

Katsaus

Peli, jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri

TERO KERTTULA

Jyväskylän yliopisto,
nykykulttuurin tutkimus
tero.kerttula@jyu.fi

Tiivistelmä

Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät kotitekoiset videot ovat yleistyneet internetin videopalveluiden myötä. Tässä katsauksessa tarkastelen erilaisia videomuotoja sekä niihin liittyvää tutkimusta ja muuta kirjoitusta. Ilmiöön on liittynyt runsaasti ristiriitaisuutta tekijänoikeuslaista johtuen, mutta kuten katsaus osoittaa, videot ovat selkeä osa nykypäivän pelikulttuuria.

Avainsanat: YouTube, Let's Play, Speedrun, Walkthrough, internet, viihde, urheilu

Abstract: The Game that cannot be Played: Gaming Videos

Home-made videos about digital gaming have grown their popularity greatly during the last few years, thanks to video-streaming services in internet. This review article focuses on aspects of those videos, with also looking at previous research and writings about the phenomenon. There has been a number of contradictions about the videos, due to copyright infringements. But, as the article shows, the videos are still a remarkable part of video gaming culture of today.

Keywords: YouTube, Let's Play, Speedrun, Walkthrough, internet, entertainment, sports

Johdanto

Toisinaan palaaminen kivikauteen tarvitsee vain matkan reilun 20 vuoden päähän. 1990-luvun alkuvuosina Nintendon NES ja Segan Mega Drive hallitsivat konsolimarkkinoita, PC:tä kovempi pelitietokone oli Amiga ja CD-ROM-pelit tekivät vasta tuloaan.

Itse olin tuohon aikaan juuri koulunkäyntinsä aloittanut pikkupoika, jota pelit ja pelaaminen kiinnostivat valtavasti. Ne kiinnostivat niinkin paljon, että yritimme kavereideni kanssa useita kertoja nauhoittaa pelaamistamme VHS-kaseteille. Joskus onnistuimme, joskus emme. Kuitenkin ajatus siitä, että pystyisi katsomaan omaa pelisuoritustaan, oli kiehtova.

Mitään varsinaista tarkoitusta muinaisilla nauhoitussessioillamme ei ollut, tallenteita ei olisi kuitenkaan katsonut koskaan kukaan paitsi me itse. Jos suorituksellaan halusi päteä maailmalla, oli käytettävä videopelilehtiä ja niiden High Score -palstoja, joihin piti lähettää valokuva pelisuorituksesta. Kyseinen valokuva oli otettava pimeässä huoneessa ja kuvia oli otettava useita, jotta edes yksi otos onnistuisi. Ennen digiaikaa kuvien kehittäminen oli vähän nykyistä vaativampi operaatio.

Televisiossa pyöri toki muutamia videopeliihaisia ohjelmia. Vielä 1990-luvun alkupuolella nuo ohjelmat keskittyivät itse pelaamiseen, ennen kuin ohjelmaformaattit muuttuivat enemmänkin videopelialan makasiiniohjelmiksi 1990-luvun loppua kohden. Ajatus siitä, että kuka tahansa voisi pyörittää omaa peliä ohjelmasarjaansa, oli lähinnä utopistinen.

Nykypäivänä se on kuitenkin arkitodellisuutta, kiitos nopeiden verkkoyhteyksien ja YouTuben. Vuonna 2005 lanseerattu videopalvelu YouTube mullisti liikuvan kuvan jakamisen verkon välityksellä. Nykyisin Googlen omistuksessa olevaan palveluun ladataan tällä hetkellä 100 tuntia videomateriaalia minuutissa (Statistics - Youtube). YouTube ja myöhemmin esimerkiksi Blip.tv ja Twitch tarjosivat kanavan, jonka hyödyntäminen oli vain tekijöistä kiinni.

