin yhteydessä nousee tyypillisesti esiin virtuaalitodellisuuden (n=13) käsite, joka korostaa pelien ja internetin näennäisyyttä ja irrallisuutta muusta todellisuudesta.

Rimpelän mielestä pelit ja internet tarjoavat näennäismaailman, jossa on mahdollisuus elää ilman tunteita. Tämä maailma mahdollistaa robottimaisen elämän, josta puuttuvat inhimillisyyden peruselementit, vuorovaikutus, kyky luot-tamuksellisiin suhteisiin ja vastoinkäymisten sietämiseen. (TS 3.6.2012.)

Tästä näkökulmasta pelit ja internet eivät vaikuta olevan kommunikaatiovälineitä, jotka mahdollistaisivat yhteydenpidon vaan päinvastoin nousevat muu-rina ihmisten välille. Verkossa luodut sosiaaliset kontaktit ovat vain virtuaalisia, eli epätodellisia (vrt. sosiaalisuus). Pelaaja voi kuitenkin uppoutua (n=6) tähän pelimaailmaan sen keinotekoisuudesta huolimatta.

Uusimmat pelikoneet luovat elokuvamaisia kolmiulotteisia maailmoja, joita elävät äänimaisemat vahvistavat. Kokemus pelin keinotekoiseen maailmaan uppoutumisesta on voimakas. (HS 16.11.2007.)

Uppoutuminen ymmärretään esimerkiksi pelimaailmaan keskittymisenä tai pelihahmoihin samaistumisena. Tutkimuskirjallisuudessa tästä ilmiöstä käytetään immersion käsitettä (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005). Äärimmäisissä tapauksissa uskotaan, että todellisuus ja peli voivat sekoittua (n=13) keskenään.

Vaikka normaalisti valtaosa ihmisistä osaa erottaa todellisuuden ja fiktion toisistaan, voi poikkeuksiakin ilmetä. Suomessa joukkosurmia on tapahtunut viime vuosina huolestuttavan paljon. (IL 28.5.2012.)

Taustalla häämöttää uhkakuva henkilöstä, joka siirtää virtuaalisen väkivallan osaksi arkitodellisuuttamme. Keskeisenä vaikuttimena tähän pidetään nykyaikaisten pelien kykyä kuvata ympäristöään todentuntuisesti. Realismista (n=12) puhuttaessa ei kuitenkaan viitata ainoastaan pelien kolmiulotteiseen representaatioon vaan myös esimerkiksi niiden historialliseen aihepiiriin tai kykyyn luoda vaikuttavia kokemuksia. Lisäksi huomiot pelien taktisista ja strategisista ulottuvuuksista sekä peliteknologian hyödyntämisestä harjoitussimulaattoreissa ovat varsin yleisiä.

Verkossa pelattavat sotapelit yrittävät luoda realistisen vaikutelman sodankäynnistä. Pelaajat muodostavat yhdessä sotilasjoukon. Tällainen peli on myös Pekka-Eric Auvisen pelaama Battlefield 2. Siinä käydään nykyaikaista sotaa kuvitteellisissa konflikteissa – Pelien realismisuuteen kuuluu, että ympäristöt ovat myös todellisen maailman tuntuja paikkoja. Juuri Counter-Strikeen oli toukokuussa tehty kartta Jokelan koulusta. (HS 16.11.2007.)

Esiin nousee myös harvinaisempia puheenvuoroja pelien epärealistisuudesta. Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen tätä näkemystä korostettiin yhdessä pelien sisältämän väkivallan autoteelisuuden sekä empatian puutteen kanssa. Tässä yhteydessä keskustelu realismisuudesta jakaa viitekehysten virtuaalitodellisuus-argumentin kanssa.

Pelit ovat täysin epärealistisia, niistä puuttuvat kaikki inhimilliset kontaktit ja tappaminen on vain suoritus (Kal 24.7.2011).

10. "Fiksut pelaavat räiskintää – pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?"²⁷

Väkivaltaisten pelien vaikutus pelaajiin tuodaan ajoittain esiin myös myönteisessä valossa. Tällöin keskustelussa kiinnitetään huomiota peleihin sovelluksina, joihin liittyy pedagogisia mahdollisuuksia (pelaamalla oppiminen, n=13). Kyse ei ole kuitenkaan pelkästään oppimiseen varta vasten kehitetyistä

hyötypeleistä (engl. *edugame*), vaikka ne ovatkin ehkä selkein esimerkki. Pelit ja pelaaminen liitetään kykyjen kehittämiseen erityisesti koulunkäynnin yhteydessä:

Elämä: Ammuskelupelit parantavat kykyä tehdä oikeita päätöksiä pelin ulkopuolella, toteaa tuore tutkimus. Koulu: Eniten pelaavat pojat saavat keskimääräistä parempia arvosanoja, eivät tupakoi, ryypää tai sotkeudu huumeisiin. (AL 27.11.2010.)

Samassa yhteydessä korostetaan usein myös pelien muita hyödyllisiä (n=15) puolia ja ominaisuuksia. Ne liittyvät usein jollain tapaa oppimiseen tai ongelmien ratkaisuun, mutta kyseinen diskurssielementti näkyy myös muissa yhteyksissä.

Omien pienten lastensa pelaamista seuraamalla hän on havainnut, että pelaaminen kehittää parhaimmillaan nuoren keskittymiskykyä, päättelykykyä ja motiivitietoa (Kal 6.10.2007).

Pelien ilmeiset pedagogiset käyttömahdollisuudet yhdistyvät myös keskusteluun joukkosurmista. Tässä kontekstissa peleissä harjoitettu virtuaalinen väkivalta nähdään alloteelisenä (ks. Klabbbers 2006) eli sen päämäärät ovat välittömän pelikokemuksen ulkopuolella.

Norjalainen massamurhaaja Anders Breivik kertoi harjoitelleensa tappamista sotapelien avulla (AL 29.7.2011).

Tällöin väkivaltapelit edistävät oppimista ja ylläpitävät taitoja, joita ei yhteiskunnassa normaalisti tarvita tai suvaita. Näin ajatellaan silloinkin, kun joukkosurmaaja tulee maasta, jossa on yleinen asevelvollisuus.

Johtopäätökset

Joukkosurmat (n=51) nousi aiheen rajauksen takia odotetusti lukumääräisesti hallitsevimmaksi diskurssielementiksi. Yhtenä keskeisimmistä syistä tälle voidaan pitää olemassa olevaa mediakäytäntöä. Yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien ensiuutisoinnin yhteydessä on tapana valottaa tekijöiden henkilöhistoriaa heidän mediamieltymistensä avulla. Pelaaminen on oleellinen osa suomalaisten vapaa-aikaa, joten ei ole ihme, että joukkosurmaajien taustalta löytyy jonkinlainen pelihistoria.

Toinen yleinen käytäntö oli leimata pelien sisältämä väkivalta itsetarkoitukseksi. Termillä ”väkivaltapelit” (n=46) on laadullisesti arvottava funktio, jolla pyritään luomaan mielikuvaa peliväkivallan autoteelisyydestä. Keskustelussa yksittäisten pelien representaatiosta ja sisällöstä puhe väkivallalla mässäilystä (n=16) oli varsin yleistä. Kyseisellä diskurssielementillä pyrittiin tuomaan juttuihin lisää dramatiikkaa sekä korostamaan pelien sisältämän väkivallan moraalittomuutta ja järjettömyyttä. Sillä myös tuettiin diskursseja väkivaltapeleistä.

Yhteiskunnan velvollisuus suojella lapsia ja nuoria heille sopimattomalta materiaaalilta (lastensuojelu, n=34) oli yleisin aihe keskustelussa valvonnasta, mutta sen rinnalla korostettiin yleisesti myös vanhempien vastuuta (n=27). Tämä näkökulma on askel pois päin sensuurikeskustelusta, kohti mediakasvatusta painottavaa näkökulmaa, joka ylittää erottelun yhteiskunnan ja vanhempien vastuusta yhdistämällä ne (ks. esim. Byron 2008). Yhteiskunnan osaksi jää tarjota sopivia työvälineitä vanhemmille, joilla on lopullinen vastuu hoitaviansa median käytöstä. Ehkä hieman yllättäen sensuuri (n=17) ei nousut hallitseviin diskurssielementteihin, vaikka Suomessa sensuurin perinne on juurtunut varsin syväälle. Tämä kehitys kertoo osaltaan peliväkivaltakeskustelun maltillisuudesta sekä pelimedian yleistymisestä. Sitä voidaan myös pitää jonkinlaisena indikaattorina luottamuksesta PEGI-järjestelmän (Pan European Game Information) toimivuuteen.

Keskeisimmät diskurssielementit peliväkivallan oletetuista haitallisista vaikutuksista käsittelivät aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä niiden suhdetta peliväkivaltaan (n=29), jonka nähtiin pahimmillaan johtavan jopa

rikollisuuteen. Keskeinen oli myös pelaajakeskeinen haittanäkökulma (n=23). Nämä diskurssielementit toivat esiin mediaväkivallan tutkimuksen näkökulmia painottaen erityisesti kausaalista MV/A-suhdetta. Mallioppiminen (n=16) jäi kolmanneksi yleisimmäksi haittanäkökulmaksi. Se kuvaa pelaajia usein passiivisina vastaanottajina, jotka omaksuvat tulkitsematta pelien opettamia haitallisia toimintamalleja. Usein nämä ongelmat nähdään yksilön ongelmina, mutta näillä elementeillä rakennettiin myös diskursseja, joissa peliväkivallan vaikutukset esitettiin jopa kansanterveydellisenä ongelmana.

Väkivaltaisten pelien yhteydessä esiintyi myös puheenvuoroja pelaamisen hyödyistä (n=15). Perinteisesti tämän tyylistä retoriikkaa esiintyi lähinnä hyötypelien tai pelillistämisen yhteydessä. Aineistossa se toimi vastaväitteenä väkivaltapeleille. Sillä pyrittiin osoittamaan, että väkivaltaiset pelit voivat olla muutakin kuin pelkkää autoteelista väkivaltaa: ne voivat myös olla kehittäviä kiistanalaisesta sisällöstään huolimatta. Hyöty oli ainoa selvästi myönteinen diskurssielementti, joka nousi lukumääräisesti ylempään keskikastiin: keskusteluissa pelaamisen sosiaalisuudesta (n=16) tai maailmankuvan rakentumisesta (n=16) nousi esiin myös kielteisiä näkökulmia, kuten verkossa luotujen suhteiden keinotekoisuus tai turvattomuus.

Haastatellut asiantuntijat auttoivat määrittämään tai laajentamaan artikkelien näkökulmaa. Psykologian, lastensuojelun sekä terveydenhoitoalan ammattilaiset toivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta esiin peliväkivallalle altistumisen haitallisia puolia ja mahdollisia vaikutuksia. Samalla saatettiin myös markkinoida lastensuojelun varjolla aikuissensuuria, jonka voidaan nähdä olevan ristiriidassa sananvapauden sekä voimassa olevan lainsäädännön kanssa. Pelialan asiantuntijat ja pelitutkijat esiintyivät taas artikkeleissa, joiden näkemys pelien haitallisuudesta oli pääsääntöisesti maltillisempi. Joukkosurmien yhteydessä he esittivät usein vasta-argumentteja näkökulmille, joissa korostettiin pelaamisen yhteyttä tapahtumiin. Asiantuntijahaastatteluille oli tyypillistä didaktinen lähestymistapa, jossa annettiin ohjeita siitä, miten väkivaltaisiin peleihin tulisi suhtautua. Asiantuntijoiden näkemykset sitoutuivat vahvasti heidän rooleihinsa: lastensuojelun puolesta haastatellut keskittyivät varoittamaan pelien mahdollisista vaaroista, kun taas pelien parissa työskentelevät

puolustivat oman ilmaisumuotonsa kulttuurista asemaa. Tämä voidaan tulkita laajemmassa kontekstissa kahden diskurssin välisenä valtataisteluna yksilöiden eriaivien mielipiteiden sijaan.

Yksittäisten artikkelien kohdalla nostettiin esiin yhä klassisia väkivaltaisten pelien arkkityyppejä, kuten *Mortal Kombat* (1992) ja *Doom* (1993), mutta pääasiallisesti niiden paikan olivat ottaneet uudet arkkityypit. Sekä tekstissä että kuvituksessa esiintyivät usein *Grand Theft Auto*, *Battlefield* ja *Call of Duty* -pelisarjat. Aineisto huomioon ottaen tämä olikin odotettavissa. Lisäksi mainittiin

Tietokonepelit tulivat seksiä ja väkivaltaa

K18-suosituksella merkityt tietokonepelit sisältävät kaikkea sitä, mitä samalla rajoituksella markkinoitavat elokuvatkin. Seksi-, väkivalta- ja kauhusisältöjen lisäksi pelaajia houkuttaa hurjimpien pelien huippulaatu.

Suosittele Rekisteröidy ja näe, mitä kaverisi suosittelevat.



Kuva 5. K18-pelien seksiä, kauhua ja väkivaltaa käsittelevä artikkeli käytti kuvituksena PEGI 16 -peliä *Team Fortress 2* (2007) (Yle 17.11.2011).

usein *World of Warcraft* (*WoW*) (2004), pääasiassa kahdesta eri syystä. *WoW* on yksi suosituimmista massiivisista verkkoroolipeleistä. Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen peli nousi esiin lähinnä joukkosurmaaja Anders Behring Breivikin myötä. Artikkeleissa käsiteltiin myös marginaalisempia ja vähemmän tunnettuja pelejä, joista mainittakoon *JFK: Reloaded* (2004).

Aineistosta kävi selvästi ilmi, miten puutteellisella tasolla ymmärrys peleistä voi ajoittain olla. Virheellisten sisällön kuvausten lisäksi yksittäisiä pelejä sekoitettiin kokonaisuun pelisarjoihin tai yhtä peliä käsiteltiin kahtena erillisenä pelinä. Artikkeleissa käytetty kuvitus saattoi myös olla eri lähteestä kuin mihin itse artikkelissa viitattiin. Myös pelien ikärajamerkinnät osoittautuivat haasteellisiksi. Esimerkiksi yhdessä tapauksessa PEGI 18 -pelejä käsittelevä artikkeli sisälsi kuvakaappauksen PEGI 16 -pelistä (ks. kuva 5). Syyt virheherkkyyteen voivat olla moninaiset, mutta yhtenä selittävänä tekijänä voidaan pitää verkkouutisoinnin hektistä aikataulua, jolloin tiedonhankinta ja julkaisupäätökset tehdään varsin nopeasti.

Pelien ja pelaamisen arkipäiväistymisen myötä ovat myös niiden haitallisuuteen keskittyneet moraali- tai mediapaniikit alkaneet laantua. Tämä historiallinen kehityskulku on ollut havaittavissa jo aikaisemmissa populaarikulttuurin muodoissa, kuten sarjakuvassa, musiikissa ja elokuvassa. Mediakentän nojatessa yhä vahvemmin skandaaleihin ja kohu-uutisointiin on yksittäisten paniikkien painoarvo laskenut. Laajamittaiset paniikit ovat, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, laantuneet lähinnä paikallisiksi myrskyiksi vesilaseissa. Paniikeille ominainen marginalisointi on käynyt lähes mahdottomaksi jo pelkästään pelaajamäärän kasvun sekä pelaajapopulaation demografisen laajentumisen myötä. Tämän lisäksi internet mahdollistaa erilaisten näkökulmien esiintuomisen reaaliajassa. Myöskään akateeminen maailma ei enää tue yhteisrintamassa väitteitä peliväkivallan ja aggression välisestä kausaalisesta suhteesta. Keskustelu peliväkivallan haitoista on maltillisempaa verrattuna 1990-luvun loppuun ja 2000-luvun alkuun, jolloin MV/A-kausaliitteita tukeneet näkemykset hallitsivat mediaväkivallan tutkimuksen kenttää.

Suomessa verkossa käytyä julkista keskustelua peliväkivallasta ei hallitse homogeeninen mielipideilmasto, vaikka tämän artikkelin aiheen rajaus nostikin

esiin lukumääräisesti enemmän kielteisiä näkökulmia. Kuten mediaväkivallan tutkimuksenkin kohdalla, näkökulmat peliväkivallan haitallisuudesta ja vaikutuksista vaihtelevat suuresti. Peliväkivallan diskurssielementit peilaavat osaltaan digitaalisten pelien ambivalenttia yhteiskunnallista asemaa. Toisaalta ne edustavat viihdeteollisuuden keihäänkärkeä, jonka sosiaalista, kulttuurista ja taloudellista painoarvoa on lähes mahdotonta sivuuttaa. Villeimmissä spekulatioissa suomalaisella peliteollisuudella nähdään olevan potentiaalia nousta uudeksi Nokiaksi. Toisaalta, kuten tämäkin artikkeli selvästi osoittaa, herättää pelien sisältämä väkivalta yhä huolta, ja niitä pidetään jopa vaikuttimina äärimmäisiin väkivallan tekoihin.

Väkivaltainen representaatio teemana leimaa edelleen vahvasti suomalaista julkista keskustelua pelien haitallisuudesta. Laajempi sisältökeskustelu puuttuu suurelta osalta siksi, että suomalaisille arkoja aiheita käsitteleviä pelejä ei juuri ole julkaistu.²⁸ Poikkeuksena voidaan pitää Suomen sotia, joista on julkaistu useita pelimodeja sekä muutamia kaupallisia tuotteita. Nämä suomalaisia kansallisia kipupisteitä käsittelevät pelit eivät kuitenkaan ole juuri ylittäneet uutiskynnystä pelijournalismin ulkopuolella. Olisiko tilanne erilainen, jos esimerkiksi kansalaissodasta ilmestyisi FPS-peli tai *Suomen Marsalkka* (Lukalia 2012) olisi julkaistu elokuvan sijaan pelinä?

Viitteet

- 1 Artikkelissa termi 'pelit' viittaa pääasiallisesti digitaalsiin peleihin, eikä näiden kahden käsitteen välille tehdä eroa.
- 2 Virheellinen ensiuutisointi on enemmänkin sääntö kuin poikkeus joukkosurmien yhteydessä. Esimerkiksi Virginia Techn (2007) ampuja, Seung-Hui Cho, esiteltiin julkisuudessa innokkaana *Counter-Strike*-pelin pelaajana jo ennen kuin viranomaiset olivat edes varmistaneet hänen henkilöllisyytensä. Vastaavasti Hyvinkään ampumistapauksen (2012) kohdalla keskustelu netti- ja pelimaailman vaaroista käynnistyi välittömästi, vaikka viranomaiset eivät olleet kertoneet julkisuuteen mitään Ero Hiltusen internetin käytöstä tai pelaamisesta. Uutisoinnin perusteeksi riitti maininta *Battlefield: Bad Company* -pelistä (2008) Hiltusen Facebook-profiilissa.
- 3 Osa rikoksentekijöistä on myös itse tuonut esiin väkivaltaisten tietokonepelien haittoja ja hyötyjä. Beltwayn ampumatapauksista (2002) tuomitun Lee Malvon asianajaja painotti oikeudessa, että väkivaltaiset pelit olivat turruttaneet hänen päämiehensä väkivaltaan ja laskeneet hänen kynnystään tappaa. Anders Behring Breivik (2011) puolestaan viittaa manifestissaan toistuvasti *Call of Duty: Modern Warfare 2* -peliin (Activision 2009) harjoitussimulaattorina.
- 4 Lisäpontta Columbine-vertaukseen antaa Auvisen manifesti, jossa hän plagioi Harrisin päiväkirjan tekstejä paikoin lähes sanasta sanaan. Vrt. Auvisen manifestia (2007): "viha, se on asia jota olen täynnä ja rakastan sitä" Harrisin päiväkirjaan: "HATE! I'm full of hate and I love it." Myös oikeusministeriön tutkintalautakunnan raportissa (Oikeusministeriö 2009) on kiinnitetty huomiota tapausten yhteyteen.
- 5 Kauhajoen koulusurmien kohdalla laajamittainen uutisointi kesti vastaavasti vain noin kymmenen päivää. Spekulointi tekijän median käytöstä oli muutenkin vähäisempää. Tapauksen ensiuutisoinnissa (24.–25.9.2008) internet ja pelit (6/465 juttua) olivat vasta 21. yleisin pääteema (Hakala 2009, 82).
- 6 Ks. esim. Kirjallinen kysymys 40/1985; Lakialoitteet 164/2000, 30/2003, 55/2004; Hallituksen esitys 176/2006; Suullinen kyselytunti 140/2008 tai Kirjallinen kysymys 471/2012.
- 7 Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002) sisältää yhden ensimmäisistä; ks. Rich Benjaminin artikkeli "Wargasm – sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan 'nautinto'".
- 8 *The Lancetin* (2008) pääkirjoitus luo mielenkiintoisen kontrastin Viemerön vastaavaan, sillä se kyseenalaistaa tämän suhteen.
- 9 Brian Vossekuilin ja kumppanien (2002) selonteossa todetaan, että vain 12 % amerikkalaisista kouluampujista suosi väkivaltapelejä, mikä tekee niistä vähiten suosittuun väkivaltamedian muodon. Lisäksi Punamäki ja Kumppanit (2011) esittävät perusteettomia väitteitä Auvisen ja Saaren peliharrastuksista. Kumpikaan ei ollut sotapelien suurkuluttaja (vrt. Oikeusministeriö 2009, 2010).
- 10 IL 31.5.2012.
- 11 Nämä termit ovat huomattavasti maltillisempia kuin esimerkiksi Dave Grossmanin ja Gloria DeGaetanon (1999) käyttämä termi "murhasimulaattori" tai Grossmanin (2008) käyttämä "massamurhasimulaattori", jotka viittaavat suoraan pelien osuuteen joukkosurmissa.
- 12 Esimerkiksi *Aamulehdessä* (29.7.2011) viikko Norjan terrori-iskujen jälkeen julkaistussa artikkelissa mainitaan *Mortal Kombat* (1992), *Carmageddon* (1997), *Grand Theft Auto 3* (2001), *Soldier of Fortune II* (2002) ja *Postal 2* (2003).
- 13 Tälle argumentaatiolle on vuosikymmenen perinteet, jotka ulottuvat aina 1980-luvun alkuun saakka. Nykyään aihetta käsittelevässä uutisoinnissa viitataan pääsääntöisesti länsimaissa kohua herättäneisiin japanilaisiin *eroqe*-peleihin. Esimerkiksi Kotkassa 8-vuotiaan tytön syyskuussa 2012 siepanneen miehen tietokoneelta löytyi kotietsinnöissä *RapeLay* (2006).
- 14 Ks. esim. Yle 4.12.2007 tai IL 19.10.2012.
- 15 TS 23.1.2011.
- 16 Yle 29.5.2012.
- 17 IL 23.7.2011.
- 18 On myös spekuloitu, että joukkosurmien laaja uutisointi olisi voimakkaampi vaikuttava tekijä kuin väkivaltaiset pelit. Ks. esim. Yle 29.5.2012 tai HS 1.6.2012.
- 19 HS 19.2.2009.
- 20 Kaleva 9.9.2003.
- 21 Suomen perustuslaissa on sananvapautta ja julkisuutta koskeva poikkeussääntö (12 §), joka mahdollistaa välittömät toimet lapsille haitallisen median rajoittamiseen.
- 22 Aikuissensuurilla on maassamme pitkät perinteet. Vuoden 1988 alussa voimaan tullut laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) oli yksi Euroopan tiukimpia. Lain myötä videolevitys tuli teatteri- ja televisiolevityksen lisäksi ennakkotarkastuksen piiriin, mutta K18-elokuvien levitys kiellettiin ainoastaan videoiden osalta. "Video ja muut toimintapelit" vapautettiin kuitenkin tarkastuksesta niiden sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella. Vuonna 2001 voimaan tullut laki kuvaohjelmien tarkastamisesta (775/2000) merkitsi aikuissensuurin loppua maassamme.
- 23 Kaleva 2.1.2003.
- 24 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa peruuntunut peliprojekti *Six Days in Fallujah* (Atomic Games), *Medal of Honor* (2010), *1378km* (2010) tai *Moschee Baba!* (2010). Näiden pelien kohdalla polemiikkia ei niinkään herättänyt pelien representaatio vaan historiallinen ja/tai poliittisesti epäkorrekti aihepiiri.
- 25 HS 19.2.2009.
- 26 AL 29.7.2011.
- 27 AL 27.11.2010.
- 28 Vuonna 1985 noussut kohu neuvostovastaisesta *Raid over Moscow* (Access 1984) -pelistä on yksi harvoista kohuista, jonka taustalla oli kansallinen tabuaihe (ks. esim. Pasanen 2011).

Päivämäärä	Lähde	Artikkelin nimi	Diskurssit	URL
12.28.2000	hs	Tyttöjen peleissä ei ole haastetta	sukupuolierot, väkivaltapelit	www2.hs.fi/uutiset/juttu.asp?id=20001228AJ8&pvm=20001228&a=1
8.21.2001	kal	Tutkimus: Videopelit vaaraksi aivojen kehitykselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tutkimus-videopelit-vaaraksi-aivojen-kehitykselle/137678/
10.27.2002	ts	Allianssi: Väkivaltapelejä ei saisi myydä alaikäisille	lastensuojelu, väkivaltapelit, väkivallalla mässäily, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1073869374/Allianssi+Vakivaltapeleja+ei+saisi+myyda+alaikaisille
1.2.2003	kal	Räiskintäkin on kulttuuria	pelit kulttuurimuotona, virtuaalitodellisuus, lastensuojelu, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen, pelien arkipäiväistyminen, aktiivinen toimija	http://www.kaleva.fi/uutiset/kulttuuri/raiskintakin-on-kulttuuria/486304/
9.9.2003	kal	Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla	lastensuojelu, vanhempien vastuu, maailmankuvan rakentuminen, sukupuolierot, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, hyöty	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/nuoret-ovat-yha-enemman-median-armoilla/533521/
7.13.2003	ts	Siveyden sipulit	joukkosurmat, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, identiteetin rakentuminen, sosiaalisuus, maailmankuvan rakentuminen, pelaamalla oppiminen, virtuaalitodellisuus	http://www.ts.fi/mielipiteet/paakirjoitukset/1073906674/Esko+Valtaojan+kolumni+137+2003Siveyden+sipulit
3.31.2004	ts	Mutta onko se taidetta?	pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, hyöty, narratiivi, viihde, analogia	http://www.ts.fi/teemat/treffit/1073957062/Mutta+onko+se+taidetta
8.19.2005	ts	Kymmenen minuuttia väkivaltapeliä tekee lapsesta aggressiivisemmän	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot	http://www.ts.fi/uutiset/ulkomaat/1074063358/
8.19.2005	kal	10 minuuttia väkivaltapeliä tekee lapsestasi aggressiivisemmän	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/10-minuuttia-vakivaltapelia-tekee-lapestasi-aggressiivisemman/224754/
25.11.2005	hs	Väkivaltaisetkaan pelit eivät saa vanhempia valvomaan pelaamista	sensuuri, vanhempien vastuu, lastensuojelu, väkivaltapelit, pelien lapsellisuus, sosiaalisuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisetkaan+pelit+eiv%C3%A4t+saa+vanhempia+valvomaan+pelaamista/1101981740607
25.11.2005	ts	Seksiäiheet lisääntyvät nuorten tietokonepeleissä	sensuuri, seksi ja väkivalta, lastensuojelu, riippuvuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, pelien arkipäiväistyminen, sosiaalisuus, viihde, pelaamalla oppiminen, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074084123/Seksiaiheet+lisaantyyvat+nuorten+tietokonepeleissa
24.12.2005	ts	Karpela torjuu tietokonepelien ennakkotarkastuksen	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074090363/Karpela+torjuu+tietokone+pelien+ennakkotarkastukset
9.4.2006	ts	Mää tapan sut	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/teemat/sunnuntai/1074112963/Maa+tapan+sut
22.11.2006	tis	Saksa haluaa kieltää väkivaltapelit	joukkosurmat, sensuuri, väkivaltapelit, lastensuojelu	http://www.taloussanomat.fi/it-viikko/2006/11/22/saksa-haluaa-kieltaa-vakivaltapelit/200621278/133
20.2.2007	hs	Saksan lain taustalla ammuskelu koulussa	joukkosurmat, väkivaltapelit, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/Saksan+lain+taustalla+ammuskelu+koulussa/1135225255021
20.2.2007	hs	Väkivaltaitesten pelien myynti alaikäisille aiotaan panna kuriin EU:ssa	väkivaltapelit, lastensuojelu, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisten+pelien+myynti+alaikaisille+aiotaan+panna+kuriin+EUssa/1135225255034

21.2.2007	tls	Pelaajat haluavat peleille jatko-osia	pelit ammattina, viihde, narratiivi, väkivaltapelit	http://www.taloussanomat.fi/it-viikko/2007/02/21/pelaajat-haluavat-peleille-jatko-osia/20074544/133
15.3.2007	il	Kielletäänkö väkivaltapelit?	sensuuri, viihde, pelit kulttuurimuotona, vanhempien vastuu, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/digi/200703155864372_du.shtml
6.10.2007	kal	Tietokonepelit mainettaan parempaa ajanvietettä	hyöty, kilpailu, sosiaalisuus, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/tietokonepelit-mainettaan-parempaa-ajanvietetta/38247/
5.11.2007	il	Daniel Craig on peliaddikti	väkivaltapelit, riippuvuus	http://www.iltalehti.fi/viihde/200711056806519_vi.shtml
7.11.2007	is	'Olen yli-ihminen'	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335240103.html
8.11.2007	is	Vanhempien olisi tunnettava videopelien sisällöt paremmin	vanhempien vastuu, joukkosurmat, hyöty, maailmankuvan rakentuminen	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288337699389.html
8.11.2007	il	Täällä hän pelasi	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/jokelantragedia/200711086823161_jt.shtml
12.11.2007	is	Auvinen ja Dillon Cossey pitivät yhteyttä sähköpostilla	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336721027.html
14.11.2007	hs	Tutkimukset: USA:n koulusurmaajat vihjaavat usein aikeistaan ennakkoon	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.hs.fi/juttusarja/jokela/artikkeli/
16.11.2007	hs	Videopeleissä räiskitään, potkitaan ja pätkitään	joukkosurmat, kilpailu, pelimaailmaan uppoutuminen, realismi, sosiaalisuus, hyöty, väkivallalla mässäily	http://www.hs.fi/tulosta/HS20071116S12KA0410y
4.12.2007	yle	Laitonta pornoa myynnissä aiempaa enemmän	seksi ja väkivalta, lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/laitonta_pornoa_myyynnissa_aiempaa_enemman/5811689
10.12.2007	yle	Lapsilta kiellettyjä väkivaltapelejä myydään alaikäisille	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/lapsilta_kiellettyja_vakivaltapeleja_myydaan_alaikaisille/5813167
21.1.2008	ts	Kokeilunhalu ajaa nuoren nettirikokseen	pelien arkipäiväistyminen, väkivaltapelit	www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074254611/Kokeilunhalu+ajaa+nuoren+nettirikokseen
31.8.2008	hs	Kristillisdemokraatit haluavat tietokonepeleille ennakkosensuurin	sensuuri, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/politiikka/artikkeli/
7.2.2008	hs	Väkivaltaviihde huolettaa HS-raatia	joukkosurmat, väkivaltapelit, realismi, mallioppiminen, seksi ja väkivalta, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/V%C3%A4kivaltaviihde+huolettaa+HS-raatia/1135233889124
10.3.2008	kal	Nuori kohtaa liikaa väkivaltaa	mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen	http://www.kaleva.fi/mielipide/paakirjoitukset/nuori-kohtaa-liikaa-vakivaltaa/302996/
17.4.2008	is	Auvinen suunnitteli iskua ainakin maaliskuusta 2007	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335185516.html
22.5.2008	ksml	Verenperintönä videopelihulluus	pelien arkipäiväistyminen, narratiivi, pelimaailmaan uppoutuminen, sosiaalisuus, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.ksml.fi/uutiset/viihde/verenperintona-videopelihulluus/909491
24.7.2008	il	Surmaaja uppoutui sotapelien maailmaan	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, pelimaailmaan uppoutuminen	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247997001_uu.shtml
24.7.2008	il	Räiskintää	väkivaltapelit, syntipukki, pelimaailmaan uppoutuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247995298_uu.shtml

25.7.2008	is	Keravan puukottajan motiivi: Syvä ahdistus	väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335289603.html
25.7.2008	yle	Keravan puukottaja kertoi surmateon syyn	syntipukki	http://yle.fi/uutiset/keravan_puukottaja_kertoi_surmatyon_syyn/5845156
5.8.2008	il	Teini tappoi taksikuskin - GTA-videopelit kiellettiin	pelimaailmaan uppoutuminen, mallioppiminen, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/200808058054920_ul.shtml
2.9.2008	skl	Psykologi: Tietokonepelien yleistymisen lisäksi aggressiivista käyttäytymistä	lastensuojelu, vanhempien vastuu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, joukkosurmat, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, mallioppiminen, pelien arkipäivaistyminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/psykologi-tietokonepelien-yleistyminen-lisasi-aggressiivista-kayttaytymista
23.9.2008	hs	Tavallisen oloinen nuorukainen kertoi vihaavansa ihmisiä	väkivaltapelit	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Tavallisen+oloinen+nuorukainen+kertoi+vihaavansa+ihmisi%C3%A4/1135239661258
16.10.2008	il	Onko tämä peli liian väkivaltainen?	väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri	http://www.iltalehti.fi/digi/200810168436234_du.shtml
27.10.2008	il	Videopelit tekevät väkivaltaiseksi	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu	http://www.iltalehti.fi/perhe/200810278398187_pr.shtml
24.9.2008	is	Kauhajoen kaupunginjohtaja: Valvontaa nettiin	joukkosurmat, mallioppiminen, lastensuojelu, internet=pelit, sensuuri	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335051246.html
29.9.2008	yle	Britannia kiristää internetin valvontaa	sensuuri	http://yle.fi/uutiset/britannia_kiristaa_internetin_valvontaa/6112923
14.11.2008	kal	Peliala voi paikata tehtaan menetystä	pelit ammattina, pelaamalla oppiminen, syntipukki	http://www.kaleva.fi/uutiset/pohjois-suomi/peliala-voi-paikata-tehtaan-menetysta/337852/
11.2.2009	kal	EU-tutkimus: Videopelit hyödyksi lapsille	hyöty, pelaamalla oppiminen	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/eu-tutkimus-videopelit-hyodyksi-lapsille/260001/
19.2.2009	hs	Tappaminen on hauskaa	viihde, maailmankuvan rakentuminen, hyöty, uutuudenviehätys, realismi, mallioppiminen	http://www.hs.fi/tulosta/1135243655957
21.2.2009	is	Amerikkalaisyhteiskunta: Ei ikärajoja videopeleihin	sensuuri, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288338423390.html
28.2.2009	ts	Voiko murhaajaa kohtaan tuntea empatiaa?	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, joukkosurmat	http://www.ts.fi/kulttuuri/1074338114/Voiko+murhaaja+kohtaan+tuntea+empatiaa
21.3.2009	ksml	Saksan koulusurmat nostivat väkivaltapelit tapetille	joukkosurmat, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/uutiset/ulkomaat/saksassa-muistetaan-kouluampumisen-uhreja/804117
31.3.2009	ksml	Pikselikomentaja (evp.) kauhistelee rintaman kuulumisia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, uutuudenviehätys, riippuvuus, realismi, lastensuojelu, pelaamalla oppiminen, väkivallalla mässäily, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/pikselikomentaja-evp-kauhistelee-rintaman-kuulumisia/924123
29.10.2009	il	Järkyttävä video paljastaa (K-18): Hittipelissä tapetaan siviilejä	väkivallalla mässäily, narratiivi	http://www.iltalehti.fi/digi/2009102910508775_du.shtml
26.11.2009	yle	K-18 -pelejä myytiin alaikäisille Etelä-Karjalassa	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/k-18_-peleja_myytiin_alaikaisille_etela-karjalassa/5935590
16.12.2009	ts	Tähtäimessä peliteollisuus	viihde, sosiaalisuus, pelit ammattina, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/kulttuuri/96478/Tahtaimessa+peliteollisuus

29.12.2009	is	Suomi on otollinen paikka koulusurmille	joukkosurmat, syntipukki	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336698704.html
15.1.2010	kal	Sotamies Honkajoen iltarukous	väkivaltapelit	http://www.kaleva.fi/mielipide/vieras/sotamies-honkajoen-iltarukous/154222/
4.1.2010	ksml	Särkyneiden yhteisöjen surmia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, joukkosurmat	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/sarkyneiden-yhteisöjen-surmia/923069
18.1.2010	ss	Uusia näkökulmia perhe-elämän ongelmiin	lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen, vanhempien vastuu	http://www.savonsanomat.fi/erikoissivut/vapaalla/uusia-nakokulmia-perhe-elaman-ongelmiin/1047070
12.4.2010	yle	Väkivaltapeliä käytetään nuorten asennekasvatuksessa Britanniassa	hyöty, realismi	http://yle.fi/uutiset/vakivaltapelia_kaytetaan_nuorten_asennekasvatuksessa_britanniassa/6153071
29.7.2010	is	Vietnam panee verkkopelaamisen kuriin rajuilla otteilla	sensuuri, väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288337824879.html
15.9.2010	il	Tutkimus: Räiskintapelit kehittävät aivoja	väkivaltapelit, hyöty, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/digi/2010091512351419_du.shtml
16.9.2010	hs	Pelit ansaitsevat enemmän	realismi, narratiivi, pelit kulttuurimuotona, identiteetin rakentuminen	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Pelit+ansaitsevat+enemm%C3%A4n/1135260185450
16.10.2010	yle	Tutkimus: Väkivaltapelit harmittomia suurimmalle osalle	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivaltapelit	http://yle.fi/uutiset/tutkimus_vakivaltapelit_harmittomia_suurimmalle_osalle/5579291
27.11.2010	al	Fiksut pelaavat räiskintää - Pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?	hyöty, väkivallalla mässäily, mallioppiminen, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, riippuvuus, lastensuojelu	http://www2.aamulehti.fi/teema/puheenaihe/fiksut-pelaavat-raiskintaa-pitaisiko-videopelit-tuoda-peruskouluun/199169
23.1.2011	tis	Varo aivojasi, kun pelaat!	viihde, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, kilpailu, väkivaltapelit, realismi, katarsis, mallioppiminen, aktiivinen toimija, riippuvuus, pelien lapsellisuus, porttiteoria, pelaamalla oppiminen, vanhempien vastuu, analogia, joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.taloussanomat.fi/harrastukset/2011/01/23/varo-aivojasi-kun-pelaat/2011751/139
3.2.2011	yle	Jaakko tienaa räiskintäpeliä pelaamalla	väkivaltapelit, pelit ammattina, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://yle.fi/uutiset/jaakko_tienaa_raiskintapelia_pelaamalla/5316931
23.7.2011	il	Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla	väkivaltapelit, kilpailu, joukkosurmat, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2011072314102759_ul.shtml
24.7.2011	kal	"Tappajalle kuolettava ampuminen on vain suorite"	joukkosurmat, realismi, sosiaalisuus, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tappajalle-kuolettava-ampuminen-on-vain-suorite/427098/
26.7.2011	al	Breivik kehuu sotapelejä oivaksi harjoituksesi veritoihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, pelimaailmaan uppoutuminen, riippuvuus	http://www.aamulehti.fi/Ulkomaat/1194688748280/artikkeli/breivik+kehuu+sotapeleja+oivaksi+harjoitukset+veritoihin.html
29.7.2011	al	Puheenaihe: Kiellä sotapelit lapseltasi	virtuaalitodellisuus, joukkosurmat, lastensuojelu, vanhempien vastuu, pelaamalla oppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, maailmankuvan rakentuminen, väkivaltapelit, hyöty	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194689103220/artikkeli/puheenaihe+kiella+sotapelit+lapseltasi.html
29.7.2011	yle	Terrorismiasiantuntija: Breivik eli virtuaalitodellisuudessa	joukkosurmat, virtuaalitodellisuus, internet=pelit, mallioppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://yle.fi/uutiset/terrorismiasiantuntija_breivik_eli_virtuaalitodellisuudessa/275605

29.7.2011	yle	Nettikeskustelijat pohtivat väkivaltapelien vaikutusta Breivikin tekoihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, virtuaalitodellisuus, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, syntipukki, internet=pelit	http://yle.fi/uutiset/nettikeskustelijat_pohtivat_vakivaltapelien_vaikutusta_breivikin_tekoihin/5398659
29.7.2011	mt	Kuka tarvitsee netin sotapelejä?	joukkosurmat, internet=pelit, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.maaseuduntulevaisuus.fi/mielipiteet/kolumnit/kuka-tarvitsee-netin-sotapeleja%C3%A4-1.764
2.8.2011	il	Sotapelien kieltäminen jakaa mielipiteet	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, hyöty, pelaamalla oppiminen, viihde	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2011080214149327_uu.shtml
5.8.2011	yle	Tietokonepeli voi varastaa elämän	riippuvuus, vanhempien vastuu, lastensuojelu, sosiaalisuus, väkivaltapelit, pelien arkipäiväistyminen	http://yle.fi/uutiset/tietokonepeli_voi_varastaa_elaman/5402460
5.8.2011	il	Pelimies tyrmää syytökset: "Ihmiset eivät ymmärrä pelaamista"	joukkosurmat, syntipukki, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, pelit kulttuurimuotona, pelit ammattina	http://www.iltalehti.fi/digi/2011080514153916_du.shtml
24.10.2011	ht	Video games still used as scapegoat	joukkosurmat, syntipukki, pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, realismi, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, kilpailu, viihde, vanhempien vastuu, pelien lapsellisuus	http://www.helsinkitimes.fi/news/index.php/finland/finland-news/domestic/690-video-games-still-used-as-scapegoat
31.10.2011	ts	Videopelit kelpaavat yhä syntipukiksi	joukkosurmat, syntipukki, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, realismi, väkivallalla mässäily	http://www.ts.fi/kulttuuri/272144/Videopelit+kelpaavat+yha+syntipukiksi
17.11.2011	il	Professori: Kilpailuttaminen pahaksi lapselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, kilpailu	http://www.iltalehti.fi/perhe/2011111713363841_pr.shtml
7.12.2011	hs	Selvitys: Väkivaltapelit eivät lisää oikeaa väkivaltaa	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/ulkomaat/Selvitys+V%C3%A4kivaltapelit+eiv%C3%A4t+lis%C3%A4+oikeaa+v%C3%A4kivaltaa/a1305550877060
16.12.2011	yle	Pelien ikäraajat suojelevat väkivalta- ja huumemaailmoilta	lastensuojelu, viihde, sosiaalisuus, pelien arkipäiväistyminen, vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/pelien_ikarajat_suojelevat_vakivalta-ja_huumemaailmoilta/6174010
17.12.2011	yle	Tietokonepelit tulvivat seksiä ja väkivaltaa	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, sensuuri, kielletty hedelmä, analogia	http://yle.fi/uutiset/tietokonepelit_tulvivat_seksia-ja_vakivaltaa/3107028
19.1.2012	al	Makaabereissa nettipeleissä ei mitään juonta – Ainoa tarkoitus kiduttaa, tappaa ja silpoa	narratiivi, väkivallalla mässäily, väkivaltapelit, internet=pelit, vanhempien vastuu, katarsis, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, riippuvuus, kielletty hedelmä, kilpailu, sensuuri, joukkosurmat, lastensuojelu, mallioppiminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, analogia	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194715831752/artikkeli/makaabereissa+nettipeleissa+ei+mitaan+juonta+ainoa+tarkoitus+kiduttaa+tappaa+ja+silpoa.html
26.1.2012	yle	Monille vanhemmille ihan sama mitä lapset katsovat	vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/monille_vanhemmille_ihan_sama_mita_lapset_katsovat/5060798
31.1.2012	skk	Lapset pelaavat väkivaltapelejä kirjastossa	wäkivaltapelit, realismi, lastensuojelu	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718270563/artikkeli/lapset+pelaavat+vakivaltapeleja+kirjastossa.html
1.2.2012	skk	Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä	pelien lapsellisuus, lastensuojelu, vanhempien vastuu, internet=pelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718513012/artikkeli/asiantuntijan+ohjeet+nain+suojelet+lasta+haitallisilta+peleilta.html

9.2.2012	skk	Psykiatrien mielestä Breivik oli peliriippuvainen	joukkosurmat, riippuvuus, pelaamalla oppiminen	http://www.satakunnankansa.fi/Ulkomaat/1194721497028/artikkeli/psykiatrien+mielesta+breivik+oli+peliriippuvainen.html
22.4.2012	skk	Mikä ihme tätä maailmaa oikein vaivaa?	joukkosurmat, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen	http://www.satakunnankansa.fi/Kolumnit/1194739372420/artikkeli/mika+ihme+tata+maailmaa+oikein+vaivaa+.html
24.4.2012	yle	Pelejä ennen väkivaltaisuuksista syytettiin kirjoja ja elokuvia	joukkosurmat, väkivaltapelit, syntipukki, katarsis	http://yle.fi/uutiset/peleja_ennen_vakivaltaisuuksista_syytettiin_kirjoja_ja_elokuvia/6008255
27.5.2012	yle	Hyvinkään ampuja ihaili Saksan armeijaa ja sotapelejä	joukkosurmat	http://yle.fi/uutiset/hyvinkaan_ampuja_ihaili_saksan_armeijaa_ja_sotapeleja/6136742
28.5.2012	al	Tämä tiedetään Hyvinkään ampujasta: Lue taustat	joukkosurmat	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194744961591/artikkeli/tama+tiedetaan+hyvinkaan+ampujasta+lue+taustat.html
28.5.2012	hs	Lauerma: Harrastuksen vaikutusta Hyvinkään surmiin vaikea arvioida	joukkosurmat	http://www.hs.fi/kotimaa/Lauerma+Harrastuksen+vaikutusta+Hyvink%C3%A4%C3%A4n+surmiin+vaikea+arvioida/a1305571584263
28.5.2012	skl	Lauri on mahdollinen joukkomurhaaja - kertomus valkoisesta raivosta	joukkosurmat, mallioppiminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/lauri-on-mahdollinen-joukkomurhaaja-kertomus-valkoisesta-raivosta
28.5.2012	il	Pääkirjoitus 28.5.2012: Hyvinkään verityö vaatii selvitystä	joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.iltalehti.fi/paakirjoitus/2012052815629215_pk.shtml
28.5.2012	il	"Karmea homma"	joukkosurmat, mallioppiminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, analogia	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012052815631831_uu.shtml?ref=hakemisto
29.5.2012	yle	Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa?	väkivaltapelit, pelien arkipäiväistyminen, realismi, mallioppiminen, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, virtuaalitodellisuus, katarsis, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, uutuudenviehätys, kilpailu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sosiaalisuus	http://yle.fi/uutiset/ruokkiiko_vakivaltapeli_tosielaman_vakivaltaa/6139532
29.5.2012	ss	Tutkija MTV3:lle: Sotapelit eivät tee tappajia	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, virtuaalitodellisuus, maailmankuvan rakentuminen	http://www.savonsanomat.fi/uutiset/kotimaa/tutkija-mtv3lle-sotapelit-eivat-tee-tappajia/1199977
29.5.2012	yle	Mikä ruokkii väkivaltaa?	joukkosurmat, väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://yle.fi/uutiset/mika_ruokkii_vakivaltaa/6139567
30.5.2012	il	Uusi ilmiö nuorten miesten tekemässä väkivallassa	joukkosurmat, maailmankuvan rakentuminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, väkivaltapelit, hyöty, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012053015646977_uu.shtml
30.5.2012	ts	Nuorten miesten väkivaltaisuus ei ole lisääntynyt	joukkosurmat, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, identiteetin rakentuminen, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/352476/Nuorten+miesten+vakivaltaisuus+ei+ole+lisaantynyt

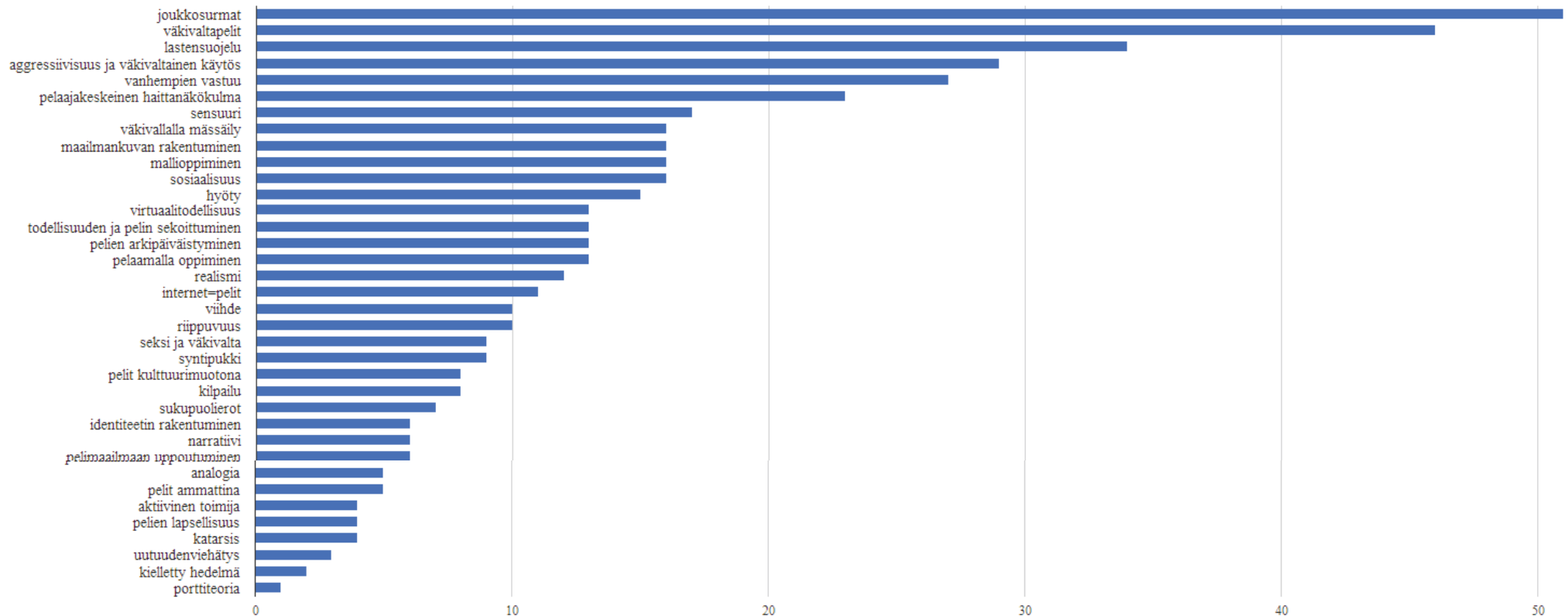
30.5.2012	al	Valtaosaan pelaajista ei vaikuta – Räiskintäpeli voi silti suistaa lopullisesti raiteilta	joukkosurmat, väkivaltapelit, virtuaalitodellisuus, identiteetin rakentuminen, vanhempien vastuu, maailmankuvan rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, hyöty, sosiaalisuus	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194745343683/artikkeli/valtaosaan+pelaajista+ei+vaikuta+raskintapeli+voi+silti+suistaa+lopullisesti+raiteilta.html
31.5.2012	il	Tutkijan tyyli arvio: Väkivaltapelit ja porno tuhoavat pojat	joukkosurmat, seksi ja väkivalta, sukupuolierot, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, väkivaltapelit, riippuvuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, mallioppiminen	http://www.iltalehti.fi/digi/2012053115651969_du.shtml
1.6.2012	hs	HS-raadin kaikki vastaukset: Voiko Hyvinkään kaltaisia tragedioita välttää?	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, mallioppiminen, virtuaalitodellisuus, sensuuri	http://www.hs.fi/kotimaa/HS-raadin+kaikki+vastaukset+Voiko+Hyvink%C3%A4%C3%A4n+kaltaisia+tragedioita+v%C3%A4ltt%C3%A4%C3%A4/a1305572158034
7.6.2012	il	Breivik raivostui: Tietokonepelit liian arka aihe	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012060715678203_ul.shtml
3.6.2012	tis	Tähän on tultu: Pojat eivät ehdi kasvaa ja vahvistua	joukkosurmat, sukupuolierot, internet=pelit, väkivaltapelit, sosiaalisuus, joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, maailmankuvan rakentuminen	http://www.taloussanomat.fi/ihmiset/2012/06/03/tahan-on-tultu-pojat-eivat-ehdi-kasvaa-ja-vahvistua/201230526/139
6.3.2012	ss	Kouluterveydenhoidon rahoista puolet käyttämättä kunnissa	väkivaltapelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.savonsanomat.fi/uutiset/kotimaa/kunnat-jattivat-kayttamatta-kouluterveydenhoidon-rahoja/1201297
7.19.2012	is	Nuorukainen löytyi kuolleena - oli pelannut tietokonepeliä 40 tuntia putkeen	pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288485098908.html
8.12.2012	is	Teini pökertyi pelattuaan viisi päivää putkeen	pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288491413500.html
8.4.2012	kal	Tietokonepeli torjuu nuorten masennusta U-Seelannissa	hyöty	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tietokonepeli-torjuu-nuorten-masennusta-u-seelannissa/601791/
10.19.2012	il	Kotkalaistytön sieppaajalta löytyi lapsipornoa	seksi ja väkivalta	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012101916224245_uu.shtml
10.19.2012	is	Poliisi häkeltyi sairaasta seksipelistä: "En ole ennen törmännyt tällaiseen"	seksi ja väkivalta	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288509108570.html
10.19.2012	il	Kotkan sieppaus: Tytön kertomus viittaa karmeisiin aikeisiin	seksi ja väkivalta	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012101916224817_uu.shtml?utm_source=al&utm_campaign= uutisboksi
12.16.2012	il	Yllättävä löytö: Ampujan tietokoneen kovalevy oli hakattu palasiksi	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012121616459033_ul.shtml
12.18.2012	is	Turtuvatko tunteet? Katso, kuinka väkivaltapelit vaikuttavat poikiin	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/hyvaolo/art-1288525181536.html?ref=rss
12.19.2012	il	Videopelit halutaan tarkkailuun Newtownnin koulusurman jälkeen	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, lastensuojelu	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2012121916474295_ul.shtml
12.21.2012	yle	Aselobbari vaatii kaikkiin amerikkalaiskouluihin aseistettuja vartioita	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://yle.fi/uutiset/aselobbari_vaatii_kaikkiin_amerikkalaiskouluihin_aseistettuja_vartioita/6427643

Liite 2. Analyysissa käytetyt diskurssielementit

Aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös: oletus, että peliväkivalta lisää aggressiivisuutta ja aiheuttaa väkivaltaista käytöstä, joka saattaa pahimmassa tapauksessa johtaa rikollisuuteen.
Aktiivinen toimija: pelaaja nähdään aktiivisena toimijana ja valintojen tekijänä, jolla on mahdollisuus vaikuttaa omaan kokemukseensa.
Analogia: tunteisiin vetoavia vertauksia ja haastateltavien omakohtaisia anekdootteja, joissa pelit rinnastetaan toisiin medioihin, kuten elokuviin.
Hyöty: pelien ja pelaamisen hyödyllisyyttä korostava näkökulma.
Identiteetin rakentuminen: pelit välineenä tai lähteenä pelaajan identiteetin rakentumista.
Internet=pelit: internetin ja pelien yhdistäminen saman argumentaation alle ikään kuin kyseessä olisi sama ilmiö.
Joukkosurmat: eksplisiittiset ja implisiittiset viitteet joukkosurmien ja pelien välisestä yhteydestä.
Katarsis: mediaväkivallan myönteinen vaikutus väkivaltaisten tunteiden ja aggression purkamisessa.
Kielletty hedelmä: aikuisille suunnattujen pelien houkutteleva vaikutus lapsiin.
Kilpailu: pelaamisen ja kilpailun yhteyttä korostavat puheenvuorot.
Lastensuojelu: yhteiskunnallista vastuuta ja valvontaa korostavat puheenvuorot.
Maailmankuvan rakentuminen: pelien antama kuva siitä miten maailma toimii ja näiden mallien tuominen pelien ulkopuolelle.
Mallioppiminen: kielteisten toimintamallien omaksuminen peleistä.
Narratiivi: narratiivin oleellisuuden korostaminen tai sen puuttumisen kommentointi.
Pelaajakeskeinen haittanäkökulma: väkivaltaisten pelien aiheuttama henkinen rasitus.
Pelaamalla oppiminen: pelin ulkopuolella käyttökelpoisten taitojen ja tietojen oppiminen pelien avulla.
Pelien arkipäiväistyminen: pelaamisen arkipäiväisyyttä, tavanomaisuutta ja yleisyyttä korostavat puheenvuorot.
Pelien lapsellisuus: pelit lasten leikkinä tai aikuisille soveltumattomina viihdemuotona.
Pelimaailmaan uppoutuminen: pelimaailmaan keskittyminen ja pelihahmoihin samaistuminen.
Pelit ammattina: pelaaminen ammattina, esim. kilpaurheiluna (eSports).
Pelit kulttuurimuotona: pelien asemaa itsenäisenä kulttuurimuotona korostavat näkökulmat.
Porttiteoria: näkökulma, jonka mukaan väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajat koko ajan raaistuvaan mediaväkivallan kierteeseen.
Realismi: keskustelu pelien kyvystä kuvata maailmaa todentuntuisesti.
Riippuvuus: addiktioon ja ongelmapelaamiseen liittyvä keskustelu.
Seksi ja väkivalta: väkivallan yhdistäminen seksiin ja pornografiaan.
Sensuuri: väkivaltaisten pelien ennakkotarkastusta ja/tai kieltämistä koskevat puheenvuorot.
Sosiaalisuus: pelaamista sosiaalisena toimintana painottava näkökulma.
Sukupuolierot: pelaajien sukupuoli-erojen korostaminen puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta ja ongelmapelaamisen riskiryhmistä.
Syntipukki: puheenvuorot, joissa pelit nähdään syntipukkina muiden ilmiöiden haittoille.
Todellisuuden ja pelin sekoittuminen: huoli siitä, että pelaajat eivät kykene erottamaan todellisuutta peleistä.

