

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 tiettävästi 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 muutamaaan. 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

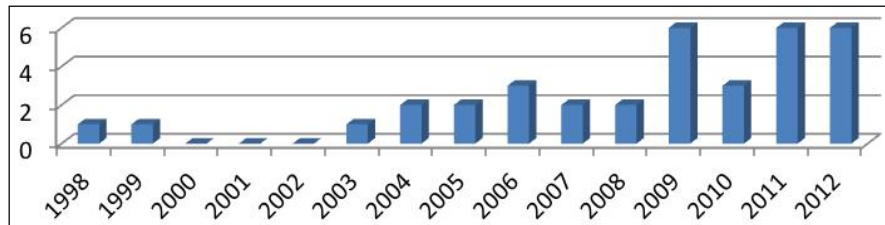
Aineistomme koostuu 35 suomalaisesta digipeliväitöskirjasta vuosilta 1998–2012. Olemme seuranneet suomalaisten väitöskirjojen valinnassa avoimia kriteerejä. Suurin osa väitöskirjoja käsittelee PC-pelejä, konsolipelejä, verkkopelejä, mobiilipelejä, paikkatietoisia pelejä (*location-based games*) tai digitaalisia 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 pääasiallisesti 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 törmäsimme 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-ope-
tusta – tai vertailemalla suomalaista tutkimusta muiden maiden tilanteeseen. Ajan rajallisuuden vuoksi nämä aiheet jäävät tällä kertaa jatkotutkimuksiin.

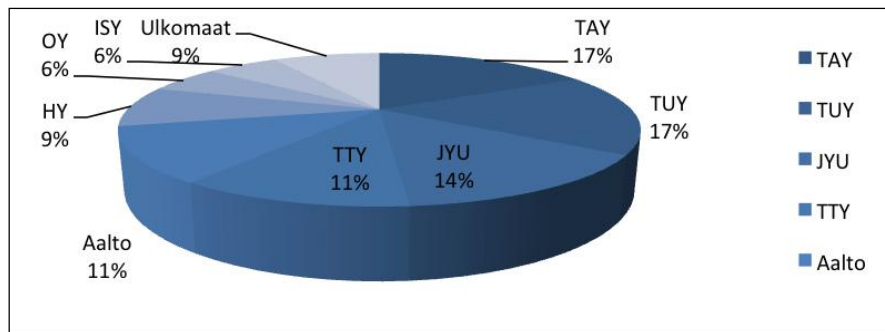
Uskomme kuitenkin, että tekemämme peruskartoitus helpottaa kuvattujen aiheiden tutkimista tulevaisuudessa.

Tarkasteltujen väitöskirjojen vuosittainen ilmestymismäärä näkyy kuviosta 1.



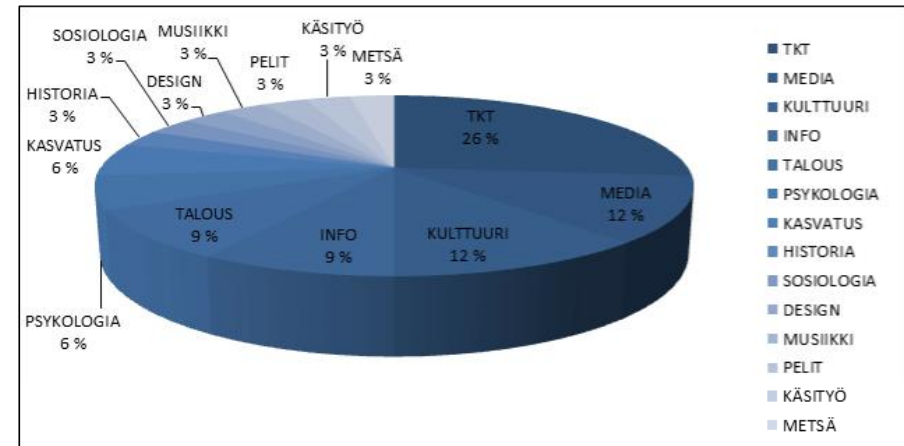
Kuvio 1. Suomalaisen peliväitöskirjojen vuosittainen jakauma 1998–2012.

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 tieteentekemisen 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 arviotuna 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 analyysimenetelmäänsä [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 peliyrietykset 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,

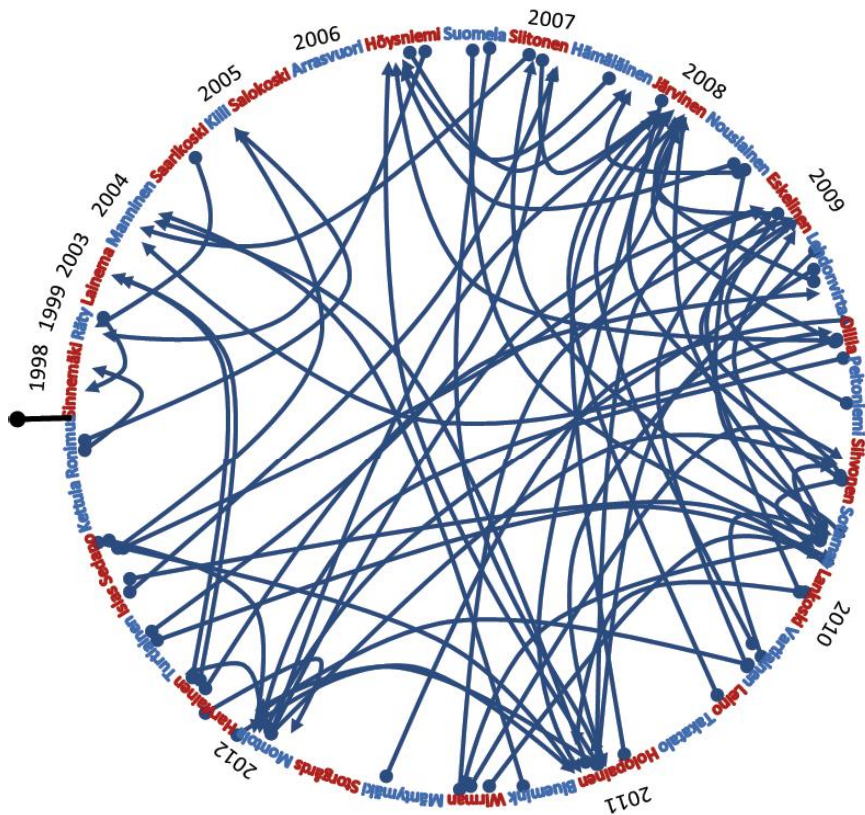
väitöskirjoissa että hänen osallistumisessaan pelejä koskevaan julkiseen keskusteluun ja muuhun yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen.

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 epärelevanteiksi. 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 vastaaventyypisiä 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 töissä 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.

Löytääkseen 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 viitekehysessä (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 viitekehysissä.
- 9 Suomenokset Jaakko Suominen ja Olli Sotamaa.
- 10 Jos pelejä tarkastellaan populaarikulttuurin viitekehysessä, 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.