Erityisesti peliharrastajan näkökulmasta YouTube on tuonut unohduksiin jääneet televisioformaattit takaisin harrastajien tekeminä. Esimerkiksi Suomessa vuosina 1994–1997 pyörinyt *Game Over* -niminen peliohjelma oli monella tavalla samankaltainen kuin monet YouTubebesta nykyään löytyvät pelivideot. Juontajana toiminut Vito-nukke oli karrikoitu ja kärkevä, aivan kuten monet online-ohjelmien juontajahahmoistakin. Lisäksi *Game Overissa* oli pelivideoiden ympärillä oma kerrontamallinsa, aivan kuten online-ohjelmissakin. *Game Overin* kerrontamalli oli tosin makasiiniohjelmista tuttu erilaisiin insertteihin jaettu kokonaisuus, siinä missä nykyään ohjelmat näyttäsivät keskittyvän vain yhteen peliin kerrallaan ja rakentavat kerrontaa sen ympärille.

Omien YouTube-käyttöni perustuvien havaintojeni mukaan videot jakautuvat yleisesti ottaen seuraaviin lajeihin:

- *Machinima*, jossa olemassaolevasta pelisisällöstä tehdään kokonaan uudenlaista kerrontaa.
- *Speedrun*, jossa pelit pyritään pelaamaan mahdollisimman nopeasti läpi.
- *Let's Play*, jossa pelisuoritus kuvataan ja sitä kuvaillaan pelaamisen ohessa.
- *Pelivastelut*, joissa pelistä kerrotaan mielipide kuvamateriaalin tukemana.
- *Läpipeluuoppaat*, joissa videomateriaalin avulla opastetaan pelaajia hankalien kohtien läpi.

Tässä katsauksessa käyn läpi nauhoitetun pelimateriaalin eri tyylilajeja sekä tutkin peliharrastajien suhtautumista niihin. Kartoitan lyhyesti myös aiempaa YouTubeen liittyvää tutkimusta. Mitä nämä videot tarkalleen ottaen ovat? Onko niitä tutkittu aikaisemmin ja voiko YouTubeen itseensä liittyvää tutkimusta hyödyntää pelivideoilmiön tutkimisessa?

Mitä pelivideot ovat?

Pelivideot, tai nauhoitetut pelit, ovat lyhyesti ja ytimekkäästi ilmaistuna tavalla tai toisella nauhoitettua pelimateriaalia. Tapoja nauhoittamiseen on useita. PC-tietokoneilla yksi yleisimmistä nauhoitusohjelmista on Fraps (FRAPS game capture video recorder fps viewer), joka tallentaa nauhoituksen sellaisenaan kiintolevyille. Pelikonsoleille on olemassa omat välineensä, joilla konsolin lähettämä kuva- ja äänisignaali saadaan tallennettua, eli ”kaapattua” tietokoneelle. Näitä kaappauskortteja on olemassa myös kannettaville pelikonsoleille. Vanhempien konsolipelien kanssa nauhoittamiseen on mahdollista käyttää myös vanhoja pelilaitteita tietokoneella emuloivia ohjelmia, joista useissa on omat metodinsa liikkuvan pelikuvan tallentamiseen.

Jos lapsuuden aikaisia videoitamme ei katsonut juuri kukaan, nykyään katsojia voi olla jopa miljoonia. Esimerkiksi Angry Video Game Nerdin videota Arnold Schwarzenegger -elokuvaan perustuvista peleistä on tätä kirjoitettaessa katsottu pelkästään YouTuben välityksellä lähes 3,5 miljoonaa kertaa (Schwarzenegger Games – Angry Video Game Nerd - Youtube). Määrä ei sisällä katsomiskertoja AVGN-videoita ylläpitävällä Cinemassacre-verkkosivustolla.

Tänä päivänä oman pelisuorituksen videointi ja lähettäminen verkkoon on yleistynyt pelaamisen arkipäivän tasolle. Esimerkiksi CodeMastersin *Dirt Showdown* -rallipeli tarjoaa mahdollisuuden lähettää oma ajosuoritus verkkoon heti sen päätyttyä (Dirt Showdown Fact Sheet Issued | Electronic Theatre). Sonyn uuteen Playstation 4 -konsoliin sisällytettiin mahdollisuus lähettää verkkoon videomateriaalia vain yhden napin painalluksella, oli videon tarkoitus sitten kuvata itse pelisuoritusta tai sohvalta makoilevaa pelaajaa (Ominaisuudet).