Uutuudenviehätys: kiinnostus peleihin uutena mediana ja niiden teknisten ominaisuuksien viehätys.
Vanhempien vastuu: näkökulma, jossa korostetaan vanhempien vastuuta valvoa lastensa kuluttamaa mediaa.
Viihde: pelit viihdemuotona ja osana viihdeteollisuutta.
Virtuaalitodellisuus: pelien kuvaaminen muusta todellisuudesta irrallisena virtuaalitodellisuutena.
Väkivallalla mässäily: peleissä esiintyvän väkivallan tai tappamisen näkeminen itsetarkoituksellisenä tai shokeeraamiseen tarkoitettuna.
Väkivaltapelit: kielelliset kategoriat, jotka korostavat peliväkivallan itsetarkoituksellisuutta.

Peliväkivallan diskurssielementit



Lähteet

Pelit

1378km. J. M. Stober 2010.
Battlefield 2. Electronic Arts 2005.
Battlefield: Bad Company. Electronic Arts 2008.
Call of Duty: Modern Warfare 2. Activision 2009.
Call of Duty: Modern Warfare 3. Activision 2011.
Carmageddon. SCI 1997.
Counter-Strike. Sierra On-Line 2000.
Doom. id Software 1993.
Gran Theft Auto 3. Rockstar Games 2001.
JFK: Reloaded. Traffic Software 2004.
Medal of Honor. Electronic Arts 2010.
Mortal Kombat. Midway Games 1992.
Moschee Baba! Itävallan vapauspuolue 2010.
Postal 2. Whiptail Interactive 2003.
RapeLay. Illusion Soft 2006.
Soldier of Fortune II: Double Helix. Activision 2002.
Team Fortress 2. Valve Corporation 2007.
World of Warcraft. Blizzard Entertainment 2004.

Kirjallisuus

Anderson, Craig A. (2004). An Update on the Effects of Playing Violent Video Games. *Journal of Adolescence* 25(1), 133–122.

Anderson, Craig A. & Karen E. Dill (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78(4), 772–790.

Anderson, Craig A., Nobuko Ithori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto & Muniba Saleem (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136(2), 151–173.

Anderson, James A. (2008). The Production of Media Violence and Aggression Research: A Cultural Analysis. *American Behavioral Scientist* 51(8), 1260–1279.

Auvinen, Pekka-Eric (2007). *Luonnollisen valitsijan manifesti*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://zami.pp.fi/jokela/files>>.

Breivik, Anders Behring (2011). *2083: A European Declaration of Independence*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://info.publicintelligence.net/AndersBehringBreivikManifesto.pdf>>.

Bushman, Brad J. & Craig A. Anderson (2001). Media Violence and the American Public. *American Psychologist* 56(6), 477–489.

Byron, Tanya (2008). *Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review*. UK Department for Children, Schools and Families (DCSF).

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics*. London: MacGibbon and Kee.

Comstock, Anthony (1883). *Traps for the Youth*. New York: Funk and Wagnalls Company.

Drotner, Kirsten (1999). Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. *Paedagogica Historica* 35(3), 593–619.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://people.uta.fi/~tllilma/gameplay_experience.pdf>.

Featherstone, Mike (1991). *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage.

Ferguson, Christopher J. (2002). Media Violence: Miscast Causality. *American Psychologist* 57(6–7), 446–477.

— (2009). Media Violence Effects and Violent Crime: Good Science or Moral Panic. Teoksessa Christopher J. Ferguson (toim.), *Violent Crime: Clinical and Social Implications*. Berkeley: SAGE Publications, 37–56.

Ferguson, Christopher J., Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz & Shawn M. Smith (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation. *Criminal Justice and Behavior* 53(3), 311–332.

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (2009). The Public Health Risk of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *Journal of Pediatrics* 154(5), 759–763.

— (2010). Much Ado about Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136(2), 174–178.

Freedman, Jonathan L. (2002). *Media Violence and Its Effects on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.

Gentile, Douglas A., Muniba Saleem & Craig A. Anderson (2007). Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. *Social Issues and Policy Review* 1(1), 15–61.

Gerbner, George, Larry Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli & James Shanahan (2002). Growing Up With Television: Cultivation Process. Teoksessa Jennings Bryant & Dolf Zillman (toim.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 43–67.

Glassner, Barry (1999). *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of the Wrong Things*. New York: Basic Books.

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, second edition. Chichester: Wiley-Blackwell.

Grossman, Dave (2008). *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*. Warrior Science Publications.

Grossman, Dave & Gloria DeGaetano (1999). *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movies and Video Game Violence*. New York: Crown Archetype.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkostoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Happonen, Joni (2010). Peliyhteisö tutuksi. Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Huesmann, L. Rowell (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* 41(6), S6–S13.

Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

- Ilmonen, Kari (2001). Eräs tie diskurssianalyysiin. Esimerkkinä Chydenius-instituutin vaikuttavuustutkimus. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II*. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 100–115.
- Jokinen, Arja & Kirsi Juhila (1999). Diskurssianalyttisen tutkimuksen kartta. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 54–97.
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.) (1993). *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino.
- Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Klabbers, Jan H. G. (2006). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Kuronen Eero & Raine Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kutner, Lawrence & Cheryl K. Olson (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- The Lancet* (2008). Is Exposure to Media Violence a Public-health Risk? *The Lancet* 371(5), 1137.
- Lazarsfeld, Paul F., Bernard Berelson & Hazel Gaudet (1944). *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Duell Sloan.
- Luosujärvi, Mika (2010). Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia. Eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu.
- Nummelin, Juri (1997). Imperialismin neljä unta ja painajainen. Afrikan tähden diskursiivisista muodostumista. *Kulttuurintutkimus* 14(2), 34–40.
- Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön julkaisuja 2009:2. Helsinki: Oikeusministeriö.
- (2010). *Kauhajojen koulusurmat 23.9.2008. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön selvityksiä ja ohjeita 2010:11. Helsinki: Oikeusministeriö.
- Pasanen, Tero (2011). "Hyökkäys Moskovaan!" Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, 1–11. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>>.
- Pew Research Center for the People and the Press (1999). *Columbine Shooting Biggest News Draw of 1999*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://people-press.org/reports/display.php3?ReportID=48>> (viitattu 9.1.2013).
- Pietikäinen, Sari & Anne Mäntynen (2009). *Kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Punamäki, Raija-Leena, Kirsi Tirri, Petri Nokelainen & Mauri Marttunen (2011). *Koulusurmat. Yhteiskunnalliset ja psykologiset taustat ja ehkäisy*. Suomalaisen Tiedeakatemian kannanottoja 2. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Ravaja, Niklas, Timo Saari, Marko Turpeinen, Sampsa Puttonen & Liisa Keltikangas-Järvinen (2008). The Psychophysiology of James Bond: Phasic Emotional Responses to Violent Video Game Events. *Emotion* 8(1), 144–120.
- Reemtsma, Jan Philip (2008). *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*. Hamburg: HIS Verlag.
- Ränninranta, Riikka (2011). Ongelmapelaajien vertaistukiryhmien moniääninen vuorovaikutus. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto.
- Salokoski, Tarja (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sanomalehtien liitto (2011). *Suomen 10 suurinta sanomalehteä levikin mukaan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.sanomalehdet.fi/index.phtml?s=119>> (viitattu 28.6.2012).
- Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta Rap, 1830–1996*. Basingstoke: Macmillan.
- Sumiala, Johanna (2009). Koulusurmat ja medioidut kuoleman rituaalit. *Kulttuurintutkimus* 26(2–3), 61–70.
- Suomen perustuslaki (1999/731). 1. luku: Valtiojärjestyksen perusteet, 12 §: Sananvapaus ja julkisuus. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>> (viitattu 9.1.2013).
- Suoninen Eero (1999). Näkökulma sosiaalisen todellisuuden rakentumiseen. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 17–36.
- Viemerö, Vappu (2009). Väkivaltaiset pelit lisäävät aggressiivisuutta. *Duodecim* 124, 1027–8.
- Vossekuil, Bryan, Robert A. Fein, Marisa Reddy, Randy Borum & William Modzeleski (2002). *The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States*. Washington DC: U.S. Secret Service and U.S. Department of Education.
- Wallenius, Marjut & Raija-Leena Punamäki (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent–Child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology* 29(4), 286–294.

Artikkeli

Like Putin

Videopeliesimerkki osallistuvasta propagandasta

AVE RANDVIIR-VELLAMO

averandviir@gmail.com

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee poikkeuksellista pelien ja politiikan sekoitusta, *Like Putin: прокачай ВВП!* -selainpeliä. Sitä on pelattu verkossa satoja tuhansia kertoja siitä huolimatta että niin venäläinen kuin kansainvälinenkin media ovat epäilleet pelin ja sen kehittäjien todellisia tarkoituksia. Artikkelissa analysoidaan peliä ja asetetaan se laajempaan sosiokulttuuriseen kontekstiin sekä ehdotetaan uutta osallistuvan propagandan käsitettä. Käsite kuvaa osallistuvan kulttuurin, faniuden, politiikan ja propagandan kompleksista suhdetta nyky-Venäjällä.

Avainsanat: Like Putin, poliittiset videopelit, proseduraalinen retoriikka, propaganda, poliittiset fanit, osallistuva kulttuuri

Abstract

Like Putin: A video game example of participatory propaganda

The article studies an unusual case of intermingling between games and politics – a video game *Like Putin: прокачай ВВП!* that has been played hundreds of thousands of times despite of the fact (or maybe because of it) that both Russian and international public and media have been suspicious and unsure about the game's real purpose and its developer's motivations. The article examines the web game and offers one possible perspective for approaching the game by placing it into a larger socio-cultural context and suggesting a new term – participatory propaganda – for describing complicated relationships between participatory culture, fan culture, politics, and propaganda in contemporary Russia.

Keywords: Like Putin, political video games, procedural rhetoric, propaganda, political fans, participatory culture

Johdanto

Selainpeli *Like Putin: прокачай ВВП!* kiinnitti huomioni heti, kun se julkaistiin kesällä 2011. Eniten pelissä kiehtoi se, ettei se tuntunut sopivan mihinkään tuntemaani pelikategoriaan. Yritin lähestyä peliä vaalipelinä, mainospelinä ja parodiana, mutta tutut leimat eivät vain tuntuneet toimivan. Seuraavaksi yritin ratkaista ”määrittelemättömän videopelin” ongelman analysoimalla pelin representoivia eli esittäviä ja proseduraalisia eli toiminnallisia elementtejä.

Analyysikokeilujen jälkeen minulla oli kuitenkin edelleen enemmän kysymyksiä kuin vastauksia.

Tämä artikkeli on tapaustutkimus *Like Putin* -selainpelistä ja kuvaa yrityksiäni selvittää pelin todellisia tarkoituksia. Kirjallisuuskatsauksen, vertailun ja sosio-kulttuurisen analyysin kautta esittelen uudenlaisen ilmiön, *osallistuvan propagandan*. Käsite viittaa populaarikulttuurin tuotteisiin, joiden tekijät ovat ilmeisen oma-aloitteisesti toimivia kansalaisia, jotka kuitenkin näyttävät ottaneen suoraan vaikutteita virallisesta valtiollisesta propagandasta.

Artikkelin rakennuspalikoina ovat olleet Ian Bogostin teoria proseduraalisesta retoriikasta, Henry Jenkinsin teoria osallistuvasta kulttuurista, Liezbet van Zoonenin käsitys poliittisista faneista sekä Jacques Ellul'in ajatukset siitä, miten propagandassa ei välttämättä ole kyse vain valheellisen käsityksen syöttämisestä uhreille vaan miten ihmisillä voi olla aktiivisempia rooleja propagandan käyttäjinä.

Pelin sankari

Venäjän presidentti Vladimir Putin (s. 1952) aloitti poliittisen uransa presidentti Boris Jeltsinin hallinnossa. Putinista tuli pääministeri 1999 ja presidentti vuonna 2000. Presidenttinä Putin toimi kaksi peräkkäistä neljän vuoden kautta. Vuosina hän 2008–2012 hän toimi jälleen Venäjän pääministerinä, minkä jälkeen hänet valittiin kolmannen kerran presidentiksi. Putin oli huomattavan suosittu kahdella ensimmäisellä kaudellaan, mutta ennen ja jälkeen vuosien 2011–2012 presidentinvaalikampanjan kymmenettuhannet hänen vastustajansa protestoivat Moskovan kaduilla syyttäen Putinin puoluetta Yhtenäistä Venäjää (Единая Россия) vaalivilpistä.

Protestien aikana joulukuussa 2011 Putinin kannatus putosi dramaattisesti ja Venäjän yleisen mielipiteen tutkimuskeskuksen (WCIOM) mukaan presidentin suosio on laskenut sen jälkeen entisestään: syyskuussa 2012 vain 59 prosenttia venäläisistä tuki Putinia. Kymmenen vuotta aiemmin Putinilla oli ollut 75 prosentin tuki (Russians about Putin 2012b). Huolimatta suosion laskusta ja Putinin vastaisen liikehdinnän lisääntymisestä hän on edelleen Venäjän suosituin poliitikko. WCIOMin lokakuussa 2012 tekemän kyselytutkimuksen mukaan Putinin imago on presidentille sopiva: "Venäläiset näkevät Vladimir Putinin aktiivisena henkilönä (85 % vastanneista), fyysisesti vahvana (83 %) ja järkevänä (82 %). Vastajat pitävät häntä myös viisaana (69 %) ja hurmaavana (64 %) henkilönä sekä terävänä kärkipoliitikkona (53 %). Kaksi kolmasosaa vastaajista on sitä mieltä, että Putin on tällä hetkellä parhaimmillaan (62 %)." (Russians about Putin: Active 2012a.)

Vladimir Putinin poikkeuksellisen suurta ja kestävää suosiota on yritetty selittää monin tavoin. Yksi yleisimmistä selityksistä kytkee Putinin arvostuksen taloudelliseen ja poliittiseen vakauteen – mihin tosin Putinilla ei välttämättä ole kuin vähän, jos yhtään, henkilökohtaista vaikutusta. Simon Piranin näkemyksen mukaan Putinin suosion salaisuutena on ollut öljybuumiin perustunut elintason nousu. (Pirani 2010, 121.) Kun maailmanlaajuinen finanssikriisi iski Venäjälle, Putinin tuki alkoi murentua. Richard Sakwa löytää puolestaan yhdeksi mahdolliseksi suosion selitykseksi Putinin yrityksen palata "normaaliin politiikkaan", mikä eroaa "vallankumouksellisesta" tai "shokkiterapeuttisesta" politiikasta, joka leimasi 1900-luvun Venäjää. "Hän osaa sanoa venäläisille vakuuttavasti: 'Hätätila on ohi. Jatkaa normaalia elämää.'" (Sakwa 2004, 42).



Kuva 1. Vladimir Putin löytää aarteen sukeltaessaan Mustallamerellä. Putinin edustaja Dimitri Peskov myönsi myöhemmin, että tutkimusretki oli lavastettu.

Putinin vaalisuosion syy on säilytetty myös toiselle Tšetšenian sodalle (1999–2000), jossa hänen kuvansa toimi "venäläisten sotilaiden inspiraationa" (Pirani 2010, 111). Suosiota on selitetty jopa yksinkertaisella lausahuksella: "Hän ei ollut Jeltsin."

Jeltsin, joka oli jo kuusikymppinen vanhoissaan virkavalansa, saattoi olla oikukas päätöksentekijä. Jeltsin, joka aika ajoin saapui syvyyksistään muovaamaan politiikkaa ja edustamaan Venäjää kansainvälisissä asioissa, osoitti kohtuutonta kiintymystä vodkaan ja oli usein sairas tai huonokuntoinen käyttäen suuren osan toisesta virkakaudestaan sukkuloimalla sairaalassa ja kuntoutuskeskuksissa. Jeltsiniä 21 vuotta nuorempana Putin on vakaa, raivoraitis, kuntoilija ja työnarkomaani. Putin – venäläiset kertovat oma-aloitteisesti – on jotenkin edustavampi, ”kulturellimpi” ja ”presidentillisempi” kuin Jeltsin ja herättää suurempaa luottamusta kykyihinsä johtaa viisaasti. (Colton 2005, 107.)

Vaikka Putinin persoona jo alkuvaiheessa erottui presidentti Jeltsinistä, Putinin julkista kuvaa on huolella vaalittu ja kehitetty vuosien kuluessa. Sekä kansallisesti että kansainvälisesti huomiota herättäneet PR-tempaukset alkoivat Putinin toisen pääministerikauden alussa ja ovat jatkuneet siitä lähtien. Keväällä 2008 Venäjän pääministeri Putin oletettavasti nukutti amurintiikerin pelastaakseen televisioryhmän tiikerin hyökkäykseltä. Yksi hänen viimeisimmistä PR-saavutuksistaan tapahtui syyskuussa 2012, jolloin hän oli taas presidentti. Putin lensi moottoroidulla riippuliitimellä pohjoisen Siperian yllä johtaakseen uhanalaisia kurkia muuttoreitilleen. Välissä hän on testannut Formula 1 -autoja, sukeltanut arkeologiselle kohteelle ja löytänyt muinaista kreikkalaista keramiikkaa, harjoittanut judoa, sammuttanut metsäpaloja lentokoneesta sekä kalastanut ja metsästännyt lukuisia kertoja ilman paitaa.¹

1 Suurin osa Putinin tarkoin suunnitelluista PR-tempauksista on pyrkinyt ”luomaan kuvaa ikuisesti nuoresta, urheilullisesta miehestä, joka osaa sanoa tiukasti ja pystyy laukomaan vitsejä kuin paraskin kadunmies tai sotilas” (Hakamada 2012). Sen lisäksi että Putinista on luotu kovan toiminnan miehen kuva hänestä on myös tullut seksisymboli – vuonna 2008 venäläinen julkisjuorulehti *Тайны звезд* (Tähtien salaisuudet) julkaisi Putin-erikoisnumerossa, jossa oli ”runsaasti sankarillisia kuvia pääministeristä melomassa kajakilla, uimassa delfiinien kanssa ja vääntämässä kättä, otsikolla: ‘Hän on yksinkertaisesti cool’. ‘Ei löydy sinkkunaista, joka ei unelmoi Vladimir Vladimirovitsin hyväilyistä, suudelmista ja rakkaudentunnustuksista,’” artikkelissa arveltiin (Blomfield 2008). Vuonna 2013 lehti rikkoi oman ennätyksensä myymällä yli 400 000 kappaletta numeroa, jonka kannessa poseerasi Putin ylävartalo paljaana. ”Vaikka osa sisällöstä saattoi vaikuttaa arveluttavalta, lehdessä ei tosiasiaa paljastettu mitään mitä Kreml ei ollut hyväksynyt julkaistavaksi” (*Ibid.*)

Kuitenkin vuoden 2012 lopussa alkoi levitä huhuja, joiden mukaan teräsmies-Putinilla saattoi olla terveysongelmia, koska hän peruutti lukuisia sovittuja vierailuja ja esiintyi televisiossa harvemmin kuin tavallisesti. Dimitri Peskovin antama virallinen selitys, jonka mukaan presidentti kärsi vanhoista urheiluvammoista, ei juuri vähentänyt huhuja.

Kuten jotkut tarkkailijat ovat huomauttaneet, Putinin oletetut terveysongelmat – – voisivat tarkoittaa hänen nykyisen imagonsa romahtamista. – – Putinin strategit ovat käyttäneet – – hänen viiriilyttään ja puhtiaan Venäjän uudelleensyntyneen vertauskuvana hänen hallintokaudellaan. – – Mitä tehdä? Vastaus on ehkä jo löydetty. ”Kremlin teknokraatit ovat päättäneet korvata macho-imagon kuvalla viisaasta patriarkasta”, raportoi *Nezavisimaya Gazeta*. (Kopli 2012.)

Pumpataan bruttokansantuotetta

Venäläinen mainostoimisto julkaisi *Like Putin: прокачай ВВП!* -selainpelin² elokuussa 2011, vain muutamaa viikkoa ennen kuin Vladimir Putin ilmoitti asettuvansa ehdolle vuoden 2012 presidentinvaaleissa. Kaiken PR-aktiivisuuden huomioiden ei ollut yllättävää, että peli sai ristiriitaisen vastaanoton. Jo pelin pinnallinen tarkastelu osoittaa, että se on linjassa Putinin virallisen julkisuuskuvan ja hänen supermiesimagonsa kanssa: pelissä pelaaja astuu Putinin saappaisiin päämääränään ”tuhota terroristit, sammuttaa metsäpalot, voittaa kaikki Sotshin talviolympialaisten kultamitalit ja pumpata bruttokansantuote odottamattomiin korkeuksiin!”

Pian kuitenkin tahot, jotka väittivät Putinin imagosta tulleen osa populaarikulttuuria, syrjäyttivät väittämät, joiden mukaan Putinilla tai hänen kansiallaan olisi ollut jotain tekemistä pelin kanssa. Peli oli ”jotain täysin erilaista kuin Putin itse” (Smurygina 2011) ja ”Putin ei todellakaan pidä ulkomaista tuotujen mainoskonseptien päähenkilönä olemisesta” (Владимир Путин поможет 2011).

2 Pelin nimi on osittain englantia, osittain venäjää. Nimi kokonaisuudessaan on ”Like Putin. Kasvata BKT:tä (bruttokansantuotetta)!” BKT:n lyhenne venäjäksi on ВВП (VVP), joka on myös Vladimir Vladimirovits Putinin nimikirjaimet. Peli löytyy osoitteesta <<http://www.like-putin.ru/>>.

Lisäksi nimetön ”hallituslähde” vahvisti, etteivät he koordinoineet Putinin imagon käyttöä (Smurygina 2011). Pelin luoneen mainostoimiston johtaja Alexander Kabakov totesi virallisessa lausunnossaan, että pelin ainut tarkoitus oli yrityksen oma promootio: ”Mietimme, millainen reaktio olisi ja olimme huolisamme vastaanotosta, mutta minusta peli otettiin hyvin vastaan. Yhdessä jäätelömainoskampanjassa oli tyttö, joka juoksi ruudulla nettisivustolta toiselle. Pohdimme jotain hätkähdyttävää tapaa, jolla voisimme promovoida toimistoamme, tapaa, jolla voisimme samankaltaisesti markkinoida Venäjällä – ja Vladimir Putin tuli heti mieleemme.” (*Ibid.*)

Edellä mainitun jäätelömainoksen takana oli ruotsalainen Lowe Brindfors-toimisto. Sen palkitussa mainospelissä *Magnum Pleasure Hunt* pelihahmona on todellisen elämän ammattiballerina, joka vieraillee nettisivuilla ja keräilee karkkipalkintoja saavuttaakseen äärimmäisen nautinnon – Magnum Temptation -jäätelön. Alkuperäinen peli julkaistiin huhtikuussa 2011 ja se sai kaksi vuotta myöhemmin jatko-osan nimeltä *Magnum Pleasure Hunt 2*. Teknisessä mielessä *Like Putin* oli huonommin toteutettu kopio *Magnum Pleasure Huntista*. Esimerkiksi toisin kuin *Like Putinissa* *Magnum Pleasure Huntin* tekijät käyttivät pelissä oikeita näyttelijöitä (Magnum Pleasure Hunt 2011). Venäläinen radio-kanava Business FM vertaili kopiota alkuperäiseen ja totesi: ”Muokatun version grafiikan laatu on paljon vaatimattomampi, eikä pelaaja saa vaikutelmaa



Kuva 2. Peliohjeet *Like Putinin* ja *Magnum Pleasure Huntin* alussa näyttävät samantyyppisiltä.

oikean henkilön ohjaamisesta. Pelin kehittäjien mukaan kehitystyöhön käytettiin kuusi kuukautta aikaa ja se toteutettiin olemattomalla rahallisella panostuksella. Asiantuntijoiden mukaan Magnum tuskin nostaa syytteitä tai esittää mitään vaatimuksia: tuollaiset projektit inspiroivat usein muunnelmien tekoon.” (Smurygina 2011).³

Vaikka pelin tekninen toteutus oli halpa imitaatio toisesta Flash-pelistä,⁴ *Like Putin*: прокачай ВВП! sai paljon myös kansainvälistä huomiota ja monet uteliaat vierailijat löysivät tiensä pelin nettisivulle. Agency One -verkkosivun mukaan peli on mainittu eri medioissa yli 70 kertaa ja sitä on pelannut yli 800 000 pelaajaa. On tosin epäselvää, viittaako luku eri pelaajiin vai pelikertoihin, sillä käyttäjälaskurin lukema kasvaa joka kerta, kun pelaaja avaa pelin uuteen selainikkunaan.⁵

Pelianaalyysi

Vaikka yhden pelin pelaaminen kestää vain noin viisi minuuttia, Vladimir Putin – tai pikemminkin häntä kontrolloiva pelaaja – tekee kaiken, mitä pelin esittelyssä on luvattu ja paljon enemmän: hän ajaa keltaista Lada Kalinaa ja Harley Davidson-moottoripyörää, ohjaa lentokonetta ja taistelee metsäpaloja vastaan, päihittää terroristit paljain käsin ja voittaa kultamitaleja Sotshin

3 Eräät lähteet väittävät että pelin kehittämiseen meni kolme kuukautta (Batukhtina 2011), mikä vaikuttaa uskottavalta ottaen huomioon että *Magnum Pleasure Hunt*- ja *Like Putin* -pelin julkaisujen välillä oli neljä kuukautta aikaa. Tietäkseni *Like Putin* ei ole inspiroinut suuremmin lisäversioita; ehkä lähinnä sellaista on Flash-peli *Don't Mess with Putin* (Älä leiki Putinin kanssa), jossa pelaaja kerää Venäjän lippuja ”vakauttaakseen” Venäjän. Pelin alkuperäinen nimi on englanniksi, vaikka tekijät ovat venäläisiä (ks. <http://www.gamesheep.com/game/dont-mess-with-putin/>). Peli on kuitenkin versio pelistä *Politricks*, jonka pääosassa on Barack Obama, ja kummatkin pelit on kehittänyt sama taho, BePlayed.com. Joka tapauksessa videopelien ja politiikan yhdistäminen on edelleen ajankohtainen ja ristiriitainen aihe Venäjällä – esimerkiksi kesällä 2013 julkaistiin Venäjän ortodoksien nuorisotapahtumassa selainpeli Не дай пуськам пробраться в Храм (Älä päästä Pussy Riotia katedraaliin), jossa pelaajaa kannustetaan tappamaan ristiä käyttämällä virtuaalisia Pussy Riot-feministipunkkareita.

4 Pelin kehittäjätiimiin kuuluivat Mihail Lyubich, Alexander Kabakov, Dmitry Artsyuh, Ilya Filin ja Alexei Semenov.

5 Väitetään, että *Magnum Pleasure Huntia* pelasi vuosina 2011–2012 yhteensä 23 miljoonaa ihmistä (Lowe and Partners 2013).

talviolympialaisissa,⁶ tekee maalin vuoden 2018 jalkapallon MM-kisoissa Venäjällä, laulaa "Blueberry Hillin" hyväntekeväisyysgaalassa ja niin edelleen. Siinä missä tyttö kerää karkkeja Magnum-pelissä, Putin kerää kolikoita, joissa on Facebookin tykkää-nappia muistuttavia peukalonkuvia. Peli symbolisoi bruttokansantuotteen kasvua. Kaikki mainitut aktiviteetit tapahtuvat eri nettisivuilla. Pelaaja käy muun muassa Venäjän federaation eläkerahaston sivuilla, uutistoi- minto Interfaxin uutisportaalissa sekä YouTubeessa.

Poliitikkojen läsnäolo peleissä on harvinaista, muttei ennenkuulumatonta. Tavallisesti poliittisia hahmoja sijoitetaan peleihin kahdesta syystä: joko heitä mainostetaan tai heitä ilkutaan. Promootiotarkoituksiin tehdyt pelit ovat yleensä poliitikkojen itsensä, puolueiden tai PR-toimistojen tilaamia. Niitä nimitetään vaalipeleiksi tai kampanjapeleiksi. Tunnetuimpia esimerkkejä tällaisista peleistä ovat George W. Bushin "tähdittämä" *Tax Invaders* (2004) sekä *Pork Invaders* (2008), jossa päähenkilönä on senaattori ja presidenttiehdokas John McCain. Pelitutkija Ian Bogost on kommentoinut kyseisiä pelejä ja todennut seuraavasti: "Kolme vuosikymmentä kolikkopelijulkaisun jälkeen on pettymys huomata, että Space Invaders -pelistä on tullut kultastandardi poliittisessa peli- suunnittelussa" (Bogost 2011, 60). Poliitikkoja pilkkaavien pelien tekijät ovat yleensä nimettömiä. Yhdysvalloissa esimerkiksi vuoden 2008 vaalien varapresidenttiehdokas Sarah Palin oli kampanjan aikana suosittu pilkkausten kohde (esim. pelit *Polar Palin*, *Puck Palin*, *Hunting with Palin*). Virossa keskustapuolue on tilannut vuosina 2004–2011 kaikkiaan neljä peliä, joissa hyödynnetään negatiivista mainontaa. Pelit kuvaavat toisten puolueiden poliitikkoja karikatyyreinä pyrkien ivaamaan heitä.

Like Putin: прокачай ВВП! täyttää kaikki muut vaalipelin määritelmät paitsi toimeksiantajan osalta. Pelin keskushenkilö Vladimir Putin on kuvattu myönteisesti, melkein samalla tavalla kuin hänen omassa virallisessa tiedotusmateriaalissaan. Peli julkaistiin elokuussa 2011, ja 24. syyskuuta Yhtenäinen Venäjä -puolueen kokouksessa Putin hyväksyi Dimitri Medvedevin ehdotuksen presidenttiehdokkuudesta vuoden 2012 vaaleissa. Virallinen presidentinvaalikampanja alkoi tammikuussa 2012. Kuitenkin jo 1. elokuuta 2011 YouTubeen ilmestyi video

6 XXII Talviolympialaiset ja XI Talviparalympialaiset kisataan vuonna 2014 Sotshissa.

otsikolla Мы строим новую Россию. В.Путин (Olemme rakentamassa uutta Venäjää. V. Putin)⁷ ja venäläiset verkkoportaalit tulkitivat sen kampanjan lähtö- laukaukseksi. Yhtenäisen Venäjän jäsen kuitenkin kiisti väitteen toteamalla että "Venäjän parlamentin duuman jäsen latasi videon YouTubeen. Duuman jäsenen nimi kuitenkin pysyi mysteerinä" (Putini video 2011). Todellisuudessa monet yhdistivät Putinin lukuisat vuosien varrella tekemät julkisuustempot tavoitteen- seen palata pääministerin paikalta presidentiksi Kremliin (Faulconbridge 2011; Osborn 2011).

Jos uskomme Alexander Kabakovin väitteen, että peliä ei ollut tarkoitettu markkinoimaan Putinia vaan mainostoimistoa itseään, tuotos ei näyttäyty vaa- lipelinä vaan mielenkiintoisena tapauksena julkkismainonnasta. Tilanteen tekee poikkeavaksi se, että julkisuudenhenkilöltä ei kysytty hyvän tavan mukaisesti lupaa – näin Agency One ainakin väittää. Toinen epätavallinen seikka on se, että länsimaissahan tavallisesti poptähtien ja näyttelijöiden tapaiset julkkikset ilmai- sevat tukensa poliitikoille; poliitikot eivät yleensä ole julkkiksia, joita käytetään muiden tuotteiden mainonnassa.⁸ Aktiivipoliitikon kuvan käyttäminen myyn- ninedistämistarkoituksiin luvatta, mutta niin että käytännössä teko hyväksy- tään, nostaa *Like Putin* -pelin samaan kategoriaan Kiinassa tehtyjen ja Afrikassa myytyjen Barack Obama -tuotteiden, kuten farkkujen, t-paitojen ja parfyymien kanssa. Vaikuttaa todellakin siltä, että mainostoimisto olisi operoinut jonkinlai- sessa juridisessa ja eettisessä tyhjössä ilman, että Lowe Brindfors – jonka mai- nosta he kopioivat – saati Vladimir Putin, jonka kuvaa he hyödynsivät luvatta, olisivat tarttuneet asiaan. Ainakaan moisesta ei ole vuotanut tietoa mediaan.

Yhden kysymyksen tälle tarkoitukseltaan hämäräksi jäävälle pelille voi esittää: mitä tapahtuu, jos pelin irrottaa kontekstistaan? Ehkä on jotain, mitä peli itsessään kertoo.

7 Video löytyy osoitteesta <<http://www.youtube.com/watch?v=PZVWftXbWL8>>.

8 On esimerkiksi esitetty, että Oprah Winfreyn tuki Barack Obamalle vuoden 2008 presiden- tinvaaleissa toi Obamalle "kahden University of Marylandin taloustieteilijän tutkimuksen mukaan yli miljoona ääntä taistelussa demokraattiehdokkuudesta" (Frazier 2011). Toim. huom. Ashley Madison käytti tosin 2012 nettitreffitivustonsa mainonnassa Suomessa kan- sanedustaja Ilkka Kanervan kuvaa ja suunnitteli käyttävänsä myös ex-pääministeri Matti Vanhasen kuvaa.

Kun analysoin muutamaa vaalipeliä pro gradu -tutkielmassani (Randviir-Vellamo, 2012), jaoin pelielementit kahteen tasoon: pelimaailmaan eli semi-oottiseen tai esittävään osa-alueeseen sekä pelimekaniikkaan eli proseduraaliseen osa-alueeseen. Analysoin näitä tasoja erikseen. Proseduraalisen pelitason käsite perustuu Ian Bogostin teoriaan proseduraalisesta retoriikasta, jolla hän tarkoittaa vaikuttamisen taitoa, joka perustuu sääntöpohjaiseen vuorovaikutukseen. (Bogost 2007, ix.) Yksi analyysini johtopäätös oli, että

molemmat tasot näyttävät pystyvän välittämään tehokkaasti vaikuttavia viestejä, mutta vaikka pelin esittävän tason erillisillä osa-alueilla – visuaalisuudella, tekstuaalisuudella ja auditiivisuudella – on kullakin oma tapansa vaikuttaa pelaajaan ja ne pystyvät sisällyttämään useita samanaikaisesti vaikuttavia viestejä jopa – pieniin ja yksinkertaisiin selainpeleihin – –, proseduraalinen retoriikka näyttää kykenevän välittämään vain yhden tai kaksi vaikuttavaa viestiä yhdessä selainpelissä. (Randviir-Vellamo 2012, 112–113).

Tämä havainto pätee myös *Like Putin* -peliin.

Eräs tavallisimmasta tavoista sisällyttää viesti pelimekaniikan tasolle on manipuloida pelin vaikeustasoa ja voittoehto. Gonzalo Frasca esimerkiksi on käyttänyt uutispeleissään strategiaa, jota Ian Bogost nimittää ”epäonnistumisen retoriikaksi” – peleissä kuten *Kabul Kaboom* (2001) ja *September 12th* (2003) ei voi voittaa, koska ne pyrkivät esittämään kuinka ”asiat eivät toimi” ja ”synnyttämään kriisin joka voisi johdattaa pelaajan muuttamaan käsityksiään” (Bogost 2007, 85, 87). *Like Putin* on vastaesimerkki näille peleille sikäli, että siinä ei voi hävitä. Vaikka pelaaja yrittäisi tarkoituksella vältellä ”tykkää”-kolikoita jotka lisäävät kansantuotetta, hän törmää niihin väistämättä riittävän usein kasvatukseen kansantuotetta joka tapauksessa 20–40 prosentilla, joka riittää pelin lopussa huudahdukseen ”Olet supersankari! Maasi on sinusta ylpeä!” Pelin ”menestyksen retoriikan” proseduraalinen pääviesti on siten: ”Putin on sankari, jolle häviäminen ei ole vaihtoehto.”

Like Putin -pelin esittävän kerroksen tarkastelu paljastaa myös mielenkiintoisia seikkoja. Ensinnäkin peli on täynnä tuotesijoittelua: siinä kuvataan

erityisesti laitteita, joita Putin on joskus kokeillut. On hyvin tiedossa, että Putin oli apuohjaajana Beriev Be-200 -monikäyttölentokoneessa näytösluontoisella metsäpalojen sammutuslennolla kesällä 2010, tai että hän ajoi Harley Davidsonin kolmipyörämallia prätkäjengin kanssa, joten hänen esittämisenä keltaisessa Lada Kalina -pikkuautossa tai Yo-Mobil-hybridiautossa ei varmasti ainaakaan vahvista hänen macho-imagooaan.⁹ Miksi nämä autot sitten ovat mukana pelissä? On tuskin sattumaa, että Lada Kalinaa valmistavan AvtoVAZin omistaa venäläisoligarkki Oleg Deripaska, ”Vladimir Putinin suosikkiteollisuuspomo” (Reguly 2011). Yo-Mobil puolestaan on toisen oligarkin,¹⁰ Mihail Prohorovin, projekti.¹¹ Nämä kaksi miestä ovat saaneet sekä nuhteita että apua Putinilta, minkä ansiosta he ovat selvästi paremmassa asemassa kuin eräät muut venäläiset liikemiehet jotka ovat päätyneet poliittiseen maanpakolaisuuteen (Vladimir Gusinsky, Boris Berezovski) tai löytäneet itsensä kalterien takaa (Mihail Hodorkovski). Näiden enemmän tai vähemmän ”kesytettyjen oligarkkien” (Thomson 2005, 180) sisällyttäminen *Like Putin* -peliin vaikuttaa enemmän kuin vain kunnioittavalta kumarrukselta Vladimir Putinin persoonan edessä.

⁹ Vladimir Putin testasi julkisesti Lada Kalinaa kesällä 2010 ja Yo-Mobilia keväällä 2011.

¹⁰ Oligarkkien (valtavan rikkaita liikemiehiä, jotka nousivat esiin Boris Jeltsinin hallinnon aikana) hallitseminen on ollut yksi Putinin jatkuvista huolenaiheista. Ennen ensimmäisiä vaalejaan hän lupasi että ”oligarkkien luokka lakkaa olemasta” (Thomson 2005, 180) ja hänen hyökkäyksensä oligarkkeja vastaan käynnistyi vain joitain kuukausia valinnan jälkeen. Tunnetuin esimerkki Putinin oligarkkitaistelusta on niin sanottu Jukosin tapaus, joka päättyi Jukos-öljy-yhtiön kansallistamiseen ja sen aiemman johtajan Mihail Hodorkovskin vangitsemiseen. On kuitenkin arveltu Putinin etsivän tapoja ”vakauden nimissä kesyttää [oligarkit] pikemmin kuin hävittää heidät, uudelleen muotoilla ja institutionalisoida heidän suhteensa valtioon” (*Ibid.*).

¹¹ Siihen aikaan kun *Like Putin* -peliä kehitettiin Mihail Prohorov johti venäläistä Oikea asia -puoluetta (Правое дело) mutta vetäytyi puolueesta vain muutaman kuukauden jälkeen (syyskuussa 2011). Kannatusta on saanut tulkinta, jonka mukaan Oikea asia oli tarkoitettu vain Kremlin tukeväksi nukkepuolueeksi, mutta Prohorov ymmärsi roolinsa väärin alkaen oikeasti kritisoida Putinia ja erosi tajuttuaan virheensä (Arutunyan 2012, 184–186). Joka tapauksessa ”hänen sallittiin” asettua Putinin vastaehdokkaaksi vuoden 2012 presidentinvaaleissa – liike, jonka venäläiset journalistit ja poliittiset vaikuttajat paradoksaalisesti tulkitsivat merkinä siitä, että huolimatta aiemmista harhakuvitelmistaan Prohorov oli edelleen Putinin suosiossa (Arutunyan 2012, 184, 186). Väitettiin, että ”hän tuli mukaan presidenttikilpaan lähinnä tarjotakseen liberaaleille äänestäjille sopivan ehdokkaan ja vetääkseen huomion pois silloisista Putinin vastaisista mielenosoituksista” (Profile: Mikhail Prokhorov 2011).

Pikemmin kyseessä näyttäisi olevan kunnianosoitus hänen hallitsemistavalleen, poliittisille päätöksilleen ja koko "Putinin Venäjän" poliittis-taloudelliselle järjestelmälle yleensä. Tätä vaikutelmaa vahvistavat lukuisat peliin liitetyt valtion ja poliittisten instituutioiden verkkosivut: Venäjän liittovaltion eläkerahasto, hätätilaministeriö, Venäjän Ukrainan-lähetystö, Yhtenäinen Venäjä -liike¹² jne. Jos pelin suunnittelijat olisivat halunneet vain hyötyä lisähuomiosta, joka ympäröi kaikkea Vladimir Putiniin liittyvää, he olisivat helposti voineet käyttää hänen julkista mediapersoonaansa – koiraihminen, ulkoiluihminen, naistenkaataja ja niin edelleen – luodakseen enemmän tai vähemmän epäpoliittisen pelin. Sen sijaan he päättivät tehdä pikemminkin varsin virallisen oloisen pelin. Sitä on toistuvasti luonnehdittu lehdistössä "hauskaksi", mutta tarkempi katselu osoittaa, että pelissä on hämmästyttävän vähän huumoria. Ainoa kohta, jota voi ajatella humoristisena, on kuvaus Vladimir Putinista torjumassa terroristeja paljain nyrkein – viimeinen terroristi potkaistaan vessanpyttyyn minkä päälle kuuluu huuhteluääni. Kohtaus pohjautuu Putinin vuoden 1999 lausuntoon tsetseeniaktivisteista, jotka "paikataan huussiin" (Camus 2006, 3).¹³

12 Yhtenäisen Venäjän kansanrintama on liike, jonka Vladimir Putin perusti vuonna 2011 kasvattaakseen Yhtenäisen Venäjän kannatuslukuja parlamenttivaaleissa. Se pyrki yhdistämään "koko Venäjän kansan" yksilöistä työyhteisöihin. Sen etuna Yhtenäinen Venäjä -puolueeseen nähden oli, että luonteeltaan yhteiskunnallisena liikkeenä sitä eivät sitoneet samanlaiset rajoitteet kuin poliittisia puolueita vaalien alla. Heidän tapahtumistaan voitiin esimerkiksi kertoa televisiossa, vaikka monet kansanrintaman jäsenet olivat myös Yhtenäisen Venäjän ehdokkaita. (Piirsalu 2011.)

13 YouTube-video Vladimir Putinista laulamassa "Blueberry Hilliä" paksulla venäläisellä korostuksella voitaisiin nähdä koomisena. Se on kuitenkin liitetty peliin sisältyvällä YouTubeen kaltaisella sivulla lyhyempiin videoihin, joilla on sellaisia nimiä kuin "Vladimir Putin – maailman viilein presidentti". Koko jakso voitaisiin tulkita ironiseksi, mutta ainakin se päällisin puolin näyttää enemmän imartelulta. Ei voida kuitenkaan täysin sulkea pois sellaista mahdollisuutta, että koko peli on lopulta parodia Putinin julkisesta kuvasta ja "Putin-kultista". Ongelma on siinä, että Kremlin tukema Putin-kuva itsessään on jo hyvin lähellä parodiaa. Pelin julkaisun aikaan kukaan ei kuvailut sitä mediassa parodiaksi ja pelin tekijät, omien sanojensa mukaan, tukevat Putinia. Joka tapauksessa, vaikka peli olisikin tarkoitettu vitsiksi, se toimii silti virallisesti hyväksytyyn Putin-kuvauksen kehyksessä, eikä näytä aiheuttaneen minkäänlaista säröä Putinin julkisuuskuvaan – lähinnä päinvastoin.



Kuva 3. Vladimir Putin muun muassa markkinoi pelissä Lada Kalina -autoja, kerää "tykkää"-kolikoita ja taltuttaa terroristeja.

Kaiken edellä sanotun jälkeen pelianalyysi ei tällä kertaa päätykään yhteenvetoon, vaan hypoteesiin. Ehkäpä Alexander Kabakov, mies tämän melko vakavan, viralliselta näyttävän ja suorastaan nöyrän selainpelin takana, oli tosisaan sanoessaan tehneensä pelin mainostaakseen omaa yritystään? Mitä jos hän ainoastaan unohti mainita, kenen huomiota he tavoittelivat? Kesällä 2011 kaikki Venäjällä tiesivät, että presidentinvaalikampanja oli alkamassa. Voisiko olla, että *Like Putin* on lopulta julkinen työnhakuilmoitus: "Hyvä herra Putin, näettekö kuinka lojaaleja olemme, ja samalla rohkeita ja innovatiivisia – ettekö haluaisi palkata meitä kampanjaanne?"

Yksi monien joukossa

Like Putin -selainpeli ei ole ainoa pro Putin -tuote, joka on ilmestynyt kuin tyhjistä viimeisen vuosikymmenen aikana.

Vuonna 2002 BBC News esitteli lukijoilleen uuden pop-kappaleen, joka levisi Venäjällä: Mies kuin Putin ("Такого, как Путин!").

Kahden johtavan radioaseman tiskijukat ovat soittaneet kappaletta, mutta he sanovat olevansa epävarmoja, mistä kappale on peräisin. – Suosiostaan huolimatta kappale on mysteeri. Levy ei näytä olevan myynnissä missään, radioasemat

eivät tiedä, mistä heidän kopionsa ovat peräisin ja myös bändi on uusi tulokas. – – Nämä tekijät ovat aiheuttaneet epäilyjä siitä, että kappale olisi virallista PR:ää. (Rainsford 2002.)

Putin-laulun esitti tyttöbändi Lauletaan yhdessä (Поющие вместе). Sen nimi viittasi Kreml-mieliseen nuorisjärjestöön Kuljetaan yhdessä (Идущие вместе), Nashi (Наши) -nuorisoliikkeen edeltäjään. Kun kappaleen tekijältä Alexander M. Jeliniltä¹⁴ ja kappaleen tuottajalta Nikolai Gastelloilta, joka työskenteli Venäjän korkeimman oikeuden tiedottajana, myöhemmin kysyttiin yhtäläisyksistä, he kielsivät yhteydet nuorisoliikkeeseen tai Putinin hallintoon: ”’Se on vain tavallinen tanssikappale’, herra Jelin totesi” (Myers 2002).

Alexander Kabakovin ja Alexander Jelinin selitykset töistään – videopelistä ja pop-kappaleesta – ovat huomattavan samanlaisia: molemmat eivät ainoastaan kiellä yhteyksiään Kremliin (vaikka Gastello työskenteli silloin Kremlille) vaan molemmat myös sanovat halunneensa ”luoda hitin” ja Putinin vaikuttaneen kaikkein sopivimmalta materiaaalilta siihen tarkoitukseen. Kappaleen kaksi laulajaa tosin tunnustivat musiikkidokumentissa *Sound Tracks: Music without Borders*, että Vladimir Putin on sekä heidän poliittinen idolinsa että ideaalimies (Man Like Putin 2010). Joka tapauksessa, vaikka kuinka ”tavallinen” tanssikappale laulu olikin, sitä on käytetty runsaasti Putinin virallisissa kampanjoissa, varsinkin vuoden 2004 presidentinvaalikampanjan aikana ja sitä lauletaan yhä Putin-kokoontumisissa (*Ibid.*).

Kesäkuussa 2011, jolloin Agency One oli julkaisemassa videopelinsä ja Alexander Jelin työsti Putin-kriittistä ”Madhouse”-kappalettaan, eräs toinen kappale alkoi saada huomiota YouTubessa.¹⁵ Sen esitti ryhmä, joka kutsui itseään nimellä Putinin tytöt (Девушки за Путина). Naiset esiintyivät videolla

14 Syksyllä 2011 Alexander Jelin kirjoitti Putinin vastaisen laulun ”Hullujenhuoneemme äänestää Putinia” (”Наш дурдом голосует за Путина”), jonka esitti Rabfak-yhtye. Laulu viittasi siihen seikkaan, että Vladimir Putin tapaa saada runsaasti ääniä suljetuista laitoksista kuten vankiloista ja mielisairaaloista. Jelin kuvaili lauluun ”erään aikakauden kuvaksi” ja selitti kahden laulunsa vastakohtaisuutta seuraavasti: ”Se oli aikaa jolloin naiset menivät sekaisin siitä, että nuori, puoleensavetävä mies oli noussut valtaan, nyt taas on aika jolloin miehinen pettymys on saanut vallan” (Malpas 2011).

15 27.1.2013 mennessä sitä oli katsottu yli miljoona kertaa.

koulutyttöuniformuihin pukeutuneina, pussailivat Vladimir Putinin valokuvaa ja maalasivat kasvonsa näyttämään koiran kuonolta. Kertosäkeessä he lauloivat: ”Haluan olla Conniesi. Pöydälläsi ja parvekkeellasi.” Connie (Ко’ни) on musta labradorinnoutaja, joka annettiin Putinille vuonna 2000. Koirasta on tullut jonkinlainen julkis venäläisessä mediassa, ja videon naiset siis halusivat olla Putinin koiria. Anna Arutunyan kysyy kirjassaan *The Putin Mystique*: ”Mitä tuo oli? – – Putin-kultin huipentuma, Kremlin salaista propagandaa vai joku niin synkeä, muinainen reliikki, että sen kutsumista nimellä vältetään?” Arutunyan tapasi esittäjät ja sai heiltä seuraavaa tietoa:

Tytöt keksivät idean ja kirjoittivat sanat itse. Ei, he eivät kuuluneet mihinkään Kreml-mieliseen nuoriso-organisaatioon; he vakuuttivat, etteivät toimineet minkään ohjeiden mukaan. – – ”Me päätimme äänittää tämän laulun tukeaksemme Putinia, koska tiesimme että vaalikampanja on alkamassa”, selitti – – Katja Obratsova Novgorodista. ”Aluksi me vain istuimme ja puhuimme pojista. Sitten aloimme puhua Putinista. Me pidämme hänestä. Toivoimme saavamme paljon huomiota – erityisesti hänen. – – Sitä me toivoimme.” – – ”Emme kiellä, että pyrimme herättämään Putinin huomion”, sanoi Katja. ”Emme kiellä, että teemme sen ilmaistaksemme fantasiaitamme”, Maria lisäsi. (Arutunyan 2012, 209–210.)