Laitteesta riippumatta videoiden tekeminen on nykyään myös halpaa. Halvimmat videokaappauskortit, joilla kuvaa saa kaapattua esimerkiksi Xbox Onesta ja Playstation 4:tä ovat vain 120 euron hintaisia ja pc-koneista kuvaa saa kaapattua ilman kustannuksiakin. Videoiden editointia varten verkko on täynnä ilmaisia ohjelmia, joilla tarvittavan saa aikaan. Helppouden ja halpuuden seurauksena pelivideoiden kenttä on räjähtänyt viimeisen 10 vuoden aikana melkoiisiin mittasuhteisiin ja niiden alle on syntynyt kokonaan oma kulttuurinsa

alalajeineen. Olen seurannut ja etsinyt erilaista pelivideomateriaalia video-palvelu YouTuben lisäksi peliaiheita käsittelevien keskustelupalstojen kautta. Tällaisia keskustelupalstoja ovat olleet muun muassa Pelit.fi, keräilijäyhteisö Nesretro.com sekä peliaiheita muiden aiheiden rinnalla käsittelevä Somethingawful.com. Keskustelupalstojen kautta esimerkiksi livelähetysten aikatauluja on helppo seurata muiden harrastajien avustuksella.

Nauhoitettua pelimateriaalia ei tule sellaisenaan sekoittaa machinimaan, jossa tarkoituksena on luoda pelinauhoituksista tai pelimoottoreilla itsellään kokonaan uusia kertomuksia ja taidetta (Eeim. Marino 2004; Ng 2013).

Speedrunning

Yksi varhaisimmista pelivideoiden ympärille kehittyneistä alakulttuureista on speedrunning (Speed Demos Archive – Frequently Asked Questions), jossa ideana on pelata peli alusta loppuun mahdollisimman nopeasti. Speedrunningin historia ulottuu vuoteen 1996, jolloin id Softwaren *Quakeen* ohjelmoitiin mahdollisuus tallentaa videokuvaa omasta pelisuorituksesta. Tästä seurasi nopeasti se, että suorituksiaan kuvanneet pelaajat alkoivat kilpailla keskenään kenttien nopeusennätyksissä – speedrunning oli syntynyt.

Speedrunningissa on runsaasti erilaisia sääntöjä. Tavallinen speedrun hyväksytään vain, jos peli on pelattu läpi huijaamatta tai oikomalla annettujen sääntöjen puitteissa. Videokuvan tulee olla selkeää ja sen pitää olla todistetusti itse kuvattua. Jos videossa on epäselviä kohtia, speedrun hylätään. Näiden speedrunien vastakohtana ovat Tool Assisted -speedrunit, jotka tehdään vapaavalintaista huijausohjelmaa tai esimerkiksi emulaattorien erityisominaisuuksia käyttäen (TASVideos / Welcome To TAS Videos). Vaikka molemmissa speedroneissa pelimoottoreiden ominaisuuksia venytetään äärimmilleen, TAS-juoksuissa pelin sääntöjä ja muotoa on helpompi rikkoa (kuva 1).

Edellä mainitusta syystä *Mario 64* on paraatiesimerkki pelistä, josta erityyppisiä speedroneja on lukuisia, esimerkiksi kaikki tähdet keräten, täysin huijaamatta vain oleellisen keräten, pelin bugeja hyödyntäen kaikki keräten jne. Suoritukset ovat luonnollisesti vertailukelpoisia vain omissa kategorioissaan.



Kuva 1. TAS-speedrunner on "rikkonut" Mario 64 -pelin voidakseen oikaista seinien läpi, tällä tavoin suurimman osan peliä oikaisten ja aikaa runsaasti säästään. (N64 Super Mario 64 "o Stars" in 5:02.25 By Snark, Kyman, sonicpacker, Mickey/VIS, and TOT - Youtube)

Let's Play

Keskustelin kahdeksanvuotiaan tyttärenti kanssa pelivideoista hänen kerrottuaan katsoneensa kaverinsa kanssa *Sims 3* -aiheisia videoita Youtubesta. Kävi ilmi, että lapset olivat katsoneet nimenomaan kertojaäänellä varustettua Let's Play -nauhoitusta kyseisestä pelistä, tarkoituksenaan vain katsoa jonkun muun pelaamista. Kertojaääninä olleen nuoren naisen ääni ja kerrontatyylit olivat miellyttäneet tyttöjä. Kysyessäni katsovatko heidän luokallaan muut pelivideoita internetistä, vastaus oli selkeä: kaikki, jotka pelaavat, katsovat myös kyseisiä videoita ainakin joskus.

Let's Play -videot ovat lähes täydellinen vastakohta speedrun-videoille. Niissä peliä pelataan vapaaseen tahtiin ilman sääntöjä, joko selostuksella tai ilman. Let's Playn aikana peli voidaan pelata läpi tai se voidaan jättää kesken milloin mistäkin syystä. Ainoa idea on julkaista omaa pelaamista muodossa tai toisessa.

Let's Play -ilmiö sai alkunsa kuva- ja tekstimuodossa vuonna 2006 Something Awful -sivuston foorumikäyttäjien alettua kokoamaan pelikertomuksiaan

yhteen (Frequently Asked Questions – The Let’s Play Archive). Varsinaisia sääntöjä Let’s Playssa ei ole, mikä mahdollistaa varsin kirjavan joukon erilaisia pelikertomuksia. Yleisesti ottaen Let’s Playt ovat luonteeltaan kerronnallisempia kuin perinteiset läpipeluuohjeet, eikä niiden tyyli ole yhtä käskevä, kuten seuraavasta esimerkistä käy ilmi:

Out here between the offices, we find a neat little healing ring, and the game lets us use magic! (Let’s Play Elder Scrolls III: Morrowind)

Make your way into the Corprusarium and speak with Yagrum. (The Elder Scross III: Morrowind Walkthrough)

Let’s Playn vapaasta muotokielestä eräs esimerkki on kesällä 2014 sosiaalisen median välityksellä levinnyt Let’s Play *Kunnon Vitun Sika seikkailee Skyrimissä*, jossa Punk in Finland -keskustelupalstan jäsen Mortal Kombat pelaaja Skyrim-nimistä roolipeliä kertoen pelitapahtumien ohessa täysin omaa, vulgaaristi sävytettyä tarinaansa. Peli ja sen pääjuoni ovat tarinassa koko ajan läsnä, mutta sen ohella kertoja tuo esille tarinallisia sivuelementtejä, jotka jäisivät muuten vain pelaajan itsensä pääteltäväksi. (Punk in Finland – View Topic – Kunnon Vitun Sika seikkailee Skyrimissä)

Ohjaavan tyylin sijasta kerronnalliset Let’s Playt käyvät dialogia sisällön kanssa ja monessa tapauksessa kerronnassa kuvataan muutakin kuin pelkkiä pelitapahtumia. Ne ikään kuin muodostavat oman kerronnallisen kokonaisuutensa, jossa pelitapahtumat ovat vain uuden kerrontamallin lähtöpiste.

Peliarvostelut

Erityyppiset arvostelut ovat huomattava osa pelivideoiden kentällä. Joukossa on GameTrailersin kaltaisia ammattimaisia pelimedioita, mutta koska sana on vapaa, myös amatööriarvostelijoita on runsaasti. Oma ilmaisu mahdollistaa luonnollisesti myös arvostelugenren venyttämisen eri suuntiin. Peliarvostelijat ovat peliharrastajia yleensä itsekin, joten peliarviot voidaan nähdä esimerkiksi mielipiteiden välittämisenä pelaajalta toiselle (Esim. Ivory 2006).

Tavallisten arvioiden lisäksi joukossa on kiukkuisia rant-arvioita, joiden tarkoitus on ainoastaan haukkua kyseessä oleva peli. Rant-arvioiden vastakohtina

on tarkoituksellisen positiivisia ja iloisia arvosteluja, kuten Happy Video Game Nerdin videot. Muutamasta rant-arvostelijasta on suosion myötä kuoriutunut myös erilaisia piirteitä, kuten Angry Video Game Nerdistä (Angry Video Game Nerd | Cinemassacre Productions). Ohjelmaan on vuosien varrella kehittynyt kokonaan oma formaattinsa, joka sekoittaa rant-arvostelua ja siivuja pelihistoriaa. Oman pelikokoelmansa alttiiksi laittanut videopelinörtti tietää pelien historiasta paljon ja tuo tietämystään esille myös ohjelmissaan.