Vain kuukautta aiemmin toukokuussa 2011 sarjakuvasta *Super-Putin, poikkeuksellinen mies* tuli nettisensaatio – sitä katsottiin kolme miljoonaa kertaa ensimmäisen verkossaoloviikon aikana. Verkkosarjakuva esittää Vladimir Putinin toimintasankarina, ja silloinen Venäjän presidentti (nykyinen pääministeri) Dimitri Medvedev on hänen teknisesti taitava apurinsa. Sarjakuvastripin kirjoittaja, viestintäfreelanceri Sergei Kalenik sanoi, että ensimmäinen strippi: ”tehtiin kahdessa viikossa” (Bigg & Setdikova 2011). Entä mikä oli hänen motiivinsa? Kalenik selittää: ”Ajattelimme, että vaalit ovat tulossa ja nettijutut ovat aika tylsiä – kukaan ei tee mitään hauskaa vaaleista. Niinpä me päätimme ottaa aloitteen käsiimme ja tehdä sarjakuvastripin.” (*Ibid.*) Hän kieltää ottaneensa käskyjä Kremlistä tai miltaan poliittiselta taholta, mutta toivoo toki että Kreml arvostaisi hänen työtään: ”Itse asiassa en tiedä, pitivätkö Medvedev ja Putin

siitä vai eivät, mutta toivon todella, että he pitivät', hän sanoo. 'Kirjoitin Medvedille Twitterissä mutten saanut vastausta. Virallinen media on harvasanaista; ilmiselvästi he odottavat ohjeita.'" (*Ibid.*)

Vladimir Putinia tukevien kulttuurituotteiden ja niiden tekijöiden listaa voisi jatkaa.¹⁶ Muutama päivä ennen Putinin syntymäpäivää 7.10.2010 venäläisten kauppojen hyllyihin ilmestyi kalenteri, jossa kaksitoista journalismia opiskellutta naista poseerasi seksikkäissä alusasuisissa. Kalenteri oli omistettu Vladimir Vladimirovitsille ja siitä tuli jättimenestys yli 100 000 kappaleen myynnillä. Yksi kappale annettiin Putinille syntymäpäivälahjaksi. Alice, joka oli yksi kahdestatoista kalenterissa poseeranneesta naisesta, sanoi: "En ymmärrä ihmisiä, joiden mielestä on väärin rakastaa Putinia. – – Pidän hänen imagostaan ja persoonallisuudesta. Hän on yksinkertaisesti... karismaattinen" (Arutunyan 2012, 211). On kiinnostavaa kuinka Anna Arutunyan selittää poseeraus päätöksen. Hän väittää, että sen aiheutti "latentti" henkilökultti, joka oli edelleen ilmassa vuosikymmen Lauletaan yhdessä -bändin Mies kuin Putin -kappaleen jälkeen. Arutunyan mielestä voimme nähdä Kremlistä lähtevää pehmeää propagandaa, mutta sen lisäksi on nähtävissä myös "spontaaneja, ilmeisen vilpittömiä ruohonjuuritason tunteita, joita voidaan ajatella näennäispropagandana". Hän toteaa: "Nuo kaksitoista tyttöä, jotka poseerasivat kalenterissa, oli rekrytoitu ja heitä käytettiin tiettyyn tarkoitukseen, mutta taustalla ei ollut keskitetty Kremlistä lähtöisin ollut kampanja" (Arutunyan 2012, 212).

Mitä Arutunyan tarkoittaa tuolla? Mitä on näennäispropaganda, josta hän puhuu?

16 Jätän tässä analyysin ulkopuolelle kaikki sellaiset tapaukset, joissa Vladimir Putinin nimi tai kuva on lisätty johonkin tuotteeseen ilman olennaista sisällöllistä yhteyttä tai ideologista monitulkintaisuutta, pelkästään lisäämään myyntiä. Myynnissä on ollut esimerkiksi Putinka-vodkaa vuodesta 2003 lähtien ("jolla, kuten millään muullakaan, ei väitetysti ollut mitään tekemistä Vladimir Putinin kanssa", Arutunyan 2012), ja liettualaisen tislauksen Putin-vodkaa. On esitetty väitteitä, että Putinin nimi on yritetty liittää leivoksiin, drinkkeihin, ringleihin, tomaatteihin, purkkipapuihin, baareihin, klubeihin jne.

Osallistuva propaganda¹⁷

Edellä esitetyt esimerkit Putin-aiheisista tuotannoista osoittavat, että selainpeli *Like Putin* ei ole yksittäinen tapaus, vaan osa laajempaa ilmiötä. Kaikilla käsitellyillä teoksilla on runsaasti yhtäläisyyksiä Agency Onen selainpelin kanssa:

- 1) Niiden alkuperä ja tekijöiden motivaatio ovat olleet, ainakin alkuvaiheessa, salaperäisyyden verhoamia ja herättäneet kysymyksiä sekä mediassa että yleisön keskuudessa.
- 2) Teokset toimivat Kremlin virallisen propagandan viitoittamilla linjoilla, mutta niiden tekijät ilmoittavat, että he eivät seuraa kenenkään ohjeita ja ettei heillä ole yhteyksiä Kremliin.
- 3) Kysyttäessä tekijät näyttävät tavoittelevan, ainakin osittain vaikkeivät välttämättä yksinomaan, henkilökohtaista hyötyä.
- 4) Tuotantoihin liittyvät henkilöt myöntävät kannattavansa Vladimir Putinia ja toivovat, että tämä arvostaa heidän työtään. Alexander Kabakov, esimerkiksi, selittää selainpeliään ja sen nimeä seuraavasti: "Tällä pelillä halusimme osoittaa mihin pystymme ja samanaikaisesti sanoa 'tykkää' Vladimir Putinille" (Nizhegorodskaya 2011).
- 5) Useissa tapauksissa on korostettu sitä, kuinka projektiin "ei ole käytännössä pistetty lainkaan rahaa" (Smurygina 2011). Alexander Jelin oletettavasti loi Mies kuin Putin -laulun nähdäkseen pystyisikö hän "pyöräyttämään hitin ilman isoa budjettia" (A Man Like Putin 2010) jne.
- 6) Teokset poikkeavat merkittävästi toisen maailmansodan aikaisesta kuolemanvakavasta johtajan palvonnasta niin Venäjällä kuin Saksassakin – ne ovat enimmäkseen humoristisia, mahdollisesti ironisia ja paikoitellen mauttomia.

17 Osallistuvan propagandan käsitettä on käyttänyt erityisesti Abby Marie Sándor kirjassaan *Participatory Propaganda in the Persian Gulf: War, Rhetoric, and the Presidency* (1998). Hänen mukaansa osallistuva propaganda on propagandan muoto, joka suostuttelee hyväksymään hallituksen ideologian avoimen osallistumisen avulla. Käsitteellä ei kuitenkaan ole yhtä hyväksyttyä merkitystä; sitä on käytetty melko harvoin, erilaisissa yhteyksissä ja erilaisiin tarkoituksiin.

7) Teokset ovat syntyneet populaarikulttuurisesta asenteesta ja perinteestä ja ne kuuluvat itsekin populaarikulttuuriin.

Kun tätä "spontaania ja paikoin vakavasti otettavaa" propagandaa vertaa stalinistiseen vastineeseensa, yksi ero on ilmeinen: pelejä, lauluja ja sarjakuvia, jotka kuvaavat Vladimir Putinia positiiviseen sävyyn, yhdistää tietty kieli poskessa -asenne. Vaikka *Like Putinin* kaltainen selainpeli alkaa tarkemmin tutkittaessa itse asiassa näyttää hiukan vakavammin otettavalta, kaikki edellä kuvatut tuotannot tuntuvat olevan joka hetki valmiina piiloutumaan "se oli vain vitsi" -selityksen taakse, mahdollisesti tavoitteena suojautua tarvittaessa yhtä hyvin Putinin tukijoilta kuin vastustajiltakin. Toinen tärkeä ero on kuvattu Anna Arutunyanin kirjassa *The Putin Mystique*:

Siinä missä Stalinin kultti syntyi ylhäältä alas ja sai tukensa ruohonjuuritasolta, Putinin piilotettu kultti toimii päinvastoin. Luonteeltaan kaupallisena ja ironisena siinä ei ole kyse lainkaan todellisesta sankarinpalvonnasta kuten Stalinin kohdalla. Se lähtee kyllä liikkeelle ruohonjuuritasolta, mutta Kremlin pääsuunnittelijan ja PR-vastaavan Vladislav Surkovin toimisto tukee sitä ideologisesti ja taloudellisesti. (Arutunyan 2012, 215.)

Voidaksemme paremmin kuvailla ja toivottavasti myös ymmärtää tällaista "alhaalta ylös" ja "ruohonjuuritason" propagandaa, ehdotan käyttöön uutta käsitettä – osallistuva propaganda. Käsite on johdettu ilmauksesta "osallistuva kulttuuri". Osallistuva kulttuuri on "uudentyylistä kuluttajuutta" ympäristössä, missä "mediakäytön rakenteet ovat perustavanlaatuisesti muuttuneet seurauksena uusista mediateknologioista, jotka tarjoavat mahdollisuuden tavalliselle kansalaiselle osallistua mediasisältöjen tallentamiseen, kommentoimiseen, hyödyntämiseen, muokkaamiseen ja kierrätykseen" (Jenkins 2003, 286). Henry Jenkins kollegoineen on määritellyt osallistuvan kulttuurin piirteiksi:

- 1) Suhteellisen matala kynnyks luovaan ilmaisuun ja kansalaistoimintaan;
- 2) vahva tuki luovalle toiminnalle ja omien tuotosten jakelulle;
- 3) epämuodollinen mentorointi, jossa kokeneemmat toimijat jakavat tietämystään aloittelijoille;

4) osallistujat uskovat siihen, että heidän toiminnallaan on laajempaa merkitystä;

5) osallistujat tuntevat jonkinasteista yhteenkuuluvuutta keskenään (vähintäänkin he välittävät siitä, miten toiset suhtautuvat heidän omiin tuotoksiinsa). (Jenkins ym. 2009, 5–6.)

Ymmärtääkseni propaganda-käsitteen monimutkaista kokonaisuutta olen tarkastellut Jacques Ellulin kirjaa *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes* (1965, ransk. alkuteos *Propagandes* 1962). Ellulille propaganda on yhteiskunnallinen ilmiö. Hän muun muassa erottelee poliittisen ja yhteiskunnallisen propagandan, hajottavan ja yhdistävän propagandan, vertikaalisen ja horisontaalisen propagandan sekä rationaalisen ja irrationaalisen propagandan.

Poliittinen propaganda on tuttua (hallituksen, puolueen yms. masinoimaa) ylhäältä alas -propagandaa, joka pyrkii muuttamaan kansalaisten käytöstä joidenkin poliittisten tavoitteiden mukaisesti. Yhteiskunnallinen propaganda puolestaan ei ole tarkoituksellista vaan syntyy spontaanisti. Yhteiskunnallinen propaganda ei levitä ideologiaa joukkoviestinnän keinoin kansalaisten muokkaamiseksi, vaan siinä "olemassa olevat taloudelliset, poliittiset ja yhteiskunnalliset tekijät voimistuvasti suovat ideologian [joka on näiden rakenteiden synnyttämä] tavoittaa yksilöt tai joukot" (Ellul 1973, 63). Yhteiskunnallinen propaganda yhdistää kansalaisia ja se voi valmistaa maaperää suoralle propagandalle tai muuttua sellaiseksi. Vladimir Putinin tapauksessa yhteiskunnallisen propagandan käsite voi auttaa meitä ymmärtämään, miten Venäjän taloudellinen kasvu, Putinin rajusti kasvaneet kannatusluvut sekä kansalaisten vastaanottavaisuus Kremlin pehmeälle propagandalle liittyvät toisiinsa.

Hajottava propaganda on kumouksellista propagandaa, jonka avulla rikotaan vakiintuneita järjestyksiä. "Se toimii kriisitilanteissa tai paremminkin luo kriisin [mutta...] voi saada aikaiseksi vain suhteellisen lyhytaikaisia vaikutuksia [koska...] kansaa tai puoluetta ei voi pitää kovin pitkään uhrautumisen, omistautumisen ja antautumisen korkeammilla tasoilla" (Ellul 1973, 72). Yhdistämisen propaganda on konsensuksen propagandaa, jonka pitäisi ennen pitkää korvata hajottava propaganda "liittääkseen yksilöt Uuteen järjestykseen, muokatakseen vastustajat Valtiolle myötämielisiksi, saadakseen ihmiset hyväksymään viivästyksyet lupauksen täyttämässä" (Ellul 1973, 77). Kaikki tämä kuulostaa kovin

tutulta, jos on lukenut Richard Sakwan analyysin Vladimir Putinin paluusta ”normaalipolitiikkaan” 1900-luvun ”shokkipolitiikan” jälkeen: ”Putinin identifi- oituminen normaaliuden politiikkaan on ollut yksi vahvimista lähteistä hänen kestäväälle kannatukselleen” (Sakwa 2004, 42).

Myös kuvaukset Vladimir Putiniin usein liitetyistä ”oligarkkien kesyttä- minen” ja ”hyvä tsaari – pahat pajaarit” -lähestymistavoista¹⁸ voidaan tulkita yhdistävän propagandan taktiikoiksi.

Jacques Ellulin mukaan vertikaalinen propaganda on ”klassinen”, laajimmin levinnyt propagandan muoto – ”sitä toteuttaa johtaja, teknikko, poliittinen tai uskonnollinen johtohahmo, joka toimii auktoriteettinsa suomasta korkeasta asemasta käsin ja pyrkii vaikuttamaan itsensä alapuolella oleviin massoihin” (Ellul 1973, 79–80). Vladimir Putinin tarkkaan johdetut julkisuustempaukset, jotka korostavat hänen nuorekasta macho-imagoaan, voidaan nähdä vertikaali- sena propagandana. Horisontaalinen propaganda ”toteutetaan ryhmässä, jossa ainakin periaatteessa kaikki jäsenet ovat tasaveroisia, ilman johtajia” (Ellul 1973, 81). Siinä missä vertikaalinen propaganda tarvitsee joukkoviestinnän koneistoa, horisontaalinen propaganda vaatii ihmisryhmiä. Propagandistilla on rooli vain ohjaajana tai keskustelun johdattelijana, yksilönä, joka osallistuu aktiivisesti ryhmän toimintaan eikä pääse irti ryhmän dialektiikasta, joka tekee hänestä kuuliaisen – ”hän voi esittää vakaumuksensa – – loogisesti, mutta se ei ole aitoa, koska tieto – – johon hänen kuuliaisuutensa perustuu – – on väärennettyä” (Ellul 1973, 81). Ellulin näkemyksen mukaan koulutusjärjestelmät pohjaavat tällaiselle propagandalle.

18 ”Hyvä tsaari – pahat pajaarit on venäläinen myytti, joka perustuu vastakkainasettelulle hallitsevan luokan ja tsaarin, hallitsevan luokan parhaan, välillä. Myytin mukaan hallit- seva luokka kokonaisuudessaan, hallitus, virkamiehet ja liikemiehet, ovat moraalittomia ja pahoja. He taistelevat vain omista eduistaan, eivät välitä yhteiskunnan tai maan parhaasta, eivätkä anna mitään arvoa tavallisille ihmisille. Tsaarin hahmo, vaikka kuuluukin hallit- sevaan luokkaan, on kaupallisten intressien yläpuolella. – – Hän ajattelee koko maan etua ja välittää jokaisesta yksittäisestä kansalaisesta. – – Myytin mukaan Kansan kokemat vää- ryydet aiheuttavat pahat pajaarit, jotka riistävät kansaa oman edun tavoittelussaan, tsaarin selän takana.” (Laskin 2009.) Yleisesti ajatellaan, että Putin hyödyntää tätä myyttiä anta- malla uskollisille vasalleilleen suuria vapauksia omilla tonteillaan, mutta jos jokin sattuu menemään vikaan, ”pajaarit” (paikallispolitiikot, oligarkit yms.) kantavat vastuun Putinin, ”hyvän tsaarin”, sijaan.

Rationaalinen propaganda vetoaa järkeen ja vaatii kannatusta faktojen poh- jalta. Se soveltuu paremmin moderneille ihmisille kuin irrationaalinen propa- ganda, joka vetoaa tunteisiin, koska ”moderni ihminen kaipaa suhdetta faktoihin, oikeutusta joka auttaa vakuuttamaan hänet itsensä siitä – – että hän noudattaa järkeä ja käytännön kokemusta” (Ellul 1973, 85). Vaikka propagandan sisältö voi olla rationaalista, se ei tee propagandasta itsestään rationaalista, koska vastaanottaja pääsääntöisesti unohtaa tosiasiat ja toimii vaikutelmien pohjalta. Yleisesti ottaen propaganda on luonteeltaan irrationaalista. Putiniin liittyvä propaganda on enimmäkseen epärationalista ja esittää hänet ”karismaattisena johtajana” tai suorastaan seksisymbolina.

Ellulin propaganda-luokituksen perusteella ”Putinin Venäjällä” voidaan tun- nistaa (ainakin) piirteitä niin poliittis-vertikaalisesta (irrationaalista) propa- gandasta, yhteiskunnallisesta propagandasta kuin yhdistävästä propagandas- takin. Pääsy siihen, miksi olen viitannut Elluliin keskeisenä lähteenä tässä tutki- muksessa, on asia, josta juuri kukaan muu tutkija ei ole puhunut. Ellulin sanoin ”propaganda standardoi ilmassa olevat ajatukset, vahvistaa olemassa olevia stereotyyppejä ja tarjoaa valmiita ajatusmalleja kaikille aloille. Siten se kodifioi sosiaaliset, poliittiset ja moraaliset standardit.” (Ellul 1973, 163.) Ilmassa ole- vien ajatusten standardointi ja olemassa olevien stereotyyppien vahvistaminen saattaa kuitenkin joissain tilanteissa olla juuri sitä, mitä yleisö propagandistilta juuri odottaakin, tai, kuten Ellul väittää, yleisö voi jopa vaatia propagandaa. Hänen mukaansa ”propagandan kohde ei ole millään muotoa pelkkä viaton uhri. Hän provosoi propagandan psykologisen toiminnan, eikä ainoastaan antaudu sille vaan saa siitä jopa mielihyvää. Ilman tällaista edeltävää, epäsuoraa hyväk- syntää, ilman tällaista propagandan kaipuuta jota käytännössä jokainen tekno- logisen aikakauden ihminen kokee, propaganda ei voisi levitä.” (Ellul 1973, 121.) Tiivistettynä Ellulin väitteen mukaan propagandistin ja propagandan kohteen suhde on molemminpuolinen.

Osallistuva propaganda voitaisiin ehkä nähdä horisontaalisen propagandan muotona, joka ei ole syntynyt ”reaalimaailmassa” vaan virtuaaliyhteisöissä. Tätäkin olennaisempaa on, että se on propagandaa, joka voi tapahtua vain

joukkoviestinnän jälkeisissä¹⁹ yhteiskunnissa, joissa uudet mediateknologiat ovat alentaneet tavallisen ihmisen kynnystä taiteelliseen ilmaisuun ja kansalais-toimintaan. Tällaisissa olosuhteissa ihmiset voivat helposti osallistua mediasisältöjen, propaganda mukaan luettuna, luomiseen ja jakeluun.

Voiko politiikolla olla faneja?

Henry Jenkinsin mukaan fanit ovat tärkeitä toimijoita osallistuvan kulttuurin kentällä. Vaikka heidät on usein esitetty mediassa tolkuttomina fanaatikoina, Jenkins näkee fanit ”aktiivisina merkitysten tuottajina ja muokkaajina” (Jenkins 1992, 23). Hänen mukaansa fanikulttuurit yleensä omistautuvat massamedian populaareille teksteille (korkeakulttuurin sijaan); eivät suuresti kunnioita tekijän auktoriteettia tai tekijänoikeuksia; ovat kiinnittyneet populaareihin kertomuksiin, mutta ”käsittelevät niitä tavoilla jotka tekevät niistä ikään kuin heidän omiaan” ja ”uudelleentulkitsevat niitä omanlaisiinsa tarpeisiin sopivilla tavoilla” (Jenkins 1992, 23–24). Jenkins kirjoittaa: ”Välittämättä institutionaalista auktoriteeteista ja asiantuntemuksesta fanit korostavat omaa oikeuttaan muodostaa tulkintoja, esittää arvotuksia ja rakentaa kulttuurisia kaanoneita” (Jenkins 1992, 18).

Sisältönsä ja monien piirteidensä perusteella *Like Putin* -selainpelin voisi hyvinkin laskea fanifiktioksi, samoin kuin muutkin Putin-aiheiset tuotannot, joita edellä olen kuvannut. Syy siihen, miksei näin ole vielä tehty saattaa johtua siitä, että ”poliittinen fani” on käsitteenä vielä varsin tuore ja vähän käytetty, joskaan ei enää täysin tuntematon. Arkipuheessa fanit kuuluvat populaarikulttuuriin, kun taas politiikan yhteydessä on tavallisempaa puhua ”kannattajista”.

¹⁹ Joukkoviestinnän jälkeinen yhteiskunta ymmärretään yleisesti aikakaudeksi, jolloin joukkoviestimistä on tullut vain yksi viestinnän muoto monenlaisten viestimien joukossa. Venäjällä näyttäisi olevan merkittävä juopa internetissä liikkuvan tiedon ja valtiojohtoisen joukkoviestinnän välittämän tiedon välillä: ”Venäläinen TV ja venäläinen online-maailma esittävät kaksi erilaista informaatiomaailmaa. Ne jotka katsovat televisiota ja ne jotka seuraavat uutisia verkosta elävät kahdessa aivan eri maassa.” (Asmolov 2012.) Esimerkiksi Putin itse ei juuri käytä internetiä, vaan keskittyy enemmän televisioyleisöön. Kuitenkin 45 % Venäjän väestöstä (67 982 547 ihmistä) käytti internetiä vuonna 2012 (Internet and Facebook 2012), joten voidaan olettaa että merkittävä osa venäläisistä elää joukkoviestinnän jälkeistä aikaa, vaikka yhteiskunta kokonaisuudessaan ei vielä olekaan siellä.

Liesbet van Zoonen kirjoittaa kirjassaan *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*, että modernistinen poliittinen diskurssi on pysyttänyt kuvitteellisen raja-aidan populaarikulttuurin ja politiikan välille – politiikan on tarkoitus olla ”intensiivistä ja vakavaa toimintaa” (van Zoonen 2005, viii), kun taas populaarikulttuuri fanituksineen nähdään tyhjänpäiväisenä ja vaarallisen tunneperäisenä. Van Zoonenin mukaan taipumus asettaa affektiivinen ja tunteellinen vastakkain kognitiivisen ja rationaalisen kanssa on ”kivetytynyt ehdottomaksi dualismiksi, joka sivuuttaa yhtä hyvin fanituksen rationaalisen ulottuvuuden kuin politiikan tunneperäisyydenkin” (van Zoonen 2005, 16–17). Hän väittää, että fanien ja kansalaisten toiminta ei oleennaisella tavalla eroa toisistaan: kummatkin ”seuraavat kiinnostuksensa kohdetta tiiviisti, mainostavat heitä ulkopuolisille, pohdiskelevat keskenään, päätyvät tietoon pohjautuviin arvioihin ja ehdottavat vaihtoehtoisia toimintatapoja” (van Zoonen 2005, 16).

Jos on, kuten van Zoonen väittää, että fani-käsite ei ole täysin yhteensopimaton politiikan tutkimuksen kanssa, mutta että fani-käsitteiden käyttöä vältetään niiden affektiivisten kytkentöjen takia, niin fani-käsitteen pitäisi sopia itse asiassa varsin hyvin kuvaamaan kansalaisten käyttäytymistä propagandistisessa yhteydessä. Propagandahan vetoaa yleensä, ja usein avoimestikin, juuri tunteisiin. Propagandan kyllästäväällä politiikan kentällä fani-kansalaisten käytös voi jonkin verran poiketa van Zoonenin kuvaamasta. Suurin ero saattaa piillä siinä, että propagandan kohteena olevat kansalaiset eivät välttämättä päädy ”tietoon pohjautuviin päätöksiin” perinteisessä mielessä, koska päätösten tueksi tarjolla oleva tieto on vääristynyttä. Se ei kuitenkaan estä heitä tekemästä päätelmiä tai seuraamasta poliittisia kohteitaan ja suosittelemasta heitä muille.

Like Putin: osallistuvan propagandan synnyttämä fanituotanto

Aiemman kirjallisuuskatsauksen ja analyysin pohjalta esitän, että selainpeli *Like Putin* voidaan nähdä fanituotteena, koska sen luomisolosuhteet ovat yhtenevät Henry Jenkinsin määritelmän mukaisen fanikulttuurin kanssa. Pelin sisältö – Kremlin luoma Vladimir Putinin julkikuva – on lainattu

joukkoviestinnästä ja osittain sen sisältö on massamediaa (peli sisältää uutisportaalien verkkosivuja). Pelin tekijöillä on selvästi ollut varsin vähän kunnioitusta tekijän näkemystä ja immateriaalioikeuksia kohtaan, he ovat häikäilemättä kopioineet koko konseptin *Magnum Pleasure Hunt* -selainpelistä sekä käyttäneet kaikkein hallitsemattomaa (jopa itsevaltaisen) venäläisen hahmoa pelissä omiin tarkoituksiinsa (virallisen pelin syntytarinan mukaan). Peli liittyy kiistämättä Venäjällä suosittuun yleiseen kertomukseen Putinista machomiehenä ja supersankarina, mutta tämä tarina on tulkittu uudelleen palvelemaan uudenlaisia tavoitteita – mainostoimisto Agency Onen tavoitteita. Pelin tekijät ovat julkisuudessa myöntäneet, että pelin yhtenä tarkoituksena oli ”sanoa ”tykkää” Vladimir Putinille. Tämä lausunto tekee heistä Putinin poliittisia kannattajia ja ehkä myös faneja.

Ehdotan myös, että muutkin tässä artikkelissa käsitellyt Putin-aiheiset tuotannot voidaan ymmärtää, ainakin osittain, fanituotteina – niiden tekijät ovat julkisesti ilmaisseet myönteisiä kantoja Vladimir Putinin suhteen ja valinneet hänet, omasta tahdostaan ja ilman lupia, luovuutensa aiheeksi. Mielenkiintoinen seikka tässä suhteessa on, että melkein kaikki tekijät ovat korostaneet projektiansa syntyneen pienellä rahoituksella tai jopa kokonaan ilman rahoitusta. Raja fanikuluttuuriin ja populaarikuluttuuriin välillä on melko hämärä, eikä ole lainkaan selvää, missä yksi muuttuu toiseksi. Periaatteessa olisi mahdollista nähdä Putiniin ja venäläiseen politiikkaan ja yhteiskuntaan liittyvien ”populaarien tekstien” tulkinnat – videopeli, kaksi pop-laulua ja sarjakuva – itsenäisinä populaarikuluttuuriin tuotteina.

Tilannetta, joka osaltaan edesauttaa propagandanarratiiveihin perustuvien fanituotantojen syntyä, on tässä artikkelissa kutsuttu osallistuvaksi propagandaksi. Se voi käynnistyä reaktionä vertikaaliseen tai yhteiskunnalliseen propagandaan, mutta ennen pitkää se alkaa levitä horisontaalisesti ja ennen kaikkea digitaalisesti. Nähdäkseni osallistuva propaganda voi toimia ainoastaan osallistuvan kulttuurin yhteiskunnassa, missä digitaalinen teknologia on mahdollistanut mediasisältöjen entistä helpomman ja nopeamman luomisen ja jakamisen. Jos media sisältää propagandaa, tätä sisältöä tulkitaan, käytetään uudelleen, muokataan ja kierrätetään Jenkinsin ”uusien kuluttajien” toimesta siinä missä

mitä tahansa muutakin sisältöä. Ihmiset saattavat manipuloida mediassa kohtaamansa hallitsevan propagandanarratiivin merkityksiä, mutta niin kauan kuin he eivät asetu suoraan vastustamaan virallista (Kremlin) narratiivia, he käyttäenössä monistavat ja jakavat juuri tätä kertomusta ja tulevat samalla itsekin propagandisteiksi. Kansalaisilla, jotka jakelevat kierrätettyä propagandaa, saattaa olla erilaisia motiiveja; heidän toimintansa saattaa olla osittain irrationaalista, esimerkiksi Arutunyanin ehdottaman ”piilevän” henkilökultin inspiroimina. On kuitenkin otettava huomioon myös Ellulin mainitsema mahdollisuus – propagandan kohteet eivät välttämättä ole vain viattomia uhreja, vaan saattavat saada propagandasta jotain myös itselleen, olkoon se sitten laajasti hyväksytyjen ajatusten ja kuvien uusintamisen tuottama psykologinen tyydytys tai mahdollisuus nousta uraportilla. Propaganda voi toimia ainoastaan propagandistin ja propagandan kohteen molemminpuolisessa suhteessa.

Like Putin on liian epätyyppillinen vaalipeliksi ja liian outo mainospeliksi; tämän tyyppisen, määrittely-yrityksiä pakenevan selainpohjaisen pelin tulkitseminen osallistuvan propagandan tuloksena syntyneeksi fanituotteeksi voi vaikuttaa uudelta ja jossain määrin kömpelöltä tavalta luokitella hyötylejää, mutta tämä ratkaisu on joka tapauksessa parempi kuin muut käytettävissä olevat luokittelukategoriat. Toivottavasti tämä tutkimus on onnistunut tarjoamaan yleiskatsauksen tästä vaikeasti määriteltävästä videopelistä sekä joitakin mahdollisia tulkintoja sen taustalle kätkeytyvistä sosiaalisista ja poliittisista olosuhteista sekä mekanismeista.

Englanninkielisestä käsikirjoituksesta suomeksi kääntäneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen ja Frans Mäyrä.

Lähteet

Primaarilähteet

A Man like Putin (2010). A Man like Putin. *Sound Tracks: Music without Borders*. PBS. 2010. Web <http://www.pbs.org/soundtracks/stories/putin/>. (luettu 3.1.2013).

Arutunyan, Anna (2012). *Müstiline Putin*. Tallinn: AS Ajakirjade Kirjastus.

Asmolov, Gregory (2012). Non-User President: Will @ PutinRussia replace @MedvedevRussia? *Polis* 7.5.2012. Web <http://blogs.lse.ac.uk/polis/2012/05/07/non-user-president-will-putinrussia-replace-medvedevrussia-guest-blog/> (luettu 22.2.2013).

Batukhtina, Daria (2011). *Like Putin: A New Russian Web Game. Don't Pass It! Web Marketing in Europe and Russia*. Blogger.com. 23.8.2011. Web <http://blog.batukhtina.com/2011/08/like-putin-new-russian-web-game-dont.html> (luettu 18.1.2013).

Bigg, Claire, & Dinara Sedtikova (2011). Comic Strip Casts Putin, Medvedev as Superheroes. Radio Free Europe: Radio Liberty, 25.5.2011. Web http://www.rferl.org/content/comic_strip_casts_putin_medvedev_as_superheroes/24204858.html (luettu 23.1.2013).

Blomfield, Adrian (2008). Vladimir Putin Hailed as Virile Vampire. *The Telegraph*, 19.6.2008. Web <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/russia/2158556/Vladimir-Putin-hailed-as-virile-vampire.html>. (luettu 17.1.2013).

Faulconbridge, Guy (2011). Аналитика: править балом все равно будет Путин. *Reuters*, 26.2.2011. Web <http://inosmi.ru/politic/20110226/166863571.html>. (luettu 19.1.2013).

Frazier, James (2011). Top 10 Celebrity Political Endorsements from Hell. *The Washington Times*, 21.12.2011. Web <http://www.washingtontimes.com/news/2011/dec/21/top-10-celebrity-political-endorsements-from-hell/>. (luettu 19.1.2013).

Hakamada, Irina (2012). Flights with Siberian white cranes and other PR events of Vladimir Putin. *Valdai Discussion Club*, 11.10.2012. Web <http://valdaiclub.com/politics/49961.html>. (luettu 17.1.2013).

Internet and Facebook (2012). Internet and Facebook Usage in Europe 2012. *Internet World Stats: Usage and Population Statistics*, 30.6.2012. Web <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>. (luettu 22.2.2013).

Kopli, Kaivo (2012). Putin, mis teile valu teeb? Mis teid aitaks? *Eesti Päevaleht*, 8.12.2012. Web <http://www.epl.ee/news/valismaa/taismahus-putin-mis-teile-valu-teeb-mis-teid-aitaks.d?id=65377898>. (luettu 17.1.2013).

Lowe and Partners (2013). Magnum and Lowe Brindfors Dishes Up Digital Innovation. Lowe and Partners. <http://www.loweandpartners.com/wp-content/uploads/2013/04/MAGNUM-AND-LOWE-BRINDFORS-DISHES-UP-DIGITAL-INNOVATION.pdf> (luettu 15.10.2013)

Magnum Pleasure Hunt (2011). *B-reel*, 14.4.2011. Web <http://www.b-reel.com/projects/digital/case/47/magnum-leap-for-pleasure/filter/interactive/>. (luettu 18.6.2013).

Malpas, Anna (2011). Internet Hit Song Puts Putin Supporters in "Madhouse". *AFP*, 19.10.2011. Web <http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5iXGiuDYiKvJdQI-QdMkHX-Jvdxmw?docId=CNG.7a8feb3a0d194f2e1dde2b350218b9da.31>. (luettu 23.1.2013).

Myers, Steven Lee (2002). The World: Singing the Praises of Mr. Personality. *The New York Times*, 1.9.2002. Web <http://www.nytimes.com/2002/09/01/weekinreview/the-world-singing-the-praises-of-mr-personality.html>. (luettu 23.1.2013).

Nizhegorodskaya, Tatiana (2011). Do you like Путин? Наша Версия, 10.8.2011. Web http://versia.ru/articles/2011/aug/10/premier_supergeroy. (luettu 22.1.2013).

Osborn, Andrew (2011). Vladimir Putin Goes Diving in the Black Sea. *The Telegraph*, 11.8.2011. Web <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/russia/8695956/Vladimir-Putin-goes-diving-in-the-Black-Sea.html>. (luettu 19.1.2013).

Piirsalu, Jaanus (2011). Kõik nagu üks mees Putini Rahvarindesse. *Eesti Päevaleht*, 21.6.2011. Web <http://www.epl.ee/news/valismaa/koik-nagu-üks-mees-putini-rahvarindesse.d?id=51298919>. (luettu 22.1.2013).

Profile: Mikhail Prokhorov (2011). Profile: Mikhail Prokhorov, Russian Billionaire. *BBC News*, 13.12.2011. Web <http://www.bbc.co.uk/news/world-europe-16143378>. (luettu 22.1.2013).

Putini video (2011). Putini video on presidendikampaania avalöök? *Delfi.ee*. 1.8.2011. Web <http://www.delfi.ee/news/paevauudised/valismaa/putini-video-on-presidendikampaania-avalook.d?id=50532421>. (luettu 19.1.2013).

Rainsford, Sarah (2002). Putin is Russia's New Pop Idol. *BBC News*, 23.8.2002. Web <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/2212885.stm>. (luettu 23.1.2013).

Reguly, Eric (2011). At Home with Russian Oligarch Oleg Deripaska. *The Globe and Mail*, 11.2.2011. Web <http://www.theglobeandmail.com/report-on-business/careers/careers-leadership/at-home-with-russian-oligarch-oleg-deripaska/article573998/?page=all>. (luettu 22.1.2013).

Russians about Putin (2012a). Russians about Putin: Active, Strong, and Sensible. *Public Opinion Research Center: Press release no. 1488*, 25.10.2012. Web <http://wciom.com/index.php?id=61&uid=736>. (luettu 15.1.2013).

Russians about Putin (2012b). Russians about Putin: Influence, Politics, and Image. *Russian Public Opinion Research Center: Press release no. 1476*, 11.9.2012. Web <http://wciom.com/index.php?id=61&uid=708>. (15.1.2013).

Smurygina, Yevgeniya (2011). Путиным теперь можно управлять online. *Business FM*, 4.8.2011. Web <http://stats-sekretar.ru/federalnyie-novosti/obschestvo/putinyim-teper-mozhno-upravlyat-online.html>. (luettu 18.1.2013).

Владимир Путин поможет виртуально прокачать ВВП, Коммерсантъ FM. 5 August 2011. Web <http://www.kommersant.ru/doc/1691429>. (luettu 18.4.2012).

Tutkimuskirjallisuus

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

— (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Camus, Rémi (2006). "We'll Whack Them, Even in the Outhouse" on a Phrase by V.V. Putin. *Kultura*, October 2006. Web http://www.kultura-rus.uni-bremen.de/index.php?option=com_content&task=view&id=183&Itemid=49&lang=en. (luettu 22.1.2013).

Colton, Timothy J. (2005). Putin and the Attenuation of Russian Democracy. Teoksessa Alex Pravda (toim.), *Leading Russia: Putin in Perspective*. New York: Oxford University Press, 103–118.

Ellul, Jaques (1973). *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*. New York: Vintage Books.

Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York and London: Routledge.

— (2003). Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture. Teoksessa David Thorburn & Henry Jenkins (toim.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Cambridge, MA: The MIT Press, 281–314.

Jenkins, Henry, Ravi Puroshotma, Katherine Clinton, Margaret Weigel & Alice J. Robison (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Laskin, Alexander (2009). Myth of a Good Tsar: President Putin's Role in YUKOS Crisis. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Sheraton New York, New York City, 25.5.2009. Web http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/0/1/2/4/5/pages12454/p12454-1.php. (luettu 19.2.2013).

Pirani, Simon (2010). *Change in Putin's Russia: Power, Money and People*. London and New York: Pluto Press.

Randviir-Vellamo, Ave (2012). Video Games as New Tools for Political Persuasion: Web Games of the Estonian Centre Party. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto.

Sakwa, Richard (2004). *Putin: Russia's Choice*. London and New York: Routledge.

Thomson, William (2005). Putin and the "Oligarchs": A Two-sided Commitment Problem. Teoksessa Alex Pravda (toim.), *Leading Russia: Putin in Perspective*. New York: Oxford University Press, 179–202.

van Zoonen, Liesbet (2005). *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, Inc..

Artikkeli

Arkipäivän fantasiaa

Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@uta.fi

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee suomalaisten Fantasy Premier Leaguen (FPL) pelaajien pelimotiiveja ja -käytäntöjä sekä näitä ympäröivää kulttuuria. Tutkimus perustuu pelaajien parissa kerättyyn kysely- ja haastatteluaineistoon. Tutkimus osoittaa, että fantasiajalkapallo ja sen pelaamisen mielekkyys määrittyvät monitasoisessa suhteessa jalkapallon harrastamiseen ja jalkapallofaniuteen. FPL:n pelaaminen edellyttää jonkinasteista kiinnostusta jalkapalloa kohtaan, mutta se myös aktiivisesti muokkaa lajituntemuksen kiintopisteitä siten, että fantasialiigassa merkitykselliset seikat asettuvat ensisijaisiksi. Pelissä menestyminen on myös tapa osoittaa muille omaa harrastuneisuuttaan ja jalkapalloon liittyvää tietämystään. Lisäksi näyttää siltä, että pelaamisen arkinen rytmi hahmottuu tiiviissä yhteydessä kansainvälisten ottelu- ja televisiointiaikataulujen määrittämään viikko- ja vuosirytmiiin.

Avainsanat: fantasiaurheilu, fantasialiigat, Fantasy Premier League, taito, fanius, pelirytmii, fantasia

Abstract

Everyday Fantasies: On Skill, Fandom, and Rhythm in Fantasy Football
This article discusses the motivations, practices and cultures of Fantasy Premier League players in Finland. The study is based on data collected with an online questionnaire and follow-up interviews. It shows how playing fantasy football is intimately tied to other forms of consuming football. Playing FPL necessitates certain interest on football. At the same time, the game actively transforms the objects of interest, foregrounding those significant from the fantasy league perspective. FPL success can also work as a channel to parade one's football knowledge. Furthermore, it appears that the everyday rhythm of fantasy football play is formed in close connection to the daily and yearly rhythms defined by the international match and television schedules.

Keywords: fantasy sports, fantasy leagues, Fantasy Premier League, skill, fandom, gaming rhythms, fantasy

Johdanto

Pelien olemusta koskeva viimeaikainen tutkimus on pyrkinyt huolellisesti osoittamaan, miten ero pelimaailman ja sitä ympäröivän sosiaalisen todellisuuden välillä ei ole koskaan täydellinen. Vahvan taikapiiri-hypoteesin sijaan tutkijat ovat korostaneet jatkuvan rajoja koskevan neuvottelun keskeisyyttä pyrittäessä ymmärtämään pelaamisen luonnetta (Consalvo 2009; Lehdonvirta 2010). J. Tuomas Harviainen, Richard D. Gough ja Olle Sköld (2012) ovat

esittäneet empiirisiin aineistoihin perustuen, että peleihin liittyvän informaation etsiminen, tuottaminen ja sillä spekulointi voivat toimia pelikokemuksen merkityksellisenä jatkona ja korvikkeena silloin, kun itse peliä ei ole riittävän usein tai helposti saatavilla. Tässä artikkelissa pohdin fantasiaurheilun panosta näihin keskusteluihin.

Fantasiaurheilulla tarkoitan tässä yhteydessä olemassa olevien urheilu-sarjojen päälle rakennettuja virtuaalisia liigoja, joissa pelaaja ottaa managerin roolin. Pelaajan tavoitteena on pelaajia hankkimalla ja näitä vaihtamalla

saavuttaa kullakin pelikierroksella mahdollisimman korkea pistemäärä. Fantasiajalkapallolla viitataan siten liigoihin, joissa osallistujat kisaavat keskenään oikeista jalkapalloilijoista koostuvilla joukkueilla. Fantasiajoukkueen pisteet perustuvat joukkueeseen kuuluvien pelaajien viikoittaisiin aikaansaannoksiin pelikentällä. Fantasialiiga siis kääntää varsinaisen liigan tuottaman tilastomateriaalin mekanismiksi, joka mahdollistaa lajin fanien keskinäisen kilpailun.¹ Tässä mielessä nykyiset fantasialiigat asettuvat osaksi laajempaa urheilun kuluttamisen jatkumoa: onhan koko ammattimaisen urheiluteollisuuden synty ja kehitys pitkälti sidoksissa teknologioihin, joilla paikallisten urheilutapahtumien tuottama informaatio muokataan ja toimitetaan laajojen yleisöiden kulutettavaksi (Otto ym. 2011, 186).

Fantasiaurheilua, siihen liittyviä motivaatioita ja sen ympärille kasvanutta kulttuuria on tutkittu jonkin verran viime vuosina (Davis & Duncan 2006; Farquhar & Meeds 2007; Halverson & Halverson 2008; Serazio 2008). Nämä muun muassa sosiologiasta ja psykologiasta ammentaneet tutkimukset ovat kuitenkin usein jääneet irrallisiksi pelitutkimuksen kentällä käydyistä keskusteluista. Samaten aiempi kirjallisuus on keskittynyt lähes ainoastaan pohjoisamerikkalaisiin fantasialiigoihin (tärkeänä poikkeuksena Turtiainen 2007). Siksi uskon, että tutkimalla eurooppalaista fantasiajalkapalloa ja kytkemällä löydökset tiiviisti viimeisimpään pelitutkimukseen voidaan löytää aiemmissä tutkimuksissa selvittämättä jääneitä teemoja.

Käsillä olevassa tutkimuksessa keskityn kysely- ja haastatteluaineistoon nojautuen analysoimaan Fantasy Premier Leaguen (FPL) suomalaisia pelaajia, ja eritoten heidän motiivejaan, käytäntöjään ja tarinoitaan. Abe Steinin (2012) mukaan fantasiaurheilun kohdalla pelaamisen ja urheilun seuraamisen rajanylitykset muodostuvat niin keskeiseksi osaksi pelitapahtumaa, että tutkijan on vaikea ongelmattomasti määrittää, missä pelaaminen alkaa ja mihin se loppuu. Tästä syystä fantasiapelaamiseen liittyviä tottumuksia ja käytäntöjä on kiinnostavaa lähestyä pelaajien arkisten tarinoiden kautta. Olen tarkoituksella käyttänyt suhteellisen paljon suoria lainauksia aineistoista. Uskon, että lukija saa niiden kautta vivahteikkaan kuvan urheilufaniuden ja digitaalisen pelaamisen risteyskohtaan asettuvan fantasiajalkapallon luonteesta.

FPL on Englannin korkeimpaan sarjatasoon eli Valioliigaan perustuva sarjan virallinen fantasialiiga, jolla on viime kausina ollut jatkuvasti yli kaksi miljoonaa pelaajaa. Peli on alun perin lanseerattu kaudelle 2002–2003, ja se on graafisen ilmeen virkistystä ja pienimuotoisia sääntömuutoksia lukuun ottamatta säilynyt kymmenen vuotta sellaisenaan.² Yksinkertaisimmillaan FPL:n pelaaminen koostuu joukkueen valitsemisesta ja pelaajien vaihtamisesta kauden aikana seuraten fantasiamanagerin pelistrategiaa. Strategiapelien perinteen mukaisesti pelaajan resurssit ovat rajoitetut, joten joukkueeseen ei voi valita vain kalliita supertähtiä, vaan näiden lisäksi tulee löytää hyvällä hyötysuhteella pisteitä tuottavia edullisempia pelaajia. Managerin työtä vaikeuttavat moninaiset reaali maailman tapahtumat lähtien pelaajien loukkaantumisista ja pelikielloista ja päättyen vaikkapa ottelusiirtoon johtaviin sääolosuhteisiin.

FPL:n selkein ero suosituimpiin pohjoisamerikkalaisiin fantasialiigoihin on se, että kauden alussa ei järjestetä erillistä värväystilaisuutta, jossa managerit jakavat pelaajat keskenään. Näin ollen pelaajat eivät kauden aikana vaihda pelaajia keskenään, vaan yksi ja sama pelaaja voi olla vaikka kaikissa FPL-joukkueissa. Tämän lisäksi yksittäiset fantasiajoukkueet eivät ottele vastakkain, vaan pisteiden kertymistä seurataan suhteessa kaikkiin mukana oleviin joukkueisiin.³ Suurin osa joukkueista pelaa yhdessä tai useammassa miniliigassa. Nämä alaliigat perustuvat usein aiempaan tuttavuuteen, joten miniliigassa manageri näkee välittömästi joukkueensa sijoituksen kaveriensa parissa.

Konkreettisesti FPL:ää pelataan fantasy.premierleague.com-osoitteessa olevan verkkosovelluksen kautta. Käyttöliittymän keskeiset elementit näkyvät oheisesta kuvasta (kuva 1). Lisäksi peliä voi nykyään pelata eri alustoille julkaistujen mobiilisovellusten kautta, jotka tarjoavat managerien käyttöön osan selainkäyttöliittymän ominaisuuksista.

Erica Rosenfeld Halversonin ja Richard Halversonin (2008) mukaan fantasiaurheilu edellyttää sekä fanikulttuurisia käytäntöjä, joilla urheilulaji otetaan haltuun, että pelikulttuurille tyypillisiä strategisia ja voitontavoitteluun liittyviä ominaisuuksia. Garry Crawford (2004, 2006) puolestaan näkee urheilufaniuden ja pelaamisen välillä olevan vastavuoroisen suhteen. Yhtäältä urheilufanien suhde digitaaliseen pelaamiseen jäsentyy usein suosikkilajin ja sitä simuloivien



Kuva 1. FPL:n selainkäyttöliittymän keskeiset elementit: peliviikon pistekertymä, pelaajakohtaiset tilastot ja pelaajavaihtonäkymä.

pelien kautta. Toisaalta kiinnostus urheilua kohtaan voi sytyä ja syventyä urheilupelien pelaamisen kautta. Lisäksi fantasiaoliigat osallistuvat siihen laajempaan käyttötapojen muutokseen, jossa mediaurheilun kuluttamisesta on tullut leimallisen internet-välitteistä (Turtiainen 2007). Teknologinen kehitys on moninaistanut fanien mahdollisuuksia hankkia tietoa joukkueista ja yksittäisistä urheilijoista (Otto & Ensmenger 2011, 207–208). Thomas Patrick Oatesin (2009) mukaan tämä on omiaan muuttamaan urheilun kuluttajien suhdetta pelaajiin ja seuroihin.

Seuraten Garry Crawfordin ja Viktoria K. Goslingin (2009) esimerkkiä esitän, että urheilupelit – ja tämän artikkelin mittakaavassa eritoten fantasiaurheilu – ovat havainnollinen esimerkki, miten media-aineistoja käytetään ja tuotetaan verkkoympäristössä identiteettityön materiaalina ja osana laajempien urheilun kuluttamiseen ja faniuteen liittyvien sosiaalisten narratiivien rakentamista. Lisäksi olen erityisen kiinnostunut siitä, miten fantasiaoliigan kilpailullinen kehys tuottaa uusia kerrostumia jalkapallointoilijan fani-identiteettiin sekä tuoreita vivahteita urheilun kuluttamisen nyansseihin ja rytmeihin. Näistä syistä FPL:n yksityiskohtainen tarkastelu voi tärkeällä tavalla avartaa käsitystämme

digitaalisen pelaamisen arkipäiväisistä käytännöistä sekä sen kytköksistä laajempaan urheilu- ja viihdeteolliseen kehukseen.

Artikkeli etenee siten, että ensin avaan lyhyesti tutkimuksen taustaa, menetelmiä ja kerättyä aineistoa. Aineiston analyysi etenee yleisistä fantasia pelaamisen luonnetta ja motivaatiota koskevista kysymyksistä kohti taidon, faniuden ja pelirytmien yksityiskohtaisempaa analyysia. Lopuksi pohdin kokoavasti fantasiajalkapalloon liittyvän fantasian laatua ja sen asettamia laajempia haasteita pelitutkimukselle.

Taustasta, metodista ja aineistosta

Viimeisen muutaman kauden aikana Fantasy Premier Leaguessa on pelannut noin kaksi miljoonaa joukkuetta. Suomalaisten managerien vuosittainen määrä on vakiintunut noin 20 000:een, joten ihan mitättömästä pelaajajoukosta ei ole kyse.⁴ Kun näinkin suuri joukko suomalaisia pelaajia keskittää huomattavan määrän energiaa Englannin Valioliigan seuraamiseen, on paikallaan tarkastella englantilaisen jalkapallon erityisasemaa suomalaisten urheilunkuluttajien parissa. Historiallisesta näkökulmasta englantilaisten joukkueiden suosioon voidaan löytää kaksi konkreettista syytä: televisio ja vakioveikkaus (Järvinen & Sotamaa 2006). Muiden Pohjoismaiden tapaan Yleisradio aloitti suorat televisiolähetykset brittikentiltä jo 1960-luvulla (Nash 2000, 5–6). Veikkauksen vakioveikkauskohteeksi englantilainen jalkapallo oli vakiintunut jo ennen tätä. Valtionyhtiöiden toisiaan hyödyttävä liitto teki nopeasti lauantaisista alkuillan lähetyksistä veikkaurivien tarkastamisineen suosituksen kansallisen rituaalin. Sittemmin niin televisioidun jalkapallon kuin urheiluviedonlyönkin kirjo ja tarjonta on moninkertaistunut, mutta Valioliiga on säilyttänyt paikkansa suomalaisten tarkimmin seuraamana kansainvälisenä sarjana.⁵

Pelien erityisluonne tutkimuskohteena perustuu siihen, että pelien ymmärtäminen edellyttää useimmiten pelaamista (Aarseth 2003; Consalvo & Dutton 2006). Tutkimusasetelmasta ja -kysymyksestä riippuen pelaaja voi olla tutkija itse (esim. pelien formaali analyysi) tai joku muu informantti (esim. haastatellututkimus). Analyyttinen pelaaminen lähtee useimmiten pelin rakenteeseen ja

teemaan keskittyvästä lähiluvusta, mutta voi tarpeen mukaan edetä kulttuurisen kontekstin nyanssit huomioon ottavaan moninäkökulmaiseen suuntaan (Mäyrä 2008, 165–167; Karppi & Sotamaa 2012). Kuten käytännössä kaikkien tutkimusten kohdalla, tutkijan tausta vaikuttaa tavalla tai toisella niin tutkimusaiheen valintaan kuin tutkimusprosessin myötä tehtyihin rajauksiin ja tulkitoihin. Olen itse pelannut fantasialiigoja vuosikymmen verran, Fantasy Premier Leaguea kaudesta 2006–2007. Lisäksi olen viimeisen parinkymmenen vuoden aikana aktiivisesti omaksunut jalkapallokulttuurin nyansseja niin kentällä, katsomoissa, televisioruudun äärellä kuin verkkofoorumeilla.

Käsillä olevassa tutkimuksessa tutkijan oman pelaamisen rooli on ensisijaisia aineistoja tukeva. Olen pyrkinyt etenemään aineiston ehdoilla, vaikka oma kokemukseni pelaajana olisikin joskus ollut ristiriidassa kysely- ja haastattelu- vastausten kanssa. On kuitenkin selvää, että aiheeseen tarttuminen olisi ollut huomattavasti haastavampaa ilman omaa pelaajataustaa. Kuten yksi haastateltava aiheeseen liittyen totesi: ”Vaikea se olisi alkaa tekemään tuota tutkimusta, jos ei olisi koskaan pelannut tätä [FPL:ää].” Samaan hengenvetoon on todettava, että olen pyrkinyt myös reflektomaan omaa sijaintiani tutkimuksen ja harrastajuuden kentillä ja välttämään liian sisänpäin lämpiävää tarkastelu- ja kirjoitustapaa.⁶

Tutkimukseni pohjautuu aineistoon, joka on kerätty laadullisella verkkokyselyllä (n=36) ja kyselyä seuranneilla jatko- ja haastatteluilla (n=9).⁷ Yhdessä aineistot tarjoavat monipuolisen näkymän fantasiamanagerien arkeen. Laadullisesta verkkokyselystä, jossa korostuu avointen kysymysten rooli, saimme hyviä kokemuksia aiemmasta tutkimuksestamme (Toivonen & Sotamaa 2011). Lähestymistapa edellyttää melko motivoituneita vastaajia, mutta näiden löytyessä aineisto on rikasta ja yksityiskohtaista. Vastaajia rekrytoin laittamalla kutsun pariin ennalta tuntemaani miniliigaan sekä mainostamalla tutkimusta Vastapallo.com-sivustolla. Toisessa vaiheessa lähdin syventämään valittuja teemoja teemahaastatteluin. Analysoituani kyselyvastauksia lähestyin jatkotutkimuspyynnöllä informantteja, jotka olivat 1) nostaneet esiin mielenkiintoisia ja keskenään erilaisia näkökulmia aiheeseen sekä 2) jättäneet yhteystietonsa. Haastatteluja voidaan hyvällä syyllä kutsua teemahaastatteluiksi, sillä jokaisessa käytiin

läpi jokseenkin samat aihepiirit kuitenkin niin, että niiden painotus ja järjestys vaihtelivat. Kaikille yhteisten kysymysten lisäksi haastattelut sisälsivät kyselyvastausten pohjalta luotuja yksityiskohtaisempia kysymyksiä. Haastateltavia oli lopulta yhdeksän, joista neljää haastattelin puhelimitse ja viittä sähköpostitse.