Rant-arvioita on toisinaan kritisoitu keskustelupalstoilla pelien pelaamisesta tahallaan väärin saaden pelin näin näyttämään huonommalta kuin se todellisuudessa onkaan. Tällä tavoin videoon olisi pyritty saamaan koomisia ulottuvuuksia. Oli kyse sitten tahallaan väärin pelaamisesta tai ei, yhtä kaikki videopeliä käytetään ohjelmasarjan jaksoissa kerronnallisena elementtinä, koko jakson narratiivin pureutuessa ainoastaan tiettyyn peliin tai pelisarjaan.

Ristiriidat

Koska videopelit ovat tiukasti tekijänsuojalakien alaisia teoksia, on selvää että ne ovat synnyttäneet myös ristiriitaisuuksia. Kesäkuussa 2011 Yhdysvalloissa senaatin käsittelyyn pääsi lakialoite (S.978), jonka tarkoituksena oli tarkentaa tekijänoikeuslakeja. Myös pelivideoiden tekijänoikeuksia olisi uuden lain voimaantullessa rajoitettu voimakkaasti.

Tunnetumpi aloite nousi vireille vain muutama kuukausi tämän jälkeen. Lokakuussa 2011 julkisuuteen tullut Stop Online Piracy Act, lyhyemmin SOPA, vertasi fanivideoita suoraan piratismiin ja olisi kieltänyt niiden levittämisen verkossa lailla. SOPA nostatti verkkoyhteisöissä valtaisan myrskyn ja sai aikaan kokonaisia verkkomielenosoituksia (SOPA STRIKE – Largest online protest in history – January 18 – blackout your site). SOPA olisi läpimennessään vaarantanut lukuisien verkkovideoammattilaisten työpaikat, mikä puolestaan soti vahvasti USA:n perustuslakia vastaan.

Vuonna 2013 Nintendo halusi saada Let’s Play -videoiden mainostuloista siivun itselleen, jälleen kerran tekijänoikeuksiin vedoten. Käytetty kuvamateriaali on toki tekijänoikeuksien alaista ja ammattimaiset videontekijät saavat

töistään rahaa, mutta tämäkin aloite kohtasi runsaasti vastustusta. Muutaman kuukauden taistelun jälkeen Nintendo lopulta luopui vaateista. (Nintendo Flewing Copyright Clout on Youtube Let's Play Channels | Game Front)

Lakialoitteiden ohella pelivideoissa on myös moraaliset ongelmansa. YouTube mahdollistaa videoiden katsomisen iästä riippumatta ja vain seksuaalinen sisältö ja äärimmäinen realistinen väkivalta suodatetaan pois. Pelivideot ovat nähtävissä sisällöstään riippumatta kaikenikäisille ja joukossa on luonnollisesti myös raakaa graafista väkivaltaa sisältäviä pelejä.

Olen silti tämän katsauksen tekemisen aikana havainnut, että pelivideot ovat paljon muutakin kuin vain nauhoitettua kuvaa peleistä. Näiden tekijöiden selvittämisen ja pelivideoiden kulttuurin kartoittamisen avulla pystytään mielestäni osoittamaan, että pelivideot kaikissa muodoissaan eivät ole niinkään lakialoitteissa viitattua peliviihdettä, kuin pelimateriaalia välineenään käyttävää omanlaistaan kerrontaa.

Aiempi tutkimus

Peliihmisistä videoista on saatavilla tutkimustietoa todella vähän, jos lainkaan. Nykyään huomattava osa Youtube-tutkimuksesta keskittyy esimerkiksi sivuston sosiaaliin elementteihin, sekä sen osallistavaan tasoon (esim. Burgess & Green 2009 & Cheng, Dale & Liu 2008). Tällaisia sosiaalisia elementtejä ovat mm. videoiden kommentointimahdollisuus, sekä mahdollisuus jakaa video muissa sosiaalisissa medioissa, kuten Facebookissa.

Youtuben roolia on pohdittu myös nuoristotutkimuksessa esimerkiksi netikiusaamisen näkökulmasta (Joensuu 2011). Youtubea on käsitelty myös television ja elokuvan näkökulmasta, eräänlaisena tulevaisuuden kanavana näille medioille (Esim. Urichhio 2009 & Broeren 2009).

Suomessa YouTubea on käsitelty esimerkiksi *Lähikuva*-lehden numerossa 2/2008, joka lähestyy aihepiiriä esimerkiksi lasten verkkopelaamisen ja uuden mediasoitumisen kautta (*Lähikuva* 2/2008).

YouTubea itseään on tutkimuksissa ja artikkeleissa pidetty usein niin sanottuna "villinä läntenä", jonne kuka tahansa voi lähettää mitä tahansa. On totta,

että YouTube on toiminut kanavana esimerkiksi kyberkiusaamiselle, sen kautta on jaettu mitä erikoisimpia tallenteita ja sitä on käytetty myös poliittisena välineenä. (esim. Burgess 2006.)

Vaikka YouTubea mediavälineenä ja sosiaalisena ympäristönä on siis tutkittu aiemminkin, pelivideoita itseään ei ole juuri aiemmin tutkittu. Pelijournalisti Kris Ligman kirjoitti tutkimusartikkelissaan Let's Play -ilmiöstä tarkemmin, verraten Let's Play -videoiden katsomista urheilun katsomiseen. Tämän lisäksi Ligman kategorisoi Let's Playt neljään eri perustyyppiin: kertoja (the chronicler), esittäjä (the showman), koomikko (the comedian) ja historioitsija (the counter-historian). (Ligman 2009, 2–9.)

Periaatteessa Ligman on oikeassa. Kysymys on kuitenkin jonkun muun tekemän suorituksen seuraamisesta. On oletettavaa, että suurin osa Let's Play -videoiden katsojista on itsekkin peliharrastajia, jolloin nähtyä suoritusta voi myös verrata omaansa ja kenties samalla jotain oppien. Toisaalta tämä aspekti ei ole vain Let's Play -videoiden omaisuutta ja pätee melkein pä enemmän speedrun-videoihin sekä kilpapelaaamista lähettäviin eSports-lähetyksiin, joissa urheiluelementti on enemmän läsnä.

Ligmanin määrittelemät tyypit ovat sinänsä osuvia, mutta niissä on yksi ongelma. Let's Play -videoissa ei nimittäin ole välttämättä kertojaa mukana. Tekstimuotoisissa Let's Play -kirjoituksissa, joissa pelin pelaamista kuvataan tekstin avulla, mahdollisesti ruutukaappausten tukemana, tietty kerronnallinen elementti on oleellinen. Videoiden osalta moni kuitenkin antaa nykyään pelkän kuvan puhua puolestaan.

Riikka Turtiaisen YouTuben urheiluvideoita käsittelevässä artikkelissa on havaittavissa tietynlaisia yhtäläisyyksiä Ligmanin näkemykseen Let's Playn ja urheiluviihteen samankaltaisuudesta. Turtiaisen aineiston mukaan videoita katsotaan usein sekä yksin että yhdessä. Lisäksi katsomiskokemus halutaan jakaa fyysisen läsnäolon lisäksi myös sosiaalisen median välityksellä. (Turtiainen 2011)

Pelivideot eivät eroa tässä tapauksessa muusta Youtube-viihteestä ja kuten todettua, varsinkin kilpapelaaaminen joko eSports- tai speedrun-muodossa tuovat pelivideoita osaltaan lähemmäs urheiluviihteen seuraamista.

Machinimaa on tutkittu jonkin verran muita pelivideoita enemmän. Aiemmin mainittujen Marinon ja Ngin tutkimusten lisäksi esimerkiksi Lisbeth Frölunde on tutkinut ilmiötä. Tutkimus toteaa machiniman luovan olemassa olevasta materiaalista omanlaistaan dialogia tekijän ja materiaalin välillä (Frölunde 2012, 492–493).

Raja on tosin hämärä, sillä nauhoitettua pelimateriaalia käytetään toisinaan osana muuta videokerrontaa. Tällaisia tapauksia ovat esimerkiksi Johannes Rojolan ”Urheiludokumentti” (Urheiludokumentti – The Sports Documentary - Youtube) sekä Smooth McGroove -nimisen artistin musiikkivideot (Smooth McGroove - Youtube), joissa pelivideota käytetään täydentämään muuta sisältöä. Siten machinima on helppo irrottaa omaksi kokonaisuudekseen pois muista pelivideotyypeistä, sillä samantyylistä narratiivia ei niissä käytetä.