Tutkimushaastattelu on aina haastattelijan ja haastateltavan välistä vuorovaikutusta, jossa molemmat osapuolet osallistuvat tiedon tuotantoon (Tiittula & Ruusuvuori 2005, 12–13). Näin syväluotaavan haastatteluaineiston kerääminen edellyttää luottamusta tutkijan ja tutkittavan välille. Avoimen, hierarkiattoman ja keskusteluun rohkaisevan ilmapiirin luomiseksi voidaan käyttää erilaisia keinoja. Puhelimitse ja sähköpostitse toteutettujen haastattelujen välillä luottamuksen luominen tapahtui hiukan eri tavoin. Siinä missä puhelinhaastattelussa on mahdollista tulkita äänensävyjä ja kysyä tarpeen mukaan välittömästi jatkokysymyksiä, sähköpostihaastattelu ei ole rajattu tiettyyn molemmille sopivaan hetkeen, vaan vastaaja voi harkita ja muotoilla vastauksiaan tarkemmin. Aiemman sähköpostihaastatteluihin pohjautuvan tutkimukseni (Sotamaa 2010) tapaan oli selvää, että osa vastaajista olisi karsiutunut pois informanttien joukosta, jos sähköpostitse toteutettavaa mahdollisuutta ei olisi ollut tarjolla. Yleisemmällä tasolla on todettu, että eritoten pitkäkestoisissa asynkronisissa sähköpostihaastatteluissa osallistujien voi olla jopa helpompaa keskittyä pysymään aiheessa kuin välitöntä läsnäoloa vaativissa haastattelun muodoissa (Wirman 2012). Koska halusin jatkaa vuoropuhelua informanttien kanssa haastattelujen jälkeenkin, pyysin *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskunnalta lupaa asettaa käsikirjoituksen ensimmäinen luonnos avoimeen arviointiin. Tätä kautta sain vielä täsmennyksiä ja täydennyksiä tutkimukseen osallistuneilta.⁸

Keskimäärin tutkimukseen osallistuneet käyttivät fantasiajalkapallon pelaamiseen noin tunnin viikossa. Kaksitoista osallistujaa arvioi selviävänsä viikoittain alle puolessa tunnissa. Vastaavasti seitsemän vastaajaa ilmoitti käyttävänsä pelaamiseen yli kaksi tuntia viikossa. Vastauksiin tulee suhtautua pienellä varauksella, sillä pelaamisen piiriin kuuluvien aktiviteettien määrittäminen on jätetty tarkoituksellisesti pelaajien omalle vastuulle. Monet osallistujista saattavat esimerkiksi katsoa useita jalkapallo-otteluita viikon aikana, ja kuten myöhemmässä tarkastelussa selviää, tämä voi olla olennainen osa fantasiapelin

pelaamista. Vastaajien ikä vaihteli 25 ja 45 välillä siten, että vastaajien keski-ikäsi muodostui hiukan yli 34 vuotta ja mediaaniksi 35. Suurimmalla osalla vastaajista oli taustalla yliopisto- tai ammattikorkeakouluopintoja. Suurin osa ilmoitti tutkimukseen osallistumisen hetkellä olevansa palkkatyössä.

Vastaajien sukupuolijakauma oli yksipuolinen, sillä kaikki vastaajat olivat miehiä. Tämä oli jossain määrin yllättävää, vaikka fantasiaurheilun sukupuolittuneisuus on toki tullut esiin aiemmissakin tutkimuksissa. Fantasy Sports Trade Association kertoo sivuillaan, että pohjois-amerikkalaisista fantasiamanageereista 87 prosenttia on miehiä (FSTA 2013). Nickolas W. Davis ja Margaret Carlisle Duncan (2006, 259) osoittavat tutkimuksessaan, että fantasialiigat on suunniteltu ensisijaisesti miesvaltaiselle yleisölle ja ne keskittyvät lähinnä miesten lajeihin ja liigoihin. Tässä mielessä fantasiaurheilu ei juuri poikkea muista urheilupeleistä. Realistisuuden tavoittelussaan ne eivät ole juurikaan kiinnittäneet huomiota sukupuolijakauman tasapuolisuuteen (Turtiainen 2009; Consalvo 2013). Joka tapauksessa on olennaista lyhyesti pohtia, miksi fantasiajalkapallo näyttäisi vetävän puoleensa ensisijaisesti miehiä.

Urheilun sukupuolittuneisuutta on tutkittu suhteellisen paljon. Modernien organisoituneiden urheilulajien varhaishistoria 1800-luvun loppupuolella ja 1900-luvun alussa on leimallisesti miesten urheilun historiaa. Sittemmin naisten rooli ja merkitys urheilun kentillä on kasvanut, mutta erot eivät ole kadonneet mihinkään. Shari L. Dworkinin ja Michael Alan Messnerin (1999) mukaan huippu-urheilulle on tyypillistä, että miesten ja naisten lajit ovat säilyneet toisistaan erotettuina siten, että miesten lajit ovat niin taloudelliselta arvoltaan kuin mediahuomioltaankin ensisijaistettuja. Lisäksi urheilufaniudella ja urheilua koskevan tiedon esittelyllä on todettu olevan tärkeä rooli hegemonisen maskuliinisuuden ylläpitäjänä ja vahvistajana (Hartmann 2003). Urheiluintoilun kautta työstetään, mitä on olla mies nyky-yhteiskunnassa. Sen sijaan, että organisoitu urheilu ja urheilun kuluttaminen purkaisivat perinteisiä sukupuolikäsityksiä, urheilun agenda on useimmiten selkeän heteronormatiivinen.

Fantasialiigan maskuliinisuuden esiin hankaamisessa on kysymys myös metodologisista ja aineistoon liittyvistä kysymyksistä. Siinä missä ainakin kansainvälisillä keskustelupalstoilla suunsoitto on paikoin varsin kovasanaista ja

osin jopa suoran naisvihamielistä, kyselyvastauksissa ja haastatteluissa nousivat esiin suurimmaksi osaksi esiin analyttiset ja seestyneet äänenpainot. Tämä voi toki osin liittyä siihen, miten vastaajat tutkimushaastattelussa tietoisesti valikoivat antamaansa informaatiota.

Asiasta kysyttäessä vastaajat olivat kiinnostuneita pohtimaan fantasiajalkapallon miesvaltaisuuden syitä:

Oletan, että futikseen hurautaneet naiset pelaavat manageripelejä siinä missä miespuolisetkin futishörhöt. En sillä tavalla näe mitään eroa tuossa sukupuoleen liittyen. (HT)⁹

Kyllä se varmaan käytännössä hyvin miehinen laji on. Ei tarvitsisi olla, kyllähän naiset seuraa urheilua. – – Varmaan lähtökohta on se, että kaveripiirit ja kaverit on ruvennut pelaamaan manageripelejä, nimenomaan mies- ja poikakaveriporukat. (Matti)

Vastauksista jälkimmäinen nostaa esiin, miten pelaamisen aloittaminen tapahtuu usein kaveripiirissä. Suuri osa vastaajista kuvaa ensikosketuksensa peliin tapahtuneen juuri kaverin tai tuttavien kutsusta. Kun tarkastellaan vastaajien taustatietoja, käy ilmi, että tasan puolet vastaajista on pelannut jalkapalloa viimeisen kuukauden aikana. Lisäksi yli puolet on käynyt samana ajanjaksona seuraamassa jalkapallo-ottelua paikan päällä. Ehkäpä kysymys onkin siitä, että fantasiajalkapalloa päädytään pelaamaan nimenomaan niissä harrastusyhteisöissä ja kaveriporukoissa, joissa jalkapalloa muutenkin harrastetaan ja jotka ovat perinteisesti perustuneet sukupuolien erottamiseen.

Alustavaksi hypoteesiksi muodostuu siis se, että jalkapalloharrastuksella – olkoon se sitten lajin harrastamista yhdessä, sen seuraamista kentän laidalla tai eri medioiden kautta tapahtuvaa kuluttamista – on keskeinen rooli fantasiajalkapallon rakentumisessa. Näin FPL:n sukupuolittuneisuus ei millään yksinkertaisella tavalla palaudu pelin tai yksilöiden yksittäisiin ominaisuuksiin, vaan se määrittyy nimenomaan suhteessa muihin jalkapalloon liittyviin intoilun muotoihin. Hypoteesi on linjassa tutkimusotteeni kanssa, jota voisi kuvata kontekstoivaksi.

Yksittäisten puhuntojen lähiluvun sijaan pyrin nimenomaan kerimään kasaan niitä asiayhteyksiä ja artikulaatioita, joiden kautta puhunnat ja niitä ympäröivät käytännöt saavat merkityksensä. Koska FPL:n erityislaatuisuus pelien joukossa perustuu pitkälti tapaan, jolla se kiinnittyy tiiviisti muihin jalkapalloharrastuksen ja medioidun jalkapallon kuluttamisen muotoihin, keskeiseksi menetelmälliseksi ohjenuoraksi muodostuu näiden yhteyksien paljastaminen ja selittäminen.

Fantasiaurheilun luonne

Näkemykset fantasiaurheilun alkupisteestä vaihtelevat, mutta missään tapauksessa fantasiaurheilu ei ole aivan viimeaikainen ilmiö. Jos fantasia-liigoja tarkastellaan yleisellä tasolla urheiluun liittyvänä simulointina ja siihen liittyvänä ennakointina ja kuvitteluna, pelien historia voidaan ulottaa ainakin modernin kilpaurheilun alkulähteille. Jos pitäydytään tiukemmin peleissä, jotka hyödyntävät jonkinlaista tilastollista mallia, fantasiaurheilun varhaisvaiheet paljastuvat leimallisen yhdysvaltalaisiksi.

Amerikkalaisen fantasiajalkapallon synty ajoitetaan usein vuoteen 1962. Vastuussa ensimmäisestä liigasta oli oaklandilainen Wilfred Winkenbach, jonka tiedetään jo 1950-luvulla kehittäneen fantasialiigoja golfiin ja baseballin ympärille. Toinen keskeinen hahmo, joka nousee usein esiin fantasialiigojen historiaa käsiteltäessä on Bill Gamson, joka toimi psykologian professorina Harvardin yliopistossa. Gamsonin kehittämä ”The Baseball Seminar” näki päivänvalon vuonna 1960. Aivan nykyisten fantasialiigojen tapaan tulokset määräytyivät ennalta määrättyjen tilastollisten kategorioiden mukaan, ja pelin voitti osallistuja, jonka valitsemat pelaajat ansaitsivat baseball-kauden aikana eniten pisteitä. Laajemman yleisön tietoisuuteen fantasialiigat nousivat ensimmäisen kerran pari vuosikymmentä myöhemmin, kun muun muassa *New York Times* ja CBS vuonna 1980 uutisoivat baseball-fanien kehittämästä Rotisserie-fantasialiigasta. (Edelman 2012.)

Fantasialiigat eivät siis sinällään ole riippuvaisia verkkoyhteydestä. Samanaikaisesti internetin arkipäiväistyminen on keskeinen syy fantasiaurheilun suosion merkittävään kasvuun viimeisen kahden vuosikymmenen aikana (Billings

ym. 2012, 273). Siinä missä menneinä vuosikymmeninä tulokset ja tilastot tarkastettiin seuraavan päivän sanomalehdestä ja pisteiden laskeminen edellytti ruutupaperiin ja taskulaskimeen tarttumista, nykyisin reaaliajassa päivittyvät automatisoidut tilastot ovat jokaisen pelaajan käytössä (Lomax 2006). Kuten Riikka Turtiainen (2007) toteaa, internetin merkityksen kasvaminen ei ole tyyppillistä yksin fantasialiigoille, vaan pikemminkin laajempi trendi mediaurheilun kuluttamisessa.

Jo pikainen silmäys aineistoon osoittaa internetin keskeisen roolin FPL:n pelaajien arjessa. Virallisella sivustolla pelaajat tutkivat tilastoja ja muiden managerien joukkueita sekä tekevät konkreettisia päätöksiä koskien pelaajasiirtoja ja kokoonpanoja. Tämän lisäksi aktiiviset pelaajat hakevat informaatiota erilaisilta urheilusivustoilta, joista osa on nykyisin jo täysin erikoistunut tuottamaan fantasialiigojen kannalta merkityksestä materiaalia. Intohimoisimmat pelaajat seuraavat pistetilanteen kehitystä myös viikonlopun Valioliigapelien aikana. Mobiiliteknikkaan yhdistyneenä tämä intressi laajentaa pelin piirin jokapäiväisiin tilanteisiin, joissa se linkittyy arjen muihin rytmeihin:

Jos on vaikka mummolassa tai tytön harrastuksissa tai missä mää nyt satun olemaankaan, niin totta kai mä sielläkin aina kännykällä katson väliaikatilanteet. (PA)

Siinä on tietenkin ikävästi justinsa kuudelta lauantaina vauvauinti, jossa pitää olla mukana. On meinannut jäädä aina toinen puoliaika katsomatta – – Seuraan, jos oon koneella, kun katson peliä ja tulee niitä puhelimellakin seurattua, että onko omat pelaajat saaneet pisteitä. (JV)

Aiempi pelitutkimus on pyrkinyt selittämään fantasiaurheilun luonnetta ja erityisyyttä muun muassa vertaamalla fantasialiigoja lisätyn todellisuuden peleihin (Halverson & Halverson 2008, 294) sekä käsittelemällä niitä ambientteina peleinä¹⁰ (Stenros ym. 2009, 99). Digitaalisten pelien valtavirrasta poiketen fantasiaurheilussa reaali maailman aktiviteeteilla, joihin fantasialiigan pelaajien ei ole mahdollista vaikuttaa, on keskeinen vaikutus pelin etenemiseen. Kuten aineistoesimerkit yllä osoittavat, FPL:n pelaaminen ei temporaalisesti rajaudu

tiettyihin tarkasti määriteltyihin hetkiin, vaan kysymys on pikemminkin arkeen moninaisin tavoin limittyvästä toiminnasta.

FPL:n kohdalla tiukkojen rajojen vetäminen pelin pelaamisen ja siihen liittyvien aktiviteettien välille on monessa mielessä haasteellista. Näyttäisi nimittäin siltä, että pelikokemus hahmottuu keskeisesti pelaamista ympäröivien toimintojen, kuten pelikierroksen valmistautumisen ja tulosten jännittämisen kautta. Sen lisäksi, että peli on riippuvainen reaali maailman pallokenttien tapahtumista, fantasiajalkapallon harrastamisella on myös vaikutuksia pelin ulkopuoliseen maailmaan. FPL syventää pelaajien suhdetta pelin taustalla olevaan urheilulajiin, mutta fantasiamaanagerille jalkapallo ei kuitenkaan ole enää entisensä, vaan fantasiapelin kannalta merkitykselliset seikat alkavat korostua. Seuraavaksi onkin kohdallaan tarkastella vähän yksityiskohtaisemmin, millaisia motiiveja ja merkityksiä fantasiajalkapallon pelaamiseen liittyy.

Miksi pelataan?

Fantasiliigojen pelaamiseen liittyviä motiiveja on tutkittu jonkin verran yleisellä tasolla. Young Ik Suh ja kumppanit (2010) esittävät merkityksellisiksi muuttujiksi seuraavat: taloudellinen ulottuvuus, sosiaalisuus, todellisuuspako, fantasia, saavuttaminen, tieto ja ajan kuluttaminen. Näiden seikkojen on siis todettu olevan yhteydessä fantasiamaanageriksi ryhtymiseen. Yksittäisen pelaajan kohdalla mainitut seikat vaikuttavat yksilöllisenä yhdistelmänä niin, että jotkut painottuvat ja toiset voivat jäädä kokonaan pois.

Toisissa tutkimuksissa on osoitettu, että pelaajat voidaan jakaa kokemuksen tai omistautuneisuuden perusteella yleistason kategorioihin. Vaikka näiden ryhmien jäsenyys voi olla joustavaa ja vaihtuvaa, ne voivat tarjota hyödyllisen kehyksen fantasiaurheilun hahmottamiseen (Bernhard & Eade 2005). Empiiristä tutkimusta aiheesta tehneet Lee K. Farquhar ja Robert Meeds (2007) toteavat, että pelaajat näyttivät jakautuvan kahteen selkeään ryhmään. Ensimmäiselle ryhmälle oli tyypillistä korkea motivaatio, tilastoihin kohdistuva kiinnostus sekä usko siihen, että peli voidaan voittaa taidolla. Toisessa ryhmässä pelaajien motivaatio oli satunnaisempi ja siinä korostuivat jännityksen etsintä

ja rehentely. Vastaavat motivaatiotekijät ovat hyvin näkyvissä omassa aineistossani. Joukossa on sekä suhteellisen paljon aikaa ja energiaa peliin käyttäviä pelaajia että sellaisia, joiden pelitapaa voisi luonnehtia pikemminkin satunnaiseksi. Pelaajat eivät kuitenkaan näyttäisi jakautuvan helppoihin kategorioihin, vaan pikemminkin vaikuttaisi muun muassa siltä, että pikkutarkka analytyttisyys ja mieltymys kavereiden väliseen suunsoittoon voivat kulkea ongelmattomasti käsi kädessä.

Oman aineistoni perusteella näyttäisi lisäksi siltä, että FPL:n pelaaminen kiinnittyy motivaatioiltaan läheisesti yleisempään mediaurheilun kuluttamiseen. Kuten Turtiainen (2007) osoittaa, yksi fantasiapelaamisen tavoitteista on tuoda vähän lisäjännitystä otteluihin, joista jo muutenkin ollaan kiinnostuneita. Valtaosa vastaajista ilmoitti tämän lisäjännityksen tärkeäksi syyksi pelata fantasiajalkapalloa. Toinen yhtä yleisesti tunnistettu pelaamisen syy oli pyrkimys menestyä kavereiden kanssa pelattavassa miniliigassa. Tässä yhdistyvät kaksi yleistä motivaatiotekijää: kilpailu ja sosiaalisuus. Kilpailullisuus itsessään on tyypillistä urheilulle ja peleille yleisesti, ja urheilupeleille erityisesti. Usein kilpailun vetovoima vaikuttaisi kuitenkin olevan sidoksissa nimenomaan kokemuksen sosiaaliseen perustaan. Amerikkalaista fantasiajalkapalloa tutkineen Michael Serazion (2008, 237) tutkimuksessa monet vastaajat totesivat suoraan, että kisailun suola on siinä, että pääsee pelaamaan kavereita ja näiden joukkueita vastaan.

Fantasiapelaamiseen perustuva sosiaalisuus saa monenlaisia muotoja. Pelaajat jakavat näkemyksiään ja vinkkejään niin sähköpostitse, puhelimitse kuin eritoten tätä tarkoitusta varten luoduilla keskustelufoorumeilla ja Facebook-ryhmissä. Lisäksi pelaajat kokoontuvat katsomaan pelejä yhdessä baariin tai jonkun kotiin. Näissä yhteyksissä korostuvat oman asiantuntemuksen esittely ja muille pelaajille kuitailu (ks. myös Davis & Duncan 2006, 257). Pelaajat kertovat myös yksittäisistä tapauksista, joissa esimerkiksi urheilubaarissa joku ennalta tuntematon henkilö oli paljastunut fantasialiigaharrastajaksi ja tämän kanssa oli sitten käyty pitkät keskustelut pelin yksityiskohdista. Tämä miesten välinen yhteisöllisyys kietoutuu yhteen myös yleisemmän arkisen vuorovaikutuksen kanssa. Yksi vastaajista analysoi monipuolisesti, miten jalkapalloharrastus ja

fantasialiigan pelaaminen voivat toimia tärkeänä keskustelun avaajana muisakin aiheissa:

Me miehethän ollaan sikäli vähän juroja, ainakin minun tuntemani miehet, että on vaikea niistä oikeista, tärkeistä asioista vain soitella tai mailailia. On paljon helpompi heittää mailia tai soittaa jollekin kaverille tyyliin – – : ootko tulossa kyytiin? Ja puhua sitten niistä oikeistakin asioista, että miten perheellä menee ja muuta. Siitä, miten perheellä menee, ei siitä tulis soitettua, harvoin miehet sellasta toisilleen soittelee. Sitä usein käy kavereitakin kylässä, niin katsotaan matsia ja samalla jännätään fantasyhommaa. Sikäli tää jopa helpottaa sitä kommunikointia. [Nauraa.] Sitten on jotain puolituttuja, joita ei tulis välttämättä niin jututettua, niin helppo on aloittaa small talk siitä, että sulla meni kiekka vähän huonosti, niin kuin mullakin. Meillä on töissäkin ainakin viitisen tyyppiä, jotka siinä [FPL:ssä] on mukana. (PA)

Taito, onni ja raha

Edellä käsittelin pelaajamotivaatioita yleisellä tasolla. Tähän liittyen on nyt tarkoituksenmukaista tarkastella yksityiskohtaisemmin pelaajavalintaan, pelitaktikkaan ja valintojen tueksi haettavaan informaatioon liittyviä seikkoja. Toisin sanoen lähden kysymään, mitä taito fantasiajalkapallon kohdalla tarkoittaa.

Kun pyysin managereita yksilöimään joukkueen valintaperusteita, esiin nousi moninainen joukko pelaajiin ja näiden ominaisuuksiin liittyviä seikkoja. Useimmiten manageri odotti valittavilta pelaajalta vakiopaikkaa joukkueen avauskokoontamisessa sekä toistuvia 90 minuutin peliesityksiä. Sekä aiemmat peliesitykset että tuleva otteluohjelma olivat keskeisessä roolissa. Lisäksi managerit kiinnittivät huomiota ainakin seuraaviin seikkoihin: loukkaantumiset, pelikiellot, pelipaikka, pelaajan rooli joukkueessaan, erikoistilanteista vastaavat, aiempien kausien kokemukset, fantasiajoukkueen pelistrategia sekä pelaajan hinta pelissä. Menestyäkseen managerin tulee siis olla sekä suhteellisen kiinnostunut Valioliigasta että tuntea yksityiskohtaisesti fantasiaapelin säännöt.

Kysymys siitä, päätyvätkö omat reaali maailman suosikkipelaajat fantasiajoukkueeseen, jakoi jonkin verran mielipiteitä. ”Hinta / piste, seuraavat vastustajat. Litti lopetti jo”, kiteytti nimimerkki Kärppä analyttisyyteen tähtäävät valintakriteerinsä. Enemmän painoa omille suosikeilleen laittanut nimimerkki walterzenga totesi seuraavasti: ”Suosikkijoukkueeni on Newcastle. Siitä on aina oltava maksimipelaajamäärä. Samasta syystä [paikallisvastustaja] S*nderland on kiellettyjen listalla.” Fantasiapelaajien päätöksentekoa tutkineet Brian Smith, Priya Sharma ja Paula Hooper (2006, 354) esittävät, että seurauskollisuus korostuu nimenomaan aloittelevien pelaajien kohdalla. Jakolinja ei näyttäisi kuitenkaan olevan näin yksiselitteinen, vaan mukaan mahtui myös pohdintaa, miten kriteerit reaali maailman suosikeille ja fantasiajoukkueeseen kelpuutetuville saattavat olla erilaiset: ”Omat suosikkipelaajat eivät välttämättä tee paljoa maaleja, mutta ovat tärkeitä joukkueelle (esim. puolustava keskikenttäpelaaja). Näistä saa pelissä turhan vähän pisteitä” (nim. Töölön tömäys). Lisäksi pelaajien valinnan ei tarvitse aina olla erityisen ryppyotsainen prosessi, kuten tiesi nimimerkki Punakallio, joka totesi valintakriteeriensä ohessa, että ”hassu tukka tai nimi [on] ehdoton bonus”.

Valitessaan alkuperäistä joukkuettaan ja tehdessään viikoittaisia vaihtoja fantasiamanageri käyttää päätöstensä tukena huomattavan määrän joukkueisiin ja yksittäisiin pelaajiin liittyvää informaatiota ja tilastoja (Hirsh ym. 2012). Tässä mielessä fantasialiiga ei sinällään juuri poikkea muista digitaalisista peleistä, joiden pelikäyttäytymisestä voidaan eritellä erilaisia informaation etsimiseen ja omaksumiseen liittyviä tasoja (Adams 2009, 688–690). Oman aineistoni perusteella näyttäisi siltä, että monet seuraavat yleistä jalkapallouutisointia päivittäin. Myös pelien katsominen televisiosta kääntyy nopeasti potentiaalisten pelaajien tarkkailuksi. Tämän lisäksi tarjolla on paljon puhtaasti FPL-pelaajien tarpeisiin tuotettua informaatiota. Joillekin riittävät pelin sisäiset tilastot, mutta yhä useampi lukee säännöllisesti jotain vihjesivustoa. Lisäksi managerit saattavat koota omaa ”kuntopuntaria” tai hahmottaa tulevia kierroksia oman Excel-taulukon varassa.

Yksi perinteinen tapa kategorisoida pelejä perustuu sattuman rooliin. Modernin pelitutkimuksen klassikoista muun muassa Stewart Culin (1992a,

1992b) sekä Caillois (1961) näkevät tärkeäksi erottaa toisistaan sattumaan ja taitoon perustuvat pelit. Muun muassa loton ja kenon kaltaiset suosivat rahapelit perustuvat puhtaasti sattumaan. Jatkumon toisessa päässä ovat shakin kaltaiset taitopelit, joissa aloittelijan mahdollisuudet peitota suurmestari ovat häviävän pienet. Suurin osa peleistä, mukaan lukien niin jalkapallo kuin fantasiajalkapallo, sijoittuvat johonkin näiden ääripäiden väliin. Informaatiokäyttämiseen tämä jako liittyy siten, että fantasiamanagereille yksi keskeinen syy etsiä informaatiota liittyy tarpeeseen minimoida onnen merkitystä pelissä (Hirsh ym. 2012, 860–861). Caillois'n (1961) termein kysymys on siitä, että pelaajat pyrkivät aktiivisesti vähentämään satunnaiskomponentin (*alea*) merkitystä ja muutama pelin kilpailulliseksi taitopeliksi (*agon*).

Aineistossani onnen ja taidon suhdetta ja merkitystä mietittiin mittavasti. "Tuurillakin pärjää. Viime kaudella unohdin parilla kierroksella tehdä vaihtoja, mutta siitä huolimatta yllättäen voitin kuukausikisan, vaikka kausikisassa olin sarjataulukon alapäässä", totesi nimimerkki Pekka. Nimimerkki Matti katsoi asiaa toisesta näkökulmasta: "Kyllä kyseessä on taitopeli. Kun pelataan 38 peliviikkoa, kyllähän se taito ratkaisee." Nimimerkki hengun pohdinnassa yhdistyvät molemmat ulottuvuudet:

Monesti tulee käytettyä hirveästi aikaa kokoonpanon suunnitteluun ja on mielestään paperilla täydellinen joukkue. Sitten koittaa pelipäivä ja tuloksena on erittäin pieni pistepotti. Toisaalta jos joukkue on hyvä, niin usein käykin niin, että seuraavalla kierroksella sitten pisteitä ropiseekin kunnolla. Välillä taas käy niin että joku deadline jää väliin ja suunnitellut vaihdot tekemättä ja silti tulee menestystä. Kyseessä on arvaamaton peli, jossa tuurilla on iso merkitys, mutta pitkässä juoksussa huolellinen suunnittelu ja seuraaminen ovat olennaisia pärjäämiselle. (hengü)

Kansainvälisillä foorumeilla taidon ja onnen painoarvosta Fantasy Premier Leaguessa on väitely vuosikausia. Vaikka managerit rutiininomaisesti manasivat huonoa tuuriaan, useampi osallistuja kiinnitti samanaikaisesti huomiota siihen, että kaudesta toiseen samat pelaajat näyttävät löytävän tiensä miniliigan

kärkikahinoihin. Tilastollisen analyysin hengessä jotkut managerit tarjosivat onnen ja taidon suhteelle myös numeraalisia arvioita: "jos pitäisi jotain prosentteja heittää, niin sanoisin, että 70–80% on taitoa ja 20–30% on onnea" (JJ).¹¹

Yllä olevista vastauksista käy ilmi fantasiajalkapalloseurien tyypillinen analyysiin ja spekulointiin perustuva eetos. Pelissä keskeisessä roolissa on strategiapelistäkin tuttu resurssien optimaalinen käyttö. Optimaalisen sijoituskohteen löytäminen ei välttämättä perustu systemaattiseen matemaattiseen analyysiin, vaan pikemminkin onnistumisen takana on urheilutietämyksen, pelin sääntöjen tuntemuksen ja näppituntuman monimutkainen yhdistelmä (ks. myös Smith ym. 2006). Käytännölliseen analyysiin perustuvat arjen heuristiikat rakentuvat suhteessa jaettuun mentaliteettiin, jota haastateltavat kuvaavat muun muassa "insinööriluonteeksi", "kiinnostukseksi statistiikkoja, numeroita ja data-analyysejä kohtaan" sekä "nörttiaspektiksi".

Bo J. Bernhardin ja Vincent H. Eaden (2005, 35) mukaan jo R. Terry Furst (1974) kiinnitti huomiota yhteyteen tilastollisen analyysin ja urheilufaniuden välillä. Pohtiessaan valkokaulustyöläisten taipumusta arvioida sosiaalisia tilanteita analyttisen viitekehyksen kautta, hän huomasi urheilun tarjoavan monille suosittuun foorumin harjoittaa ja esitellä analyysitaitojaan. Fantasiamanagereille tyypillinen mittavan taustatutkimuksen tekeminen ja jatkuva tehokkaampien metriikoiden etsintä ovat siten osa laajempaa urheilukulttuurista kokonaisuutta. Fantasialiiga on yksi uusi tapa kisailla siitä, kuka on nokkelin ja analyttisin ja tuntee parhaiten lajin ja liigan nyanssit (Serazio 2008, 238). Harri Heinonen (2005, 134) on kiinnittänyt huomiota siihen, miten kaukokannattajien kokemuksessa informaation, tulosten, uutisten ja tilastojen merkitys korostuu entisestään, kun pääsy "autenttisen kokemuksen" äärelle on rajoitettu. Tässä yhteydessä on paikallaan esittää anekdootti, jonka yksi vastaaja kertoi kaveristaan:

Tää Marko [nimi muutettu] on sellainen kaveri, joka ei ole seurannut jalkapalloa juuri ollenkaan, varsinkaan Valioliigaa. Se pelaa samassa futisjengissä meidän kanssa, niin houkuteltiin se mukaan tähän toissa kaudella. Se tekee duunikseen... se on analyttikko, osakehommien kanssa pelaa. Siitä pystyi heti näkemään, että

vaikka se ei sitä futista ole seurannut lainkaan eikä se hirveen hyvin tuntenut pelaajia, se sai jotenkin heti siitä pelin logiikasta kiinni ja siitä, millaisia siirtoja kannattaa tehdä. Jotenkin se heti pystyi hahmottamaan sen homman ihan eri tavalla kuin sellainen perusjamppa, joka tota aloittelee. (JJ)

Fantasiialiigojen ja osakemarkkinoiden välille voidaan löytää useita samankaltaisuuksia. Taustatutkimuksella on keskeinen merkitys, ja sijoitusasiantuntijoiden tapaan fantasiamanagerit voivat hyödyntää erilaisia vihjesivustoja, joista osa on maksullisia (Edelman 2012, 24). Pelin sisällä pelaajien ostaminen ja myyminen edellyttävät harkintaa ja riskinottoa, ja molemmille voidaan tunnistaa erityisen otollisia hetkiä (Bernhard & Eade 2005, 35). Fantasiialiigoihin ei aina liity rahallista panosta, mutta varsin usein pelaamista värittää ainakin pienimuotoinen taloudellinen riski. Tästä syystä onkin paikallaan tarkastella yleisemmin fantasiapelaamisen suhdetta rahapeleihin.

Kuten jo yleisten motivaatiotekijöiden kohdalla kävi ilmi, rahan merkitystä ei pidä unohtaa fantasiialiigojen yhteydessä. FPL on lähtökohtaisesti ilmainen, mutta useisiin miniliigoihin liittyy pelaajien itse keräämä kausimaksu. Tutkimukseeni osallistuneista yli 80 prosenttia oli pelannut fantasiajalkapalloa rahapanoksella. Rakenteellisesti fantasiialiigojen ja perinteisten rahapelien välille voidaan löytää useita yhteyksiä. Jos rahapelaamista lähdetään määrittämään toimintana, jossa jotain arvokasta (yleensä rahaa) riskeerataan liittyen tapahtumaan, jonka lopputulos on ennalta määrittämätön, rahapanokseen perustuva fantasialiiga täyttää hyvin nämä minimivaatimukset (Bernhard & Eade 2005). Samoin kuin vaikkapa pokerissa fantasiamanagerit kokoavat ennen pelin alkua yhteisen potin, josta sitten jaetaan palkinnot kauden aikana tai sen päätyttyä. Tulokset määräytyvät ennalta sovittujen sääntöjen mukaisesti perustuen pelaajien strategiaan valintoihin ja onneen. Urheiluedonlyönnin on puolestaan todettu vetoavan ”urheilun seuraajien tunnusmerkilleen haluun spekuloida otteluiden lopputuloksia ennakolta ja pelata pelejä mielissään edeltä käsin” (Heinonen 2005, 137). Kuvaus voisi hyvin viitata fantasiamanagerin mielenmaisemaan, siinä määrin rinnakkaisia aktiviteetit tässä suhteessa ovat.

FPL:n pelaajat löysivät useita yhteyksiä toimintansa ja urheiluedonlyönnin välille. Vakio- ja pitkäveikkaukseen liittyy sama lisäjännityksen ulottuvuus, jonka managerit tunnistivat keskeiseksi fantasiajalkapallon vetovoimatekijäksi. Pelaajiin ja joukkueisiin liittyvän informaation keräämisen todettiin olevan usein hyödyllistä niin fantasialiigan kuin veikkauksenkin kannalta. Jotkut managerit hyödynsivät fantasiajoukkueen pelaaja- ja kapteenivalintoja tehdessään vedonlyöntitarkoituksiin luotuja todennäköisyyksiä. Suoraa vaikutusta rahapelikäyttäytymiseen on kuitenkin vaikea osoittaa. Fantasialiigan myötä pelaaja seuraa tarkemmin joukkueiden voimasuhteita ja kasvaneen tietämyksen kautta valmius vedonlyöntiin voi kasvaa. Tämä on kuitenkin yksilöllistä, sillä analyttiset managerit vaikuttivat olevan hyvin perillä veikkauspelien taustalla vaikuttavista tilastotematologisista kaavoista ja ovat tätä kautta kriittisiä sijoittamaan isompia summia vedonlyöntiin.

Keskeiseksi eroksi vedonlyönnin ja fantasialiigan välillä pelaajat tunnistivat erilaisen aikaperspektiivin.

Suurin ero on ehdottomasti se pitkäjänteisyys. Urheiluveikkauksen on tammöistä, jos ajatellaan että kierroksella veikataan 1-X-2, pitkäveito esimerkiksi, se on tammönen 'one shot', mutta FPL:ssä se on pitkäjänteistä työtä. Siinä pärjätäkseen siinä täytyy koko kauden ajan panostaa, enemmän tai vähemmän. (JV)

Osa rahapalkintoja sisältävistä miniliigoista jakaa palkintoja kesken kauden esimerkiksi kuukausikilpailupohjalta. Suurimmat palkinnot jaetaan kuitenkin koko kauden tuloksen perusteella. Valioliigakausi kestää lähes yhdeksän kuukautta, ja tänä aikana menestystä janoavalla managerilla ei ole varaa herpaantua hetkeksikään. Kauden kesto vaikuttaa myös siihen tapaan, jolla palkintoon suhtaudutaan.

Ei sillä [rahapanoksella] kyllä... suhteutettuna siihen ajankäyttöön, sillä ei ole kyllä mitään merkitystä. Kyllä se enemmän sellainen kunnia-asia siinä on. Tai nimenomaan se, että pääsee kuittailemaan, se on siinä se suurin motivaattori. (JJ)

Näyttäisi siis siltä, että fantasiaurheilun kohdalla urheilutietämys voi tietämyksen varauksin kääntyä pelissä hyödylliseksi pelipääomaksi, joka puolestaan on pitkäjänteisyydellä, tarkkasilmäisillä taktisilla valinnoilla ja hyvällä tuurilla muunnettavissa rahalliseksi pääomaksi. Rahapanokset ovat suurimmaksi osaksi kuitenkin sen verran maltillisia, että niiden vaikutus pelaajien motivaatioihin on lähinnä täydentävä. Isonkin miniliigan voittopalkinnon saa tuhlettua Valioliiga-pelejä näyttävän kaapelikanavan vuositulokseen.

Jalkapallofaniuden muutos

Faniudella ja modernilla urheilulla on elimellinen yhteytensä. Englannin kielen *fan* vakiintui 1800-luvun lopun Yhdysvalloissa viittaamaan urheilutapahtumien yleisöön, eritoten intohimoisesti baseballia seuraaviin henkilöihin (Jenkins 1992, 12; Cavicchi 1998, 38–39). Kuten Järvinen ja Sotamaa (2006) toteavat, faniudessa on pitkälti kysymys erottautumisen ja yhteenkuuluvuuden dialekttiikasta. Jalkapallofani tekee eroa niin urheilusta kiinnostumattomiin, muita lajeja seuraaviin kuin muiden joukkueiden kannattajiin. Perinteisesti urheilukilpailujen mielekäs ja tunteita herättävä seuraaminen edellyttää asettautumista jonkun puolelle ja samalla toista vastaan. Samanaikaisesti faniuden olemukseen kuuluu erottamattomasti tarve jakaa intohimon kohteen parissa koettuja elämyksiä muiden faniyhteisön jäsenten kanssa.

Kuten muihin jalkapallofaniuden muotoihin, FPL:ään liittyy monia merkityksellisiä valintoja. Ennen kuin manageri pääsee valitsemaan oman joukkueensa, on tunnustettava väriä useaan kertaan. On valittava laji, ja jos se on jalkapallo, on päätettävä, mitä liigaa haluaa seurata. Kaikille isoille eurooppalaisille liigoille, Mestareiden liiga mukaan lukien, on omat fantasialiigansa. Lisäksi Englannin Valioliigaan keskittyy useita vähän erilaisella logiikalla toimivia fantasiapelejä. Tässä mielessä ei olekaan yllättävää, että FPL ja sen pelaaminen herätti joissain managereissa jonkinlaisia ylpeyden tai uskollisuuden tuntemuksia.

Mietin sitäkin tuossa äsken, että IS Liigapörssi jääkiekon puolella, joka ois mulle itselle sellainen tutumpi aihealue, siihen tulee varmaan vuosittain kyselyitä, että

lähdetkö mukaan. Niin, en mää lähde niihin, koska mulla menee aikaa ihan tarpeeksi tuohon Valioliiga-fantasypelin seuraamiseen. Kun sen valinnan on joskus tehnyt, niin se on pitänyt tähän asti. (Matti)

Samoin kuin muut urheilufaniuden muodot, fantasiaurheilu tukeutuu tiiviisti kansainvälisen urheilumedian infrastruktuuriin (ks. myös Bogost ym. 2010, 157–160). Jalkapalloon keskittyvät tiedotusvälineet ja muut tilastointiin erikoistuneet tahot keräävät päivittäin mittavan määrän dataa, jota fantasiamanagerit hyödyntävät erilaisin tavoin. Informaation käyttö on kuitenkin valikoivaa, eikä kiinnostus kohdistu niinkään tiettyihin seuroihin ja joukkueisiin, vaan fokus on yksittäisissä pelaajissa ja tilastoissa. Halverson ja Halverson (2008) puhuvat fantasialiigojen yhteydessä niin sanotusta kilpailullisesta faniudesta, jossa yhdistyvät media-aineistojen analysointiin ja uudelleen arviointiin liittyvät fanikulttuuriset käytännöt ja pelikulttuurin parista tutut taidot ja strategiat. Faniudesta tulee kilpailullista, kun faniuden sfäärissä koottu tietämys muutetaan strategiseksi informaatioksi, jonka ensisijainen tarkoitus on auttaa pelaajaa menestymään pelissä.

Jotta voisimme arvioida laajemmin FPL:n vaikutusta jalkapallon seuraamiselle, on taas paikallaan katsoa tarkemmin aineistoa. Ensimmäinen huomio liittyy jalkapallon kuluttamisen intensiteetin muutokseen.

Katson matseja paljon enemmän ja analyttisemmin. [Kaapelikanavapaketti] C More harkinnassa. (WolfRami)

Seuraan selkeästi enemmän ja ennen kaikkea tarkemmin myös muiden kuin suosikkiseurani taivalta, tilastoja jne. (Eetu)

Usea vastaaja totesi fantasiajalkapallon lisänneen olennaisesti kiinnostusta Valioliigaa kohtaan. Kun oma pelaaja astelee kentällä, yhtäkkiä maanantai-iltana pelattava häntäpäin kamppailukin sähköistyy. Kysymys ei kuitenkaan näyttäisi olevan pelkästään siitä, että pelejä katsotaan enemmän. Muutokset ovat myös laadullisia. FPL:n myötä kaikki Valioliigaa koskeva informaatio on potentiaalisesti

relevanttia pelin kannalta. Samalla fantasiakehitys ohjaa kiinnostusta liigamenes-
tyksen kannalta keskeisiin, mutta yleiseltä kannalta triviaaleihin yksityiskohtiin.

Kyllä mää sanosin, että se hauskuus on kuitenkin siinä, että katsoo sitten oikeasti
niitä pelejä. Jännittää niiden omien pelaajien puolesta ja samalla myös tietenkin
mietti, että onko siellä jollakin pelaajalla sellaisia suorituksia, että se olisi mah-
dollinen hankinta itselle. Vähän niin kuin scouttaa niitä pelaajia oikeissa tilan-
teissa ja sitten mietti, että oisko niille tilaa omassa joukkueessa. (JV)

Valioliigan seuraamisesta on tullut paljon intensiivisempää. Toisaalta huomio
kiinnittyy vähän liikaakin epäolennaisiin asioihin. Jos fantasiajoukkueessani on
ottelunsa 6–1 voittaneen joukkueen puolustaja, minua harmittaa se yksi pääs-
tetty maali ihan suhteettomasti asian 'jalkapalloilulliseen merkittävyyteen' ver-
rattuna. (PapinPoika)

Aiemman tutkimuksen valossa muutos joukkueisiin keskittyvästä fani-
udesta yksittäisiin pelaajiin on fantasiaurheiluun liittyvä keskeinen muutoste-
kijä. Siinä missä perinteinen fani on viime kädessä kiinnostunut ensisijaisesti
joukkueensa voitosta, fantasiamanagerin huomio kiinnittyy jokaiseen yksittäi-
seen syöttöön, torjuntaan ja varoitukseen (Serazio 2008, 240). Reaalimaailman
joukkueen menestys on fantasiamanagerille lopulta toissijaista niin kauan kuin
hänen omaan joukkueeseensa valitsema pelaaja tuottaa luotettavasti pisteitä
(Halverson & Halverson 2005, 304). Täysin näitä asioita ei tietenkään voi toisis-
taan erottaa, sillä usein pelaajan ja joukkueen menestys kulkevat käsi kädessä.
Osaltaan pelaajiin keskittyminen heijastelee laajempaa kehitystä, jossa fani-
uden, henkilökultin ja valikoivan kulutuksen kohteeksi asettuvat Lionel Messi
tai Zlatan Ibrahimovićin kaltaiset supertähdet (ks. myös Oates 2009).

Kuten jo edellä on käynyt ilmi, jalkapallofanius on monella tapaa kerrostu-
nutta. Monilla fantasiamanagereilla on oma suosikkijoukkue, jota on saatettu
fanittaa jo vuosikymmeniä. Kuten seuraavista aineistokatkelmista käy ilmi, tämä
voi tuottaa fantasiapelaajalle ristiriitaisia kokemuksia.

Viime kaudella toivoin ManUn nousua viimeisellä kierroksella ManC:n ohi, mutta
samaan aikaan minulla oli [Manchester Cityn] Kun Agüero kapteenina joukkue-
essani. Yliikavoittomaalin aikana tunteet olivatkin varsin ristiriitaiset. Voitin
nimittäin Kunin tuomilla pisteillä liigamme, mutta jouduin kuuntelemaan tutun
City-fanin juhlintaa koko kesän. (walterzenga)

Olen ollut aina Chelsea fani. Katselin kerran kaverini kanssa Chelsea–Boltonia ja
kaverilla oli [Chelsea] Lampard kapteenina. Minulla taas [Tottenhamin] Defoe.
Defoe teki omassa ottelussaan vain 0+1 ja Lampard mätti toisen jakson tehohet-
kenä vartissa 2+2. Chelsea nousi samalla murskavoittoon ja minun olisi pitänyt
olla fanina iloinen, mutta silti ketutti. Fantasiapisteet olivat vienneet yliotteen tosi-
elämän fanituksesta. (PA)

Nämä omakohtaiset reflektoinnit nostavat havainnollisesti esiin ne saman-
aikaiset, mutta paikoin keskenään ristiriitaiset tulkintakehykset, joiden kautta
fantasiamanageri voi joutua neuvottelemaan kannattajaidentiteettiään yksit-
täisen ottelutapahtuman aikana. Vastausten perusteella selviytymisstrategi-
oita on monia. Yksi yksinkertaistaa tilannetta valitsemalla suosikkipelaajansa
fantasiajoukkueeseensa. Toinen siirtää omaa seuraavaan vastaan asettuvat pelaajat
vaihtopenkin puolelle. Kolmannelle oman suosikkijoukkueen ja fantasiajouk-
kueeseen kuuluvien pelaajien asettautuminen vastakkain näyttäytyy monien
mahdollisuuksien kimarana, sillä todennäköisesti ottelussa on ainakin jokin ilon
aihe. On tietysti myös niitä, joilla ei ole selkeää suosikkia Valioliigassa. Näiden
managerien kohdalla fantasiajoukkueen voi olettaa vaikuttavan vielä tavallista
enemmän pelien katsomiseen.

Turtiaisen (2007, 47) tutkimuksessa fantasialiigan pelaaminen näyttäytyi
ensisijaisesti mukavana ajanvietteenä, "jonka ohitse voivat arvoasteikossa ajaa
oma urheileminen, paikan päällä tai television välityksellä tapahtuva kannatta-
minen tai oma harrastelijatoimijuus". Suurelle osalle fantasiamanagereista asia
on varmasti näin. Samanaikaisesti näyttäisi kuitenkin siltä, että ihan kaikille fan-
tasialiiga ei aina jää vain pieneksi lisäarvoksi, vaan omistautuville managereille

siitä voi vuosien kuluessa muodostua jopa ensisijainen kehys jalkapallon hahmottamiselle.

Jos tämä fantasialiiga on alun perin ollut jonkinlainen mauste sille jalkapallon seuraamiselle, niin kyllä siitä nyt on tullut se itse pääasia. (Matti)

Itse jalkapallo jää taka-alalle omassa ajatusmaailmassa, kun kaikki fokus kohdistuu fantasiafutikseen. (11 vuotta pelannut)

Olen tullut tässä vuosien myötä enemmän sinuiksi sen asian kanssa, tai olen myöntänyt itselleni luvan siihen, että tämä fantasialiiga saa olla ykkössijalla tässä. Antaa sen ManU:n voittaa, jos van Persie tekee ne maalit, jos se on mulla kapteenina. (JJ)

Näyttäisi siis siltä, että tietyille omistautuneelle joukolle Valioliiga-jalkapallosta on tullut eräänlainen sekundaarinen systeemi, jonka keskeinen funktio on tuottaa dataa ja tilastoja fantasialiigan tarkoituksiin. FPL:stä on tullut ensisijainen tapa hahmottaa englantilaista jalkapalloa, ja se on myös tärkein foorumi oman tietämyksen ja ylemmyyden osoittamiseksi. Vaikka nämä havainnot ovat lähinnä suuntaa antavia, on selvää, että fantasiajalkapallolla on konkreettisia seurauksia pelaajien arjessa. Seuraavassa siirrytään katsomaan tarkemmin sitä, miten pelaajat neuvottelevat tilaa pelaamiselle ja miten peli päättyy määrittämään arkipäiväisiä rytmejä.

Pelaamisen rytmit

Kuten edellä on käynyt ilmi, fantasialiigan pelaamisella on kyky tehostaa ja muuttaa urheilun kuluttamisen muotoja. Samalla, kuten Turtiainen (2007, 57) huomauttaa, fantasialiigapelaamisen ympärille voi kehittyä kokonaan uusia yksilöllisiä mediankäyttörutiineja. Oman aineistoni perusteella nämä rutiinit näyttäisivät kiinnittyvän tiiviisti pelaamista määrittävään toistuvaan rytmiin.

Alkuviikosta katsotaan edellisen viikon pisteet ja mahdolliset pelikiellot sekä jo tiedossa olevat loukkaantumiset. Viikolta odotellaan extrapelien (uefan liigat, cupit etc.) kokoonpanotiedot ja potentiaaliset loukkaantumisuutiset. Perjantaina tai lauantiaamuna sitten tehdään poissaolojen ohjaamat siirrot. (HT)

Kuten haastatteluvastauksesta käy ilmi, fantasialiigan aktiivinen pelaaminen noudattaa varsin tiivistä viikkoaikataulua. Siinä missä jalkapallouutisia ja muita vihjeitä voidaan tutkia jopa päivittäin, pelaajavaihdot ja kokoonpanomuutokset tehdään useimmiten vasta viikkokierroksen takarajan lähestyessä. Pitkän linjan managereilla perjantai-iltaan tai lauantiaamuun on usein muodostunut toistuvia traditioita, joiden kautta virittäydytään lauantain ja sunnuntain otteluihin.

Mulla sattuu olemaan aina futsal-treenit kahdeksasta yhdeksään. Kun sieltä tulee himaan ja on siinä syönyt iltapalat, niin on mukava mennä siinä kohtaa katsoon viikon vaihdot. Siitä on vaan silleen muodostunut sellanen hauska perjantai-illan tapa. (JJ)

Aktiivisimmat pelurit käyvät vielä alkuviikosta työpaikalla tai urheiluharjoituksissa läpi, kuka on löytänyt viikonlopun menestysreseptin.

Ihmisten ajankäyttöä ja siihen liittyviä rytmejä on yleisellä tasolla tutkittu jo pitkään (Pantzar 2010). Pelitutkimuksen parissa pelaamisen erilaiset rytmit ovat saaneet suhteellisen vähän huomiota ja eritoten digitaalisiin peleihin on usein liitetty ajatus siitä, että pelaaja voi tarttua niihin silloin, kuin se itselle parhaiten sopii. Viimeaikainen tutkimus on kuitenkin korostanut niin ”rytmi-analyysin” (Apperley 2010) kuin ”rytmisuunnittelun” (Tyni ym. 2011) antia pelitutkimukselle. Keskittyminen rytmeihin mahdollistaa liikkeen mikro- ja makrotasojen välillä siten, että analyysi voi siirtyä joustavasti yksittäisen pelitilanteen lähiluvusta laajamittaisten kulttuuristen kehityslinjojen tarkasteluun.

Kuten edellä kävi ilmi, fantasiajalkapallo pyrkii hyvin konkreettisesti rytmittämään pelaajien arkea. Tässä tulee esiin FPL:n pervasiivinen eli kaikkialle ulottuva luonne ja sen tiivis kiinnittyminen Englannin jalkapalloliiton ja televisioinneista vastaavien globaalien mediayhtiöiden määrittämään ottelutahtiin.

Samalla paljastuu fantasiapelaamisen yhteys laajamittaisempaan jalkapallon harrastamiseen myös rytmisellä tasolla. William H. McNeill (1995) esittää tanssin historian tarkastelussaan, että jaetulla rytmillä voi olla keskeinen merkitys sosiaalisten ja emotionaalisten siteiden syntymisessä. Yhtenä esimerkkinä kollektiiviseen rytmiin kytkeytymisestä McNeill mainitsee (amerikkalaisen) jalkapallon kannattajat koreografioineen. Valioliigaa seuraavat kannattajat kiinnittävät erityiseen viikkorytmiin, jossa lauantain pelipäivä poikkeaa lähtökohtaisesti muista viikonpäivistä. Englannin liigaan intohimoisesti suhtautuvia suomalaisia kannattajia tutkinut Heinonen (2005, 135) puhuukin tässä yhteydessä jokalauantaisesta ”maallistuneen pyhän läsnäolosta”.

Pelipäivään valmistautuminen on yksilöllistä, mutta monien Valioliigaa seuraavien rutiineihin kuuluu vakioveikkauksen ja pitkävedon pelaaminen. Tämä voi kiinnittyä saumattomasti fantasialiigan pelaamiseen:

Kaikki tietty pohjaa vaihtojen miettimiseen sisältäen loukkaantumisten/pelikieltojen seuranta, hinta/pistesuhteen seuranta ja jonkin verran myös tulevien kierrosten ottelulistojen katsomista.

– – *Tätä on usein vaikea erottaa erilleen vakioilapun tekemisestä, sillä molemmat tulevat samalla kertaa näppärästi lauantaiamuisin.* (HT)

Edellä jo pohdittiin laajemmin fantasiajalkapallon suhdetta urheiluvendon-lyöntiin. Tässä yhteydessä on ehkä paikallaan vain panna merkille, miten rytminen ulottuvuus luo uuden artikulaation näiden pelimuotojen välille. Jalkapalloiltoilun eri puolet, mukaan lukien ainakin uutisten seuranta, televisiolähetysten seuraaminen, vakioveikkaus ja fantasialiiga kytkeytyvät kokonaisuudeksi, jonka osat saavat merkityksensä intiimissä suhteessa toisiinsa.

Peliin yksittäisen viikon aikana käytetty aika voi vaihdella paljonkin sen mukaan, miten kiire fantasiamanagereilla sattuu muuten olemaan. Välillä valmistautumiseen ja taktikoiden pohdintaan voidaan käyttää useita tuntejakin, kun kiireisempänä aikana muutama minuutti saattaa riittää.

Ihan minimissään perjantaina menee se puoli tuntia, sitten lauantai-sunnuntai katson yhden pelin ja maanantaina puoli tuntia tai vartti. Se on ihan minimi. Maksimi on sitten tosi paljon enemmän. Tyyliin viikolla jo analysoi otteluohjelmia, miettii, josko pitkässä juoksussa alkaisi vaihtaa tätä [pelaajaa] vähän kalliimpaan. Sitten jos menee hemmetin hyvin, niin sitä katsoo lauantaina jo kesken pelin, että nousenko mää tämän ohi ja sunnuntaina sama homma. Totta kai sitä joskus, kun on aikaa eikä muuta tekemistä, ja jos menee hyvin [nauraa], niin silloin tulee käytettyä paljon enemmänkin aikaa. (PA)

Tiettyä kausivaihtelua voidaan myös havaita, sillä yhdeksän kuukauden kampanja edellyttää pitkäjänteisyyttä, ja kevyemmin peliin suhtautuva saattaa jättää kauden kesken. Omistautuneempienkin pelaajien kohdalla näyttäisi käyvän niin, että voittomahdollisuutensa jo menettänyt manageri saattaa keväällä vähän keventää panostustaan, kun taas kärkikamppailuissa peli vain intensifioituu eli tiivistyy kohti toukokuun viimeisiä kierroksia. Myös taktinen peli kiihtyy, kun miniliigojen johdossa olevat alkavat varmistella asemiaan ja takamatkalta tulevat managerit etsivät vaihtoehtoisia riskistrategioita.