Yksi mahdollinen vaihtoehto Let’s Playn ja muiden nauhoitettujen pelivideoiden tutkimiseen on lähestyä niitä narratiivin (Riessman 2008, 7–10) näkökulmasta. Kuten machinimankin tapauksessa, pelivideot sisältävät mielestäni omanlaisiaan kerronnallisia elementtejä, jotka saavat ne erottumaan. Yhtäläisyyksiä muihin YouTube-tyylilajeihin on varmasti löydettävissä visuaalisen kerronnan kautta, kuten luonnollisesti vanhoihin televisio-ohjelmiinkin.

Lopuksi

Kun tarkastelee videoiden suurta määrää, sekä niiden keräämää laajaa yleisöä, on helppo todeta pelivideoiden olevan tavalla tai toisella selkeä osa nykyistä pelaajakulttuuria. Ilmiötä voidaan luonnehtia myös verraten nuoreksi, ottaen huomioon että se on nykymuodossaan ollut olemassa vasta noin kahdeksan vuoden ajan.

Olisi mielenkiintoista selvittää eri videotyyppien varsinainen luonne. Se, miten ne kuvaavat varsinaista peliä ja minkälaisia pelillisiä ratkaisuja ne pelaajalta esittävät, kertoo myös kehittäjille, toimivatko pelaajat peliympäristössä oletetulla tavalla.

On selvää, että videoiden narratiivia on tutkittava tarkemmin. Kun huomataan, miten erilaista narraatiota videoiden lajityypeistä löytyy, tällaisten

kerronnallisten elementtien ja esimerkiksi Let’s Playn tapauksessa kertojan roolin selvittäminen on oleellista.

Mielestäni myös selkeä rajanveto machiniman ja muun nauhoitetun pelimateriaalin välille on oleellista. Machinima on tutkimustiedon valossa selkeästi omanlaisensa ilmiö, joka eroaa hyvin paljon muista, vähemmän tutkituista videotyypeistä.

Aiempi tutkimus on mielestäni osittain hyödynnettävissä esimerkiksi videoiden sisältöä tutkittaessa, mutta varsinaista pelkkiin videoihin keskittyvää tutkimusta ei ole löydettävissä. Tämä johtunee paljolti YouTuben ja muiden vastaavien mediavälineiden monimuotoisuudesta: vaikka videot ovat irrotettavissa sosiaalisista yhteyksistään, erityisesti yksityishenkilöiden tekemien videoiden kohdalla ne ovat silti tavalla tai toisella läsnä myös videoiden sisällössä.

Ilmiön sosiaalinen merkitys käy ilmi monien suosittujen videoartistien töistä, joissa kertoja käy dialogia yleisönsä kanssa vaikkei näitä varsinaisesti näekään. Moni artisti, kuten suomalainen *Minecraft*- ja *Sims*-videoita tekevä Wildeem (deliwien – YouTube) myös tapaa katsojiaan ja fanejaan eri tapahtumissa.

Joka tapauksessa omien pelivideoiden tekeminen ja jakaminen on tullut pitkän matkan lapsuudenaikaisista VHS-nauhoituksistani. Enää kenenkään ei tarvitse luottaa vain pelaajan sanaan, sillä suorituksen ja sen seuraukset voi jokainen käydä katsomassa internetistä itse.

Lähteet

Verkkosivut

Angry Video Game Nerd. Cinemassacre Productions. <http://www.cinemassacre.com/category/avgn>> Viitattu 26.9.2014.

Deliwien – YouTube. <<https://www.youtube.com/user/deliwien>> Viitattu 16.6.2014.

Dirt Showdown Fact Sheet Issued. Electronic Theatre. <<http://electronictheatre.co.uk/xbox360/xbox360-news/13735/dirt-showdown-fact-sheet-issued>> Viitattu 21.2.2014.

FRAPS game capture video recorder fps viewer. <<http://www.fraps.com>> Viitattu 26.9.2014.

Frequently Asked Questions – The Let's Play Archive. <<http://lparcive.org/faq>> Viitattu 26.2.2014.