Keskustelu pelaamiseen käytetystä ajasta kirvoitti pelaajissa myös pelaamisen rajoittamiseen ja jopa sen lopettamiseen liittyviä pohdintoja. Useampi vastaaja oli selvästi joutunut jossain vaiheessa asiaa miettimään ja muodostamaan mielipiteensä siitä.

On joskus käynyt mielessä, että antaapa olla koko homma. Että eihän tuota kannata pelata, kun hommat menee puihin ja ärsyttää niin perkuleesti. Kauden jälkeen on sen verran hyvin aikaa, että se kiinnostus aina herää. Vaikka olis mennyt huonosti, niin syksyllä tai loppukesästä alkaa taas kiinnostaa, että milloin se kausi alkaa. (Matti)

Mullakin on kaks lasta – –, ja on lasten kanssa ja vaimon kanssa menoja ja töissä kiirettä ja muuta. – – Silti ei voi ihan lottona ostaa ja myydä pelaajia, vaan aina pitää vähän tehdä analyysia. Oon sitten miettinyt, että onko tämä niin tärkeää elämässä vai pitääkö tämä jättää pois. Mutta aina kun on ajatellut vähän

pitemmälle, niin onhan tämä ollut kiva täyte viikoille ja viikonlopuille. On kivaa olla jotain hömppääkin elämässä. Ettei kaikki ole vaan sellaista, että saadaan palkkaa ja kehitytään uralla. (PA)

Seuraavassa siirryn vetämään yhteen artikkelissa käsitellyjä teemoja. Pohdin samalla sen fantasian laatua, jonka rakentumiseen fantasijalkapallo osallistuu.

Jalkapallo fantasiana

Urheilun ja fiktion suhdetta tutkineen Kendall Waltonin (2009) mukaan urheilu eri muodoissaan sisältää lähtökohtaisesti kuvittelun, teeskentelyn ja leikin elementtejä: niin kilpailijat kuin katsojat altistuvat tietoisesti jaetulle sepitteelle. Walton myös vertaa urheilutapahtumaan osallistuvia katsojia näytelmän yleisöön, joka voi kokea esityksen aikana vahvojakin tunteita, mutta esiripun laskettua / tuomarin vihellettyä pilliin jatkaa elämäänsä entisellään. Heinonen (2005, 148–154) osoittaa, miten intohimoisen faniuden kautta näihin kokemuksiin syntyy uusia kerroksia. Hän tarkastelee jalkapallofaneja pseudo-managereina, jotka lajiin liittyvän puheen ja spekulointin kautta astuvat managerin asemaan ja pyrkivät yksityiskohtaisesti analysoimaan voittoon tai tappioon johtaneita syitä. Digitaalisissa urheilupeleissä tämä fantasia managerin saappaisiin astumisesta ja oman suosikkijoukkueen haltuun ottamisesta on keskeisiä motivaatioita koko pelin pelaamiselle (Crawford 2006, 507). Samaten fantasaurheilun kohdalla pelaajien on todettu selittävän pelaamistaan nimenomaan managerin roolin ottamiseen liittyvän kuvittelun ja unelmoimisen kautta (Bernhard & Eade 2005, 36).

Fantasiailigojen retoriikka on leimallisesti voimaannuttavaa ja roolipeliin houkuttelevaa: se kutsuu pelaajan manageriksi, jolla on täysi valta joukkueensa suhteen (Shipman 2009, 171). Samanaikaisesti fantasiaa, kuvittelua ja roolin ottamista koskeva keskustelu on pelitutkimuksen parissa keskittynyt usein vain roolipelien yhteyteen. Näin ei kuitenkaan tarvitsisi olla. Frans Mäyrä (2012) kirjoittaa kiinnostavasti siitä, miten fantasiaan liittyvä toismaailmaisuus ja ihmeen tuntu voidaan nähdä tyypillisenä peleille ja uudelle medialle hyvin laajasti.

Fantasiapeleihin liittyvä yhtäältä vapautuminen arkipäiväisen todellisuuden vaatimuksista, mutta samalla monet niistä rakentuvat tosimaailmasta tutuille prosesseille ja toiminnoille. Myös fantasian kohdalla korostuu digipeleille tyypillinen vaatimus realismista. Tämä johtaa tilanteeseen, jossa fantasiaa käsittelevät pelit sekä simuloivat jokapäiväistä maailmaamme että pyrkivät eroamaan siitä.

Fantasiaurheilu liittyy laajempaan urheilun kuluttamisen muutokseen, jossa yksittäiset pelaajat esitetään fanien kulutettaviksi asettuvina hyödykkeinä. Keskeistä tässä kehityksessä on tapa, jolla urheilijat asemoidaan jonkinlaisena ostettavissa ja vaihdettavissa olevana omaisuutena, jota urheilun kuluttajat voivat haluamallaan tavalla manipuloida (Oates 2009; Bernhard & Eade 2005). Fantasiailiigan kohdalla hallintafantasian vetovoima perustuu pitkälti juuri siihen, että fantasiamanagerin ohjailtavina ovat tunnistettavat urheilijat, joiden suorituksia on saatettu seurata vuosikautia. Samalla, kuten jo edellä esitin, fantasialiiga sekoittaa keskenään erilaisia motivaatiotekijöitä purkaen perinteistä joukkuekeskeistä fanifantasiaa ja tarjoten tilalle kokonaan personoitavan uudenlaisen urheilukuluttamisen muodon.

Mäyrä (2012) korostaa identiteettifantasian merkitystä, mikä tarkoittaa huomion kääntämistä pelaajien tapaan käyttää fantasian mahdollisuuksia toimijuuden rakentamisessa. Tässä yhteydessä fantasian kahtalaisuus näkyy siinä, miten se samanaikaisesti tarjoaa mahdollisuuden niin todellisuuspakoon kuin erilaisiin luoviin identiteettileikkeihin ja -kokeiluihin. Vaikka managerifantasia voi kilpailullisuudessaan ja tilastokeskeisyydessään näyttäytyä melko vakavamielisenä, siinä on myös leikillinen puolensa. Tämä näkyy muun muassa joukkueille keksittävässä humoristisissa nimissä tai erilaisissa sivupeleissä, joissa pelaajavalinta perustuu johonkin näennäisen triviaaliin seikkaan kuten paidan väriin, kansalaisuuteen tai pelaajan nimikirjaimiin.

Koska fantasialla on aina takaisinkytkentänsä reaali maailmaan, on kiinnostavaa myös tarkastella, miten vastaajat hahmottivat fantasiamanagerin ja tosimaailman jalkapallovalmentajan suhdetta. Vastausten perusteella fantasiamanagerin roolin ottaminen ei näyttäisi luovan erityistä illuusiota siitä, että pelaaja olisi valmis valmentamaan oikeaa jalkapallojoukkuetta. Pikemminkin vastaukset olivat pohdiskelevia ja jossain määrin varautuneita.

Toimin aktiivisesti jalkapallovalmentajana korkeallakin tasolla, mutta en kyllä näe manageripelien ja oikean valmennustoiminnan välillä yhteyttä. Toki molemmissa vaaditaan ymmärrystä lajista ja sen lainalaisuuksista sekä teoreettista ajattelutapaa. (Hemaleht)

Vain kymmenkunta osallistujaa kertoi parhaillaan valmentavansa joukkuetta jollain sarjatasolla. Tästä huolimatta vastaajilla vaikutti kautta linjan olevan varsin hyvä käsitys valmentajan tehtävistä. Vastaajat kiinnittivät eritoten huomiota siihen, miten tilastodatan merkitys on kasvanut jalkapallovalmentajan päätöksenteon apuvälineenä. Pelaajahankinnoista päättämisen ja kokoonpanojen valinnan kohdalla nähtiin selkeä yhteys fantasiapelin ja jalkapallon välillä. Selkein ero nähtiin siinä, että fantasiamanagerin tyytyessä lähinnä pyörittelemään tilastoja, jalkapallovalmentajan odotettiin myös luovan joukkuetaktiikan ja ohjaavan ja kehittävän pelaajia henkilötasolla. Yksilötasolla ero ei kuitenkaan välttämättä ole niin selvä, vaan fantasialiigaan paneutuminen voi luoda uusia identiteettifantasioita, joilla on kouriintuntuva kytköksensä muihin jalkapalloharrastuksen tasoihin.

Oli kohtuu lähelläkin, etten olis lähtenyt valmentamaan yhtä junnujengiä. Mutta kun asiaa tuli enemmän puntaroitua, huomasi kyllä, ettei se oma aika riitä siihen, että 3–4 kertaa viikossa tuolla kentän laidalla jotain treenejä olisi vetämässä. Mutta siis ihan selkeästi tuon fantasy-pelaamisen kautta on sellainen pieni kipinä siihen tullut, että olisi hauska valmentaa. (JJ)

Kaiken kaikkiaan FPL-fantasia on luonteeltaan arkipäiväistä: se kytkeytyy yleisesti urheilun kuluttamiseen liittyvään spekulointiin ja jokapäiväisessä elämässä neuvoteltavaan pelaamiseen tilaan ja rytmiin. Siinä missä fantasia-, scifi- ja roolipeliharrastukseen kuuluvat muun muassa aiheeseen liittyvä kirjallisuus ja -elokuvat sekä itse tuotetut materiaalit, FPL:n harrastajille vastaava tarkkaan vaalittu rinnakkaistodellisuus syntyy Valioliiga-uutisoinnin, suorien ottelulähetysten ja muiden fantasialiigan kannalta merkityksellisten aineistojen kautta. Vaikka penkkiurheilu onkin Suomessa laajalti hyväksyttyä

ja ymmärrettyä, fantasiajalkapalloon liittyvä fantasiointi ei ainakaan vielä ole täysin sulautunut urheilun kuluttamisen valtavirtaan. Muiden omistautuneiden ala- ja harrastuskulttuurien tapaan FPL voi näyttäytyä asiaan vihkiytymättömälle vaikeaselkoisena:

Sitä ei oikein ymmärrä tuota taustaa, ellei ole kasvanut tällaiseen jalkapallokulttuuriin – Moni voi pitää vähän tyhmänäkin, että mitä ihmettä nuo turisee, vähän niin kuin jostain Taru sormusten herrasta -pikku-ukoista käytäisiin turinaa. Tuossa mennään aika syvälle, Fantasy Premier Leaguessa, siihen asian ytimeen. Jos sulla ei ole jalkapallotaustaa, siitä on vaikea päästä jyvälle. (PA)

Yhteenveto

Kuten edellä on käynyt ilmi, fantasiajalkapallo määrittyy monimutkaisessa suhteessa jalkapallofaniuteen ja sen eri muotoihin. Tutkimukseni perusteella impulssi fantasialiigan pelaamiseen pohjautuu yleensä aina jonkinasteiseen kiinnostukseen jalkapalloa kohtaan sekä useimmiten harrastusyhteisön konkreettiseen kutsuun ja sosiaaliseen sidokseen.

Meillä on ollut tiivis futiksesta tykkäävä porukka, joka syntyi 90-luvun alkupuolella opintojen myötä. Alun alkaen katseltiin – valioliigaa (kun muutakaan futista ei liemmin ollut tarjolla) ja pelailtiin puulaakifutista sekä -futsalia. Pikkuhiljaa homma laajeni siihen, että alettiin pelaamaan kimpassa vakioveikkausta. Samalla porukalla on myös vaikuttanut keskenämme erinäisiä EM- ja MM-kisoihin liittyviä ns. jalluvetoja 90-luvulta lähtien. (HT)

Fantasiajalkapallo edellyttää pitkäjänteisyyttä ja analyttisyyttä, ja vetoa urheilutilastoista ja -spekulaatiosta kiinnostuneisiin pelaajiin. Peli on myös tapa osoittaa muille omaa harrastuneisuuttaan ja jalkapalloon liittyvää tietämystään. Fantasiajalkapallon pelaamisella on kouriintuntuvia vaikutuksia jalkapallofaniuteen, sillä se muokkaa kiinnostuksen kiintopisteitä siten, että fantasialiigassa merkityksekkäät seikat asettuvat ensisijaisiksi. Fantasiamanagereille muodostuu

yksilöllisiä tapoja ja tottumuksia, mutta samanaikaisesti pelaaminen noudattaa pitkälti yhtenäisiä, ottelu- ja televisioitaikataulujen määrittämiä viikko- ja vuosirytmeyttä.

Fantasiajalkapallossa on siis kyse ainakin omistautumisesta, media-aineistojen analyysistä, kilpailullisuudesta ja kaveruudesta. Samanaikaisesti kyse on mitä suurimmassa määrin fantasiasta. Fantasialliigoihin liittyvä kuvittelu ja fantasiointi on luonteeltaan jokapäiväistä: se kiinnittyy kiinteästi arjessa neuvoteltavaan pelaamiseen tilaan ja rytmiin. Tässä mielessä urheiluun, urheilupelaamiseen ja fantasialliigoihin liittyvää fantasiaa ja roolin ottamista olisi jatkossa kiinnostavaa tutkia suhteessa ja yhteydessä sellaisiin pelaamisen muotoihin, jotka on pelitutkimuksen piirissä selkeämmin assosioitu roolipeleiksi. Vaikka fantasiapelaamisen määritelmät ovat jo nykyisellään varsin avoimia ja tunnistavat fantasiaelementtejä löytyvän monipuolisesti eli peligenreistä (Williams ym. 2006, 2–3), fantasiaurheilun tuominen mukaan tähän keskusteluun edellyttää edelleen määrätietoisia tutkimuksellisia ponnistuksia.

Viitteet

- 1 Samalla logiikalla toimivia fantasiapelejä ja -liigoja on muodostettu myös urheilun ulkopuolisista teemoista. Esimerkiksi Hollywood Stock Exchange (hsx.com) pelaajat ostavat osuuksia näyttelijöistä, ohjaajista ja tulevista elokuvista, ja pelaajan menestys perustuu elokuvien aktuaalisiin lipunmyyntitilastoihin.
- 2 Käytännössä katsottuna sama peli on jo aiemmin toiminut nimellä *Can You Kick It* (cyki.com). Valioliigan viralliseksi fantasialiigaksi peli muuttui Valioliigan verkkosivujen julkaisun yhteydessä kaudella 2002–2003.
- 3 Poikkeuksena tästä säännöstä on sarjakauden rinnalla pelattava Fantasy Cup, jossa vastakkain arvotuista joukkueista korkeamman pistemäärän kierroksella saanut jatkaa turnausta. Aineistoni perusteella cupin merkitys vaikutti kuitenkin olevan tutkimukseen osallistuneille pelaajille melko pieni.
- 4 Ihan täsmällistä suomalaispelaajien määrää on vaikeaa tietää. Vaikka yhdelle pelaajalle sallittujen joukkueiden määrä on pelin säännöissä rajoitettu yhteen, rinnakkaisten joukkueiden ylläpitämistä on vaikea valvoa. Lisäksi kansalliset liigat perustuvat managerien oman ilmoituksen pohjalta.
- 5 Keskeisten eurooppalaisten sarjojen televisiointeja Suomessa hallinnoivan MTV Totalin tarjonta paljastaa painotuksen: siinä missä espanjalaisen ja italialaisen pääsarjajalkapalloa seuraavan tulee pärjätä 3–4 viikoittaisella lähetyksellä, Valioliigaa näytetään 5–9 ottelua viikossa. Tarkemmin ks. <<http://www.mtv3total.fi/urheiluoikeudet>>.
- 6 Tutkimukseni ohella kirjoitin elokuusta 2012 toukokuuhun 2013 kuukausittaista fantasialiigakolumnia Vastapallo.com-sivustolle. Kolumnin yleisenä tavoitteena oli tehdä fantasijalkapalloa tutuksi suomenkieliselle yleisölle pohtimalla sen suhdetta jalkapalloilun ja digipelaamisen muihin muotoihin. Kolumnista oli myös suoraa hyötyä tutkimukselleni. Sen kautta työstin alustavia aihepiiriin liittyviä ajatuksiani, rekrytoin osallistujia tutkimukseeni, jaoin varhaisia tuloksiani aiheen harrastajille sekä sain palautetta näkemyksistäni.

Tutkimusprosessin eteneminen on näin ollut näkyvässä informanteille ja muille aiheesta kiinnostuneille ihan alkuvaiheista lähtien. Käsikirjoitustekstin asettaminen avoimeen arviointiin oli siten luonteva jatke yritykselleni tehdä akateemista pelitutkimusta hiukan helpommin lähestyttäväksi ja laajemmalle yleisölle avautuvaksi.

7 Toteutin kyselyn Tampereen yliopiston tukeman E-lomakepalvelun kautta. Kysely sisälsi monivalintakysymyksiä liittyen pelaamisen motivaatioihin ja siihen käytettyyn aikaan. Avoimet kysymykset luotasivat laajemmin pelaamiseen liittyviä tuntemuksia ja käytäntöjä.

8 Yksityiskohtaisempi selvitys avoimesta arviointiprosessista on vuosikirjan katsaus-osiossa.

9 Sitaattien ohessa on käytetty informantin antamaa nimimerkkiä tai tämän puuttuessa vastaajan nimikirjaimia.

10 Kirjoittajat tarkoittavat 'ambienteilla peleillä' pelejä, jotka toimivat koko ajan taustalla ja joihin pelaaja voi halutessaan liittyä ja vaikuttaa aktiivisesti. Fantasialiigojen kohdalla kirjoittajat viittaavat mm. skenaarioon, jossa pelaaja ensin luo joukkueen, mutta jättää sen sitten huomiotta. Tässäkin tapauksessa peli etenee, ja joukkue kerää ainakin jonkin verran pisteitä.

11 Onnen ja taidon välinen suhde liittyy fantasiapelaamisen ja perinteisen rahapelaamisen suhteeseen myös lainsäädännöllisesti. Tähän keskusteluun liittyy niin sanottu ennakoitavuusperiaate, jonka mukaan rahapelaamisessa sattuman roolin tulee olla suurempi kuin taidon. Stephen M. Weissin, Robert M. Demskin ja George J. Backenin (2011) tutkimuksen mukaan tämä ei toteudu ainakaan fantasiabaseballin kohdalla, jossa taidon merkitys ylittää sattuman vastaavan.

Lähteet

Kyselyt

Verkkokysely, 3.–5.10.2012. Elomake.uta.fi, 36 vastaajaa.

Haastattelut

Puhelinhaastattelut, 4 kpl, 13.–16.11.2012.
Sähköpostihaastattelut, 5 kpl, 15.–26.11.2012.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Teoksessa *DAC 2003*. Melbourne, Australia. Verkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>>.

Adams, Suellen (2009). What games have to offer: information behavior and meaning-making in virtual play spaces. *Library Trends* 57(4), 676–693.

Apperley, Tom (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Bernhard, Bo J. & Vincent H. Eade (2005). Gambling in a fantasy world: an exploratory study of rotisserie baseball games. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 9(1), 29–42.

Billings, Andrew C., Michael L. Butterworth & Paul D. Turman (2012). *Communication and Sport: Surveying the Field*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Bogost, Ian, Simon Ferrari & Bobby Schweizer (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, MA: MIT Press.

Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. Engl. M. Barash. New York: Free Press of Glencoe, Inc. (Alkuperäinen ranskankielinen laitos ilmestyi 1958.)

Cavicchi, Daniel (1998). *Tramps like Us: Music and Meaning among Springsteen Fans*. New York: Oxford University Press.

- Consalvo, Mia (2009). There is no magic circle. *Games and Culture* 4(4), 408–417.
- (ilmestyy 2013). Women, sports and videogames. Teoksessa M. Consalvo, K. Mitgutsch & A. Stein (toim.) *Sports Videogames*. London & New York: Routledge.
- Consalvo, Mia & Nathan Dutton (2006). Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies* 6(1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>.
- Crawford, Garry (2004). *Consuming Sport: Fans, Sport, and Culture*. London & New York: Routledge.
- (2006). The cult of Champ Man: the culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers. *Information, Communication & Society* 9(4), 496–514.
- Crawford, Garry & Viktoria K. Gosling (2009). More than a game: sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal* 26(1), 50–66.
- Culin, Stewart (1992a). *Games of the North American Indians*, vol. 1: *Games of Chance*. Lincoln and London: Bison Books/University of Nebraska Press. (Ensimmäinen laitos ilmestyi 1907.)
- (1992b). *Games of the North American Indians*, vol. 2: *Games of Skill*. Lincoln and London: Bison Books/University of Nebraska Press. (Ensimmäinen laitos ilmestyi 1907.)
- Davis, Nickolas W. & Margaret Carlisle Duncan (2006). Sports knowledge is power: Reinforcing masculine privilege through fantasy sport league participation. *Journal of Sport and Social Issues* 30(3), 244–264.
- Dworkin, Shari L., Michael Alan Messner (1999). Just do what? Sport, bodies, gender. Teoksessa J. Lorber, B. Hess & M. Marx Ferree (toim.), *Revising Gender*. Thousand Oaks, CA: Sage, 341–364.
- Edelman, Marc (2012). A short treatise on fantasy sports and the law: how America regulates its new national pastime. *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law* 3(1), 1–53.
- Farquhar, Lee K. & Robert Meeds (2007). Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(4). Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/farquhar.html>>.
- FSTA (2013). *Fantasy Sports Trade Association: Industry Demographics*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.fsta.org/industry_demographics>.
- Furst, R. Terry (1974). Some factors and observations on the upsurge in gambling on spectator team sports. Teoksessa T. Thornberry & E. Sagarin (toim.), *Images of Crime: Offenders and Victims*. New York: Praeger Publishers, 47–55.
- Halverson, Erica Rosenfeld & Richard Halverson (2008). Fantasy baseball: the case for competitive fandom. *Games and Culture* 3(3–4), 286–308.
- Hartmann, Douglas (2003). The sanctity of Sunday football: why men love sports. *Contexts* 2(4), 13–21.
- Harviainen, J. Tuomas, Richard D. Gough & Olle Sköld (2012). Information phenomena in multiplayer game related social media. Teoksessa G. Widén & K. Holmberg (toim.), *Social Information Research*. Bradford: Emerald, 149–171.
- Heinonen, Harri (2005). *Jalkapallon lumo. Tutkimus suomalaisesta Everton-faniudesta*. Jyväskylä: Atena.
- Hirsh, Sandra, Christine Anderson & Matthew Caselli (2012). The reality of fantasy: uncovering information-seeking behaviors and needs in online fantasy sports. Teoksessa *CHI '12 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM, 849–864.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Järvinen, Aki & Olli Sotamaa (2006). Monikulttuurinen jalkapallofanius. Teoksessa J. Herkman, P. Hiidenmaa, S. Kivimäki & O. Löytty (toim.), *Tutkimusten maailma. Suomalaista kulttuurintutkimusta kartoittamassa*. Nykyykkulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 87. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 284–295.
- Karppi Tero & Olli Sotamaa (2012). Rethinking playing research: DJ HERO and methodological observations in the mix. *Simulation and Gaming* 43(3), 413–429.
- Lehdonvirta, Vili (2010). Virtual worlds don't exist: questioning the dichotomous approach in MMO studies. *Game Studies* 10(1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>>.
- Lomax, Richard (2006). Fantasy sports: history, game types, and research. Teoksessa A. A. Raney & J. Bryant (toim.), *Handbook of Sports and Media*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 383–393.
- McNeill, William H. (1995). *Keeping Together in Time: Dance and Drill in Human History*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games and Culture*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.
- (2012). The global and local in fantastic new media: the case of Finland. Teoksessa S. Coelsch-Foisner & S. Herbe (toim.), *New Directions in the European Fantastic*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 81–98.
- Nash, Rex (2000). Globalized football fandom: Scandinavian Liverpool FC supporters. *Football Studies* 3(2), 5–23.
- Oates, Thomas Patrick (2009). New media and the repackaging of NFL fandom. *Sociology of Sport Journal* 26(1), 31–49.
- Otto, Jameson, Sara Metz & Nathan Ensmenger (2011). Sports fans and their information-gathering habits: how media technologies have brought fans closer to their teams over time. Teoksessa W. Aspray & B. M. Hayes (toim.), *Everyday Information: The Evolution of Information Seeking in America*. Cambridge, MA: MIT Press, 185–216.
- Pantzar, Mika (2010). Future shock: discussing the changing temporal architecture of daily life. *Journal of Futures Studies* 14(4), 1–22.
- Serazio, Michael (2008). Virtual sports consumption, authentic brotherhood: the reality of fantasy football. Teoksessa L. W. Hugenberg & A. Earnhardt (toim.), *Sports Mania: Essays on Fandom and the Media in the 21st Century*. Jefferson, NC: McFarland & Company, 229–242.
- Shipman, Frank M. (2009). Blending the real and virtual in games: the model of fantasy sports. Teoksessa *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG '09)*. New York: ACM, 169–174.

Smith, Brian, Priya Sharma & Paula Hooper (2006). Decision making in online fantasy sports communities. *Interactive Technology and Smart Education* 3(4), 347–360.

Sotamaa, Olli (2010). When the game is not enough: motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture* 5(3), 239–255.

Stein, Abe (2012). Shouldn't the most popular fantasy game in the world have an IGN page? *Kill Screen*, October. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://killscreeendaily.com/articles/why-doesnt-most-popular-fantasy-game-world-doesnt-have-ign-page/>>.

Stenros Jaakko, Markus Montola & Staffan Björk (2009). Designing temporal expansions. Teoksessa M. Montola, J. Stenros & A. Waern (toim.) *Pervasive Games: Theory and Design*. Burlington, VA: Morgan Kaufmann, 97–110.

Suh, Young Ik, Choonghoon Lim, Dae Hee Kwak & Paul M. Pedersen (2010). Examining the psychological factors associated with involvement in fantasy sports: an analysis of participants' motivations and constraints. *International Journal of Sport Management, Recreation, and Tourism* 5(a), 1–28.

Tiittula, Liisa & Johanna Ruusuvaari (2005). Johdanto. Teoksessa Liisa Tiittula & Johanna Ruusuvaari (toim.), *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino, 9–21.

Toivonen, Saara & Olli Sotamaa (2011). Of discs, boxes and cartridges: the material life of digital games. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/dl/db/11312.23263.pdf>>.

Turtiainen, Riikka (2007). Kahden kaukalon välissä. Fantasiiliigojen maailmaa kartoittamassa. *Lähikuva* 20(4), 39–59.

— (2009). Realistisuuden ylistys. Pelaa jalkapalloa – olen mies. Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 124–129. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-12.pdf>>.

Tyni Heikki, Olli Sotamaa & Saara Toivonen (2011). Howdy Pardner! On free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille. Teoksessa A. Lugmayr ym. (toim.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: ACM, 22–29.

Walton, Kendall (2009). Sports as fiction. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/64502>>.

Weiss, Stephen M., Robert M. Demski & George J. Backen (2011). Fantasy baseball: a new way to gamble or just another game? *Journal of Gambling Issues* 26 (Dec.), 126–145.

Williams, J. Patrick, Sean Q. Hendricks & W. Keith Winkler (2006). Introduction. Teoksessa J. P. Williams, S. Q. Hendricks & W. K. Winkler (toim.), *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson, NC: McFarland, 1–18.

Wirman, Hanna (2012). Email interviews in player research: the case of The Sims 2 skimmers. *Westminster Papers in Communication and Culture* 9(1), 153–170.

Katsaus

Kokemuksia avoimesta arvioinnista – tapaus fantasialiiga

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@uta.fi

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Vuoden 2013 *Pelitutkimuksen vuosikirja* teki akateemiseen julkaisemisprosessiin liittyvän kokeilun asettamalla yhden artikkelin avoimeen arviointiprosessiin. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että Olli Sotamaan fantasiajalkapalloa koskeva artikkelikäsikirjoitus oli maaliskuussa 2013 vapaasti verkossa kaikkien kiinnostuneiden kommentoitavissa. Käsikirjoitusta kommentoi yhteensä kymmenen lukijaa, ja yksittäisiä kommentteja kertyi kaikkiaan 67. Avoimen arviointiprosessin kautta kerättiin kommentteja laajasti niin tiedeyhteisön piiristä kuin tutkimukseen osallistuneilta informanteilta ja muilta aiheesta kiinnostuneilta. Samalla kokeilun tavoite oli tehdä tieteellistä arviointiprosessia läpinäkyvämmäksi ja kerätä kokemuksia vuosikirjan kehittämiseen.

Avainsanat: tieteellinen julkaiseminen, vertaisarviointi, avoin arviointi

Abstract

Notes on Open Review: Case Fantasy Football

The *Game Studies Yearbook 2013* conducted an open review experiment for one of the submitted manuscripts. In March 2013, Olli Sotamaa's article on fantasy football was made openly available online for anyone to comment and review. The manuscript received altogether 67 comments from 10 different readers. The open review process was organized to collect comments from a variety of reviewers, including scholars, informants who took part in the study and others interested in the subject. Altogether, the experiment aimed at making the peer review process more transparent and finding new ideas to improve the Yearbook.

Keywords: academic publishing, peer review, open review

Vertaisarvioinnin haasteet

Vertaisarviointi eli *peer review* on yksi tieteellisen työn peruskivistä. Vertaisarvioinnilla tarkoitetaan tieteellistä laadunvarmistusprosessia, jossa alan asiantuntijat arvioivat tieteellisen työn tuloksia. Sen tavoitteena on yhtäältä tunnistaa julkaisukynnyksen ylittävät työt ja toisaalta paljastaa hyvän tieteellisen käytännön vastaiset väärinkäytökset. Vertaisarviointia käytetään tiedemaailman arjessa muun muassa akateemisten toimien täyttämässä ja rahoitushakemusten

arvioinnissa. Tieteellisten julkaisujen kohdalla vertaisarviointi on useimmiten tärkein peruste, jonka nojalla käsikirjoitusten kohtalosta päätetään. Voidaan siis sanoa, että tieteenalasta ja tutkimusaiheesta riippumatta tutkijat maailmanlaajuisesti jakavat ainakin jollakin tasolla ajatuksen vertaisarvioinnin tarpeellisudesta tieteellisten tulosten varmentamisessa (Fitzpatrick 2010).

Perinteiseen vertaisarviointiin liittyy kuitenkin eräitä yleisesti tunnettuja ongelmia. Arviointityö on yleensä tutkijoille ylimääräistä vastikkeetonta työtä, mistä syystä arviointiprosessi saattaa usein tuntua hitaalta ja tehottomalta.

Vertaisarviointi on aina subjektiivista, jolloin arvioijien ennakoasenteet väistämättä vaikuttavat käsikirjoitusten kohtaloon. On myös esitetty epäilyjä, että tunnustetuilla asiantuntijoilla on taipumus suosia tutkimuksen valtavirtaa ja suhtautua kriittisesti uusiin avauksiin (Raivio 2006, 17–18).

Pelitutkimus on tyypiesimerkki monitieteisestä tutkimusalasta, jolla erilaisista perinteistä tulevien arviointiperusteiden intressiristiriitoja ei voida aina täysin välttää. Perinteisesti vertaisarviointiin on useimmiten liittynyt ajatus anonyymisyydestä: arvioijat eivät tiedä, kuka arvioitavan tekstin on kirjoittanut ja tekstin kirjoittaja ei tiedä, ketkä laativat arviot. Menettelyllä on pyritty tukemaan arvioinnin objektiivisuutta ja eliminoimaan puhtaasti henkilöön perustuva kritiikki ja suosiminen. Samanaikaisesti tämä voi huonoimmillaan johtaa ulkokohtaisuuteen ja laiminlyönteihin. Jokainen pitempään alalla ollut on varmasti joskus saanut arvioita, joita voisi ystävällisesti kutsua asiantuntemattomiksi, huolimattomiksi tai kerrassaan tyhjänpäiväisiksi.

Muun muassa edellä mainituista syistä perinteisen anonyymien vertaisarvioinnin kykyä taata julkaistavien artikkelien laatu on ajoittain kyseenalaistettu. Keskeisessä roolissa tässä murroksessa ovat olleet erilaiset verkkojulkaisemisen muodot, jotka ovat viimeisen vuosikymmenen aikana ilmaantuneet akateemisen julkaisemisen kenttään. Monille luonnontieteilijöille, eritoten matemaatikoille ja fyysikoille, arXiv.org ja vastaavat kaikille avoimet tietokannat ovat luonteva ja nopea tapa julkaista tutkimustuloksia. Lisäksi aineistotietokantoja kuten GenBank, Dryad ja figshare käytetään laajojen tutkimusaineistojen jakamiseen, ja GitHubin kaltaisia avoimen lähdekoodin sivustoja voidaan käyttää tutkimusprosessille keskeisen ohjelmakoodin jakamiseen ja kehittämiseen (Priem 2013). Sama kehitys on näkyvissä myös ihmistieteissä. Monet tutkijat julkaisevat muistiinpanonsa, konferenssiesityksensä ja artikkelikäsikirjoituksensa verkossa ja keskustelevat niistä aktiivisesti blogeissaan tai Facebookin ja Twitterin kaltaisissa sosiaalisen median palveluissa. Yhä useammalle näitä kanavia myöten saatu palaute on jo nyt vähintään yhtä hyödyllistä kuin perinteisempien vertaisarvioinnin muotojen kautta saatu (Fitzpatrick & Santo 2012, 8).

Pelitutkimuksen vuosikirja ja avoin arviointi

Viime vuosina kansainvälinen tiedeyhteisö on tehnyt erilaisia avoimen arvioinnin mahdollisuuksia valottavia kokeiluja (Fitzpatrick & Santo 2012, 9–13). Avoin arviointi, *open review*, viittaa konkreettisiin tapoihin tehdä akateeminen arviointiprosessi läpinäkyvämmäksi ja laajemmalle lukijakunnalle avautuvaksi. Niin arvostetut tieteelliset aikakauslehdet kuin yksittäiset tutkijatkin ovat lähteneet omatoimisesti etsimään uusia käytäntöjä ja prosesseja. Ajatus *Pelitutkimuksen vuosikirjan* kokeilusta alkoi kehittyä syksyllä 2012. Jo käydessäni ensimmäisen kerran läpi keräämääni fantasiaurheiluun liittyvää kyselyaineistoa minusta tuntui, että haluaisin kuulla myöhemmin, mitä mieltä nämä ihmiset ovat aineistosta tekemistäni tulkinnoista – siinä määrin analyttisesti monet osallistujat reflektoivat omaa pelaamistaan. Ajatus vain vahvistui tehtyäni tutkimushaastattelut marraskuussa 2012. Niinpä lähestyin *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskuntaa ehdotuksella käsikirjoituksen avoimesta arvioinnista. Toimituskunta suhtautui ajatukseen kannustavasti, eritoten kun lupasin vastata itse käytännön järjestelyistä.

Olin jo kesällä 2012 lupautunut kirjoittamaan kuukausittaista fantasialীগakolumnia jalkapalloharrastajien Vastapallo.com-sivustolle. Kolumnin tavoitteena oli tehdä fantasiajalkapalloa tutuksi suomenkieliselle yleisölle pohtimalla sen suhdetta jalkapalloon ja digipelaamisen muihin muotoihin. Kolumnista oli myös suoraa hyötyä tutkimukselleni: sen kautta työstin alustavia aihepiiriin liittyviä ajatuksiani, rekrytoin osallistujia tutkimukseeni, jaoin varhaisia tuloksiani aiheen harrastajille sekä sain palautetta näkemyksistäni. Yhtenä tarkoituksena oli tehdä tutkimusprosessin eteneminen näkyväksi informanteille ja muille aiheesta kiinnostuneille ihan prosessin alkuvaiheista lähtien. Käsikirjoitustekstin asettaminen avoimeen arviointiin oli siten luonteva jatke yritykselleni tehdä akateemista pelitutkimusta hiukan helpommin lähestyttäväksi ja laajemmalle yleisölle avautuvaksi. Tiedemaailman ulkopuolisten kommentaattoreiden lisäksi avoimella arviointiprosessilla oli tietenkin tarkoitus herätellä myös tutkijoita. Ajatuksena oli tutkimuksen yleisemmän relevanssin arvioimiseksi

houkutellessa mukaan myös arvioijia, jotka eivät välttämättä olleet aihepiirin erityisasiantuntijoita.

Käytännössä prosessi eteni niin, että tutustuin alkuvuodesta 2013 erilaisiin teknisiin tapoihin toteuttaa avoin arviointi (hyvä yhteenveto suosituksista, ks. Fitzpatrick & Santo 2012, 24–27). Lopulta päädyin käyttämään Google Drive -palvelua ja sen sisäänrakennettua kommentointityökalua. Ratkaisu perustui käytännöllisyyteen: koska kyseessä oli vain yhden artikkelin arviointi, oman järjestelmän pystyttäminen tuntui liioittelulta. Kyseinen palvelu ei ole toki suunniteltu ensisijaisesti tieteellisten artikkelien arvioimiseen. Pienimuotoisen optimoinnin jälkeen se kuitenkin soveltui varsin hyvin tähänkin tarkoitukseen. Toimituskunta testasi tekstin kommentointia maaliskuun alussa. Tämän jälkeen täsmensin vielä kommentointiin liittyviä ohjeita, ja 12. maaliskuuta 2013 avasimme tekstin avoimeen arviointiin. Mainostin tekstiä suoraan tutkimuksen informanteille, tutkijoille Digra Finland -sähköpostilistalla ja laajemmalle yleisölle niin Facebookissa kuin Twitterissä. Ensimmäiset kommentit käsikirjoitukseen tulivat parin tunnin sisällä sen julkistamisesta. Kuluneen päivän aikana dokumenttia kävi palveluntarjoajan tilaston mukaan lukemassa yli sata käyttäjää.

Käytännössä kommentointi tapahtui siis Google Driven kommentointityökalulla. Tekstiä maalaamalla ja lisäämällä kommenttinsa kuka vain saattoi antaa oman panoksensa artikkelin etenemiseen. Kommentointi oli mahdollista tehdä joko omalla nimellä tai anonyymisti. Lopulta kaikki arvioijat päätyivät käyttämään omaa nimeään. Viimeiseksi kommentointipäiväksi sovimme etukäteen 31. maaliskuuta 2013. Teksti oli näin avoinna verkossa lähes kolme viikkoa. Tuona aikana käsikirjoitusta kommentoi yhteensä kymmenen lukijaa ja yksittäisiä kommentteja kertyi kaikkiaan 67.¹

¹ Alkuperäinen käsikirjoitus, joka sisältää saamani kommentit, antamani vastaukset sekä joitain muistiinpanoja on edelleen luettavissa osoitteessa <https://docs.google.com/document/d/1xVejGND-NI4mL_jm30-9szJyL_y2Qq9qT9A3_HaN8M/edit?pli=1>.

Tulokset

Avoimen arvioinnin kautta saatu palaute on luonteeltaan monipuolista. Osassa kommentteista kiinnitettiin huomiota muotoseikkoihin ja tekstiin jääneisiin kirjoitusvirheisiin. Mukana oli myös rakenteellisia kommentteja sekä toivomuksia tutkimuskysymyksen ja yhteenvedon selkeyttämisestä. Lisäksi sain useita kirjallisuuskysymyksiä ja ehdotuksia tiettyjen osuuksien syventämiseksi. Olipa mukana ihan konkreettisia jatkotutkimusaiheitakin. Vaikka teksti oli täysin avoimesti kenen vain arvioitavissa, asiattomia kommentteja ei ollut joukossa lainkaan.

Perinteisessä vertaisarvioinnissa kommentteja saa usein odottaa viikkoja, jopa kuukausia. Avoimessa arvioinnissa rytmi on paljon nopeampi. Kuten jo edellä kävi ilmi, omaan käsikirjoitukseeni alkoi tulla kommentteja lähes heti tekstin julkistamisen jälkeen. Pitäkseni arviointiprosessin kaksisuuntaisena ja keskustelevana olin mielestäni sitoutunut vastaamaan kaikkiin kommentteihin ainakin lyhyesti seuraavan vuorokauden aikana. Tämä vei varsinkin arviointiperiodin alkupäivinä huomattavasti enemmän aikaa kuin olin kuvitellut: jos vastailin kysymyksiin illalla ennen nukkumaanmenoa, aamulla oli jo uusia kommentteja odottamassa. Keskellä tiivistä opetusperiodia tämä olisi tuskin ollut mahdollista. Onnekseni olinkin kyseisenä ajankohtana tutkimusperiodilla, ja saatoin joustaa muista työtehtävistä.

Tapauksessamme yksi avoimen arvioinnin rikkauksista liittyi keskenään varsin erilaisiin arviointiryhmiin. Toimituskunnan jäseniltä sain olennaisia tekstin muotoiluun, rakenteeseen ja kysymyksenasetteluun liittyviä kommentteja. Fantasiajalkapallon harrastajat kiinnittivät huomiota peliin liittyviin yksityiskohtiin ja muun muassa selvensivät minulle tutkitun pelin historiaa. Samalla saatoimme jatkaa aineiston keruuvaiheessa aloitettua vuoropuhelua heidän paikoin vahvistaessa ja paikoin kyseenalaistaessa aineistosta tekemiäni tulkintoja. Arvioimaan haastamani pelitutkijat nostivat esiin huomioita liittyen omiin erikoisalueisiinsa ja suosittelivat alateemoihin liittyvää lähdekirjallisuutta.

Digitaalisen median tutkija Noah Wardruip-Fruin kokeili *Expressive Processing* -teoksen kohdalla blogimuotoista avointa arviointiprosessia. Yhtenä

pontimena omalle hankkeelleen Wardrip-Fruin (2009) mainitsi perinteiseen anonyymiin vertaisarviointiin usein liittyvän tilanteen, jossa arvioijat nostavat esiin keskenään ristiriitaisia tulkintoja tai jokin aihe on vain yhden arvioijan mielestä kriittinen ja kirjoittajan on vaikea tietää, ketä tulisi uskoa. Avoimessa arviointiprosessissa kirjoittajalla on enemmän mahdollisuuksia. Hän mahdollisesti tietää arvioijan henkilöllisyyden ja osaa silloin paremmin suhteuttaa, millaisesta taustasta kommentit kumpuavat. Vaikka kommentaattoreiden henkilöllisyys ei olisikaan tiedossa, kirjoittaja voi yrittää saada arvioijat keskustelemaan keskenään ristiriitaisesta aiheesta ja saada näin enemmän aineistoa oman kantansa muodostamiseksi.

Kathleen Fitzpatrick (2010) keräsi avoimessa arvioinnissa yli 200 arviokommenttia tieteellisen julkaisemisen tulevaisuutta koskevaan kirjaansa *Planned Obsolescence* (2009). Fitzpatrick kiinnitti huomiota siihen, miten tekstin kokonaisuutta koskevien näkemysten sijaan suurin osa kommentteista kohdistui yksittäisiin lauseisiin tai kappaleisiin. Sama havainto nousi esiin omassa kokeilussamme. Osaksi kyse on oletettavasti siitä, että Google Driven tekstin maalaamiseen perustuva kommentointityökalu ohjasi kokonaisuuden sijaan yksityiskohtiin. Toisaalta perinteistä arviota kirjoittaessaan arvioija useimmiten aloittaa kirjoittamisen vasta luettuaan arviotavana olevan tekstin kokonaisuudessaan, ja näin ollen kokonaisuutta koskevat kommentit syntyvät luontevammin. Kokeiluumme ei sisältynyt suoraan vertailevaa tutkimusasetelmaa avoimen arvioinnin ja toimituskunnan nimeämien arvioijien välillä. Joitain huomioita eroista voi kuitenkin hahmotella, sillä kaikki arvioijat lukivat pieniä poikkeuksia lukuun ottamatta saman käsikirjoitusversion. Kuten jo edellä mainittiin, avoimessa arvioinnissa saadut kommentit näyttäisivät olevan jossain määrin spontaanimpia ja yksityiskohtiin keskittyviä. Toisaalta niiden määrä oli niin suuri, että mukaan mahtui myös kokonaisvaltaisempia huomioita.

Yksi avoimeen arviointiin osallistunut nosti kommentissaan esiin kynnyksen esittää suoraviivaisen kriittisiä kysymyksiä omalla nimellään. Tämä varmasti jossain määrin pitää paikkansa. Lisäksi asiaan vaikutti osaltaan se, että tunsin suuren osan tekstiä kommentoineista henkilöistä eri yhteyksistä – en tosin lainkaan kaikkia. Osaksi nämä varmasti kokivat jonkinlaista halua tai velvollisuutta

auttaa tutkimusta eteenpäin. Aiempi tuttavuus helpotti sitä, että kommentit menivät turhia kaartelematta suoraan asiaan. Samanaikaisesti ne olivat kautta linjan luonteeltaan varsin sopuisia ja keskustelevia. Tätä taustaa vasten ei ole yllättävää, että kiperimmät metodologiaa koskevat kysymykset tulivat nimenomaan toimituskunnan asettamalta anonyymiltä arvioijalta. Olin kiitollinen näistä osuvista kommentteista, mutta harmittelin samanaikaisesti sitä, etten päässyt heti keskustelemaan niistä samaan tapaan kuin avoimeen arviointiin osallistuneiden kanssa.

Akateemisen julkaisemisen ja arvioinnin tulevaisuudesta

Jos tiede nähdään itseään korjaavana systeeminä, joka jäsentyy pitkälti kulloistenkin asiantuntijoiden välisessä ajatuksenvaihdossa, julkaisujen kriittinen arviointi asettuu aivan keskeiseksi osaksi tieteen tekemisen prosessia. Tässä mielessä edellä kuvatun arvioinnin joukkoistamisen ei tulisi olla vain marginaalinen kokeilu, vaan pikemminkin kriittisen prosessin lähtökohtainen vaatimus. Samalla on hyvä muistaa, että arvioijien tai kommenttien määrä ei sinällään ole itsetarkoitus. Keskeistä on edelleen arvioijien asiantuntemus, mutta kuten oma esimerkkimme osoittaa, asiantuntemus voi olla luonteeltaan moninaista. Avoimen prosessin etu onkin siinä, että arvioijien valinta ei rajoitu toimituskunnan väistämättä subjektiivisiin kriteereihin, vaan mahdollisia osallistujia ovat kaikki peleistä ja niiden tutkimuksesta kiinnostuneet. Samalla arvioijan rooli muuttuu parhaimmillaan portinvartijasta keskustelukumppaniksi ja kanssakirjoittajaksi (Priem 2013).

Kari Raivion (2006, 16) mukaan vertaisarvioinnilla voi parhaimmillaan olla tärkeä koulutuksellinen merkitys: alan arvostetun asiantuntijan kriittinen mutta rakentava lausunto on usein arvokas kannustin nuorelle (ja vähän vanhemmallekin) tutkijalle, koska se ohjaa reflektoimaan niin omaa tutkimusprosessia kuin tieteellisen kirjoittamisen käytäntöjä. Vastaavasti voidaan ajatella, että avoin arviointi voi parhaimmillaan tarjota oivallisen mahdollisuuden tutustua arviointikäytäntöihin ja harjoitella tieteellisen keskustelun nyansseja.

Kaikkiaan on selvää, että avoimessa arvioinnissa on vielä paljon kehitettävää. Ehkä avoimen arvioinnin muodoista olisikin hyvä puhua monikossa, sillä avoimuus voi eri yhteyksissä tarkoittaa eri asioita. Se voi tarkoittaa arvioinnin avaamista laajalle lukijakunnalle. Toisaalta se voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kommentoijat käyvät keskustelua avoimesti omilla nimillään. Lisäksi avoimuuden ajatukseen liittyy myös tekstin kirjoittajan tai kirjoittajien aktiivinen osallistuminen arviointiprosessiin. Tarkoituksenmukaiset käytännöt ja avoimuuden asteet eri tilanteisiin löytyvät varmasti ajan myötä.

Samalla on hyvä muistaa, että erilaisia avoimuuden muotoja on noudatettu pitkään akateemisessa arvioinnissa. Olkoon kysymys viranhauista tai väitöskirjojen arvioinneista, kaikki mukana olevat ovat selvillä toistensa henkilöllisyydestä. Opetusnäytteitä voi seurata ja kommentoida periaatteessa kuka vaan. Monissa viimeaikaisissa konferensseissa, joissa olen itse toiminut arvioijana, olen tiennyt muiden samaa paperia arvioivien asiantuntijoiden henkilöllisyyden. Joissain tapauksissa asiantuntijoiden valintaa on myös siirretty arvioijien suuntaan siten, että arvioija on itse voinut abstraktien perusteella ehdottaa, mitä papereita mahdollisesti haluaisi arvioida. Tieteellisten aikakauslehtien kohdalla tulevat puolestaan mieleen arvioinnin muodot, joissa kokeneempi toimituskunnan nimeämä asiantuntija opastaa kirjoittajaa yksityiskohtaisesti artikkelitekstin viimeistelyssä.

Katsauksen lopuksi on paikallaan muutama sana tieteellisestä julkaisemisesta ja sen tulevaisuudesta. Monet tutkijat ja julkaisumuodot haastavat jo nyt perinteiset tieteelliset aikakauslehdet nopeudella ja vaivattomuudella. Toisaalta perinteisetkin tiedejulkaisut ovat hiljalleen avanneet julkaisukäytäntöjään uusiin innovatiivisiin suuntiin. Kuten Jason Priem (2013) *Nature*-lehden tuoreessa avointa julkaisemista koskevassa teemaosiossa toteaa, aktiivisilla tutkijoilla on nyt erinomainen mahdollisuus ohjata akateemista julkaisemista sellaisiin suuntiin, jotka kunnioittavat omaksuttuja arvoja ja hyödyttävät parhaalla tavalla tieteellistä yhteisöä. On helppo yhtyä Priemin ajatukseen siitä, että meidän ei tulisi liikaa jumittua seuraamaan erilaisia alati vaihtuvia tieteellisen erinomaisuuden mittareita vaan rohkeasti kokeilla erilaisia verkkovälitteisen julkaisemisen muotoja ja jaella tutkimustuloksiamme usein tavoin uusissa paikoissa. Samaten

kannattaa muistaa, että aina voi esittää toivomuksen oman käsikirjoituksensa avoimesta arvioinnista.

Leikillisuus on aina ollut yksi keskeisistä akateemisen tutkijan hyveistä. Mikä olisikaan parempi foorumi akateemiselle leikille ja pelille kuin *Pelitutkimuksen vuosikirja!* Julkaisuluokitusten ja vaikuttavuuskertoimien aikakaudella meitä haastetaan pelaamaan eräänlaista ”julkaisupeliä”. Tämä peli ei ole kuitenkaan säännöiltään staattinen, ja parhaiten se muuttuu, kun sitä lähtee itse aktiivisesti muuttamaan. Millaisia olisivat ylipäätään leikillisemmät julkaisumuodot tai pelillisemmät arviointiprosessit? Voisiko arvioijien motivaatiota parantaa pelillistämisen keinoin, esimerkiksi luomalla arvioitsijoiden ”mainemittareita” tai luomalla virtuaalisia palkintoja ja tunnustuksia ansiokkaasti suoritetusta arvioinnista? Julkaisun toimituskunta ottaa mielellään vastaan ajatuksia uusista käytännöistä. Pelailemisiin.

Kiitokset

Lopulliseen artikkeliin voitte tutustua tässä *Pelitutkimuksen vuosikirjassa*. Lähes vuoden kestänyt prosessi on ollut monivaiheinen ja innostava. Arviointiprosessin myötä teksti on muuttunut ja täydentynyt huomattavasti. Haluan vielä kerran kiittää *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskuntaa ennakkoluulottomuudesta. Ensisijaisesti haluan kiittää kaikkia kahtatoista kommentaattoriani – sekä avoimeen prosessiin osallistuneita että toimituskunnan nimeämiä. Teidän avullanne teksti on parantunut monin, osin ennakoimattomin, tavoin ensimmäisestä käsikirjoitusversiosta. Lisäksi olen saanut arvokkaita uusia ajatuksia liittyen tuleviin julkaisuihin ja tutkimuksiin. Arviointi ei siis ole tässä tapauksessa toiminut vain laadunvarmennuksena, vaan itse tulen muistamaan prosessin nimenomaan tieteellisen keskusteluna ja oppimisprosessina, jossa olen jatkuvasti joutunut avaamaan ja terävöittämään argumenttejani ja osin myös omaksumaan kokonaan uusia. Tällaisen arviointikokemuksen soisi jokaiselle.

Kirjallisuus

Fitzpatrick, Kathleen (2010). Open vs. Closed: Changing the Culture of Peer Review. *Digital Humanities*, 7.–10.7.2010. King's College, London. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://dh2010.cch.kcl.ac.uk/academic-programme/abstracts/papers/html/ab-840.html>>.

Fitzpatrick, Kathleen & Avi Santo (2012). Open Review: A Study of Contexts and Practices. The Andrew W. Mellon Foundation White Paper. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://msc.mellon.org/research-reports/MediaCommons-Open-Review-White-Paper-final.pdf>>.

Priem, Jason (2013). Scholarship: Beyond the Paper. *Nature* 495, 437–440. Doi:10.1038/495437a

Raivio, Kari (2006). Vertaisarviointi tieteellisessä julkaisutoiminnassa. *Tieteessä tapahtuu* 7, 15–19. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.tieteessatapahtuu.fi/0706/0706Raivio.pdf>>.

Wardrip-Fruin, Noah (2009). Blog-Based Peer Review: Four Surprises. <<http://grandtextauto.org/2009/05/12/blog-based-peer-review-four-surprises/>>.

Katsaus

Kuvista toimijoiksi

Digitaalisten pelien naishahmoesitykset ja niiden tutkimus

USVA FRIMAN

umifri@utu.fi

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Naisen paikkaa pelikulttuurissa on viime aikoina käsitelty niin peliteollisuuden kuin harrastajien keskuudessa. Tässä katsauksessa tarkastelen naiseuden ja pelien ongelmallista suhdetta digitaalisten pelien naishahmoesityksissä. Esittelen alustavia löydöksiä pro gradu -tutkielmastani, jossa tarkastelen pelien naishahmoesitysten rakentumista ja sisällönanalyysia sen tutkimusmenetelmänä. Esitän, että pelien hahmoesityksiä on syytä tutkia erityisesti hahmojen toimijuuden, hahmojen välisen ja hahmojen sekä pelaajan välisen vuorovaikutuksen kautta. Kuvaan myös aineistoni pelien naishahmoesityksille tyypillisiä piirteitä ja niihin liittyviä löydöksiäni suhteessa aiempaan tutkimukseen.

Avainsanat: Naishahmot, hahmoesitykset, representaatio, sisällönanalyysi, sukupuoli

Abstract

From images to actors: on research of female representations in digital games
Women's place amongst the gaming industry, its products and customers has been a widely discussed topic recently. In this review I approach the problematic relationship between female gender and games through the topic of female representation in digital games. I present initial findings from my master's thesis in which I examine how female representations are built in games and how it can be studied using content analysis as a method. I claim that the character presentations should be studied particularly through the character's agency and the interaction between characters and between the characters and the player. I also describe common elements found in the female character representations in my data comparing them to findings made in earlier studies.

Keywords: Female characters, character presentation, representation, content analysis, gender

Essentialismista eristyksiin: naiset pelikentän laitamilla

Naiseuden ja pelikulttuurin suhde on ristiriitainen. Samalla kun naispelaajien määrä on jatkuvassa kasvussa (Suoninen 2013, 37; Entertainment Software Association 2012; Karvinen & Mäyrä 2011) pelialaa sivuavissa verkkokeskusteluissa puhutaan seksismistä peliteollisuuden¹, sen tuotteiden² kuin harrastajienkin³ keskuudessa. Naisena, pelaajana ja pelitutkimukseen suuntautuneena opiskelijana näiden keskusteluiden seuraaminen on usein hämmentävää: miten

viihteen ja kulttuurin ala, joka tarjoaa harrastajalleen eeppejä tarinoita, lähes mahdollittomia haasteita, tunnekuohuja ja ikimuistoisia hahmoja, voi olla samanaikaisesti niin vihamielinen ja poissulkeva – ja silti säilyttää jalansijansa bisnesmaailmassa, vieläpä koko ajan kasvaen?

Naisen paikkaa pelikulttuurissa on kartoitettu akateemisen tutkimuksen kentällä tarkastelemalla naispelaajia, naispelinkehittäjiä ja pelien naishahmoja. Sukupuolen ja pelaamisen suhteeseen liittyviä kysymyksiä on koottu yhteen esimerkiksi vuonna 1998 julkaistussa Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin

toimittamassa artikkelikokoelmassa *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, jossa käsitellään laajasti ja monesta eri näkökulmasta kysymyksiä siitä, millaisia pelejä ”tytöt” haluavat pelata ja millaisia pelejä heille pitäisi suunnitella. Artikkelien joukossa on mukana naispelaajien ja naispeli-suunnittelijoiden haastatteluja sekä tutkimuksia, joissa on tarkasteltu pelaamisen sukupuolittuneisuutta. Monien artikkelien taustalla vaikutti 1990-luvun ”tyttöpeliliike”, joka pohjautui ajatukseen, että tytöt ja pojat etsivät pelaamiselta eri asioita sekä kaipaavat erilaisia pelejä ja että tytöt saadaan pelaamaan enemmän suunnittelemalla heille heidän toiveitaan vastaavia pelejä.

Kymmenen vuotta myöhemmin vuonna 2008 julkaistiin artikkelikokoelmalle jatko-osa *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, jonka toimittivat Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner ja Jennifer Y. Sun. Teoksessa käsitellään niitä muutoksia ja muuttumattomuuksia, joita pelaamisen ja sukupuolen suhde oli vuosikymmenen aikana kohdannut: pelit itsessään olivat muuttuneet hurjasti teknologian kehittymisen myötä, pelaamisen luonne oli muuttunut ja naispelaajien määrä lisääntynyt. Kuitenkin naiset olivat yhä pieni vähemmistö sekä peliteollisuudessa että suuriin myyntilukuihin yltyvien pelien kuluttajissa. Artikkelikokoelma ohitti edeltäjänsä vaivanneen essentialistisen sukupuolierottelun (oletuksen siitä, että tytöt eivät lähtökohteisesti ryhmänä ole kiinnostuneita ”poikien” peleistä) ja keskittyi sen sijaan esimerkiksi kysymyksiin niistä sosiaalisista rakenteista, jotka eristävät tyttöjä ja naisia pelien maailmoista.

Yksi tapa lähestyä pelien ja sukupuolen suhdetta on kiinnittää huomio siihen, miten sukupuolta tuotetaan ja esitetään peleissä. Itse olen päätyntä tähän ratkaisuun työn alla olevassa digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielmassani, jossa tarkastelen digitaalisten pelien naishahmoesityksiä ja niiden tutkimusta. Tässä katsauksessa esittelen alustavia löydöksiä ja huomioita, joita olen tutkimukseni aikana tehnyt digitaalisten pelien hahmorakenteiden tutkimuksesta ja naishahmoesityksistä. Esittelen aluksi hahmoesityksistä tehtyjä aiempia sisällönanalyysitutkimuksia ja niiden kritiikkiä, minkä jälkeen esittelen viittä omassa pro gradu -tutkielmassani määrittelemääni teemaa, joiden avulla hahmojen rakentumista voidaan tarkastella. Pyrkimyksenäni on kuvata, miten

sisällönanalyysia menetelmänä voidaan hyödyntää tarkasteltaessa digitaalisten pelien hahmojen rakentumista hahmojen välisessä sekä hahmojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa.

Naishahmon ruumiinavaus: sisällönanalyysi hahmoesitysten tutkimuksen menetelmänä

Naiseuden ja pelien suhdetta on usein lähdetty tutkimaan pelien naishahmojen kautta sisällönanalyysia menetelmänä hyödyntäen. Sisällönanalyysi on näissä tutkimuksissa tarkoittanut menetelmällisesti yleensä sitä, että tutkimusaineistoa on käsitelty systemaattisesti luokittelemalla siinä esiintyviä elementtejä ja luokittelun tulokset on esitetty tilastollisessa muodossa. Eräs varhaisimmista ja tunnetuimmista tämänkaltaisista tutkimusartikkeleista on Tracy L. Dietzin ”An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior” vuodelta 1998. Tutkimuksessa tarkasteltiin vuoden 1995 suosituimpia konsolipelejä ja selvitettiin, oliko niissä naishahmoja ja sisälsivätkö ne väkivaltaa. Peleistä löydetyt naishahmot sijoitettiin tutkimuksen sisällönanalyysissa pelkistettyihin kategorioihin, kuten ”uhri”, ”palkinto” tai ”sankari”. Dietzin aineiston peleissä naissankarit olivat hyvin harvinaisia, kun taas yleisimmät naishahmoesitykset olivat naisen esittäminen ”neitona pulassa” tai naishahmojen puuttuminen pelistä kokonaan. Niissä peleissä, joissa naishahmoja oli, niiden rooli oli usein rajoitettu sivustaseuraamiseen tai mieshahmon avustamiseen. Lisäksi naishahmot esitettiin usein korostetun feminiinisinä ja seksualisoituina.

Pelihakmoista tehtyjen sisällönanalyysitutkimusten yleinen haaste on aineiston laajuuden ja analyysin yksityiskohtaisuuden suhde. Usein aineisto on joko hyvin suppea, jolloin peleistä on mahdollista tehdä yksityiskohtaisiakin huomioita, tai aineisto on hyvin laaja, jolloin analyysissa keskitytään muutamaasi helposti havaittaviin kohteisiin. Pelien kohdalla ongelmia tuottaa myös aineiston ominaislaatu: yhdessä pelissä on sisältöä huomattavasti enemmän kuin esimerkiksi elokuvassa. Pelkästään yhden pelin pääjuonen läpikäyntiin voi kulua aikaa jopa kymmeniä tunteja, minkä lisäksi peleissä on usein paljon

sivujuonia ja mahdollisesti myös vaihtoehtoisia juonenkäänteitä, jotka voivat moninkertaistaa sisällön läpikäymiseen kuluvan ajan. Tämä luo aineiston rajamiseen ja käsittelyyn liittyviä haasteita, joita pelihahmoja käsittelevissä sisällönanalyysitutkimuksissa on pyritty ratkaisemaan erilaisin tavoin.

Jeroen Janszin ja Raynel G. Martisin tutkimuksessa, jota he esittelivät DiGRA:n⁴ vuoden 2003 Level Up -konferenssissa otsikolla ”The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games”, oli tavoitteena tutkia eri sukupuolia ja etnisyyksiä edustavien hahmojen välisiä valtasuhteita. Jansz ja Martis valitsivat aineistokseen 12 konsolialustoilla julkaistua peliä, joissa oli sekä mies- että naishahmoja ja joiden hahmot edustivat eri etnisyyksiä. Näiden aineistolle asetettujen esivaatimusten lisäksi Jansz ja Martis rajasivat aineistoaan vielä valitsemalla jokaisesta pelistä tarkasteltavaksi vain kaksi hahmoa (yhden pääroolissa olevan hahmon ja yhden sivuhahmon) sekä rajoittamalla aineiston käsittelyn pelien alkuvideoihin. Viimeksi mainittu raja on ongelmallinen, sillä vaikka Janszin ja Martisin (2003, 264) mukaan pelin ”[alku]video tarjoaa selvän kuvauksen pelistä, sen päähahmoista ja pääjuonesta” ja ”se on riittävä yhteenveto pelistä, sen tarkoituksesta ja sisällöstä”, alkuvideo jättää kokonaan tarkastelun ulkopuolelle sen, miten hahmot itse pelin aikana esitetään. Tällöin hahmojen analyysi rajoittuu pelkästään niistä saatuaan kuvaan hyvin rajattuna aikana ja irrotettuna pelin narratiivisesta kontekstista. Vastaavia ongelmallisia aineiston rajauksia on tehty myös muissa tutkimuksissa, joissa pelihahmoja on pyritty analysoimaan esimerkiksi yksinomaan pelien kansitaiteen perusteella (ks. esim. Provenzo 1991; Burgess ym. 2007).

Michael Hitchens on ratkaissut aineiston laajuuden ongelman toisella tavalla tutkimuksessaan, josta *Game Studies* -lehdessä julkaistiin vuonna 2011 artikkeli ”A Survey of First-person Shooters and Their Avatars”. Hitchens tutki FPS-lajityypin (*first-person shooting*) pelien pelaajahahmoja käyttäen aineistonaan 566 peliä, jotka oli julkaistu vuosina 1991–2009. Aineiston ajallinen ja määrällinen laajuus mahdollisti kattavan läpileikkauksen FPS-pelien hahmosuunnittelusta yli puolentoista vuosikymmenen ajalta. Toisaalta sisällönanalyysin tarkastelukohteet jäivät tutkimuksessa hyvin rajallisiksi: hahmoista kirjattiin ylös vain sukupuoli, etnisuus ja (ammattillinen) tausta. Lopputuloksena oli yllätyksettömästi,

että suurin osa hahmoista oli kaukaasialaisia miehiä, joilla oli sotilastausta. Hitchensin sisällönanalyysikysymykset keskittyivät ainoastaan hahmojen ulkoisiin ja helposti selvitettäviin piirteisiin mahdollistaen sen, ettei hänen tarvinnut edes pelata jokaista aineistonsa peliä. Pelaamisen lisäksi hän hyödynsikin aineistonkäsittelyssä myös toisen käden lähteitä kuten pelisivustoja ja -julkaisuja. Toinen rajauksen onnistumiseen vaikuttanut tekijä oli käsiteltävä pelilajityyppi, jolle on tyypillistä, että pelissä on vain yksi pelaajahahmo eikä juurikaan tarinallisia elementtejä. Peleistä ei siis jäänyt tiukoista rajauksista huolimatta näkemättä mitään tutkimuksen tavoitteiden kannalta olennaista.

Jälleen erilaista lähestymistapaa aineiston rajaukseen edustaa Sara M. Grimesin tutkimus, jota hän esitteli vuoden 2003 DiGRA:n Level Up -konferenssissa otsikolla ”You shoot Like a Girl! The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games”. Grimesin aineisto koostui kolmesta vuonna 2002 julkaistusta, suuriin myyntilukuihin yltäneestä toimintaseikkailupelistä, joissa oli nainen pääosassa. Hän pyrki tutkimuksessaan tarkastelemaan, toistavatko aineiston pelit kuvallisesti ja narratiivisesti jonkinlaista ”ideaalin naissankarin paradigmaa”. Grimesin sisällönanalyysikysymykset koskivat naishahmojen rooleja ja tehtäviä peleissä, kauneusihanteisiin vastaamista, naishahmojen toimintaa ja käytöstä sekä naishahmojen toivottuja subjektipositioita peleissä arvioiden niiden traditionaalisuutta. Edellä esittelemiini tutkimuksiin verrattuna Grimesin aineisto oli huomattavan pieni, mutta samalla hänen sisällönanalyysikysymyksensä pureutuivat sellaisiin kohteisiin, jotka eivät ole pelin pelaajalle tai katsojalle välittömästi selviä. Tämän vuoksi tutkimuksessa myös pelattiin kaikki aineiston pelit kokonaisuudessaan läpi, yksi peli myös vaihtoehtoisella miespäähahmolla. Lopulta aineiston suppeus osoittautui kuitenkin tutkimuskysymyksiin vastaamisen kannalta ongelmalliseksi: aineiston kolmea naishahmoa vaikuttivat yhdistävän ainoastaan tietyt ulkonäölliset piirteet sekä aseiden käyttäminen ja osallistuminen (pelien lajityypin mukaiseen) väkivaltaiseen toimintaan.

Grimes esitti varovaisen huomion siitä, että mitä vahvemmin naishahmon ulkonäkö oli seksualisoitu, sitä vahvemmin hahmo tuntui edustavan stereotyyppisiä sukupuolirooleja myös muilla tavoin. Grimesin tutkimuksen vahvuus oli paitsi aineiston pelien analysointi kokonaisuudessaan pelattuina myös

hahmoesityskeskustelun ulottaminen hahmojen ulkokuorta syvemmälle. Hänen analyysinsä pureutui ulkoisten piirteiden lisäksi myös hahmojen toimintaan, hahmon ja pelaajan väliseen suhteeseen, hahmojen välisiin (riippuvuus)suhteisiin sekä siihen, miten toimintapelien naissankarit tasapainoilevat feminiinisyiden ja maskuliinisuuden välillä.

Olenko mitä pelaan? Sisällönanalyysitutkimusten kritiikki

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca (2008, 162–163) ovat kritisoineet pelihahmoesityksistä tehtyjä sisällönanalyysitutkimuksia siitä, että ne ovat usein tarkastelleet pelejä yksinomaan representaationaalisena mediana huomioimatta riittävästi pelien erityisluonnetta media-muotona. Kritiikki kohdistuu tutkimuksiin, joissa (nais)hahmoja analysoidaan peleissä yksinomaan ulkoisten piirteiden perusteella tekemällä niistä johtopäätöksiä hahmon asemasta ja merkityksestä pelissä, ja osuu siinä maaliinsa: se, miten hahmo on ulkonäöllisesti esitetty, ei välttämättä kerro mitään siitä, miten hahmo pelissä toimii. Hahmon ulkonäkö ei kuitenkaan ole analyysin kohteena merkityksetön, sillä se on näkyvin niistä elementeistä, joista pelien hahmoesitykset rakentuvat.

Egenfeldt-Nielsen ja kumppanit (2008) kritisoivat myös monen sisällönanalyysitutkimuksen taustalla olevaa lähtöoletusta, jonka mukaan se, miten (nais-)hahmoja peleissä esitetään, vaikuttaa siihen, miten pelaajat suhtautuvat naiseen pelien ulkopuolella, ja he peräänkuuluttavat empiiristä tutkimusaineistoa oletuksen tueksi. Tällaisen tutkimuksen tekeminen on kuitenkin hyvin vaikeaa, sillä pelejä ei voida eristää pelaajien muusta mediankulutuksesta tai muista vaikutteista, joiden piirissä he toimivat. Median (erityisesti elokuvien, mainosten ja piirrossarjojen, mutta myös pelien) esittämien sukupuolistereotyyppien vaikutuksia niitä kuluttaviin lapsiin, nuoriin ja aikuisiin on kyllä tutkittu. Tämänkaltaiset tutkimukset lukeutuvat usein psykologian alaan ja niillä on empiirinen pohja.

Esimerkkinä tämän tyyppisistä pelejä tarkastelevista tutkimuksista mainittakoon Karen E. Dillin ja Kathryn P. Thillin tutkimus, josta he julkaisivat vuonna

2007 artikkelin ”Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”. Dillin ja Thillin tutkimusryhmä analysoi Yhdysvaltojen kuuden myydyimmän pelilehden tammi-kuuhun 2006 numeroiden kuvia pelihahmoista. Tutkimusryhmä havaitsi, että lehtien kuvissa sekä mies- että naishahmoja esitettiin stereotyyppisillä tavoilla: mieshahmot kuvattiin yleensä voimakkaiksi ja aggressiivisiksi, kun taas naishahmoja esitettiin seksualisoivasti. Kuva-analyysin tuloksia verrattiin siihen, miten nuoret (koehenkilöinä toimi 49 iältään 17–19-vuotiasta opiskelijaa) kuvailivat omin sanoin tyyppisten mies- ja naispelihahmojen ulkonäköä ja käytöstä. Tutkijat ottivat huomioon sen, olivatko pelilehdet nuorille tuttuja ja kuinka paljon nuoret pelasivat. Tutkimuksessa havaittiin, että nekin nuoret, jotka eivät aktiivisesti harrastaneet pelaamista, osasivat kuvata tyyppisiä peleissä esiintyviä mies- ja naishahmoja. Tästä tutkijat päättelivät, että pelien stereotyyppiset sukupuoliesitykset ovat näkyvä osa populaarikulttuuria.

Myös Alexandra Henning, Alaina Brenick, Melanie Killen, Alexander O’Connor ja Michael J. Collins ovat tutkineet nuorten arvioita digitaalisten pelien sisältämistä sukupuoliesityksistä suhteuttaen niitä nuorten pelaamisen yleisyyteen. Vuonna 2009 julkaistussa artikkelissa ”Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives” he kirjoittavat tutkimuksestaan, jossa he tarkastelivat 361 14- ja 17-vuotiaan nuoren suhtautumista peleihin, joissa joko ei ollut stereotyyppisiä sukupuoliesityksiä tai joissa oli stereotyyppisiä miesesityksiä tai stereotyyppisiä naisesityksiä. Tämän jälkeen tutkijat suhteuttivat nuorten arviot peleistä siihen, kuinka usein he pelasivat. Tutkimuksessa havaittiin, että koehenkilön sukupuoli, ikä ja pelaamisen yleisyys vaikuttivat siihen, tunnistiko nuori pelien naishahmoesitykset stereotyyppisiksi ja kokiko hän ne vahingolliseksi (Henning ym. 2009, 180–184). Tutkijat päättelivät tämän johtuvan siitä, että toistuva altistuminen tietynlaiselle sisällölle lieventää suhtautumisen negatiivisuutta tai heikentää kykyä havaita sitä (Henning ym. 2009, 191).

Vaikka tässä esitellyt esimerkkitutkimukset eivät suoraan kerro pelien vaikutuksista yleisönsä sukupuolikäsityksiin, ne kuitenkin osoittavat, että pelien kuvasto on nuorille tuttua ja että toistuva altistuminen tietynlaiselle sisällölle

saattaa heikentää kykyä tunnistaa tai tulkita sen piirteitä. Sen lisäksi, että vaikuttavatko stereotyyppiset sukupuollesitykset negatiivisesti pelaajien sukupuolikäsitteisiin myös pelien ulkopuolella, voidaan myös kysyä, karkottavatko ne mahdollisia pelaajia, jotka suhtautuvat kielteisesti tämänkaltaisiin sisältöihin.

Pellaineistoni romanttiset toimijanaiset

Digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielmassani (Friman 2013) olen kartoittanut sitä, miten digitaalisten pelien naishahmoesitykset rakentuvat ja miten niitä voidaan tutkia. Tutkimuskirjallisuuden ohella aineistoni koostuu 16 pelistä, jotka on julkaistu PC:lle, Playstation 3:lle tai Xbox 360:lle vuosina 2010 tai 2011 ja jotka ovat päätyneet kyseisten vuosien 20 myydyimmän pelin listalle Yhdysvalloissa (Entertainment Software Association 2012, 2011). Lisäksi asetin peleille vaatimuksen, että niistä piti löytyä persoonallisia hahmoja, kerronnallisia elementtejä ja dialogia. Rajasin kokonaan tarkastelun ulkopuolelle tietyt lajityypit, kuten esimerkiksi MMORPG:t sekä liikunta- ja urheilupelit niiden ominaispiirteiden vuoksi, minkä lisäksi suljin ulkopuolelle myös sellaiset pelit, joissa ei ollut lainkaan naishahmoja pelin historiallisen asetelman vuoksi.⁵ Lisäksi sisällytin aineistoon vain yhden pelin yhtä pelisarjaa kohden. Aineistoni pelit olivat lajityypiltään toimintapainotteisia⁶ ja PEGI-ikärajaltaan⁷ yhtä poikkeusta lukuun ottamatta kiellettyjä alle 16- tai 18-vuotiailta.

Tein aineistoni peleistä sisällönanalyysin, jonka tavoitteena oli selvittää, minkälaisia naishahmoesityksiä peleissä oli, toistuivatko esityksissä jotkin tietyt elementit, ja millaisista elementeistä pelien naishahmoesitykset muodostuivat. Kävin jokaisesta aineiston pelistä läpi pelin pääjuonen kokonaisuudessaan (osin itse pelaten, osin hyödyntäen peleistä julkaistuja läpipeluvideoita). Niissä peleissä, joissa pelaaja sai valita hahmonsensa sukupuolen, valitsin mieshahmon.

Toisin kuin aiemmin esittelemissäni samankaltaisissa tutkimuksissa, en lukinnut sisällönanalyysikysymyksiäni etukäteen, vaan lisäsin ja muutin niitä myös aineistonkäsittelyprosessin aikana. Päädyin tähän ratkaisuun siksi, että tavoitteenani oli löytää aineistoni pelien naishahmoesityksistä elementtejä, joita aiemmissa tutkimuksissa ei ollut välttämättä huomioitu ja joita en ollut itse

osannut ennakoita. Halusin myös rajata mahdollisimman vähän sitä, mihin seikkoihin kiinnittäisin huomiota aineistoni naisesityksissä. Tämä osoittautui onnistuneeksi valinnaksi, sillä havaitsin aineistonkäsittelyprosessin aikana sellaisia toistuvia teemoja, joita en ollut etukäteen osannut huomioida ja jotka osoittautuivat lopulta merkittäviksi. Eräs tällainen teema oli puhe naishahmoista. Myöskään jotkut alkuperäiselle sisällönanalyysilistalleni päätyneet aiheet, kuten naishahmojen maskuliinisuus, eivät olleet läsnä aineistossani odottamallani tavalla.

Ennen kuin aloitin aineiston käsittelyn, sisällönanalyysilistallani oli kuusi kysymystä, joista osalla oli myös alakysymyksiä:

1. Onko pelissä (nimettyjä) naishahmoja?
2. Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)?
3. Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)?
 - Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisina?
4. Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat?
5. Miten naishahmot osallistuvat pelin tarinaan ja toimintaan?
 - Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita?
 - Puhuvatko pelin naishahmot (jos puhuvat, niin kenelle)?
 - Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin?
6. Romantisoidaanko tai seksualisoidaanko pelin naishahmoja?
 - Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille?
 - Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan?
 - Kuvataanko pelin naishahmoja seksuaalisovista kuvakulmista?

Tein näiden kysymysten pohjalta sisällönanalyysilomakkeen, jossa oli aluksi kuusi pääkohtaa: 1) naishahmojen olemassaolo, 2) naishahmojen tausta, 3) naishahmojen rooli, 4) naishahmojen toiminta, 5) naishahmojen romantisointi ja seksuaalisointi, ja 6) naishahmojen feminiinisyys ja maskuliinisuus. Aineistonkäsittelyn edetessä lisäsin taulukkoon vielä yhden pääkohdan: 7) puhe naishahmoista.

Kaikilla pääkohdilla oli useita alakohtia, joita myös lisäsin (ja poistin) aineistonkäsittelyn edetessä. Seuraava taulukko osoittaa, miten sisällönanalyysitaulukko jalostui alkuperäisistä kysymyksistä lopulliseen muotoonsa aineistonkäsittelyprosessin aikana ja miten kysymykset jakautuivat lopulta viideksi teemaksi: 1) läsnäolo, 2) tausta ja rooli, 3) osallistuminen ja tavoitteet, 4) puhe, ja 5) sukupuolittaminen.

Merkittävin ero omassa aineistonkäsittelemenetelmässäni aiemmin esittelemiini sisällönanalyysitutkimuksiin verrattuna on se, että aineistolle esittämäni kysymykset olivat muihin tutkimuksiin verrattuna monialaisempia ja yksityiskohtaisempia. Tämä korostui entisestään sen vuoksi, että täydensin sisällönanalyysilomakkeen kategorioita aineistonkäsitteelyprosessin aikana. En esimerkiksi luonut naishahmojen taustoille tai rooleille valmiiksi määriteltyjä kategorioita etukäteen, vaan määrittelin niitä sitä mukaa kun kohtasin peleissä naishahmoja.

Ehkä yllättäenkin jokaisessa aineistoni pelissä oli vähintään yksi nimetty naishahmo. Kuitenkin vain kahdessa pelissä pelin päähahmo oli väistämättä nainen (kun taas kuudessa pelissä päähahmo oli väistämättä mies). Naishahmot

toimivat aineistoni peleissä useammin pelaajahahmon liittolaisina kuin vastustajina, ja vain neljässä pelissä pelin päävastustaja oli nainen. Taustaltaan naishahmot sijoittuivat yleensä perinteisesti maskuliiniseksi mielletyille aloille, kuten sotilaiksi. Yleisimmät taustat liittyivät joko turvallisuuden ylläpitoon tai sen vaarantamiseen, mikä selittyi aineiston pelien lajityypeillä ja niille tyypillisillä hahmoluokilla.

Kysymys naishahmojen rooleista aineistoni peleissä oli moniulotteisempi. Määrittelin roolin osaksi, joka hahmolla oli pelin tarinassa, ja yhdellä hahmolla voi määrittelyssäni olla useita rooleja. Löysin aineistostani 14 eri roolia, jotka jaoin kahteen ryhmään: 1) ihmissuhteisiin liittyviin rooleihin (ystävä, rakastaja,

vaimo, sisar, äiti ja tytär) ja 2) toimintaan liittyviin rooleihin (johtaja, asiantuntija, avustaja, sankari, antagonist⁸, pelastaja, pelastettava ja uhri). Valitettavan yllätyksellisesti aineistoni naishahmoille kolme yleisintä roolia olivat 1) pelastettava (12 pelissä), 2) uhri (11 pelissä) ja 3) avustaja (myös 11 pelissä). Tämä vastaa melko hyvin aiempien naishahmotutkimusten tuloksia, joten naishahmojen rooli pelissä ei vaikuta tältä osin radikaalisti muuttuneen vuosien kuluessa. Toisaalta positiivisena yllätyksenä lähes puolessa aineistoni peleistä (7 pelissä) oli naishahmo tai useampia jonkinlaisessa johtajan roolissa, mikä puolestaan saattaa kertoa merkittävästä muutoksesta.

Tarkastelin myös naishahmojen osallistumista pelin toimintaan ja naishahmojen toiminnan tavoitteellisuutta. Oli positiivista huomata, että jopa yhdeksässä aineistoni peleistä naishahmoilla oli omia tavoitteita, jotka eivät siis pohjautuneet pelin muiden hahmojen tavoitteisiin. Naishahmot myös osallistuivat pelien toimintakohtauksiin

Teema	Alkuperäiset kysymykset	Sisällönanalyysitaulukossa
Läsnäolo	Onko pelissä nimettyjä naishahmoja?	Nimetyt naishahmot
		Pelattavat naishahmot
		Naispuoliset liittolaiset
		Naispuoliset vastustajat
Tausta ja rooli	Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)?	Pelin naishahmojen taustat
	Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat?	Pelin naishahmojen roolit
Osallistuminen ja tavoitteet	Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita?	Omat tavoitteet (julkisuus/raha/muu)
	Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin?	Taistelemisen puolella/vastaan
Osallistuminen ja tavoitteet	Puhuvatko pelin naishahmot (ja jos puhuvat, niin muille naishahmoille)?	Puhe miehille/naisille
Puhe		Puhe toiminnasta
		Puhe ulkonäöstä
		Vähättelevä puhe
Sukupuolittaminen: feminiinisyys, romantisointi ja seksuaalisointi	Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille?	Flirttailu miehille/naisille
	Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan?	Romanttinen mielenkiinto päähahmoa kohtaan
	Kuvataanko pelin naishahmoja seksuaalisovista kuvakulmista?	Seksualisoivat kuvakulmat
		Naishahmojen vähäpukeisuus
	Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)? Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisinä?	Korostettu fyysinen feminiinisyys
		Korostettu luonteen feminiinisyys

Taulukko. Sisällönanalyysikysymysten jalostuminen hahmonrakennusteemoiksi.

– käytännössä taistelemaan – kahdessatoista pelissä. Tämä viestii siitä, että toisin kuin Dietzin (1998) tutkimuksen aikaan, nykypelien naishahmot vaikuttavat olevan sivustaseuraajien sijaan aktiivisia toimijoita.

Yksi mielenkiintoisista löydöksistä aineistossani liittyi naishahmojen ihmishuuhderooleihin. Tässä luokassa yleisimmät roolit naishahmolle olivat vaimon (8 pelissä) ja rakastajan (6 pelissä) roolit. Ystävän roolin naishahmot sen sijaan saivat vain neljässä pelissä, ja ainoastaan kahdessa pelissä naishahmojen välillä oli ystävyysuhteita muutenkin kuin päähahmoon liittyen. Naishahmot esitettiin huomattavasti useammin potentiaalisina romanssin kohteina pelin (mies-)päähahmolle kuin pitkäaikaisina ystävinä tai kumppaneina. Ennen kaikkea naisten väliset, muuhun kuin sukulaisuuteen perustuvat ihmissuhteet, olivat hyvin harvinaisia.

Roolien tarkastelun yhteydessä kiinnitin huomiota myös siihen, kuinka monessa pelissä naishahmot olivat pelin tarinan kannalta lopulta vain statistin roolissa niin, että heidän toiminnallaan ei ollut minkäänlaista todellista vaikutusta sen etenemiseen. Näin oli jopa yli puolessa (yhdeksässä) aineiston peleistä.

Puhe oli teema, joka oli vain puolittain läsnä alkuperäisessä sisällönanalyysipohjassani: alun perin olin kiinnostunut selvittämään, puhuivatko pelien naishahmot, ja jos puhuivat, niin puhuivatko he myös muille naishahmoille. Lopputuloksena oli, että naishahmot puhuivat viidessätoista aineiston kuudessatoista pelistä, mutta vain viidessä niistä naishahmot puhuivat keskenään – jostakin muusta kuin pelin miespäähahmosta. Tämä tuki havaintoani siitä, että naisten välille ei aineistoni peleissä juuri rakennettu ihmissuhteita. Toinen puoli puheen tarkasteluun nousi esille, kun pelasin ensimmäistä peliä aineistolistanani. Se oli *Batman: Arkham City* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011), jossa huomioni kiinnittyi toistuvasti siihen, miten Gotham Cityn katolta toiselle supersankarina liidellessäni kuulin, kun kaduilla norkoilevat rikolliset arvioivat roisein sanankääntein pelin naispahisten ulkonäköä ja luonteenpiirteitä. Päätin kiinnittää huomiota siihen, miten naishahmoista puhutaan myös muiden pelien kohdalla. Lopputuloksena oli, että vaikka yhdessätoista aineiston pelissä puhuttiin naishahmoista, vain kolmessa niistä puhe kohdistui naishahmon toimintaan,

kun taas viidessä pelissä puhuttiin naishahmojen ulkonäöstä ja neljässä pelissä puhuttiin naishahmoista seksuaalisovasti. Neljässä pelissä naishahmoista puhuttiin myös vähättelevään sävyyn.

Naishahmojen romantisointi ja seksuaalisointi, kuten myös naishahmojen feminiinisyyden korostaminen, oli odotetusti melko yleistä. Kokosin nämä hahmonrakennusstrategiat analyysissäni yhden teeman alle, sillä ne kaikki osallistuivat naishahmojen sukupuolittamiseen. Puolessa aineistoni peleistä vähintään yksi pelin naishahmoista osoitti romanttista mielenkiintoa pelin (mies-)päähahmoa kohtaan ja jopa yhdeksässä pelissä naishahmoja kuvattiin seksuaalisovista kuvakulmista, jotka kohdistuivat esimerkiksi naishahmon rintoihin, takapuoleen tai hameen alle. Erityisen tiukkoihin tai paljastaviin asuihin puettuja naishahmoja oli kuitenkin vain viidessä pelissä. Naishahmojen feminiinisyyttä korostettiin fyysisellä tasolla yhdeksässä pelissä ja käytöksen tasolla seitsemässä pelissä. Tämä trendi vastasi aiempia tutkimustuloksia, joiden mukaan pelien naishahmoesitykset ovat usein olleet stereotyyppisiä ja seksuaalisovia (ks. esim. Dietz 1998, 435–436).

Lopuksi: esityksissä eteenpäin

Vertailamalla omasta 2010-luvun alkuun sijoittuvasta peliaineistostani tekemiäni alustavia löydöksiä varhaisempiin naishahmoista tehtyihin sisällönanalyysitutkimuksiin ja niiden tuloksiin voin tehdä kaksi huomiota. Ensimmäinen niistä liittyy pelien naishahmoesitysten muutokseen: vaikuttaa siltä, että 90-luvun jälkeen naishahmoista on tullut paitsi yleisempiä myös rooleiltaan monipuolisempia, vaikka tietyt stereotyyppiset elementit vaikuttavatkin seuraavan vielä tiukasti perässä.

Toinen huomio liittyy siihen, mitkä asiat naishahmoesityksissä nähdään analyysin kannalta merkittävänä – tai toisin sanoen: miten naishahmoesitysten nähdään rakentuvan. On selvää, että hahmon ulkonäöllä on suuri vaikutus siihen, miten pelaaja kokee hahmon sen kohdatessaan. Se ei kuitenkaan ole ainoa asia jolle hahmo rakentuu. On tärkeää sukeltaa hahmon ulkokuorta syvemmälle itse peliin sekä hahmon toimintaan siellä, ja huomioida ennen kaikkea hahmojen

väliset sekä hahmojen ja pelaajan väliset suhteet ja kommunikaatio. Näin voidaan saada kokonaisvaltaisempi kuva siitä, miten ja millaisista elementeistä hahmoesitys pelissä rakentuu.

Tässä katsausartikkelissa olen lähestynyt kysymystä pelaamisen ja sukupuolen suhteesta luomalla katsauksen siihen, miten digitaalisten pelien nais-hahmoja on tutkittu sisällönanalyysin keinoin, millaisia haasteita tämänkaltaisiin sisällönanalyysitutkimuksiin liittyy, ja miten haasteita on pyritty ratkaisemaan. Olen myös esitellyt alustavia tuloksia omasta pro gradu -tutkielmastani, jossa olen nostanut varhaisemmissa tutkimuksissa toistuneiden analyysikohteiden rinnalle sellaisia hahmon rakentumiseen vaikuttavia tekijöitä kuin hahmon toiminnan tavoitteellisuus, hahmon puhe muille hahmoille ja muiden hahmojen puhe hahmosta sekä hahmojen väliset suhteet.

Uskon, että sisällönanalyysitutkimuksissakin olisi syytä siirtyä pelien hahmorepresentaatioiden näkemisestä yksiulotteisina kuvina kohti hahmojen ajattelemissa toimijoina, jotka rakentuvat ulkonäkönsä lisäksi myös toimiessaan ja viestiessään. On myös nostettava huomion kohteeksi se, miten tuo rakentuminen tapahtuu aina myös suhteessa muihin hahmoihin ja pelaajaan. Hahmoesitysten analyysia olisi syytä tehdä laajemmin myös mieshahmoista, jotka vaikuttavat jääneen enemmistöasemansa vuoksi ironisesti tutkimuksen marginaaliin. Erityisesti naishahmoja tutkittaessa on myös tärkeää hahmottaa pelien naisesitysten paikka osana laajamittaista pelaamisen ja sukupuolen problematiikkaa: naiset ovat edelleen vähemmistö sekä pelien tekijöiden että niiden kuluttajien joukossa, eikä kumpikaan paikka ole vielä naiselle helppo.

Viitteet

- 1 Marraskuussa 2012 pelisuunnittelija Luke Crane kysyi Twitterissä, miksi naispelisuunnittelijoita on niin vähän. Vastaukset muodostivat #1reasonwhy-hashtagin alle viestitulvan, jossa alalla työskentelevät naiset jakoivat kokemuksiaan laajamittaisesta syrjinnästä, väheksynnästä ja seksuaalisesta häirinnästä. (Hamilton 2012.)
- 2 Kesäkuussa 2013 julkaistun toimintaseikkailupeli Remember Me:n (Capcom 2013) luova johtaja Jean-Max Morris kertoi haastattelussa useiden julkaisijoiden hylänneen pelin vain sen naispäähahmon sukupuolen vuoksi (Prescott 2013).
- 3 Ks. esim. Fat, Ugly or Slutty -sivusto, joka on jo vuosien ajan koonnut naispelaajien verkkopeleissä saamia naisvihamielisiä kommentteja.
- 4 DiGRA eli Digital Games Research Association on vuonna 2003 perustettu digitaalisten pelien tutkijoiden kansainvälinen seura, joka järjestää säännöllisesti kansainvälisiä pelitutkimuskonferensseja.
- 5 Tällainen historiallisen asetelman sisältävä peli oli 1500-luvun Japaniin sijoittuva historiallinen sotastrategiapeli Total War: Shogun 2 (Sega 2011).
- 6 Mukana oli esimerkiksi räiskintäpelejä (shooter, 5 kappaletta), toiminta- ja toimintaseikkailupelejä (action ja action-adventure, yhteensä 4 kappaletta) ja toimintaroolipelejä (action-rpg, 4 kappaletta).
- 7 PEGI (Pan European Game Information) on ISFE:n (Interactive Software Federation of Europe) luoma koko Euroopan kattava videopelien sisällönarviointijärjestelmä, joka asettaa peleille niiden suosituskärajat ja varoittaa mahdollisesti haitallisesta sisällöstä. Järjestelmä on ollut käytössä vuodesta 2003.
- 8 Määrittelin rooliltaan antagonistiksi sellaiset naishahmot, joiden tehtävä pelin tarinassa oli toimia pelaajahahmoa vastaan.

Lähteet

Kaikkien verkkolähteiden osoitteet on tarkistettu 18.6.2013.

Gradututkielmani peliaineisto

Assassin's Creed: Revelations. Ubisoft 2011.
Batman: Arkham City. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.
Battlefield 3. Electronic Arts 2011.
Call of Duty: Modern Warfare 3. Activision 2011.
Dragon Age II. Electronic Arts 2011.
The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks 2011.
Fallout: New Vegas. Bethesda Softworks 2010.
Final Fantasy XIII. Square Enix 2010.
Gears of War 3. Microsoft Studios 2011.
Halo: Reach. Microsoft Game Studios 2010.
L.A. Noire. Rockstar Games 2011.
Mass Effect 2. Electronic Arts 2010.
Mortal Combat 2011. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.
Portal 2. Valve Corporation 2011.
Red Dead Redemption. Rockstar Games 2010.
Starcraft II: Wings of Liberty. Blizzard Entertainment 2010.

Lehtiartikkelit

Hamilton, Mary (2012). #1reasonwhy: the hashtag that exposed games industry sexism. *The Guardian Games Blog* 28.10.2012. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>>.

Prescott, Shaun (2013). Publishers rejected Remember Me 'due to female lead'. *ComputerAndVideoGames.com* 20.3.2013. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.computerandvideogames.com/396833/publishers-rejected-remember-me-due-to-female-lead/>>.

Tilastot

Entertainment Software Association (2011). *2011 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkajulkaisuna osoitteessa <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf>.

— (2012). *2012 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkajulkaisuna osoitteessa <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf>.

Verkkosivut

Fat, Ugly or Slutty -sivusto: <<http://fatuglyorslutty.com/>>.

Tutkimuskirjallisuus

Burgess, Melinda C. R., Steven Paul Stermer & Stephen R. Burgess (2007). Sex, Lies and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles* 57(5), 419–433.

Cassell, Justine & Henry Jenkins (toim.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Dietz, Tracy L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38: 5–6, 425–442.

Dill, Karen E. & Kathryn P. Thill (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles* 57: 11–12, 851–864.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Friman, Usva (2013). *Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus*. Digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201309115737>>.

Grimes, Sara M. (2003). "You Shoot Like A Girl!" The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. Teoksessa *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht. Verkkajulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/digital-library/publications/you-shoot-like-a-girl-the-female-protagonist-in-action-adventure-video-games/>>.

Henning, Alexandra, Alaina Brenick, Melanie Killen, Alexander O'Connor & Michael J. Collins (2009). Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives. *Children, Youth and Environments* 19(1), 170–196.

Hitchens, Michael (2011). A Survey of First-person Shooters and their Avatars. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11(3), December. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens>.

Jansz, Jeroen & Raynel G. Martis (2003). The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games. Teoksessa *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 260–269. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-representation-of-gender-and-ethnicity-in-digital-interactive-games/>>.

Kafai, Yasmin B., Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto, TRIM. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>>.

Provenzo, Eugene F. Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.

Suoninen, Annikka (2013). *Lasten mediabarometri 2012. 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Katsaus

Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@utu.fi

Tampereen yliopisto

JAAKKO SUOMINEN

jaakko.suominen@utu.fi

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Pelitutkimus on tutkimusalana ja tieteenalana nuori, jos pelitutkimusta tarkastellaan vain digitaalisten pelien viitekehyksessä. Siitä syystä pelitutkimuksen kehitystä tai historiaa ei ole juuri tutkittu. Tässä katsausartikkelissa analysoimme 35 suomalaista peliväitöskirjaa, jotka ovat ilmestyneet vuosien 1998–2012 välillä. Katsaus osoittaa, miten erilaisia lähtökohtia ja näkökulmia pelitutkijoilla on ollut näinä vuosina. Katsauksestamme käy ilmi myös, että suomalainen pelitutkimus osallistuu aktiivisesti kansainväliseen keskusteluun, vaikka joitain yksittäisiä kansallisia erityispiirteitä tutkimuksella voi olla. Tutkimusjaksollamme on havaittavissa, että pelitutkimus on kehittynyt itsenäisen tutkimusalan suuntaan, vaikka yksittäiset väitöskirjat linkittyvät tyypillisesti myös emotieteidensä tutkimusperinteisiin.

Avainsanat: pelitutkimuksen historia, tieteenalan itseymmärrys, monitieteisyys, akateemiset pelaajat

Abstract

Finnish Game Research Based on PhD Dissertations Published between 1998 and 2012

Given the young age of game studies, the recent history and development of the field remains largely unstudied. This article takes a closer look at 35 games-related Finnish doctoral dissertations published between 1998 and 2012. The metareview explores the diverse starting points scholars have taken to study games during the years. The results show that instead of any particular national focus, the studies rather connect to topical international discussions and debates. While a trend towards acknowledging an autonomous discipline can be identified over the studied period, the studies also contribute to a variety of other fields.

Keywords: history of game studies, disciplinary self-understanding, metareview, interdisciplinary studies, academic gamers

Suomalaisen pelitutkimuksen historia voidaan ulottaa ainakin sadan vuoden päähän, esimerkiksi Yrjö Hirnin (1916) ja Elsa Enäjärvi-Haavion (1932) teoksiin. Digitaalisia pelejä koskevia tutkimuksia on Suomessa julkaistu enemmän 1990-luvulta lähtien, vaikka muun muassa varhaisimmat aihepiirin gradut ovat tietävästi jo 1970-luvulta ja 1980-luvun alusta (ks. esim. Järvilehto 1973; Kuuselo 1976; Moilanen 1983).¹ Ensimmäiset suomalaiset digipelejä käsittelevät väitöskirjat ovat 1990-luvun lopulta. Silloin tutkimus pohjautui yksittäisten tutkijoiden

kiinnostukseen. Laajemmat pelitutkimukseen keskittyneet tutkimusryhmät syntyivät Suomessa vasta 2000-luvun puolella.²

Peleihin liittyvät väitöskirjat, joita Suomessa on oman kartoituksemme perusteella vuosina 1998–2012 ilmestynyt 35, antavat tietyn kuvan tieteenalan ja tutkimusalueen kehityksestä. Yhtäältä ne dokumentoivat, miten pelitutkimus on hyväksytty suomalaisessa yliopisto- ja tutkimusjärjestelmässä. Toisaalta väitöskirjojen yhteistarkastelu voi paljastaa vaihtoehtoisia ja huomaamattomampia kehityskulkuja ja näkökulmia. On myös huomionarvoista, että käytännössä

lähes kaikki tämänhetkiset professorit, jotka ohjaavat ja tarkastavat Suomessa peleihin liittyviä väitöskirjoja, ovat itse alun perin tutkineet jotain muuta kuin suoranaisesti pelejä.

Muilla tieteidenvälisillä ja poikkitieteisillä tutkimusalueilla ja tieteenaloilla on jo aiemmin analysoitu väitöskirjoja, kun on haluttu luoda katsaus tutkimusalueen moninaisuuteen ja tietynlaiseen kypsymiseen. Toistaiseksi löytämämme esimerkit muun muassa turismin tutkimuksesta kuitenkin osoittavat, että julkaisut ovat olleet monesti pintapuolisia (ks. esim. Jafari & Aaser 1988; Huang 2011). Niissä on keskitytty kartoittamaan tehtyjä tutkimuksia ja sijoittamaan tutkielmia esimerkiksi perustieteidensä perusteella luokkiin sekä kartoittamaan yliopistokohtaisia ja maantieteellisiä levinneisyyksiä, monesti maa tai maanosa kerrallaan. Mekin olemme lähteneet aineiston analyysissä liikkeelle näistä tekijöistä, mutta olemme myös jonkin verran analysoineet väitöskirjojen sisältöjä.

Näkökulmia pelitutkimuksen tutkimushistoriaan ja väitöskirjoihin on useita, eikä tämän katsauksen tarkoitus ole tuottaa kaikenkattavaa esitystä viime vuosikymmenten suomalaisesta pelitutkimuksesta. Pikemminkin haluamme esitellä niitä kirjavia lähtökohtia, joista suomalaiset tutkijat ovat ponnistaneet vuosien varrella pelien pariin. Keskitymme monista mahdollisista teemoista tässä katsauksessa muutama. Kiinnitämme huomiota muun muassa siihen, mitä pelejä suomalaisissa peliväitöskirjoissa on tutkittu ja millaiseen tutkimuskirjallisuuden tutkijat viittaavat väitöskirjoissaan: millaisiin klassikkoteksteihin tutkijat viittaavat ja viittaavatko he toisiinsa? Näin luomme käsityksen, kuinka yhtenäinen ja verkostoitunut tutkimusalue pelitutkimus Suomessa on. Sen jälkeen pohdimme, löytyykö väitöskirjojen perusteella pelitutkimukselle jonkinlaisia vaiheita tai koulukuntia. Katsauksen lopuksi käsittelemme vielä väitöskirjantekijöiden henkilökohtaista ja metodologista suhdetta pelaamiseen: voiko pelejä tutkia muuten kuin pelaamalla ja miten tutkijat esittelevät väitöskirjoissaan motiivinsa juuri pelien tutkimiseen? Aivan aluksi esittelemme omat tutkimusmenetelmämme ja aineistomme.

Menetelmä ja aineisto

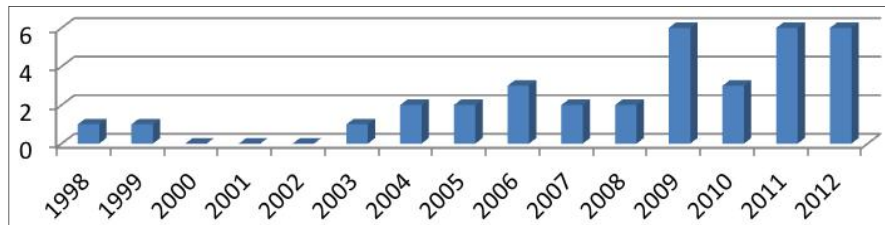
Aineistomme koostuu 35 suomalaisesta digipeliväitöskirjasta vuosilta 1998–2012. Olemme seuranneet suomalaisten väitöskirjojen valinnassa avoimia kriteerejä. Suurin osa väitöskirjoja käsittelee PC-pelejä, konsolipelejä, verkkopelejä, mobiilipelejä, paikkatietoisia pelejä (*location-based games*) tai digitaalisia ja ei-digitaalisia elementtejä yhdistäviä pelejä. Olemme ottaneet mukaan myös roolipelaamista, urheilua, bisnessimulaatioita ja oppimispelejä käsittelevät tutkimukset, jos tekijät ovat kytkeneet väitöskirjansa selkeästi pelitutkimuksen kenttään. Lista suomalaisista peliväitöskirjoista sisältää pääasiassa suomalaisissa yliopistoissa tehtyjä suomalaisten tai ulkomaisten tutkijoiden tekemiä tutkimuksia [31]³ mutta listalla on myös kolme suomalaisten pelitutkijoiden ulkomailla tapahtunutta väitöstä [22, 25, 29].

Aloitimme aineistonkeruun syksyllä 2012. Aluksi kokosimme listan niistä väitöskirjoista, jotka itse tiesimme ja joita omien tutkimusryhmiemme kollegat tunsivat. Julkaisutietokantoja selaillemalla saimme muutaman täydennyksen listaan. Sen jälkeen jaoimme alustavan listan pelitutkijoiden DiGRA Finland -sähköpostilistalla ja Facebookissa. Joukkoistamisen avulla saimmekin muutamassa päivässä lisää päivityksiä listaan. Sen jälkeen lista täydentyi parilla väitöskirjalla, joihin törmäsimmekin lukemalla väitöskirjojen lähdeluetteloita ja nähtyämme sattumalta vanhoja väitöstiedotteita. Todennäköisesti listalta puuttuu edelleen yksittäisiä väitöskirjoja, mutta lista on kuitenkin nähdäksemme niin kattava, että aineiston perusteella on mahdollista tehdä yleistyksiä.

Väitöskirjalistan kokoamisessa on ollut jonkin verran työtä, ja käsityksemme mukaan pelkästään listan kokoaminen ja julkaiseminen voi lisätä nykyisten ja tulevien pelitutkijoiden alaan liittyvää itseymmärrystä ja historiatietoisuutta. Väitöskirjat eivät tietenkään anna koko kuvaa suomalaisesta pelitutkimuksesta, ja tutkimushistoriaa olisi voinut analysoida myös esimerkiksi tutkimalla hankkeita ja niiden rahoituksia, muita julkaisuja tai pelitutkimuksen yliopisto-opetusta – tai vertailemalla suomalaista tutkimusta muiden maiden tilanteeseen. Ajan rajallisuuden vuoksi nämä aiheet jäävät tällä kertaa jatkotutkimuksiin.

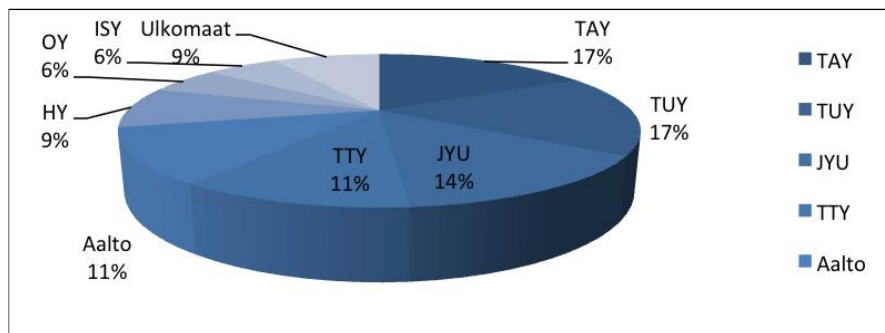
Uskomme kuitenkin, että tekemämme peruskartoitus helpottaa kuvattujen aiheiden tutkimista tulevaisuudessa.

Tarkasteltujen väitöskirjojen vuosittainen ilmestymismäärä näkyy kuviosta 1.



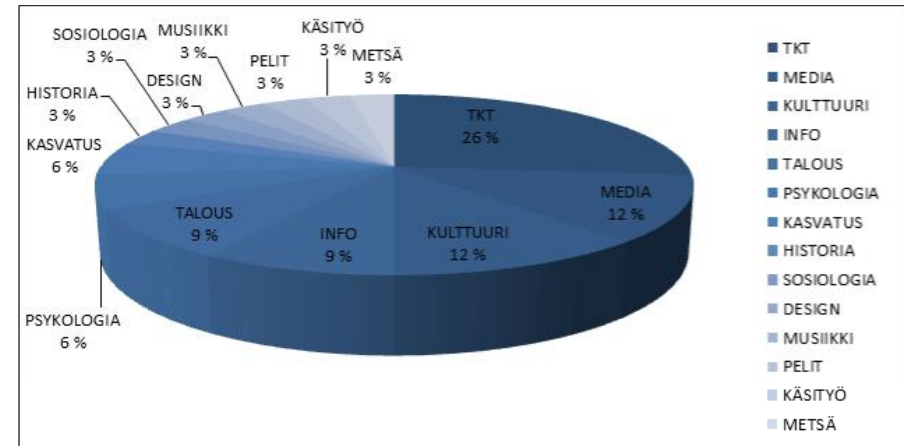
Kuvio 1. Suomalaisen peliväitöskirjojen vuosittainen jakauma 1998–2012.

Ei liene yllättävää, että digipelejä käsittelevien väitöskirjojen vuosittainen julkaisumäärä on lisääntynyt tarkasteluajanjaksolla. Esimerkiksi vuosien 1998 ja 2008 välillä ilmestyi 14 väitöskirjaa ja vuosina 2010–2012 15 väitöskirjaa.



Kuvio 2. Väitöskirjojen jakauma yliopistoittain.

Kuvio 2 kertoo, miten väitöskirjat ovat jakautuneet yliopistojen välillä. Tampereen ja Turun yliopistoissa on valmistunut kuusi väitöskirjaa, Jyväskylässä viisi ja Tampereen teknillisessä yliopistossa sekä Aalto-yliopistossa neljä.⁴ Muissa yliopistoissa digipeliväitöskirjoja on valmistunut kolme tai vähemmän.



Kuvio 3. Väitöskirjojen jakauma tieteenaloittain.

Kuviosta 3 käy väitöskirjojen jakautuminen tieteenalakohtaisesti. Moni- ja poikkitieteellisten tutkimusalojen julkaisut voidaan jaotella pohjatieteiden mukaan. Pelitutkimuksen tapauksessa moisen jaottelun tekeminen ei ole yksinkertaista, sillä monet pelitutkijat ovat hyödyntäneet useamman tieteenalan teorioita ja menetelmiä ja siten yksittäiset väitöskirjat kuuluvat ikään kuin useammalle tieteenalalle. Oman jaottelumme olemme tehneet sen perusteella, mikä on ollut kunkin työn väitöspaikka ja oppiaine. Olemme yhdistäneet joitain aloja, joten esimerkiksi luokkamme 'tietojenkäsittelytiede' sisältää väitöskirjat, joita on tehty esimerkiksi tietojenkäsittelyyn, tietojärjestelmätieteeseen, interaktiiviseen tekniikkaan ja tietotekniikkaan. Tämä kokonaisuus on selkeästi suurin, sillä tietojenkäsittelytieteisiin on tehty yhdeksän digipeliväitöskirjaa. Mediatutkimus puolestaan sisältää mediatutkimuksen lisäksi mediatieteen, viestinnän ja tiedotusopin, ja sille alalle on tehty neljä väitöskirjaa, samoin kuin sitä lähellä olevaan ryhmään, jonka olemme nimenneet kulttuurintutkimukseksi. Enemmän kuin yksi väitöskirja on valmistunut informaatiotutkimuksesta (3), kauppatieteistä (3), psykologiasta (3) ja kasvatustieteistä (2).