S. 978. <<http://gpo.gov/fdsys/pkg/BILLS-112s978rs/pdf/BILLS-112s978rs.pdf>> Viitattu 26.9.2014.

Nintendo Flexing Copyright Clout on Youtube Let's Play Channels. Game Front <<http://www.gamefront.com/nintendo-flexing-copyright-clout-on-youtube-lets-play-channels/>> Viitattu 26.2.2014.

Ominaisuudet. <<http://electronictheatre.co.uk/xbox360/xbox360-news/13735/dirt-showdown-fact-sheet-issued>> Viitattu 21.2.2014.

Punk in Finland – View Topic – Kunnan Vitun Sika seikkailee Skyrimissä. <<http://www.punkinfinland.net/forum/viewtopic.php?f=10&t=141163>>.

Schwarzenegger Games – Angry Video Game Nerd - Youtube. <<http://www.youtube.com/watch?v=oTa-4H92CkA>> Viitattu 26.2.2014.

Smooth McGroove – Youtube. <<http://www.youtube.com/user/SmoothMcGroove>> Viitattu 26.2.2014.

Speed Demos Archive – Frequently Asked Questions. <http://speeddemosarchive.com/lang/faq_en.html> Viitattu 26.2.2014.

SOPA STRIKE – Largest online protest in history – January 18 – blackout your site. <<http://www.sopastrike.com>> Viitattu 26.2.2014.

Statistics – Youtube. <<http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>> Viitattu 26.2.2014.

TASVideos / Welcome To TASVideos. <<http://tasvideos.org/WelcomeToTASVideos.html>> Viitattu 26.2.2014.

Urheiludokumentti – The Sports Documentary – Youtube. <<http://www.youtube.com/watch?v=phOjmGxK5EQ>> Viitattu 26.2.2014.

Kirjallisuus

Broeren, Joost (2009). Digital Attractions: Reloading Early Cinema in Online Video Collections. Teoksessa Vonderau, Patrick & Pelle Snickers. *The YouTube Reader*. Stockholm University, Faculty of Humanities, Department of Cinema Studies.

Burgess, Jean & Joshua Green (2009). *Youtube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.

Cheng, Xu, Cameron Dale & Jiangchuan Liu (2008). *Statistics and Social Network of Youtube Videos*. School Of Computer Science. Burnaby: Simon Fraser University.

Frörlunde, Lisbeth (2012). Machinima Filmmaking as Culture in Practice: Dialogical Processes of Remix. Teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.) 2012). *Computer Games and New Media Cultures – A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Science+Business Media.

Ivory, James D. (2009). *Still a Man's Game: Gender representations in online video game reviews*. London: Routledge. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327825mcs0901_6#.UwIIOHdWgng>.

Joensuu, Mika (2011). Nuoret verkossa toimijoina. Teoksessa Merikivi, Timonen & Tuuttila (toim.) *Sähköä ilmassa – Näkökulmia verkkooperustaiseen nuorisotyöhön*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Ligman, Kris. 2009. Let's Play Super Rutgers RPG: Interactivity by Proxy in an Online Gaming Culture. <<http://direcritic.files.wordpress.com/2011/04/kris-ligman-lets-play-super-rutgers-rpg.pdf>> Viitattu 27.2.2014.
Lähikuva 2/2008. Teemana Youtube. Turun yliopisto.

Marino, Paul (2004). *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Paraglyph Press. Scottsdale, Arizona.

Ng, Jenna (2013). *Understanding Machinima: Essays on filmmaking in virtual worlds*. Bloomsbury Academic. Yhdysvallat.

Riessman, Catherine Kohler (2008). *Narrative Methods for the Human Sciences*. Yhdysvallat. Sage.

Turtiainen, Riikka (2011). Youtube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana. *Wider Screen 1-2/2011*. <<http://widerscreen.fi/2011-1-2/youtube-kayttajalahtoisien-mediaurheilun-areenana/>>

Urichio, William (2009). The Future on Medium Once Known as Television. Teoksessa Vonderau, Patrick & Pelle Snickers (2009). *The Youtube Reader*. Stockholm University, Faculty of Humanities, Department of Cinema Studies. Tukholma.