Puolet väitöskirjoista on monografioida (17/35) ja puolet artikkeliväitöskirjoja (18/35). Artikkeliväitöskirjat ovat aiemmin olleet tyypillisempiä teknisissä

tieteissä mutta niiden tekeminen on yleistynyt viime vuosina myös muualla. Suurin osa (28/35) suomalaisista digipeliväitöskirjoista on englanninkielisiä, ja tässäkin suhteessa voimme havaita yleisen tieteen tekemisen muutoksen, sillä suomenkielisistä neljä on julkaistu seitsemän ensimmäisen peliväitöskirjan joukossa 1998–2005. Toisaalta vuonna 2012 julkaistuista kuudesta väitöskirjasta kaksi on suomenkielistä [34, 35]. Väitöskirjantekijöistä enemmistö on toistaiseksi ollut miehiä (22 miestä, 13 naista), mutta tilanne on muuttumassa. Miehet dominoivat erityisesti alkuvuosien väitöskirjoissa, sillä vuosina 1998–2006 julkaistujen 10 väitöskirjan tekijöistä vain kaksi oli naisia. Vuosina 2011–2012 peliväitöskirjoja tehneistä on sen sijaan yhtä paljon miehiä kuin naisia.

Suomalaiset väitöskirjantekijät joutuvat keräämään tutkimukselle rahoituksen useilta tahoilta ja monesti lyhyinä pätkinä. Aineistossamme useimmiten peliväitöskirjojen rahoittajana mainitaan Suomen Akatemia, ja 14 tutkijaa on saanut rahoitusta joko tutkijakoulusta tai Akatemian rahoittamalta projektilta. Kahdeksan tutkijaa on saanut Tekes-rahoitusta. Suomen Kulttuurirahasto tai joku sen aluerahastoista mainitaan rahoittajana yhdeksässä väitöskirjassa. Yliopistojen ulkopuolisista työnantajista merkittävin on ollut Nokian tutkimuskeskus, jossa viisi tutkijaa on työskennellyt ainakin jossain vaiheessa väitöskirjaprojektiaan [8, 10, 17, 25, 33]. Joissakin tapauksissa rahoitusta on tullut myös EU:n puiteohjelmista tai komissiolta [esim. 32, 35].

Selvää eroa ei voi vetää perustutkimuksen ja soveltavan tutkimuksen välille, sillä monessa väitöskirjaprojektissa on tehty molempia. Karkeasti arvioiduna puolet väitöskirjoista on ollut selkeästi perustutkimukseen orientoituneita, mutta nämäkin tutkimukset sisältävät usein sovellettavissa olevia ohjeistoja, suunnitteluperiaatteita ja arviointikriteereitä. Frans Mäyrä (2012) onkin todennut, että soveltavaan pelitutkimukseen on toistaiseksi saanut paremmin kansallista rahoitusta, joten tutkijat ovat joutuneet ikään kuin salakuljettamaan soveltaviin projekteihin enemmän perustutkimuksellista näkökulmaa.

Yleisesti ottaen rahoitus noudattelee pitkälti vakiintuneempien tutkimusalojen tilannetta. Pelitutkimukselle Suomessa on kuitenkin vasta viime vuosina avautunut erityisrahoituskanavia, mitkä osoittavat pelaamisen kasvaneen merkityksen sekä taloudellisena että yhteiskunnallisena kysymyksenä. Muun

muassa Tekes on käynnistänyt peleihin keskittyvän Skene-tutkimusohjelmansa (2012–2015). Pelitutkimussäätiö puolestaan rahoittaa erityisesti uhka- ja rahapelaamiseen liittyviä tutkimuksia. Lisäksi on nähtävissä, että esimerkiksi pitkään toimineet tutkimuksen rahoittajasäätiöt sekä Suomen Akatemia ovat alkaneet suhtautua entistä suopeammin pelitutkimukseen.

Väittelijöiden tutkitut pelit ja käyttämä kirjallisuus

A lun perin ajatuksemme oli listata kaikki väitöskirjoissa analysoidut pelit ja tehdä niistä alusta- ja pelityyppikohtainen luokittelu. Hyvin pian tajusimme, että moinen olisi liian työlästä ja ylipäätään hankalaa, sillä tutkittujen pelien määrä vaihteli suuresti väitöskirjojen välillä. Vain muutamat väitöskirjoista [19, 26, 29] keskittyivät yksittäisiin peleihin. Suurin osa käsitteli tai ainakin mainitsi suuren määrän pelejä tai pelaamisen, urheilun ja leikkimisen muotoja. Esimerkiksi Aki Järvinen mainitsi käyttäneensä yli sadan pelin valikoimaa määritelläkseen, arvioidakseen ja muokatakseen analyysimenetelmänsä [13, s. 43]. Markus Montolan väitöskirjan ludografia eli peliluettelo sisälsi melkein sata peliä *Mass Effect 2*:sta ja *Pictionarystä Fear Factoriin*, koripalloon sekä vähän tunnettuihin roolipeleihin ja pervasiivisiin peleihin.

Noin kaksi kolmasosaa väitöskirjoista sisälsi vähintään yhden kaupallisen pelin analysointia. Samaan aikaan kolmannes käsitteli vain sellaisia pelejä, jotka oli kehitetty väitöskirjaa tai siihen liittyvää laajempaa tutkimusprojektia varten. Omia pelejä käsiteltiin erityisesti tietojenkäsittelytieteisiin tehdyissä suunnittelutieteellistä metodia hyödyntävissä väitöskirjoissa. Itse suunniteltuja ja/tai toteutettuja pelejä oli myös oppimispelejä [1, 6, 24, 35], liikkeenjohdollisia simulaatioita [3] ja liveroolipelejä [30] käsittelevissä väitöskirjoissa. Viisi väitöskirjaa käsitteli mobiilipelien ja pervasiivisten pelien muotoja ja mahdollisuuksia, ja nämä väitöskirjat nojautuivat ainakin osittain omaan pelikehitykseen ja prototyyppeihin [10, 17, 25, 31, 33]. Ei ole kovin yllättävää, että neljä väitöskirjantekijää näistä viidestä oli työskennellyt Nokian tutkimuskeskuksessa.

Väitöskirjaprosessin osana suunnitelluilla peleillä on useimmiten tarkkaan määritellyjä tavoitteita ja ominaisuuksia. Ehkä osittain juuri siitä syystä niillä

on harvoin kaupallista potentiaalia – vaikka poikkeuksiakin on. Samanaikaisesti väitöskirjantekijät mainitsivat harvoin kaupallisia suomalaisia pelejä. Yksi syy vähäisiin mainintoihin voi olla siinä, että suomalaiset pelit ovat saavuttaneet useammin kansainvälistä menestystä vasta viime vuosina. Toinen syy suomalaisten pelien käsittelyn vähyyteen voi olla se, että peliyritykset eivät ole osanneet hyödyntää akateemisen tutkimuksen mahdollisuuksia eivätkä tutkijat ole osanneet tai halunneet aktiivisesti hakeutua yhteistyöhön. Poikkeuksena on lähinnä lapsille suunnattu Sulakkeen *Habbo Hotel* -virtuaalimaailma, jota on tutkittu kahdessa aineistomme väitöskirjassa [16, 26] ja jota käsitteleviä väitöskirjoja on ilmestynyt lisää keväällä 2013 (Johnson 2013; Merikivi 2013). Habbo Hotelin tapaus osoittaa väitöskirjatutkimuksen hitauden: vaikka yksittäisiä väitöskirja-artikkeleita tai konferenssipapereita julkaistaisiin nopeammin, kokonaisen väitöskirjan tekemiseen menee useita vuosia. Näin ollen on odotettavissa, että tämänhetkisiin suomalaisiin menestyspeleihin liittyviä väitöskirjoja alkaa ilmestyä vasta muutaman vuoden kuluttua.

Suomalaiset pelitutkijat eivät siis ole kovin paljon tutkineet suomalaisia pelejä. Sama pätee suomalaiseen leikkitutkimukseen verrattuna kansainvälisiin klassikoihin. Suomalaiset pioneerit, kuten aiemmin mainitut Yrjö Hirn ja Elsa Enäjärvi-Haavio loistavat poissaolollaan useimmista suomalaisista peliväitöskirjoista. Sen sijaan esimerkiksi Johan Huizingan (1955) ja Roger Caillois'n (1961) klassikkokirjoihin viittaavat monet.⁵ Nämä viittaukset paikantavat väitöskirjan osaksi kansainvälistä pelitutkimuksen kenttää ja samalla rakentavat traditiota ja kaanonit pelitutkimuksen alueelle. Yksi tuoreempi suomalainen pelitutkija on kuitenkin läsnä lähes jokaisessa suomalaisessa väitöskirjassa. Hän on Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median professori Frans Mäyrä, joka on muun muassa toiminut pelitutkimuksen kansainvälisen järjestön, DiGRAn, ensimmäisenä puheenjohtajana. Jos väitöskirjan tekijä ei ole viitannut johonkin Frans Mäyrän tutkimukseen, Mäyrä on voinut olla väitösprosessissa osallisena väitöskirjan ohjaajana, esitarkastajana, vastaväittäjänä tai kiitososiossa mainittuna henkilönä. Mäyrästä onkin tullut suomalaisen pelitutkimuksen johtava hahmo, mikä näkyy sekä kansainvälisessä yhteistyössä,

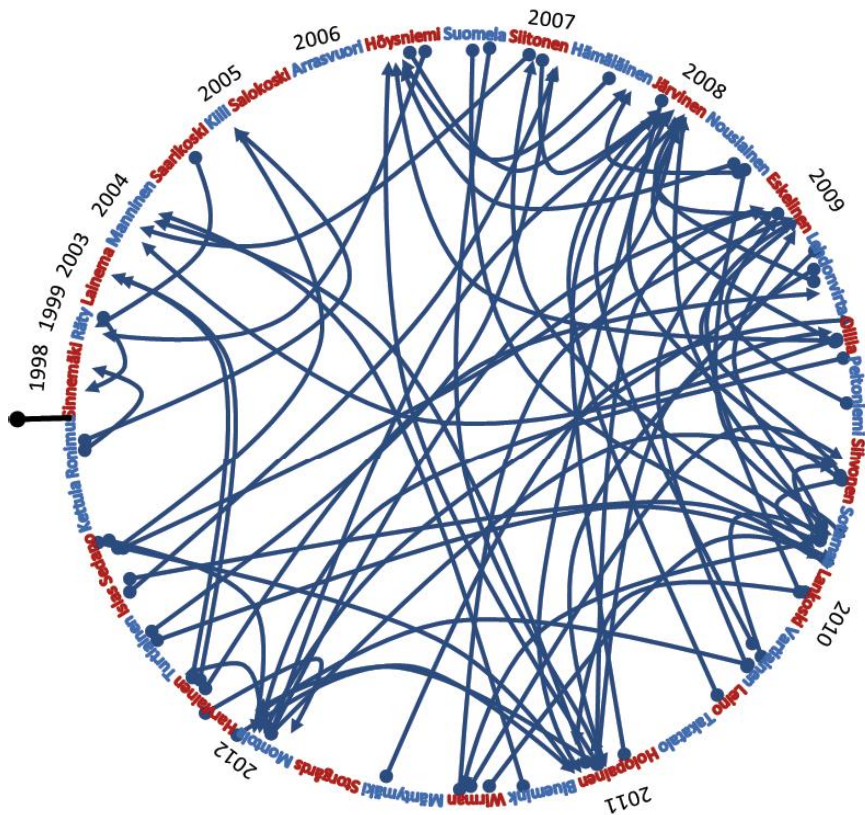
väitöskirjoissa että hänen osallistumisessaan pelejä koskevaan julkiseen keskusteluun ja muuhun yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen.

Frans Mäyrän tutkimuksiin viitataan 20 väitöskirjassa. Seuraavaksi viitatuimpia miespainotteisella ”gurulistallamme” – jolle ovat päässeet vähintään 10 väitöskirjassa mainitut tutkijat – ovat Johan Huizinga (19), Katie Salen ja Eric Zimmerman (17), Jesper Juul (17), Roger Caillois (14), Henry Jenkins (14), Espen Aarseth (13), Gonzalo Frasca (13), Mihaly Csikszentmihályi (12), Chris Crawford (12), Brian Sutton-Smith (11), T. L. Taylor (10), Edward Castranova (10) ja James Paul Gee (10). Gurulistan kärjen takana on useampia tutkijoita, joihin on vähintään viisi viittausta.

Jos tarkastellaan vastavuoroisesti suomalaisten väitelleiden listaa, eniten gurulistaviittauksia ovat tehneet Aki Järvinen [13], Tanja Sihvonen [19], Olli Sotamaa [20], Olli Leino [22] ja Markus Montola [33.] Näitä tutkijoita yhdistää kytkös DiGRAan, minkä lisäksi he ovat väitelleet muutaman viime vuoden aikana ja ovat työskennelleet tai ovat olleet läheisessä yhteydessä Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmään. Suomalaisissa pelitutkijoissa näyttääkin olevan DiGRA-orientoitunut ydinryhmä. Sitä ympäröi joukko, joka on jossain määrin tekemisissä DiGRAn kanssa, muttei jatkuvasti. Tämän lisäksi on useita, joilla ei ole juuri mitään kytköksiä DiGRA-piiriin tutkijoihin tai tutkimuksen gurulistan klassikoihin.

Kuvio 4 esittää väitöskirjojen keskinäiset viittaukset. Nuolen suunta osoittaa viittauksen kohteen, joka on toinen väitöskirja tai toisen väitöskirjantekijän joku muu tutkimus.

Viittauskuvioista voi tehdä muutamia kiinnostavia huomioita. Ensimmäisiin väitöskirjoihin ja niiden tekijöihin on hyvin vähän viittauksia, Tony Mannista lukuun ottamatta. Heidän väitöskirjansa ovat ehkä olleet pelitutkimuksen kannalta liiankin aikaisia, tai sitten väitöskirjat ovat mahdollisesti osoittautuneet myöhempien tutkijoiden näkökulmasta epärelevantteiksi. Toisaalta aiemmin mainittu DiGRA-ryhmä on tuottanut paljon keskinäisiä viittauksia. Kuvioista voi hahmotella myös kahden tai muutaman tutkijan keskinäisiä viittausverkostoja. Samanaikaisesti on useita tekijöitä, joihin muut eivät ole viittaneet kertaakaan.



Kuvio 4. Väittelijöiden keskinäiset viittaussuhteet.

Ei ole olemassa mitään yhtenäistä suomalaista pelitutkimuksen koulukuntaa, vaikka jonkinlaisia solmukohtia tai kasaumia on syntynyt.⁶

Varsinkin DiGRA-keskeinen pelitutkimus on vahvaa Pohjoismaissa, joten suomalaista pelitutkimusta olisi jatkossa mielekäästä peilata tarkemmin muuhun pohjoismaiseen tutkimukseen. Tämä vaatisi tosin toisenlaista aineistoa ja tutkimusasetelmaa. Myös muilla monitieteisillä ja tieteidenvälisillä alueilla, kuten kulttuuritutkimuksessa Pohjoismaat ovat muodostaneet vastaaventyyppisiä kotipesiä ja yhteisen keskustelun tiloja (Alasuutari 1999). DiGRAn pohjoismaiset

konferenssit ja Nordic Game Research Networkin kaltaiset tutkijaverkostot kertovat näistä aktiviteeteista, ja pohjoismainen yhteistyö on vahvaa muun muassa roolipeliharrastuksessa ja -tutkimuksessa sekä peliteollisuuden yhteistyössä (esim. vuosittaiset Nordic Games -tapahtumat). Kuten muussakin pohjoismaisessa yhteistyössä pelitutkimuksen alueella näkyy se, että Islanti ei ole mukana yhtä aktiivisesti kuin muut Pohjoismaat ja erilainen kieli vaikuttaa suomalaisten kontakteihin muihin Pohjoismaihin. Toisaalta kommunikaatio tapahtuu joka tapauksessa pohjoismaisessakin pelitutkimuksen viitekehyksessä englanniksi, ja Pohjoismaissa työskentelee nykyään useita muista maista Suomeen ja Skandinaviaan tulleita tutkijoita.

Tutkimusalan kehitysvaiheet

Tieteenfilosofiasta ja sosiologiasta voidaan hakea malleja, kun arvioidaan pelitutkimuksen kehitysvaiheita. Thomas Kuhn (1962) jakaa esimerkiksi kuuluisassa paradigmatieteoriassaan tieteenalan toiminnan esiparadigmaattiseen, normaalitieteen ja tieteellisen vallankumouksen vaiheisiin. Vaikka jotkut tutkijat ovat pohtineet pelien suhdetta tieteellisten paradigmojen muutoksiin (ks. esim. Bryce & Rutter 2006, 9–11), Kuhnin teoria ei sovi kunnolla peliväitöskirjojen analyysiin. Koska pelitutkimus on luonteeltaan niin voimakkaan moni- ja poikkitieteellistä sekä tieteidenvälistä, selkeät pelkästään pelitutkimukseen soveltuvat paradigmajaottelut eivät toimi. Toisin voi olla, jos pelejä itsessään ajatellaan sellaisina anomaliaina, jotka voivat aiheuttaa tieteellisen kriisin jollain vakiintuneella tieteenalalla: kun tutkimuskohteeksi otetaan pelit, aiemmat, esimerkiksi kirjallisuuden, sosiologian, tietojenkäsittelytieteiden tai mediatutkimuksen menetelmät eivät yleensä sellaisinaan sovellu tutkimusmenetelmiksi.

Pelitutkimusta voi verrata myös muiden digitaalisten medioiden ja uusien medioiden tutkimusalueiden kehitykseen. David Silver (2006) jakaa kyberkulttuurin⁷ tutkimuksen 1) pioneerivaiheeseen, 2) tarkentavaan vaiheeseen, 3) lisääntymisvaiheeseen ja 4) etabloitumisvaiheeseen, tietynlaiseen institutionaaliseen vakiintumiseen. Silverin käyttämä jaottelu perustuu Anne K. Beaubienin ja kumppaneiden vuonna 1982 esittelemään malliin. Pioneerivaihe on selkeästi

nähtävissä varhaisissa suomalaisissa peliväitöskirjoissa, muun muassa siten, että varhaiset tutkijat viittaavat töissään aiemman tutkimuksen vähäisyyteen [2, s. 144] ja siinä, miten he perustelevat tutkimuksen tärkeyttä ja uuden ilmiön merkitystä. Viittaukset aiemman tutkimuksen vähäisyyteen häviävät nopeasti tai kohdistuvat erityisempiin kohteisiin pelaamisen sisällä. Silverin soveltama jaottelu ei kuitenkaan käy pioneerivaiheesta eteenpäin suomalaisten peliväitöskirjojen luokitteluun, koska jaottelu on tarkoitettu tutkimusalojen institutionaalisen kehityksen tarkasteluun. Jos tutkisimme väitöskirjojen lisäksi konferensseja, tieteellisten lehtien ja seurojen perustamista, koulutus- ja tutkimusohjelmia ja hankerahoituksia, jaottelu soveltuisi paremmin yhdeksi vertailukohtaksi.

Nick Dyer-Witthford ja Greig de Peuter (2009, xxiv–xxix) esittävät, että pelitutkimus on viime vuosikymmeninä kehittynyt tuomitsevan ja juhlistavan vaiheen jälkeen kohti kriittistä vaihetta. Moinen tietynlainen teesi–antiteesi–synteesi-rakenne ei kokonaisuutena hahmotu aineistostamme, vaikka väitöskirjoista löytyy jokaiseen sopivia esimerkkejä. Tämä johtuu siitä, että pelitutkimus ei ole mitenkään yhtenäinen alue, vaan väitöskirjan tekijät tulevat monilta eri tieteenaloilta ja käyvät keskustelua emotieteidensä kanssa (tästä lisää myöhemmin).

Epäyhtenäisyydestä huolimatta pelitutkimuksessa ja monissa väitöskirjoissa määritellään, kuinka avoimia tai suljettuja pelitutkimuksen rajat ovat (myös tästä lisää myöhemmin). Jaakko Suomen (2013) mukaan traditioiden luomisella on tärkeä merkitys rajojen määrittämisessä. Digitaalista kulttuuria esimerkkinä käyttäen hän on esittänyt, että traditioita voi määrittää vähintään viidellä eri tavalla: 1) korostamalla tutkijan omaa henkilökohtaista tieteenalataustaa ja sen traditioita, 2) valitsemalla ja poimimalla tieteenalaklassikoita toisista tutkimuskaanoneista, 3) tuottamalla systemaattisesti uusista tutkimuksista merkkipaaluja ja korostamalla niiden arvoa, 4) osoittamalla tutkittavan ilmiön pitkäkestoisuuden ja historiallisuuden sekä 5) tunnistamalla käännteitä tutkittavan ilmiön nykyhetkestä. Nämä tavat näkyvät myös pelitutkimuksessa, joka viittaa vanhoihin tutkimusklassikoihin, korottaa uusia tutkimuksia, pelejä ja pelilaitteita jalustalle ja jonka piirissä tutkijat voivat korostaa suhdettaan myös emotieteiden tutkimustraditioihin. Olemme myös täysin tietoisia siitä, että meidän katsausartikkelimme osallistuu omalta osaltaan traditionrakennusprosessiin,

koska kenties ensimmäistä kertaa määritämme suomalaisen pelitutkimuksen ominaispiirteitä.

Rajojen vetäminen: kohti itsenäistä tieteenalaa?

Kuten aiemmin totesimme, tutkitut väitöskirjat eivät asetu kronologisesti toisiaan seuraaviin tutkimuksen kehitysvaiheisiin. Selkeän vaihejaon puutteesta huolimatta voimme väittää, että pelitutkimus on alana kypsynyt. Väitöskirjoissa sen huomaa siitä, että tutkijat kirjoittavat tekstiään selvemmin nimenomaan pelitutkimuksena ja pelitutkimuksen tieteelliselle yhteisölle. Toki kirjoittajat edelleen hakevat toisilta aloilta vaikutteita pelitutkimukseen, mutta kasvavassa määrin etsitään myös pelitutkimuksesta inspiraatiota muille tieteenaloille. Seuraavaksi käsittelemme tarkemmin, ajattelevatko väitöskirjantekijät pelitutkimusta itsenäisenä ja erityisenä tutkimusalana, tietynlaisena osanäkökulmana vai näkevätkö he pelit ensisijaisesti muiden perinteisempien tieteenalojen tutkimuskohteina.

Löytäkseen parhaita tapoja pelien tutkimiseen tutkijat ovat hakeneet vaikutteita, teorioita ja menetelmiä hyvin monilta tieteenaloilta. Mia Consalvon (2012, 120) mukaan varhaisvaiheessa pelitutkijat jakautuivat esimerkiksi sosiologiassa ja psykologiassa (ja kasvatustieteissä) työskennelleisiin vaikutustutkijoihin sekä humanisteihin ja muihin, jotka hakivat jatkuvasti uusia menetelmiä ja kieltäytyivät ajattelemasta pelaajia passiivisina objekteina, joita pelien vaarat uhkasivat. Consalvon vastakkainasettelu on vähän liioitteleva, mutta meidänkin aineistostamme on mahdollista tunnistaa kahden näkökulman edustajia, joista toisille pelit ovat yksi mediamuoto, sisältö tai ilmiö toisten joukossa ja toisille kokonainen uusi erityistä metodologiaa vaativa ilmiö. Tarja Salokoski [7], jonka väitöskirja kuuluu psykologian alaan, sitoo työnsä erityisesti psykologiseen mediavaikutusten tutkimukseen. Kirjoittaessaan pelitutkimuksesta Salokoski tarkoittaa lähinnä peleihin liittyvää vaikutustutkimusta: ”Pelitutkimukselle ei ole vielä kattavaa teoreettista traditiota, minkä vuoksi tässä tutkimuksessa sovellettiin televisiotutkimuksiin perustuvia teoreettisia näkemyksiä median sisältöjen sekä käyttäjän yksilöllisten ja sosiaalisten tekijöiden merkityksestä pelaamisessa

ja vaikutusten syntyemisessä” [7, s. 21]. Toisaalta esimerkiksi Tanja Sihvonen [19], Olli Sotamaa [20] ja Hanna Wirman [29] korostavat pelaamisen luovia elementtejä ja rakentavat aktiivisesti malleja ja käsitteistöä, jotka mahdollistavat pelaamiseen ja pelikulttuuriin liittyvien vivahteiden tarkemman analyysin.

Suomalaisista väitöskirjoista osa [6, 7, 10, 11, 14, 18, 24, 26, 27, 28, 32, 35] tarkastelee pelejä selkeästi emotieteenalojen linssin läpi. Näissä töissä, jotka liittyvät esimerkiksi tietojenkäsittelytieteisiin, kasvatustieteisiin ja psykologiaan, tutkijat käyvät keskustelua oman tieteenalansa traditioiden sisällä eivätkä ole vuorovaikutuksessa erityisen pelitutkimuksen yhteisön edustajien kanssa. Tosin nämäkin tutkijat saattavat hahmottaa pelitutkimuksen omaksi alakseen, mutta he antavat käsitteelle eri merkityksen. Toisaalta osa väitöskirjan tekijöistä [8, 12, 13, 15, 19, 20, 21, 22, 25, 29, 30, 33] on seurannut pelitutkimuksen kehitystä läheltä ja he joko identifioivat itsensä selvästi juuri tähän kenttään tai hakevat sieltä vähintään vaikutteita ja inspiraatiota emotieteisiin. Kolmas ryhmä sijoittuu johonkin kahden ensin mainitun välimaastoon. Väitöskirjat ovat valmistuneet joko ennen pelitutkimuksen vakiintumista tai sitten vaikka tutkijat ovat tietoisia viimeaikaisista pelitutkimuksen teoreettisoinneista, he silti identifioituvat ensisijaisesti toisten tieteenalojen tai traditioiden kautta.

Vaikka pelitutkimukselle voidaan hahmotella hyvinkin pitkä historia, tietynlainen kriittinen massa on alkanut syntyä vasta viime vuosituhannen viimeisinä vuosina. Onkin kiinnostavaa tutkia, miten jonkinlaisen uuden pelitutkimuksen kenttä alkaa hahmottua suomalaisissa väitöskirjoissa. Jussi Sinnemäen vuonna 1998 julkaistu väitöskirja [1], joka on aineistomme ensimmäinen, sisältää laajalti viittauksia varhaisiin peli- ja leikkitutkimuksiin ja toimii itse varhaisena suomalaisena yrityksenä selittää tietokonepeleihin perustuvaa oppimista. Timo Laine [3] puolestaan käsittelee kattavasti simulaatiopelien pitkää historiaa ja tutkimustraditiota. Tony Mannisen [4] väitöskirjassa on ensimmäinen suomalainen väitöskirjaviittaus alan pioneerin Espen Aarsethin vuonna 2001 tekemään julistukseen pelitutkimuksen alusta. Manninen vihjaa uuden erityisen tutkimusalan tarpeesta, mutta edelleen hänen päätavoitteenaan on ”vahvistaa pelitutkimuksen positiota hyväksyttävänä osana tietojenkäsittelytieteitä ja digitaalista mediaa” [4, s. 6]. Näin siis vasta Juha Arrasvuoren (2006), Marko Siitosen (2007)

ja Aki Järvisen (2008) tutkimusten myötä DiGRA-vaikutteinen pelitutkimus vakiinnutti Suomessa paikkansa väitöskirjatasolla.

Kuten Marinka Copier (2003) on osoittanut, uuden autonomisen tieteenalan, kuten pelitutkimuksen, luominen edellyttää paljon rajojen määrittäystä liittyen siihen, mikä kuuluu alan sisälle ja mikä jätetään ulos. Copierin näkemys liittyi alun perin pelitutkimuksen (sisäiseen) väittelyyn ”narratologien” ja ”ludologien” välillä. Erityisesti ludologit vaativat, että pelejä on käsiteltävä itsenäisinä ja erityisinä omia teorioita ja menetelmiä vaativina systeemeinä. Vaikka muutamat väitöskirjantekijät huomioivat ludologia–narratologia-keskustelun töissään, ”tunnustukselliset” ludologit ovat harvinaisia.

Varmasti selkein ludologi väittelijöiden joukossa on Markku Eskelinen, joka osallistui aktiivisesti jo alkuvaiheen kansainväliseen keskusteluun. Eskelinen puolustaa myös väitöskirjassaan vahvoihin sanankäänteihin peleille erityisen formaalisen tutkimusotteen, ludologian, keskeisyyttä [15]. Samaan aikaan on huomattava, että Eskelisen väitöskirjan suurin tieteellinen kontribuutio oli osoitettu kirjallisuustieteen suuntaan. Toinen ludologisesti orientoitunut tutkija, Aki Järvinen, omaksui lievemman kannan. Hän alleviivaa [13, s. 21–28], että yhden ludologian sijaan ludologioita on useita, hieman erityyppisillä painotuksilla. Sitten hän jatkaa esittelemällä oman näkökulmansa, suunnittelutieteellisesti orientoituneen ”soveltavan ludologian” mahdollisuuksia. Markus Montola [33] puolestaan kannattaa sosiaalisempaa lähestymistapaa ja hahmottelee teoreettisen viitekehyksen, joka yhdistää sosiaalisen konstruktionismin ludologiaan.

Tutkijat pelaajina

Pelitutkimuksen piirissä ollaan laajalti yhtä mieltä siitä, että pelien ymmärtäminen vaatii niiden pelaamista. Jos tutkijalla ei ole omaa kokemusta pelaamisesta, kriittisten virheiden mahdollisuus kasvaa (Aarseth 2003; Consalvo 2012). Toisaalta pitää muistaa, että pelitutkija voi olla kiinnostunut myös pelaamisesta kulttuurisena ilmiönä tai peleihin sidoksissa olevista ilmiöistä, jolloin hän voi tutkia vaikkapa pelimainontaa, eikä tutkimus edellytä tietenkään

mainoksissa mainittavien pelien pelaamista, mutta tutkijalla on silti hyvä olla omakohtaista kokemusta peleistä.

Jon Dovey ja Helen Kennedy (2007, 150–151) toteavat, että tieteenekijät ovat viime vuosina ”tulleet ulos kaapista” digipelaajina. Digipelit ovat varsin luonnollisesti tulleet tutkimuksen kohteiksi myös siksi, että lapsina ja nuorina pelaamisen aloittaneiden ”pelisukupolvi” on aloittanut uransa yliopistoissa ensin opiskelijoina ja sitten tutkijoina (Suominen ym. 2009, ii). Uusien tieteenalojen taustalla onkin monesti se, että uusia ilmiöitä otetaan tutkimuskohteiksi⁸. Hypoteesi siitä, että pelitutkijat ovat mahdollisesti pitäneet aiemmin pelaamisen omana tietonaan ja tulleet myöhemmin useammin kaapista ulos, toimi yhtenä lähtökohtanamme väitöskirjojen analyysissä.

Huomasimme, että pelaamiseen liittyvät tunnustukset löytyvät todennäköisimmin väitöskirjojen esipuheista, kiitossanoista ja johdannoista. Ensimmäinen havainto oli, että tutkijat eivät käsitelleet omaa pelaamistaan kovin paljon. Noin puolet tutkijoista mainitsi jotain omasta pelaamisestaan ja puolet ei ollenkaan. Joissain tapauksissa löysimme implisiittisiä viittauksia omaan pelaamiseen, jos tutkimusasetelma oli sellainen, että tutkija ei olisi voinut kerta kaikkiaan esittää väitteitään pelaamatta. Täytyy kuitenkin muistaa, että pelejä on mahdollista analysoida pelaamisen sijasta ainakin jossain määrin esimerkiksi muiden tekemien läpipeluuvideoiden tai kirjallisten läpipeluuohjeiden avulla tai havainnoinnalla toisten pelaamista. On myös mahdollista, että oma pelaaminen on pelitutkijoille niin itsestään selvä asia, ettei sitä tarvitse erikseen manifestoida.

Joka tapauksessa on huomattavaa, etteivät tutkijat juuri reflektoineet ja käsitelleet kriittisesti omaa pelaamistaan. Eritoten silloin, kun tutkija rakentaa peliprototyyppisiä tai analysoi toisten pelaajien pelikokemuksia (esim. psykologisessa tai kasvatustieteellisessä viitekehyksessä), kysymys omasta pelaajuudesta ei ole lainkaan esillä. Uudemmissa väitöskirjoissa tutkijat käsittelevät omaa pelaajidentiteettiään hieman enemmän ja useammin kuin varhaisissa opinnäytteissä. Muutos on kuitenkin hienovaraisempi kuin olisi voinut olettaa.

Pelaamisestaan kirjoittavien tutkijoiden näkökulmat vaihtelevat paljon. Tutkittujen pelien moninaisuus paljastaa, että pelaaminen on aina kontekstisidonnaista ja määrittänyt myös tutkimuksen rajauksen kautta. Timo Lainema,

joka on tutkinut yrityspelejä, on seurannut ja harrastanut yrityspelaamista jo 1980-luvulta lähtien [3, s. 13]. Perttu Hämäläinen, joka on tutkimuksessaan kehittänyt hybridisiin kamppailu-urheilupeleihin sopivia liiketunnistumismenetelmiä kiittää väitöskirjassaan itämaisten kamppailulajien opettajiin ja toteaa, että oma kamppailulajiharrastus on vaikuttanut ratkaisevasti tutkimusaiheen valintaan ja aiheeseen kiinteästi liittyvän motorisen oppimisen ymmärtämiseen [11, s. 7]. Riikka Turtiainen, joka on tutkinut urheilupelejä ja fantasia- ja mediaurheilua, mainitsee humoristisesti omat urheiluvammansa omistautumisen ilmentyminä [34, s. 3]. J. Tuomas Harviainen puolestaan muistelee esipuheessaan hetkeä tietyssä liveroolipelissä noin 15 vuotta aiemmin, joka jo itsessään sisälsi kaikki hänen väitöskirjansa keskeiset osat [30, s. 9].

Väitöskirjantekijöistä hahmottuu myös tietty miesten alaryhmä, joka muistelee lämpimästi 1980-luvun alun kotitietokoneita. Petri Saarikoski, joka on tutkinut kotitietokoneharrastusta 1970-luvulta 1990-luvulle väitöskirjassaan *Koneen lumo*, kuvaa tutkimustaan nostalgiseksi [5, s. 9–10]: ”Ensimmäinen oma tietokone oli velipojan kanssa jaettu Commodore 64, jonka pukki kantoi kotiin jouluna 1984. Väitöskirjatyo on ollut tässä suhteessa antoisa ja hieman nostalginen tutkimusmatka.” Tony Manninen muistelee nuoruuttaan aikana, jolloin ”pelit ottivat tiukan otteen minusta. Silloin, kun en pelannut, suunnittelin ja ohjelmoin omia pelejä”⁹ [4, s. 5]. Petri Lankoski kertoo, kuinka ohjelmoi ensimmäisen pelinsä 1980-luvun alkupuolella ja sai pelin ohjelmakoodin julkaistua jossakin alan lehdessä [21, s. 11]. Markus Montola puolestaan muistelee, miten varhaiset kotitietokoneet, kuten Commodoren Vic-20 ja C-64 ”koukuttivat peleihin varhaisella iällä”. Suunnilleen samanikäisistä tutkijoista myös Aki Järvinen korostaa elämänpituista mieltymystä peleihin [13, s. 17].

Niissä tutkimuksissa, joissa on käytetty tulkittavia metodeja, kuten media-tutkimuksesta tuttua lähilukua [esim. 19, 21, 22, 25], pelaaminen on ollut välttämätöntä. Siitä huolimatta vain jotkut tutkijat, tyypillisesti ne, jotka ovat kiinnostuneet kriittisistä ja kulttuurisista lähestymistavoista, korostavat avoimuutta pelaajataustalle, joka voi vaikuttaa tutkimusmotivaatioon ja aiheenrajaukseen [esim. 33, s. 14–15].¹⁰

Marko Siitonen, joka on tutkinut massiivisten monen pelaajan verkkopelien sosiaalista vuorovaikutusta, käyttää eniten aikaa niiden metodologisten haasteiden pohtimiseen, joita tutkijan osallistuminen pelaamiseen aiheuttaa. Hän esittää, että ensimmäinen askel osallistuvassa havainnoinnissa on opetella pelaamaan peliä, mutta tämä ei tietenkään vielä riitä. Siitonen reflektoi monipuolisesti sekä pitkää aineistonkeruun ja pelaamisen ajanjaksoa väitöskirjaprosessissaan että pitkän pelikokemuksen teoreettis-metodologisia ulottuvuuksia. Hän myös käsittelee pelaaja-tutkijan toimintaan liittyviä eettisiä kysymyksiä. [12, s. 32–46.]

Vaikka tutkijoiden fanisuhteesta tutkimuskohteeseensa on kaiken kaikkiaan tullut aiempaa hyväksyttävämpää populaarikulttuurin tutkimuksen piirissä ja erityisesti pelitutkimuksessa, paljon on merkitystä myös tutkijan tieteellisellä taustalla ja tutkimusaiheella. Tanja Sihvonen [19] luonnehtii työnsä esipuheessa suhdettaan *The Sims* -peliin addiktiiviseksi ja kertoo kustomoidun sisällön lataamiseen, testaamiseen ja luomiseen käyttämiään lukemattomia tunteja. Koska Sihvonen tutki *The Sims* -pelin modifikaatioita, tutkimustapa tuntuu aivan järkevältä ja esipuhe antaa kuvan intohimoisesta ja uutterasta tutkijasta. Samanlainen omistautunut pelisuhde voisi kuitenkin herättää epäilyksiä ja tutkimuseettisiä kysymyksiä, jos tutkimuksen kohteena olisi ollut esimerkiksi peliriippuvuus tai ongelmauhkapelaaminen.

Sihvosen omistautuminen on yksi ääripää. Toisessa päässä on esimerkiksi Matti Mäntymäki, joka avoimesti myöntää, että aloittaessaan väitöskirjatyötä hän ei lainkaan tuntenut *Habbo Hotelia* tai muita sosiaalisia virtuaalimaailmoja [26, s. 4]. Omistautuneen pelaaja-tutkijan korvissa moinen tunnustus voi kuulostaa oudolta. Tietyssä mielessä tämä voi paradoksaalisesti olla myös merkki pelitutkimuskentän kypsymisestä. Yhä useammin pelit ja pelaaminen otetaan vakavaksi tutkimuskohteeksi myös vakiintuneilla tieteenaloilla, jotka eivät vaadi tai vaali pelaajaidentiteettiä.

Kaiken kaikkiaan aineistostamme näkyy jossain määrin, miten tutkijat ovat alkaneet tarkasteluperiodin aikana yhä avoimemmin tunnustaa pelaamisen tärkeyden osana tutkimusta. Kuitenkaan tämäkään muutos ei ole niin suuri kuin olisi voinut olettaa. Aineistomme ei siten tue esimerkiksi Montolan (2011, 313)

väitettä, että kaikki viimeaikaiset väitöskirjat olisivat olleet lähes poikkeuksetta pelaajien tekemiä.

Johtopäätökset

Vuosina 1998–2012 julkaistujen suomalaisten digitaalisia pelejä käsittelevien väitöskirjojen tutkimus osoittaa, että pelitutkimuksesta on muotoutumassa itsenäisempi, omaa teoriaa ja metodologiaa omaava tutkimusalansa. Kuitenkin kytkös muihin tieteenaloihin ja tietynlaisiin emotieteisiin on säilynyt vahvana, ja pelejä käsitteleviä väitöskirjoja julkaistaan myös sellaisilla vähemmän ilmeisillä tieteenaloilla, kuten käsityötieteessä [23] ja maa- ja metsätieteessä [32]. Yliopistojen organisatoriset muutokset laitoksien ja oppiaineiden yhdistämiseen ovat tällä hetkellä vaikuttamassa siihen, missä viitekehysissä pelitutkijat toimivat.

Muutos on tapahtunut myös tutkijoiden suhtautumisessa pelaamiseen. Ei liene kovin yllättävää, että pelaamisesta ja omasta peliharrastamisesta on tullut yhä tärkeämpi osa pelitutkimusta, mutta muutos ei kuitenkaan ole ollut viiden toista vuoden aikana niin suuri kuin olisi voinut odottaa.

Kaiken kaikkiaan suomalaiset väitöskirjat osoittavat, että ei ole olemassa mitään yhtenäistä suomalaista pelitutkimuksen koulukuntaa. Suomalaiset tutkijat eivät ole kovin paljon tutkineet suomalaisia pelejä eivätkä ole julkaisseet kovin runsaasti suomeksi. Useat suomalaisista pelitutkijoista ovat kytkeytyneet kansainväliseen pelitutkijoiden DiGRA-organisaatioon. Tämäkään ei ole kovin suuri yllätys, koska suomalaisten panos oli suuri DiGRAn perustamisessa ja Suomeen perustettiin myös yksi ensimmäisistä kansallisista DiGRAn osastoista. DiGRA-kytkös näkyy myös väitöskirjojen tutkimusviittauksissa: monet viitatuimmista tutkijoista ovat olleet DiGRA-aktiiveja. Kaikkein intensiivisintä DiGRA-yhteistyö on Suomessa ollut Tampereen yliopiston pelitutkimuslaboratoriossa.

Tämän katsauksen tarkoituksena on ollut toimia yhtenä avauksena pelitutkimuksen tieteen sosiologiseen ja lähihistorialliseen tutkimukseen. Jatkossa tutkimusta on tarpeen laajentaa muun muassa kansainvälisen vertailun avulla sekä ulottamalla analyysi myös muiden julkaisujen, opetuksen ja projektien tutkimukseen.

Viitteet

- 1 Kesällä 2013 Turun yliopiston kesäharjoittelija Kristian Lindroos kokosi pyynnöstämme myös listaa suomalaisista pelejä koskevista pro gradu -tutkielmista. Täydennämme vielä gradulistaa ja julkaisemme sen todennäköisesti tämän vuoden aikana. Pelejä on tarpeen edelleen tarkastella myös laajemmassa leikki- ja lelukulttuurien viitekehyksessä (ks. Heljakka 2013).
- 2 Katsaus perustuu DiGRA2013-konferenssissa pidettyyn esitelmäämme ”The Long Decade of Game Studies: Case of Finland” ja konferenssijulkaisuun. Suomenkielisessä versiossa on jonkin verran uutta analyysiä ja olemme ottaneet mukaan yhden väitöskirjan, joka puuttui aiemmasta listastamme.
- 3 Hakasulkeiden numerot viittaavat väitöskirjoihin, joiden kronologinen luettelo on tämän katsauksen liitteenä.
- 4 Turun yliopisto sisältää myös aiemmin itsenäisen Turun kauppakorkeakoulun väitöskirjat. Aalto-yliopiston lukemassa ovat Teknillisen korkeakoulun, Taideteollisen korkeakoulun ja Helsingin kauppakorkeakoulun väitöskirjat.
- 5 Huizingan kirjan alkuperäinen hollanninkielinen versio ajoitetaan useimmiten vuoteen 1938. Englanninkielisen version pohjana toiminut saksankielinen versio ilmestyi 1944. Suomeksi kirja ilmestyi vuonna 1947 Sirkka Salomaan käännöksenä nimellä *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Caillois'n ranskankielinen alkuperäisteos *Les jeux et les hommes* ilmestyi 1958. Suomeksi kirjasta on ilmestynyt katkelma *niin & näin* -lehden numerossa 2/2012.
- 6 Jan Van Looy ja kumppanien tekemä laaja kansainvälinen kyselytutkimuskin osoittaa, että eri puolilla maailmaa pelitutkijoilla on todella monipuolinen tieteenalatausta ja yhä edelleen varsinaisia pelitutkimuksen oppiaineita on hyvin vähän (Van Looy ym. 2013).
- 7 Kyberkulttuurilla tarkoitetaan varsinkin tietoverkkojen käyttöön liittyviä ilmiöitä mutta myös muiden digitaalisten teknologioiden käyttöön liittyviä ilmiöitä.
- 8 Filosofit Ilkka Niiniluoto (2003, 154–156) määrittelee useita uusien tieteenalojen syntytapoja: eriytymisen, haarautumisen, laiminlyötyjen aiheiden ottamisen tutkimuksen kohteeksi, uusien ilmiöiden synnyn ja tulon tutkimuksen kohteeksi, uusien tutkimusmenetelmien omaksumisen vanhojen aiheiden tutkimukseen sekä taitojen tieteellistymisen. Myös pelitutkimus on haarautunut ja eriytynyt useista vakiintuneemmista tieteenaloista digipelaamisen noustua merkittäväksi ilmiöksi. Samalla muun muassa muita perinteisempiäkin pelejä on alettu tarkastella uusilla menetelmillä ja uusissa teoreettisissa viitekehyksissä.
- 9 Suomennokset Jaakko Suominen ja Olli Sotamaa.
- 10 Jos pelejä tarkastellaan populaarikulttuurin viitekehyksessä, pelitutkijoille, kuten muidenkin populaarikulttuurin lajien tutkijoille on nykyään tyypillistä jonkinlainen fanisuhde tutkimuskohteeseen. Mielestämme fanisuhteen korostus voi olla tutkijan keino osoittaa osallisuutta ja korostaa oman syvällisen harrastuksen kautta syntynyttä tietämystä tutkimuskohteesta. Toisaalta tällaisissa tutkimusasetelmissä voi olla vaarana liiallinen myötäsukaisuus ja sisäpiirikirjoittaminen. Itselle vierasta aihetta tutkiva voi huomata sellaisia kiinnostavia tekijöitä, joita liian sisällä aiheessa oleva fanisuhteen omaava tutkija sivuuttaa itsestään selvinä tai sellaisina, joita ei halua nostaa esille, jos pelkää harrastajayhteisön sisältä tulevaa kritiikkiä.

Liite. Analysoidut väitöskirjat

1. Sinnemäki, Jussi (1998). *Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio. Kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä*. Opettajankoulutuslaitos, Helsingin yliopisto.
2. Rätty, Veli-Pekka (1999). *Pelien leikki. Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Visuaalinen kulttuuri, Taideteollinen korkeakoulu.
3. Lainema, Timo (2003). *Enhancing Organizational Business Process Perception: Experiences from Constructing and Applying a Dynamic Business Simulation Game*. Tietojärjestelmätiede, Turun kauppakorkeakoulu.
4. Manninen, Tony (2004). *Rich Interaction Model for Game and Virtual Environment Design*. Tietojenkäsittelytiede, Oulun yliopisto.
5. Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Yleinen historia, Turun yliopisto.
6. Kiilli, Kristian (2005). *On Educational Game Design: Building Blocks of Flow Experience*. Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto, Porin yksikkö.
7. Salokoski, Tarja (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Psykologia, Jyväskylän yliopisto.
8. Arrasvuori, Juha (2006). *Playing and Making Music: Exploring the Similarities between Video Games and Music-Making Software*. Etnomusikologia, Tampereen yliopisto.
9. Höysniemi, Johanna (2006). *Design and Evaluation of Physically Interactive Games*. Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto.
10. Suomela, Riku (2006). *Constructing and Examining Location-Based Applications and Their User Interfaces by Applying Rapid Software Development and Structural Analysis*. Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto.
11. Hämäläinen, Perttu (2007). *Novel Applications of Real-Time Audiovisual Signal Processing Technology for Art and Sports Education and Entertainment*. Tietotekniikka, Teknillinen korkeakoulu.
12. Siitonen, Marko (2007). *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. Puheviestintä, Jyväskylän yliopisto.
13. Järvinen, Aki (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Mediakulttuuri, Tampereen yliopisto.
14. Nousiainen, Tuula (2008). *Children's Involvement in the Design of Game-Based Learning Environments*. Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto.
15. Eskelinen, Markku (2009). *Travels in Cybertextuality: The Challenge of Ergodic Literature and Ludology to Literary Theory*. Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto.
16. Lehdonvirta, Vili (2009). *Virtual Consumption*. Taloussosiologia, Turun kauppakorkeakoulu.
17. Ollila, Elina (2009). *Using Prototyping and Evaluation Methods in Iterative Design of Innovative Mobile Games*. Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto.
18. Peltoniemi, Mirva (2009). *Industry Life-Cycle Theory in the Cultural Domain: Dynamics of the Games Industry*. Tiedonhallinnan ja logistiikan laitos, Tampereen teknillinen yliopisto.
19. Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Mediatutkimus, Turun yliopisto.
20. Sotamaa, Olli (2009). *The Player's Game: Towards Understanding Player Production among Computer Game Cultures*. Tiedotusoppi, Tampereen yliopisto.
21. Lankoski, Petri (2010). *Character-Driven Game Design: A Design Approach and Its Foundations in Character Engagement*. Media Lab, Aalto-yliopisto.
22. Leino, Olli (2010). *Emotions in Play: On The Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. Pelitutkimus, IT-yliopisto, Kööpenhamina, Tanska.
23. Vartiainen, Leena (2010). *Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä*. Käsityötiede, Itä-Suomen yliopisto.
24. Bluemink, Johanna (2011). *Virtually Face to Face: Enriching Collaborative Learning through Multiplayer Games*. Kasvatustiede, Oulun yliopisto.
25. Holopainen, Jussi (2011). *Foundations of Gameplay*. Tietojenkäsittelytiede, Blekingen teknillinen yliopisto, Ruotsi.
26. Mäntymäki, Matti (2011). *Continuous Use and Purchasing Behaviour in Social Virtual Worlds*. Information Systems Science, Turun yliopiston kauppakorkeakoulu.
27. Storgårds, Jan (2011). *Brand Equity of Digital Games: The Influence of Product Brand and Consumer Experience as Sources of Unique Value*. Tietojärjestelmätiede, Aalto-yliopisto.
28. Takatalo, Jari (2011). *Psychologically-Based and Content-Oriented Experience in Entertainment Virtual Environments*. Psykologia, Helsingin yliopisto.
29. Wirman, Hanna (2011). *Playing The Sims 2: Constructing and Negotiating Woman Computer Game Player Identities through the Practice of Skinning*. School of Creative Arts, University of the West of England, Bristol, Iso-Britannia.
30. Harviainen, J. Tuomas (2012). *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto.
31. Islas Sedano, Carolina (2012). *Hypercontextualized Games*. Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto.
32. Kettula, Kirsi (2012). *Towards Professional Growth: Essays on Learning and Teaching Forest Economics and Marketing through Drama, Role-Play and Reflective Journals*. Maatalous-metsätieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto.
33. Montola, Markus (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto.
34. Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto, Porin yksikkö.
35. Ronimus, Miia (2012). *Digitaalisen oppimispelin motivoivuus. Havainnot Ekapeliä pelanneista lapsista*. Psykologia, Jyväskylän yliopisto.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1(1).

Aarseth, Espen (2003). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Teoksessa *Proceedings of the 5th Digital Arts & Culture Conference*. Melbourne, Australia, 1–7.

Alasuutari, Pertti (1999). Is there a Nordic Cultural Studies? Teoksessa Johan Fornäs (toim.), *Advancing Cultural Studies*. Stockholm: JMK, Stockholm University, 31–35.

Beaubien, Anne K., Sharon A. Hogan & Mary W. George (1982). *Learning the Library: Concepts and Methods for Effective Bibliographic Instruction*. New York: R. R. Bowker.

Bryce, Jo & Jason Rutter (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. Teoksessa Jason Rutter & Jo Bryce (toim.), *Understanding Digital Games*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications, 1–17.

Consalvo, Mia (2012). The Future of Game Studies. Teoksessa K. Gates (toim.), *The International Encyclopedia of Media Studies*. Malden: Wiley-Blackwell, 117–139.

Copier, Marinka (2003). The Other Game Researcher: Participating in and Watching the Construction of Boundaries in Game Studies. Teoksessa *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 404–419.

Dyer-Witheford, Nick & Greig de Peuter (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Dovey, J. & Helen Kennedy (2007). From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture. Teoksessa P. Williams & J. Heide Smith (toim.), *Players' Realm: Studies on the Culture of Videogames and Gaming*. Jefferson, NC & London: McFarland, 131–153.

Enäjärvi-Haavio, Elsa (1932). *The Game of Rich and Poor: A Comparative Study in Traditional Singing Games*. FF Communications 100. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Heljakka, Kati (2013). *Principles of Adult Play(fullness) in Contemporary Toy Cultures: From Wow to Flow to Glow*. Doctoral dissertations 72/2013. School of Arts, Design and Architecture. Helsinki: Aalto University.

Hirn, Yrjö (1916). *Barnlek. Några kapitel om visor, danser och små teatrar*. Helsinki: Söderström & Co.

Huang, S. (2011). Tourism as the Subject of China's Doctoral Dissertations. *Annals of Tourism Research* 38(1), 319–322.

Jafari, J. & D. Aaser (1988). Tourism as the subject of doctoral dissertations. *Annals of Tourism Research* 15(3), 407–429.

Johnson, Mikael (2013). *How Social Media Changes User-Centred Design: Cumulative and Strategic User Involvement with Respect to Developer-User Social Distance*. Aalto University, Department of Computer Science and Engineering. March 2013. Espoo: Aalto-yliopisto.

Järvilehto, Juhani (1973). Osittaisen informaation pelit. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto, tietojenkäsittelyopin laitos.

Kuhn, Thomas S. (1962). *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Kuuselo, Juha (1976). Pelejä pelaavista tietokoneohjelmista ja niiden heuristikoista. Tietojenkäsittelyopin pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.

Merikivi, Jani (2013). *Still Believing in Virtual Worlds: A Decomposed Approach*. Tietojärjestelmätieteen väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.

Moilanen, Keijo (1983). Tietokonepelit. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, tietojenkäsittelyopin laitos.

Montola, Markus (2011). Social Constructionism and Ludology: Implications for the Study of Games. *Simulation & Gaming* 43(3), 300–320.

Mäyrä, Frans (2012). On Finnish Games Research: Thoughts from DiGRA Nordic 2012. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://fransmayra.fi/2012/06/09/on-finnish-games-research-thoughts-from-digra-nordic-2012/>>.

Niiniluoto, Ilkka (2003). Suomalaisen tutkimuksen suunnat. Teoksessa Päiviö Tommila & Aura Korppi-Tommola (toim.), *Suomen tieteen vaiheet*. Helsinki: Helsinki University Press & Tieteellisten seurain valtuuskunta.

Silver, David (2006). Introduction: Where is Internet Studies? Teoksessa D. Silver & A. Massanari (toim.), *Critical Cyberculture Studies*. New York & London: New York University Press, 1–14.

Suominen, Jaakko (2013). Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. *WiderScreen* 2–3. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/>>.

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (2009). Johdanto. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, i–vi. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>>.

Van Looy, Jan, Thorsten Quandt, Jens Vogelgesang, Malte Elson, James D. Ivory, Frans Mäyrä & Mia L. Consalvo (2013). Mapping the Field of Digital Games Research: Results of a Large International Survey. Paper presented at the 63rd Annual Conference of the International Communication Association, London, UK.

Kirja-arvio

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@utu.fi

Tampereen yliopisto

Jani Niipola (2012). *Pelisukupolvi. Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin*. Helsinki: Johnny Kniga.

Kaikille alkaa varmaankin olla selvää, että suomalaisen pelituotannon merkikihetket eivät enää rajoitu pesäpalloon, pajatsoon tai *Afrikan tähteen* – siinä määrin ahkerasti peliteollisuuden nousua on viime vuosina selvitetty kymmenissä lehtijutuissa. Samalla on syntynyt tilaus kirjanmittaiselle esitykselle aiheesta. Juuri tähän haasteeseen lähtee vastaamaan Jani Niipolan syksyllä 2012 ilmestynyt *Pelisukupolvi*.

Erityisestä pelisukupolvesta on pelitutkimuksen parissa puhuttu jo vuosituhannen vaihteesta lähtien (esim. Prenskey 2001). Termillä viitataan ikäluokkiin, jotka ovat syntyneet ja kasvaneet digitaalisten pelien parissa eivätkä ole koskaan lopettaneet pelaamista. Usein pelisukupolven liitetään myös ajatuksi siitä, miten kaikkialle levinnyt pelaaminen vaikuttaa aktiivisesti oppimiseen, identiteettiin ja maailmankatsomukseen. Pelisukupolven tai oikeastaan -sukupolvien olemassaololle voidaan löytää myös määrällisiä todisteita; kuten viimeisimmästä Pelaajabarometri-tutkimuksesta (Karvinen & Mäyrä 2011) käy ilmi, alle nelikymppisten suomalaisten joukossa pelaaminen eri muodoissaan on niin yleistä, että kokonaan peleistä pidättäytyviä on jo kerrassaan vaikea

löytää. Niipola kytkee koko suomalaisen peliteollisuuden nousun tähän pelisukupolveen: 1970-luvulla ja sen jälkeen syntyneisiin, jotka ovat jo lapsuudessa ja nuoruudessa innostuneet tietokoneista (eritoten Commodore 64:stä) ja pelaamisesta.

Niipolan tarina suomalaisen peliteollisuuden noususta on tuttu jokaiselle alaa seuranneelle. Alkuvaiheessa keskeisessä osassa ovat kotimikrot, demokene ja muutama sinnikäs firma. Vaikka Niipola mainitsee suomalaisen pelialan kertomukseen mahtuvan mahalaskujakin, keskiössä ovat menestykset. Niipolan luennassa suomalaisfirmat ovat kautta vuosien olleet pieniä ja ketteriä. Korkean koulutustason ansiosta ne ovat omaksuneet uusia teknologioita nopeasti. Lähestyttäessä nykypäivää keskeiseksi muodostuu kyky ajatella yksittäisiä pelejä pidemmälle. Kertakäyttöisten hittien sijaan ollaan alusta lähtien luomassa brändejä ja palveluita, ja tavoittelemisen arvoiseksi nähdään nimenomaan kestävä suhde kuluttajaan. *Angry Birds* viimeistään osoittaa, että suomalaiset eivät loista enää vain insinööritaidoillaan, vaan myös markkinoinnissa voidaan olla edelläkävijöitä.

Kirja jakautuu kahdeksaan lukuun, joissa tarkastellaan muun muassa alan kotimaista historiaa, globaalin peliteollisuuden hittivetoista luonnetta ja sitä, miten mobiilipelaaminen on nopeasti muuttanut peliteollisuuden rakennetta ja toimintaehtoja. Kuten jo kirjan alaotsikosta voi arvata, Remedy ja Rovio saavat kumpikin oman lukunsa. Kirjan lopussa siirrytään tarkastelemaan startup-yrityksiä yleisemmällä tasolla. Niipola on sujuva kirjoittaja, paikoin hauskakin. Irtopisteet kirja kerää kotiin huolella tehdyllä oikoluvulla. Sellaiset termit kuin monetisaatio ja prokrastinointi olisi tosin voinut suomentaa.

Paikoin kirjasta näkee, että se on toimitettu markkinoille aika kiireisellä aikataululla. Perusteellisen taustoituksen ja tutkitun tiedon sijaan kirjan pääpaino on suorissa haastattelusitaateissa. Nämä ovat usein toki osuvia, mutta kiinnostavien teemojen käsittely jää väistämättä hajanaiseksi. Tulkinnan ohuus ja sitä kautta kokonaiskuvan puute selittynee osin sillä, että Niipola on taustaltaan toimittaja ja vapaa kirjoittaja, ei varsinaisesti pelialan asiantuntija. Syvällisen kokonaisanalyysin sijaan kirja tuleekin nähdä aikalaiskuvana ja yhden kiinnostavan vaiheen dokumentaationa.

Niipolan itse kirjoittamat johdanto-osuudet sisältävät välillä aika kriittiköntä pelialan hehkutusta. Tavallaan tämä on ihan paikallaan – ovathan pelifirmojen viimeaikaiset saavutukset sellaisia, ettei vastaavaa ole kulttuuriteollisuuden alalla Suomessa koskaan nähty. Samanaikaisesti henkseleiden paukuttelu muistuttaa siitä, että nyt ollaan kirjoittamassa nimenomaan huipulta huipulle -tarinaa, joka sinällään sisältää varsin vähän uutta tietoa. Välillä pelialan mittakaavan ja kasvun todistelu on suorastaan tarkoitushakuista. Sen sijaan, että Niipola vertaisi suoraan pelialan liikevaihtoa muihin kulttuuriteollisuuden alueisiin ja toteaisi, että globaalilla tasolla musiikkiteollisuus on ohitettu jo monta vuotta sitten, mutta elokuvateollisuuteen on vielä matkaa (PriceWaterhouseCoopers 2013), hän keskittyy tarkastelemaan yksittäisten pelihittien taloudellista ylivertaisuutta suhteessa muihin kulttuurituotteisiin.

Yksi aihe, jota ei ole vielä juuri tutkimuksellisesti avattu ja jota *Pelisukupolvi* onnistuu hyvin valottamaan, on Nokian suhde suomalaiseen peliteollisuuteen. Kuten Niipola kirjoittaa, nykytilanteessa olisi helppo irvailla Nokialle, mutta näin lähinnä paljastaisi oman tietämättömyytensä. Nokia ei ole ainoastaan

rahoittanut vaikeina aikoina monia pelifirmoja, vaan myös kouluttanut suuren joukon kansainvälisen tason ammattilaisia ja tuonut liiketoiminnan arkipäivään luvan ajatella globaalisti. Nokian merkitys peliteollisuudelle vuonna 2013 ei olekaan lainkaan yksin siinä, että Nokialta lähteneet ovat jo ehtineet perustaa lukuisia uusia peliyrityksiä. Eritoten Nokian perintö näkyy mobiilipeliosaamisessa, joka on ollut ratkaisevassa roolissa viime vuosien kasvussa. Erinomainen vertailukohta löytyy rajan takaa Ruotsista. Siinä missä suomalaiset yritykset olivat paikoin liiankin aikaisin mobiilipelimarkkinoilla, ruotsalaiset satsasivat pitkään niin yritysten kuin koulutuksen tasolla suuren mittaluokan konsoliduotantoihin. Sittemmin naapurissakin on reivattu kurssia, mutta suomalaisten etumatkaa ainakin salaa kadehditaan.

Kiinnostavan Nokia-osuuden kohdalla ainoaksi kysymysmerkiksi jää, miksi ketään Nokian jäljellä olevista pelipuolen osaajista ei ole haastateltu kirjaan. Aina on tietenkin niin, että kaikkia kiinnostavia haastateltavia ei saa kiinni. Toisaalta haastateltujen asiantuntijoiden valinta herättää laajemminkin kysymyksiä. Mainittujen lähes neljäkymmenen haastatellun joukossa ei ole yhtään arvovaltaista ulkomaista asiantuntijaa. Näin pyrkimys suomalaisen peliteollisuuden erityispiirteiden luotaamiseen jää usein puolitiehen, kun kriittinen etäisyys puuttuu. Lisäksi haastatellut pelifirmojen edustajat näyttäisivät olevan pelkästään pääkaupunkiseudulta. Vaikka menestyneimmät pelialan toimijat ovatkin Helsingistä tai sen lähistöltä, muiden nousevien keskusten tarkastelu olisi tuonut esiin myös alan arjen kapean kärjen takana.

Osin johtuen haastateltavien valinnasta, *Pelisukupolvi* typistyy heikoimmillaan tunkkaiseksi keskinäisen kehuskelun kerhoksi. Kriittisiä äänenpainoja saa välillä hakemalla hakea. Ehkä kysymys on osin siitä, että peliala on vuosien kuluessa saanut osakseen niin paljon ansiotonta kuraa ja asiantuntematonta arvostelua. Kun nyt on aihetta vähän hehkuttaa, se tehdään pidäkkeettömästi. Toisaalta voisi ajatella, että suomalainen peliala kaikessa monimuotoisuudessaan ansaitsisi nykyään osakseen myös moniäänisempää keskustelua, jossa ei vältellä hyvin perusteltua kritiikkiä. Ilahduttavia poikkeuksia haastateltavien valtavirrasta ovat *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* kirjoittanut pelialan moniosaaja Sonja Kangas ja yli kaksi vuosikymmentä pelialan kehitystä omakohtaisesti

seurannut Housemarquen toimitusjohtaja Ilari Kuittinen. Näiden kahden kauden telematonta mutta rakentavaa pohdiskelua olisi mielellään lukenut enemmänkin. Lisäksi Supercellin toimitusjohtaja Ilkka Paananen uskaltaa avoimesti puhua siitä, millaisia kouriintuntuvia haasteita alan kasvuun Suomessa liittyy.

Niipola osoittaa hyvin, miten Rovion *Angry Birds*issä kiteytyy monta suomalaisen peliteollisuuden lähimenneisyyden ja tulevaisuuden keskeistä teemaa. Se on ennen kaikkea innostava tarina siitä, miten pieni suomalainen yritys voi sinkauttaa hahmonsa peruuttamattomasti osaksi globaalia populaarikulttuuria. Vihaiset linnut ovat myös olennaisesti lisänneet kansainvälisen median ja rahoitajien kiinnostusta suomalaista peliteollisuutta kohtaan. Kun kolme vuotta sitten haastattelimme pelialan keskeisiä toimijoita, laajamittaiset kansainväliset sijoitukset tuntuivat monen mielestä vielä utopialta (Sotamaa ym. 2011). Sittemmin useat suomalaiset pelistudiot ovat keränneet miljoonasijoituksia. Tässä mielessä peliala voi luoda laajemminkin toivoa taloudellisesti tiukkana aikana. Samanaikaisesti menestykset, onnistuneet rahoituskerrokset ja kasvavat liikevaihdot edellyttävät ammattimaisuutta, kurinalaisuutta ja jatkuvaa uusiutumiskykyä.

Kuten alussa totesin, *Pelisukupolvi* perustuu ajatukselle siitä, että suomalaisen peliteollisuuden perusta on lapsuudessaan intohimoisesti pelanneissa. Peliteollisuuden nykyhetkestä nousee kuin itsestään useita tähän liittyviä kysymyksiä, joihin kriittisen tutkimuksen soisi tarttuvan. Jos tänä päivänä lähes kaikki pelaavat, näkyykö tämä myös moniarvoisempina peliteollisuutena? Millaisia mahdollisia ristiriitoja pelien rakastamisen ja nopeaan kasvuun tähtäävän startup-ajattelun välille voi syntyä? Millaisin tavoin meidän tulisi päivittää käsitystämme peliyritysten toiminnasta ja arkipäivästä, jos Rovion henkilöstöstä jo nyt arviolta puolet toimii muissa tehtävissä kuin pelinkehityksessä? Ilmainen asia tässä on, että tutkittavaa varmasti riittää myös jatkossa.

Kirjallisuus

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. TRIM Research Reports 6. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://tampub.uta.fi/handle/10024/65502>>.

Prensky, Mark (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill.

PriceWaterhouseCoopers (2013). *Global entertainment and media outlook: 2013–2017*. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/index.jhtml>>.

Sotamaa, Olli, Heikki Tyni, Saara Toivonen, Tiina Malinen & Erkkä Rautio (2011). *New Paradigms for Digital Games: The Finnish Perspective Future Play Project, Final Report*. TRIM Research Reports 3. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://tampub.uta.fi/handle/10024/65442>>.

Esittely

FRANS MÄYRÄ

frans.mayra@uta.fi
Tampereen yliopisto

JAAKKO SUOMINEN

jaakko.suominen@utu.fi
Turun yliopisto

RAINE KOSKIMAA

raine.koskimaa@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot

Tässä esittelysarjassa käsittelemme pelitutkimusta ja opetusta Suomen yliopistojen eri yksiköissä. Ensimmäisessä osassa luomme katsauksen Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen tilanteeseen. Seuraaviin *Pelitutkimuksen vuosikirjoihin* toivomme vastaavia esittelyjä muista yksiköistä ja yliopistoista.

Tampereen yliopiston pelitutkimus

(Frans Mäyrä)

Tampereen yliopistossa tehdyllä pelitutkimuksella on ollut näkyvä roolinsa modernin pelitutkimuksen kotimaisessa ja kansainvälisessä kentässä. Osin tämä liittyy tehdyn tutkimuksen laaja-alaisuuteen, osin aktiiviseen yhteistyöhön, mitä Tampereen pitkälti hankerahoitteisessa tutkimuksessa on tehty monien erilaisten yritysten ja muiden organisaatioiden kanssa. Seuraavassa esitellään hypermedian, myöhemmin interaktiivisen median yhteydessä tehtyä pelitutkimusta – Tampereen yliopistossa on tehty erilaisia pelaamiseen liittyviä

tutkimuksia lisäksi esimerkiksi sosiaalipsykologiassa (peliriippuvuuden) ja tiedotusopissa (lasten media- ja pelikäyttö) aloilla.

Pelitutkimuksen paikkana Tampereella pitkään toimi hypermedialaboratorio, joka perustettiin apulaisrehtori Aarre Heinon aloitteesta 1992. Heino oli yleisen kirjallisuustieteen professorina kiinnostunut uuden teknologian tarjoamista mahdollisuuksista ja erityisesti hypermediasta ilmaisumuotona. Yhdessä rehtori Tarmo Pukkilan kanssa visioitu hypermedialaboratorio perustettiin yliopiston tietokonekeskuksen yhteyteen tarjoamaan sekä opiskelijoille että henkilökunnalle kosketuspintaa uuteen mediaan. Samaan aikaan Heino käynnisti taideaineiden laitoksella hypermedian kokeilevia opetus- ja taidekäytön projekteja, joista syntyi muun muassa Suomen ensimmäinen ”hyperromaanin” – interaktiivista multimediaa hyödyntävä kertomuksellinen kokonaisuus.

Varsinainen pelitutkimus alkoi nousta esiin 1990-luvun kuluessa, kun uusi polvi kulttuurin ja kirjallisuudentutkijoita suuntasi katseensa uuden median ja populaarikulttuurin tutkimukseen. Tampereella taideaineiden laitos oli pitkään käytännön toimintaympäristönä, missä esimerkiksi Frans Mäyrä, Aki Järvinen

ja Olli Sotamaa olivat perustamassa digitaalisen kulttuurin lukupiiriä (DAC) ja myöhemmin samannimistä tutkimusryhmää. Syksyllä 1998 toteutettu digitaalisen kulttuurin Studia Generalia -luentosarja kokosi yhteen kotimaisia digitaalisten pelien asiantuntijoita, mutta ei vielä mitenkään erityisesti painottunut digitaalisten pelien aihepiiriin. Vuotta myöhemmin julkaistu *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* -oppikirja (toim. Aki Järvinen & Frans Mäyrä) sen sijaan jo sisälsi Sonja Kankaan artikkelin MUD-verkkopeleistä sosiaalisina tiloina ja Aki Järvisen laajemmin pelien kulttuurista tutkimusta pohjustavan artikkelin.

1990-luvun lopulla kansainväliset yhteydet digitaalisesta kulttuurista ja pelitutkimuksesta kiinnostuneiden tutkijoiden välillä tiivistyivät, ja tarve laajempien tutkimusavausten tekoon aihealueelta muodostui yhä polttavammaksi. Tampereella DAC-ryhmän piirissä laadittiin useita tutkimushankkehakemuksia Suomen Akatemialle vuosikymmenen lopulla, mutta tuloksetta. Nuorten tutkijoiden ja uuden tutkimusalan näytöt eivät tuossa vaiheessa vielä vakuuttaneet arvioijia. Pari vuotta myöhemmin hypermedialaboratorio muodostui ympäristöksi, jonka puitteissa käytännön tutkimustyö saatiin käynnistymään.

2000-luvun alussa Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio oli kehittynyt projektivetoiseksi tutkimusorganisaatioksi, joka tarjosi myös hypermedian hyödyntämiseen johdattavaa perusopintojen approbatur-laajuista sivuopintokokonaisuutta. Yhteydet yritysmaailmaan, kuntasektorille ja muihin yhteiskunnallisiin toimijoihin olivat tiiviitä, ja varsinkin hypermedialaboratorion johtaja Jarmo Viteli oli keskeinen verkostojen rakentaja. Pelitutkimuksen käynnistämässä yhteistyö Veikkauksen kanssa oli tärkeässä roolissa. Veikkaus oli vuonna 1999 lähtenyt rahoittamaan Tampereen yliopiston ja silloisen Tampereen teknillisen korkeakoulun yhteistä, nelivuotista interaktiivisten verkkopalvelujen professuuria, jonka yliopistot omalla rahoituksellaan täydensivät kahdeksi kokopäiväiseksi professorin tehtäväksi.

Ensimmäiset pelitutkimushankkeet sisälsivät Veikkauksen rahoittaman PENA-tutkimusprojektin, jonka puitteissa Aki Järvinen ja Olli Sotamaa valmistelivat tutkimusraportin, joka esitteli suomalaiselle lukijakunnalle Johan Huizingan ja Roger Caillois'n teorioita ja sovelsi niitä verkko- ja rahapelien analyysiin. Vuonna 2001 hypermedialaboratorioon siirtynyt, vuonna 1999

yleisestä kirjallisuustieteestä väitellyt Frans Mäyrä nimitettiin hoitamaan lahjoitusprofessuuria, jossa hän erityisesti suuntautui kulttuuriseen pelien ja muun interaktiivisen median tutkimukseen. Kansainvälisten yhteyksien kannalta vuonna 2002 Tampereella toteutettu Computer Games and Digital Cultures -konferenssi oli tärkeä suunnannäyttäjä; konferenssin yhteydessä käynnistettiin valmistelut kansainvälisen pelitutkimuksen yhdistyksen DiGRA:n perustamiseksi. Yhdistys saatiin virallisesti rekisteröityä seuraavan vuoden alussa ja Frans Mäyrä toimi DiGRA:n puheenjohtajana (President) vuoden 2006 loppuun.

Tampereen yliopiston pelitutkimukseen erikoistunut tutkimusryhmä ja tutkimuslaboratorio (Game Research Lab) aloittivat toimintansa useista, vuosina 2002–2003 käynnistetyistä tutkimushankkeista. Näissä oli tärkeänä vipuvartena Tampereen kaupungin tietoyhteiskuntahanke e-Tampere, joka rahoitti esiselvityksiä ja tuki uusia hankeavauksia. Pelitutkimusryhmä on professori Mäyrän johdolla muotoutunut erityisesti aktiiviseksi uusien pelilajityyppien ja pelikulttuurin muotojen analyysoijaksi. Tampereella on tehty näkyvää tutkimustyötä muun muassa paikkatietoisten ja monipelattavien mobiilipelien, sosiaalisten rahapelien, pervasiivisten pelien ja roolipelien tutkimusalueilla. Tutkimushankkeet ovat saaneet rahoitusta Suomen Akatemialta, Tekesiltä, Euroopan unionilta, yrityksiltä, säätiöiltä ja eri ministeriöiltä. Vuosina 2002–2013 ulkopuolista rahoitusta myönnettiin yhteensä tutkimusryhmän 42 eri hankkeeseen. Kansainvälisten pelitutkimuksen kärkinimien vierailuja Suomessa osaltaan edisti yhteistyössä silloisen Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion, Nokian ja Veikkauksen kanssa toteutettu Games and Storytelling -luento- ja työpajasarja (2003–2006).

Haasteena Tampereella toteutetussa pelitutkimuksessa on ollut puutteellinen perusrahoitus ja tätä kautta jatkuvuuden ja vakauden luominen tutkimustoimintaan. Hypermedialaboratorion tyypillisesti lyhytkestoiset tutkimushankkeet tarjosivat mahdollisuuksia rohkeisiin tutkimusavauksiin ja lukuisiin mielenkiintoisiin julkaisuihin, mutta projektitutkijoiden työsuhteet jäivät pirstaleisiksi. Myös kytkentä omaan oppiaineeseen ja tohtoritasoihin opinnäytetöihin puuttui.

Vuosina 2003–2007 kasvatettiin pelitutkimuksen sisältöjä, samalla kun hypermedian opetus laajeni perus- ja aineopintokokonaisuudeksi. Tämä tarjosi edelleen perustaa vuosina 2008–2009 toteutetulle oppiaineuusiolle, missä hypermedia ja informaatiotutkimus yhdistyivät uudeksi informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median oppiaineeksi. Väylä pelitutkimuksesta tehtäville pro gradu- ja väitöskirjatutkimuksille oli nyt avattu. Aiempina vuosina valmistellut, ensimmäiset Tampereen yliopiston pelitutkimuksen väitöskirjat julkaistiin kuitenkin vielä mediakulttuurin oppiaineesta: Aki Järvisen tutkimus *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design* (2008) ja Olli Sotamaan *The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures* (2009). Ensimmäinen uuden oppiaineen puitteissa valmistunut väitöskirja oli vuonna 2012 valmistunut Markus Montolan tutkimus *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Samana syksynä valmistui myös toinen roolipeleihin liittyvä, pelitutkimusta ja informaatiotutkimusta yhdistävä väitöskirja, J. Tuomas Harviaisen *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*.

Vuosikymmenen aktiivinen työskentely on vakiinnuttanut Tampereen yliopiston kulttuurisen pelitutkimuksen asemaa, ja vuonna 2011 perustetussa uudessa informaatiotieteiden yksikössä (School of Information Sciences, SIS), pelitutkimus on yksi strategisista painopistealoista, joka yhdistää useiden koulutusohjelmien ja tutkimusryhmien intressejä. Gamelab ja sen pelitutkimusryhmä toimivat tämän monitieteisen tutkimustyön keskeisenä moottorina. Laajuudeltaan 10–20 kokopäiväisen tutkijan keskittymä on toistaiseksi suurin pelien tutkimukseen erikoistunut ryhmä Suomessa, ja myös kansainvälisesti yksi laajimmista. Toiminnan perustana on kuitenkin vain yksi pysyvä professuuri ja lisäksi pelitutkimukseen suunnattu yliopistotutkijan (entinen yliassistentin) tehtävä, joita ulkopuolisesti rahoitetut tutkijoiden ja tutkijakoulutettavien tehtävät täydentävät. Vuosittainen vaihtelu palkalla tai apurahalla työskentelevien tutkijoiden määrässä on edelleen huomattavaa.

Rahoitukseen ja institutionaaliseen asemaan liittyvistä haasteista huolimatta Tampereen yliopiston pelitutkimusta voi pitää akateemisesti menestyneenä, pitkäjännitteisenä tutkimustoimintana. Tamperelaiset tutkijat ovat

osaltaan näkyvästi osallistuneet pelitutkimuksen kansainväliseen nousuun toimimalla aloitteentekijänä, toteuttajana ja yhteistyösapuolena useissa keskeisissä julkaisuissa, tutkimushankkeissa ja konferensseissa. Esimerkiksi pervasiivinen pelaaminen, akateeminen roolipelitutkimus, rahapelitutkimus, pelaajien luovan roolin tutkimus, pelisuunnittelumenetelmien sekä pelien ja pelikokemusten arviointimenetelmien kehittäminen ovat saaneet Tampereella tehdystä tutkimustyöstä merkittäviä kontribuutioita. Myös vaikkapa Facebook-pelit, pelituotteiden muuttuminen palveluliiketoiminnaksi sekä ilmaispelien (*free-to-play*) tutkimus ovat olleet Tampereen viime vuosien keskeisiä tutkimusalueita. Erikseen on syytä vielä nostaa esiin yhteistyössä Turun yliopiston Porin yksikön ja Jyväskylän yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineiden kanssa vuosina 2009–2012 toteutettu Pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushanke, sekä sen yhteydessä käynnistetty *Pelitutkimuksen vuosikirja* ja Pelaajabarometritutkimussarja tutkimusalalle tärkeinä avauksina. Varsinaisen tutkijakoulutuksen lisäksi Tampereella koulutetaan pelialan asiantuntijoita monipuolisesti erilaisiin alan tehtäviin.

Pelitutkimusta ja opetusta Turun yliopiston digitaalisessa kulttuurissa

(Jaakko Suominen)

Tässä osassa käsittelen Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen pelitutkimusta ja -opetusta. Pelejä koskevaa tutkimusta ja opetusta on Turun yliopistossa myös erityisesti informaatioteknologian laitoksella sekä mediatutkimuksen oppiaineessa (esim. Tanja Sihvosen väitöskirja *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*, 2009). Muissa oppiaineissa, kuten folkloristiikassa, peleistä on tehty vähintään yksittäisiä gradutasoisia opinnäytetöitä.

Digitaalisen kulttuurin oppiaine on osa Turun yliopiston Porin yliopistokeskuksessa sijaitsevaa kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmaa. Vuosina 2001–2004 oppiaine sijaitsi Raumalla Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitoksen kainalossa, vaikka oli jo silloin osa kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen humanistista kokonaisuutta Satakunnassa.

Pelejä oppiaineessa on tarkasteltu alusta lähtien osana digitaalista kulttuuria, ja pelit ovat tulleet alusta asti esiin muun muassa perusopinnojen ensimmäisellä johdantokurssilla. Oppiaine on ollut koko ajan pieni, ja peliteema on tutkimusta voimakkaammin näkynyt juuri opetuksessa. Muutamien laajempien tutkimusprojektien lisäksi digitaalinen kulttuuri on osallistunut suppeampiin kehittämishankkeisiin, joissa on tuotettu erilaisia pelillisiä ratkaisuja yhteistyössä alueen toimijoiden kanssa tai niiden tilauksesta. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman tarkoituksena on ollut tarjota tavanomaisesta humanistisesta koulutuksesta hieman poikkeavaa opetusta, jossa painotuvat teoreettisten tutkimuksellisten valmiuksien lisäksi projektitaidot ja kyvyt soveltaa teoreettista osaamista erilaisissa tilanteissa ja toimintaympäristöissä.

Digitaalisen kulttuurin oppiaineeseen ensimmäiseksi professoriksi 2001 valittu Raine Koskimaa ja lehtoriksi valittu Jaakko Suominen alkoivat heti valintansa jälkeen tuoda peliteemoja voimakkaammin osaksi oppiaineen opetusta. Oppiaine järjesti keväällä 2002 Raumalla Digitaalisen kulttuurin talvipäivät. Tapahtuman aiheena olivat pelit ja pelikulttuurit. Ohjelma sisälsi muun muassa peliaiheisia työpajoja, yleisöseminaarin, jossa oli johtavia suomalaisia pelitutkijoita ja peliharrastajia puhumassa, ja pienen peliaiheisen näyttelyn Rauman taidemuseossa. Digitaalisen kulttuurin opiskelijat olivat mukana järjestämässä tapahtumia.

Vuoden 2002–2003 digitaalisen kulttuurin opetussuunnitelmaan lisättiin pelikursseja. Edellisenä vuonna opetussuunnitelmassa oli ollut vain yksi aineopinnotasoinen pelien kulttuurihistorian kurssi. Toisena vuonna perusopintoihin tuli pakollinen pelikulttuurien kurssi ja valinnainen pelitutkimuksen menetelmäkurssi. Aineopinnojen kurssin nimi muuttui pelikulttuurien jatkokurssiksi, mutta se säilyi valinnaisena. Siitä lähtien pelikulttuurien opetustarjonta on ollut monipuolista. Pelikulttuurien luentokurssien ja kirjatenttien lisäksi oppiaine on

järjestänyt säännöllisesti erikoiskursseja sekä käytännönläheisempiä pelituotanto- ja näyttelykursseja ja pelitutkimuksen teoriaa luotaavaa opinnäytetöiden tekijöille suunnattua seminaariopetusta.

Ensimmäinen pelituotantokurssi oli Jaakko Suomisen pääosin pitämä ”Seikkailupeli verkkoympäristössä”, jossa opiskelijat toteuttivat keväällä 2003 PHP-ohjelmointikielellä tekstiseikkailupelejä verkkoon. Peleissä aineistona käytettiin koulutusohjelman toisten oppiaineiden opiskelijoiden tuottamaa materiaalia porilaisesta ravintola-hotelli Otavasta. Sitten järjestettiin vielä toinen vastaava kurssi raumalaisen Lönnströmin taidemuseon materiaaliin liittyen, mutta kaiken kaikkiaan PHP-ohjelmoinnin opetus humanisteille osoittautui sen verran haasteelliseksi oppiaineen omin voimin, että myöhemmistä peliprojekteista käytettiin eri tekniikoita ja itse asiassa digitaalisen teknologian rooli oppiaineen opetusprojekteissa on ainakin tähän asti jatkuvasti vähentynyt.

Peliprojekteissa on ollut yleensä aina yhteistyökumppaneita, ja monet pelien teemoista ovat liittyneet historiaan tai paikalliseen ympäristöön. Monesti peleissä myös yhdistetään erilaisia mediamuotoja. Yhdistelmät ovat näkyneet muun muassa Tampereen teknillisen yliopiston ja Taideteollisen korkeakoulun Porin yksiköiden kanssa yhteistyössä järjestetyissä kursseissa ”Pelitila, liike ja uudet käyttöliittymät” (syksy 2004) ja ”Pelit: Poikkitieteinen mediatuotannon kurssi” (syksyt 2006–2009) sekä oppiaineen omalla hybridipelikurssilla syksyllä 2006.

Keväällä 2007 lehtori Petri Saarikoski¹ veti vihjepelin käsikirjoituskurssia, jolla valmisteltiin Porin kaupungin historiaa ja ympäristöä käsitellyttä, lopulta nimen Juhana-herttuan Aikakapseli saanutta peliä. Kuukausitehtävistä koostunut valmis peli oli osa Porin kaupungin 450-vuotisjuhlallisuuksia 2008. Lopullisen pelin tekemisessä keskeisesti mukana olleet Aliisa ja Tuomas Sinkkonen tekivät myöhemmin myös pienimuotoisen Vihjepeli 2.0:n opetuskäyttöön.

Muutaman viime vuoden aikana digitaalisen kulttuurin oppiaineessa on ollut enemmän teoreettisempia, syventäviin opintoihin liittyviä pelitutkimuskursseja. Käytäntöpainotus on näkynyt kursseilla, joilla on valmisteltu muun

¹ Raine Koskimaa oli siirtynyt Jyväskylän yliopistoon syksyllä 2003, mistä lähtien Jaakko Suominen on toiminut Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin professorina. Petri Saarikoski on ollut ensin lehtorina ja myöhemmin yliopistonlehtorina kevästä 2004 lähtien.

muassa Off Topic -nimen saanutta netin keskustelupalstoja simuloivaa korttipeliä. Seuraava käytäntökurssi järjestetään syksyllä 2013. Kurssi käsittelee pelituotantoprojekteja ja pelitestausta esittelemällä oppiaineen aiempia peliprojekteja ja tekemällä testausta ja kehitystyötä muutamaa tulevaan peliin, muun muassa kirjamuotoiseksi suunniteltuun Gutenbergin Galaksi(t) -peliin. Kurssilla on tarkoitus tuottaa myös pelikäsitteitä ja konsepteja Porissa sijaitsevan Länsi-Suomen pelastusharjoittelukeskuksen tarpeisiin.

Oppiaineen tutkimukseen ja opetukseen on kytkeytynyt jo useampia näyttelyprojekteja, joissa pelit ovat olleet tärkeässä asemassa:

Mikroerhoista koteihin – Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla (Satakunnan museo, Pori 2006)

Robotit (Rosenlew-museo, Pori 2007, myös peleihin liittyntä sisältöä)

Pelaa! – Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä (Salon taidemuseo 2009–2010)

Pac-Man, vanhempi kuin Porin taidemuseo: Pelipiste ja Pac-Man in Flesh (Porin taidemuseo 2012, myöhemmin samana vuonna näyttelyosuus myös Rosenlew-museossa)

Suomalaiset pelit silloin ja nyt (Finnish Games Then and Now) (Mediamuseo Rupriikki, Tampere 2012, osana pohjoismaisen pelitutkimuskonferenssin järjestelyjä)

Opinnäytetyöt

Digitaalisen kulttuurin opiskelijoista osa suuntautuu peleihin ja pelikulttuureihin, osa muille alueille, kuten internet-tutkimukseen. Digitaalisessa kulttuurissa on tehty runsaasti peliaiheisia proseminaari- ja kandidaattitutkielmia ja gradujakin jonkin verran. Peliaiheisten pro gradu -töiden määrä on lisääntymässä samalla, kun gradujen kokonaismäärä on kasvanut. Ensimmäinen oppiaineen peliaiheinen gradu oli Pirita Ihamäen geokätkentää ja muita aarteenetsintäpelejä ja niiden opetussovelluksia käsitellyt gradu, joka valmistui 2006. Sen jälkeen oppiaineesta on valmistunut graduja muun muassa interaktiivisista tv:n

mobiilipeleistä (Pauliina Tuomi 2007), pelinkehityksen muutoksista (Juha Köönikkä 2011), pelimainonnan historiasta (Emmy Kurjenniemi 2012), *the Simsistä* luovan tekstin tuottamisen työkaluna (Taina Graan 2013), pelinäyttelyistä (Tiia Naskali 2012), pelien naisrepresentaatioista ja sisällönanalyysistä (Usva Friman 2013) sekä omiin pelinkehitysprojekteihin liittyneitä tutkielmia (Aliisa ja Tuomas Sinkkonen 2013). Tekeillä tällä hetkellä on graduja muistipeliluokittelusta (Saija Roponen), ARG-peleistä (Saara Ala-Luopa), retropelimusiikista (Esa Hakkarainen), pelien sisäisestä mainonnasta (Melissa Virtanen) sekä hyötypelien käytöstä kouluopetuksessa (Nana Keränen).

Oppiaineen ensimmäinen pelitutkimukseen liittyvä väitöskirja on 2012 julkaistu Riikka Turtiaisen ”Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa”. Sen lisäksi tekeillä on väitöskirjoja muun muassa geokätkennästä (Pirita Ihamäki), interaktiivisesta televisiovihteestä (Pauliina Tuomi), sururituaalien digitalisoitumisesta (aineistona myös verkkopelejä, Anna Haverinen), pelaajien tunteista pelihahmoja kohtaan (Johannes Koski) sekä pelikulttuurien historiasta ja demoskenestä (Markku Reunanen).

Tutkimus- ja kehitysprojektit

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen peleihin liittyvä erityisalue on digitaalisten pelien kulttuurihistoria ja historiakulttuuri. Monet tutkimukstamme ja muista projekteistamme ovat tavalla tai toisella liittyneet pelien ja tietokoneharrastuksen historiaan niin, että olemme käsitelleet pelejä osana laajempaa kulttuurista kontekstia. Pelien historiakulttuuri tarkoittaa puolestaan sitä, miten pelejä koskeva historiallinen ymmärrys näkyy nykypäivänä, miten myös muu historia näkyy pelituotteissa sekä miten pelihistoria näkyy uusien tuotteiden suunnittelussa ja tuotteita koskevien käsitysten rakentumisessa.

Olemme muun muassa toteuttaneet digitaalisten pelien analogisointityöpajoja sekä osana hankkeita niin sanotun Auditorio-Pac-Man- tai Pac-Man in Flesh -peliperformanssin. Siinä peliklassikko *Pac-Mania* pelaavat ihmispelaajat ja -haamut auditoriossa.

Esimerkkinä ei-digitaalisesta peliprojektista toimii myös Valtioneuvoston kanslian kanssa keväällä ja kesällä 2010 toteuttamamme lautapelituunaus. Hankkeessa tutuista sekä uusista Tacticin lautapeleistä, kuten *Kimble*, *Alias*, *Mil-lain viimeksi* ja *Sanamania*, tehtiin työpajoissa versioita, joilla voitiin opettaa ympäristöön ja kestävään kehitykseen liittyviä aiheita. Projektin teema liittyi Valtioneuvoston kanslian tulevaisuusselontekoon. Ajatuksemme oli työpajojen kautta osallistaa ihmisiä teemojen käsittelyyn sekä pelisuunnittelutyöpajoissa että valmiita peliprototyyppejä pelaamalla.²

Suurempiin projekteihin on saatu rahoitusta Tekesiltä ja Suomen Akatemialta. Digitaalinen kulttuuri oli mukana yhdessä Tampereen ja Jyväskylän yliopistojen kanssa Akatemian rahoittamassa tutkimuskonsortiossa Pelikulttuurien synty Suomessa (2009–2012). Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin tutkimusosuus keskittyi vahvasti nimenomaan digitaalisten pelikulttuurien historiaan ja historiakulttuureihin, ja hankkeen puitteissa valmistui myös Riikka Turtiaisen väitöskirja.

Tekesin rahoittamassa CoEx-hankkeessa (2009–2011) olivat mukana digitaalisen kulttuurin ohella Tampereen yliopisto ja Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö. Digitaalinen kulttuuri teki omassa osuudessaan yhteistyötä porilaisen Insomnia-verkkopelitapahtuman kanssa ja kehitti kahtena vuonna (2010, 2011) Insomnia-tapahtumaan hybridistä aarteenetsintäpeliä Insomnia Gamea, jossa tavoitteena oli kokeilla erilaisia uusia teknologioita pelitapahtuman fyysisissä ja virtuaalisissa tiloissa.

Lopuksi

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine on henkilöstö- ja opiskelijamäärältään ollut koko 12-vuotisen historian ajan pieni. Tilanne on kuitenkin siinä mielessä vakaa, että vakituksessa työsuhteessa ovat professori, yliopistonlehtori ja yliopisto-opettaja, joiden työnkuvasta ja kiinnostuksen kohteista osa

² Kimblen pohjalta opiskelijamme ovat myös yhdessä Satakunnan ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kanssa suunnitelleet ja toteuttaneet kosketuspöydässä toimivan Astro Dice-nimisen digiversion keväällä 2012, joten pelikonsepteja voidaan siirtää myös analogisista digitaaliseen ympäristöön.

liittyy pelitutkimukseen. Oppiaine on mukana myös kansallisessa populaarikulttuurin tohtoriohjelmassa, jonka kautta yksi peleistä väitöskirjaa tekevä tutkija saa rahoitusta.

Oppiaine on maantieteellisesti syrjässä verrattuna isompiin yliopistokouluun ja myös peliteollisuuteen. Nämä seikat ovat omalta osaltaan rajoittaneet peleihin liittyvän tutkimustoiminnan kasvattamista. Satakunnassa on erityisesti parin viime vuoden aikana huomioitu peliteollisuuden mahdollisuus osana elinkeinotoimintaa, mutta käytännössä esimerkiksi paikallisten yritysten ja kehittämisorganisaatioiden panostukset alaan ovat jääneet pieniksi. Tästä syystä myös tarpeet alan koulutukselle ovat alueella rajalliset.

Digitaalinen kulttuuri on kuitenkin hyödyntänyt alueellisia erityistekijöitä tekemällä runsaasti yhteistyötä ja panostamalla muun muassa lauta- ja hybridipeleihin liittyvään toimintaan. Tämä johtuu tutkijoiden kiinnostuksen lisäksi myös siitä, että Porissa toimii kansallisesti ja kansainvälisesti merkittävä lauta- ja korttipeliyrittäjä, Nelostuote, joka markkinoi pelejä Tactic-merkillä.

Kaiken kaikkiaan oppiaineen panos pelitutkimuksessa on lisääntymässä ja kansainvälistymässä muun muassa uusien pelejä käsittelevien väitöskirjaprojektien myötä.

Monialaista pelitutkimusta Jyväskylän yliopistossa

(Raine Koskimaa)

Jyväskylän yliopistossa digitaalisten pelien tutkimusta ja opetusta on harrastettu monissa eri oppiaineissa ja erilaisin painotuksin. Jyväskylän pelitutkimuksen erityisyys on ollut vahva panostus erityisesti pelien opetuskäytön, opetuspelien sekä pelien ja opetusteknologioiden suhteen tarkasteluun. Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistun selvityksen mukaan Jyväskylän yliopistossa on tarkastettu kaikkiaan viisi suoraan pelitutkimukseen liittyvää väitöskirjaa. Näistä kaksi kuuluu psykologiaan (Tarja Salokoski 2005; Miia Ronimus 2012) ja muut

edustavat puheviestintää (Marko Siitonen 2007), tietojärjestelmätiedettä (Tuula Nousiainen 2008) sekä digitaalista kulttuuria (Markku Eskelinen 2009).

Opetuspelien osalta tutkimusta on tehty erityisesti kasvatustieteissä ja Koulutuksen tutkimuslaitoksessa. Myös psykologian oppiaineessa on tehty peleihin liittyvää tutkimusta. IT-tiedekunnassa on jo pitkään tarjottu peliohjelmoinnin koulutusta ja toteutettu peliprojekteja. Erityisenä toimintamuotona ovat olleet 13–18 -vuotiaille suunnatut peliohjelmoinnin kesäkurssit, joita on järjestetty vuodesta 2009 lähtien ja joihin on tähän mennessä osallistunut yli 300 nuorta.

Humanistisessa tiedekunnassa pelejä on tarkasteltu ainakin Kielten laitoksella, Viestintätieteiden laitoksella, Historian ja etnologian laitoksella sekä Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella. Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella pelejä on tarkasteltu 1990-luvulta lähtien ensin kuvakoulutuksessa (perus- ja aineopinnot) osana visuaalista kulttuuria ja vuonna 2003 käynnistyneessä digitaalisen kulttuurin oppiaineessa. Vuonna 2005 käynnistyneen kansainvälisen digitaalisen kulttuurin maisteriohjelman toiminnassa digitaaliset pelit ja pelikulttuurit ovat olleet keskeisessä roolissa ja peleihin liittyviä pro gradu -tutkielmia on tehty toistaiseksi kahdeksan kappaletta. Myös digitaalisen kulttuurin ensimmäinen väitöskirja, Markku Eskelisen *Travels in Cybertextuality. The Challenge of Ergodic Literature and Ludology to Literary Theory* (2009), liittyy läheisesti pelitutkimukseen. Vuoden 2012 alusta lähtien digitaalisen kulttuurin oppiaine liitettiin osaksi nykykulttuurin tutkimusta, jossa vuoden 2013 syksyllä on työn alla viisi pelitutkimusaiheista väitöskirjaa ja useita graduja. Nykykulttuurin tutkimuksen professori Raine Koskimaa toimii *ACM Computers in Entertainment* -lehden toimituskunnassa ja hän on myös *Game Studies* -lehden review boardissa. Oppiaineessa tutkijatohtorina toiminut Markku Eskelinen on *Game Studies* -lehden toimituskunnassa ja Koskimaa ja Eskelinen ovat yhdessä toimittaneet *Cybertext Yearbook* -julkaisusarjaa vuodesta 2000 lähtien (<http://cybertext.hum.jyu.fi>). Pelitutkimus on yksi *Cybertext Yearbookin* neljästä pääkategoriasta.

Agora Game Lab tutkijoiden kohtaamispaikkana

Vuonna 2002 Jyväskylän yliopistoon perustettiin Agora Center -erillislaitos, jolla pyrittiin vastaamaan humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen alan ja teknologian yhdistämisen haasteeseen. Agora Centerissä on eri tutkimusalueisiin keskittyviä laboratorioiksi kutsuttuja monitieteisiä toimintaympäristöjä. Yksi näistä on Agora Game Lab, jonka johtajana toimii tutkimusprofessori Marja Kankaanranta.

Agora Game Lab (AGL) on digitaalisten pelien suunnitteluun, kehittämiseen ja tutkimukseen sekä pelikoulutukseen keskittyvä yksikkö, jonka toiminta perustuu Jyväskylän yliopiston monitieteiseen osaamiseen. Se on peleistä ja pelaamisesta kiinnostuneille Jyväskylän yliopiston opiskelijoille, tutkijoille ja henkilökuntaan kuuluville avoin verkosto. AGL edistää ja koordinoi peleihin liittyvää tutkimus-, kehittämis- ja koulutustoimintaa Jyväskylän yliopistossa. Agora Game Lab muodostaa myös foorumin alueen toimijoille sekä toimii linkkinä yliopiston, tutkimusverkostojen ja yritysten välillä. Pyrkimyksenä on ollut, että AGL kokoaisi eri alojen pelitutkijat yhteen.

AGL:n monitieteinen asiantuntemus perustuu muun muassa kasvatustieteen, tietojenkäsittelytieteen, tietotekniikan, humanististen tieteiden ja psykologian osaamiseen. Laboratoriossa suunnitellaan ja tutkitaan sekä hyötypelejä että viihdepelejä. Vahvuusalueina ovat pelinomaiset oppimisympäristöt sekä käyttäjälähtöinen pelisuunnittelu, jossa pelien tulevat käyttäjät osallistuvat suunnitteluun. Laboratorio tekee yhteistyötä pelien tutkimisessa ja käyttäjäkokemusten testaamisessa sekä peliyritysten että pelinomaisia oppimisympäristöjä tarvitsevien ja käyttävien organisaatioiden kanssa. Tutkimuksen pääasialliset teema-alueet ovat pelinomainen oppiminen, digitaaliset pelit ja pelikulttuurit sekä pelisuunnittelututkimus.

Agora Game Labin toimintamuotoja:

1. Elektronisiin peleihin liittyvän toiminnan ja osaamisen koordinointi Jyväskylän yliopistossa sekä peleistä kiinnostuneiden opiskelijoiden verkoston vahvistaminen

2. Tutkimus- ja kehittämissankkeet (erityisesti pelinomainen oppiminen, "serious games", pelisuunnittelu, pelikulttuurit)
3. Seminaarit ja koulutustoiminta
4. Yhteistyö peliyritysten kanssa
5. Alueellista, kansallista ja kansainvälistä verkostoitumista ja yhteistoimintaa pelialan klusterin eri toimijoiden kanssa.

AGL:ssa on toteutettu mm. seuraavat hankkeet (täydellinen listaus hankkeista: <https://agoracenter.jyu.fi/focusareas/digital-games/>):

Peliteknologiat -projektien (2003-2005, professori Pekka Neittaanmäki) tavoitteena oli edistää ja koordinoita monialaisesti digitaalisiin peleihin liittyvää tutkimus-, kehittämis- ja koulutustoimintaa Jyväskylän alueella.

CoEduGame oli Tekesin rahoittama tutkimusprojekti vuosina 2004–2009 (professori Marja Kankaanranta). Se oli ensimmäinen vaihe hankkeessa, jossa kehitetään oppimista edistäviä verkko- ja mobiilipelisovelluksia sekä selvitetään niiden monikanavateknologisia sovellusmahdollisuuksia. Hankkeen tavoitteena oli tuottaa pelisovelluksia ja toimintamalleja, joita voidaan eri kanavia myöten levittää kansallisesti ja kansainvälisesti. Hankkeen puitteissa kehitettiin oppimispeliprototyyppejä (mm. Talarius ja GameWorld) sekä rakennettiin laadukasta oppimispelien suunnitteluprosessia monitieteisestä näkökulmasta.

Virtuaalisuo-projektin (2005–2007, professori Marja Kankaanranta) tarkoituksena ja tehtävänä oli suoluontoon liittyvän internet-sivuston rakentaminen oppimis- ja tutustumiskäyttöön sekä suoluontoon liittyvän alueellisen tietovarannon ja sisällön tuottaminen ja saaminen monipuoliseen käyttöön Virtuaalisuo-oppimisympäristössä.

Adaptiiviset oppimisympäristöt -hankkeessa (2006–2007, professori Heikki Lyytinen) tutkittiin ja kehitettiin tietokonepelimuotoisia perustaitojen oppimisympäristöjä, jotka tukevat tehokkaasti lukemisen ja matematiikan perustaitojen oppimista ja soveltuvat pienin muunnoksin myös kielitaidon harjoittamiseen vieraassa kielessä. Hankkeen taustalla ovat professori Lyytisen johtaman tutkimusryhmän kehittämät Ekapeli ja kansainväliseen levitykseen suunnattu

GraphoGame -pelisovellukset, jotka auttavat lukemisen opettelussa ja -opettamisessa. Erityinen painopiste on ollut lukivaikeuksien huomioimisessa.

Nordic Serious Games -hanke (2007–2008, professori Marja Kankaanranta) toteutettiin Agora Centerin ja Koulutuksen tutkimuslaitoksen yhteistyönä. Projektin vetämisestä vastasi Agora Game Lab. Projektikonsortiossa olivat mukana Nokia Research Center, VTT, Learning Lab Denmark, Serious Games Interactive, Norut IT, Oslo IT-yliopisto, Ruotsin sotakorkeakoulu ja HappyWise Oy. Projektissa oli mukana myös Jyväskylän kaupunki. Projektissa selvitettiin ja pyrittiin edistämään pohjoismaista potentiaalia serious games -alueella. Projektin fokuksena oli laadukkaiden käytänteiden sekä pelikonseptien ja -prototyypin löytäminen ja analysointi sekä alan toimijoiden kartoittaminen ja verkostoituminen. Projekti selvitti myös liiketoimintamalleja ja teknologisen alueen ennakointiin liittyviä näkökohtia. Projektin pääasialliset toimenpiteet olivat pohjoismaisen Serious Games -webbiyhteisöportaalin luominen, workshop-sarjan järjestäminen, toisen Nordic Serious Games -konferenssin (28.–29.2.2008, Jyväskylä) järjestäminen ja viestintä laajemmalle yleisölle (myös pohjoismaiden ulkopuolella) alan tietoisuuden nostamiseksi.

Pelikulttuurien synty Suomessa -hankkeen (2009–2012, professori Raine Koskimaa) tavoitteena oli tuottaa ensimmäinen perusteellinen analyysi digitaalisen pelaamisen roolista yhteiskunnassa, sekä kehittää käsitteellisiä ja teoreettisia työkaluja joita tarvitaan erottelamaan ja tunnistamaan laadullisesti erilaisia ilmiöitä pelikulttuurien mittavasta ja pääosin vielä kartoittamattomasta kirjosta. Hanke pyrki myös aktiivisesti osallistumaan pelejä ja muuta vuorovaikutteista teknologiaa koskevaan tieteelliseen ja yhteiskunnalliseen keskusteluun. Suomen Akatemian rahoittamassa tutkimuskonsortiossa Jyväskylän yliopiston osuudessa keskityttiin erityisesti hyötypeleihin osana laajempaa pelikulttuuria.

Games and Innovation -hankkeessa (2009–2011, professori Pekka Neittaanmäki) tutkittiin sekä 1) luovuutta ja innovaatioita pelikehityksen eri käytänteissä että 2) pelillisiä menetelmiä innovaatioiden tuottamiseksi. Projektissa keskityttiin erilaisiin systemaattisiin ja pelillisiin lähestymistapoihin, joiden avulla voidaan organisoida ja parantaa uusien tuotteiden suunnittelu- ja kehitysprosesseja. Jyväskylän yliopiston vastuualueena projektissa oli erityisesti

pelisuunnitteluun liittyvien käytänteiden ja suunnittelijoiden tietämysrakenteiden tutkimus.

Uusimmat hankkeet: pelit oppimisympäristöinä sekä kulttuurin leikillistyminen

Parhaillaan AGL:ssä on käynnissä kansainvälinen *Pelit oppimisympäristöinä* -hanke (2012–2014), jossa tutkitaan yhteistyössä suomalaisten ja amerikkalaisten tutkijoiden kanssa sitä, miten pelaajat oppivat pelaamisen kautta. Hankkeessa pilotoidaan laajalti erilaisia digitaalisia pelejä ja samalla arvioidaan, millaisia uusia tutkimusmenetelmiä ja tutkimusympäristöjä olisi syytä kehittää arviointityötä tukemaan. Jyväskylän yliopiston tavoitteena on arvioida suomalaisten pelinomaisten oppimiskäytäntöjen soveltuvuutta amerikkalaiseen koulutusjärjestelmään ja Suomeen soveltuvia amerikkalaisia peliratkaisuja. Pelillisen oppimisen ratkaisuissa keskitytään erityisesti kehittämis-, käyttöönotto- ja oppimisprosessiin sekä niihin liittyvään pedagogisen arvioinnin kehittämiseen ja tutkimiseen. Hanke on merkittävä päänavaus pelien ja oppimisen tutkimuksen yhteistyön vahvistamiseen yhdysvaltalaisen tutkimuslaitosten kanssa.

Työn alla on myös hankkeet kulttuurin leikillistymisestä (Suomen Akatemielle syyskuussa 2013 jätetty konsortiohakemus, JY:ssä vastuullisena tutkijana prof. Raine Koskimaa), jossa Jyväskylän yliopiston osuudessa keskitytään merkitysten muodostumiseen pelatessa, pelillistämiseen mm. uutispelien ja matematiikan opetuspelien kautta, sekä pelien rooliin populaarikulttuurissa.

Koulutuksen osalta Tietotekniikan laitos on käynnistänyt pelinomaiset järjestelmät -koulutuslinjan osana opetusohjelmaansa.

Jyväskylään on vuonna 2013 perustettu Peliosuus kunta Expa (<http://www.expa.fi/>), jonka toimijoista monet ovat Jyväskylän yliopistosta valmistuneita tai siellä edelleen opiskelevia. Toiveena on, että yhteistyö Expan kanssa avaa uusia mahdollisuuksia akateemisen pelitutkimuksen ja pelituotannon yhdistämiseen.