



Pelitutkimuksen vuosikirja

2014

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

Sisältö

Johdanto

Toimituskunta:

Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja

Artikkelit

Tero Pasanen:

Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkipelien pelikohujen arkkiyyppinä

Jukka Jouhki:

Pelaamisen moraali Macaossa: Havaintoja rahapeliteollisuuden nopean nousun kokeneiden macaolaisten moraalisten näkemysten narratiivisesta rakentumisesta

Marko Siitonen ja Sanna-Kaisa Launonen:

Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä

Mikko Vesa ja J. Tuomas Harviainen:

Strategiset käytännöt verkkoroolipeliympäristöissä: Merkityksiä pelitutkimukselle

Veli-Matti Nurkkala, Kyösti Koskela, Jonna Kallermo, Petri Ruuskanen, Niina Karvinen ja Timo Järvelä:

Biometrinen testaaminen ja pelikäyttäytymisen psykofysiologinen teoria: Systemaattisen psykologian näkökulma

Kommentti artikkeliin (Simo Järvelä ja J. Matias Kivikangas)

Kirjoittajien vastine kommenttiin

Katsaukset

Markku Reunanen ja Manu Pärssinen:

Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen

Tero Kerttula:

Peli jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri

Katri Kuusisto:

Hyöty ja huvi – kaupallisten pelien anti opetuspeleihin

Esittelyt ja arviot

Juho Karvinen:

Siltä sosiologian ja leikin tutkimuksen välillä – Thomas S. Henricksin Play Reconsidered:

Sociological Perspectives on Human Expression

Miikka Lehtonen, Miikka Junnila ja Elina Koivisto

Pelitutkimuksen paikat, osa 2: Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja -opetuksen nykytila

Pelitutkimuksen vuosikirja

2014

Toimituskunta: Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa
Tekninen toimitustyö ja taitto: Aija Amee
www.pelitutkimus.fi
ISBN 978-951-44-9688-2
(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2014

Johdanto

Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja

JAAKKO SUOMINEN

FRANS MÄYRÄ

RAINE KOSKIMAA

PETRI SAARIKOSKI

OLLI SOTAMAA

jaakko.suominen@utu.fi

Kun aloimme suunnitella tämän vuoden *Pelitutkimuksen vuosikirjaa*, kävimme keskustelua, pitäisikö julkaisun juhlistaa suomalaisen pelialan 30-vuotista taivalta. Alustavia suunnitelmia oli myös pelihistoriaan liittyvästä juhlanäyttelystä. Yleinen käsitys nimittäin oli, että Amer-yhtymään kuuluneen Amersoftin julkaisut vuodelta 1984 olisivat olleet ensimmäiset suomalaiset kaupalliset tietokonepelit. Suomalaiset pelien maahantuontirytyksetkin ovat vastikään juhloneet kolmekymppisiä, mikäli alan historia aloitetaan Petri Lehmuskosken 1983 perustamasta turkulaisesta Toptronicsista.

Kuten muillakin aloilla, myös pelialalla on tavattu juhlia tasavuosia. Kansainvälisesti juhlallisuudet ovat liittyneet tunnettujen peliklassikoiden, kuten *Space Invadersin* (1978), *Pac-Manin* (1980) tai vaikkapa *Super Marion* (1985) 20-, 25- tai 30-vuotispäiviin. Yhtä lailla tietokone- ja pelilaitteita, kuten IBM PC:tä (1981), Commodore 64 -kotimikroa (1982) tai Nintendo Famicom -konsolia (1983, nimellä NES 1985 Yhdysvalloissa ja 1987 Euroopassa) on muistettu niiden täytessä pyöreitä vuosia.

Juhlinnan kohteeksi asettuvat siis klassikon aseman saavuttaneet pelit ja laitteet. Samoin juhlinnan aiheina ovat ”ensimmäiset” – vaikka ensimmäisyyden määrittäminen on monesti pulmallista. Juhlissa mainitaan kaikkien aikojen ensimmäiset tietokoneet, konsolit, digitaaliset pelit, pelityyppien edustajat ja niin edelleen. Tietojenkäsittelytieteilijä ja tietokonehistorioitsija John A. N. Lee (1996, 57) esittää parikin syytä, miksi ensimmäisyys kiinnostaa. Leen mukaan jonkun asian keksijä tai kehittäjä itse yleensä mielellään ottaa vastaan tunnustuksen käänteentekevän asian aloittajana tai tekijänä. Monia ammatti- ja amatööriutkijoita kiehtoo puolestaan se, jos he saavat kunnian löytää ja paljastaa

asioiden alkujuuret. Toisaalta ensimmäisyyden tärkeyteen voi olla taloudellisia syitä. Tällöin kyse on joko patenteista ja niitä koskevista kiistoista tai tekijänoikeuksista. Lee jatkaa kuitenkin kriittisesti, että monessa tapauksessa on vaikea määritellä, mikä oikein olikaan ensimmäinen jossain lajissa. Hän toteaa seuraavasti: ”Kaikki pitävät ensimmäisistä, mutta niiden kiehtovuus liittyy maineeseen ja kunniaan enemmän kuin laajempaan käyttökelpoisuuteen – ensimmäiset on parempi jättää *Guinnessin ennätysten kirjaan* kuin käyttää niitä loppumattomina ja merkityksettöminä argumentteina tieteellisissä lehdissä.” (Suom. JS)

Edellä esitetty pitää paikkansa myös suomalaisten kaupallisten tietokonepelien osalta: mikä lasketaan suomalaiseksi, mikä kaupalliseksi ja mikä tietokonepeliksi? Tai miksi historia pitäisi aloittaa kaupallisista peleistä? Ensimmäistä peliä koskevan kiinnostuksen herääminen kertoo joka tapauksessa siitä, että suomalainen digipelikulttuuri on saavuttanut uuden vaiheen, jossa historiatietoa ja -tietoisuutta käytetään alan vakiintuneen aseman korostamisessa (ks. lisää Suominen & Sivula, ilmestyy).

Vaikka saisimmekin määriteltyä, mitä tarkoitamme kaupallisilla tietokonepeleillä, oli lopulta onni, ettemme julistaneet tätä vuosikirjaa miksiäkään suomalaisen peliteollisuuden 30-vuotisjuhlajulkaisuksi. Markku Reunanen ja Manu Pärssinen nimittäin löysivät vielä viisi vuotta varhaisemman suomalaisen pelijulkaisun, Raimo Suonion Telmac-tietokoneelle ohjelmoiman *Chesmac*-shakkiohjelman, jota myytiin tiettävästi 104 kappaletta. Reunanen ja Pärssinen kertovat pelistä ja sen löytämisestä tämän vuosikirjan katsauksessaan. Takeita ei tietenkään ole, etteikö *Chesmacin* varhaisempia suomalaisia kaupallisia pelijulkaisuja olisi löydettävissä, varsinkin jos tarkastelu ulotetaan mikrotietokoneista suurempien tietokonejärjestelmien alueelle.

Jotain aihetta juhlintaan kuitenkin on, riippumatta siitä, milloin ensimmäinen suomalainen kaupallinen peli on julkaistu tai ensimmäinen suomalainen digitaalinen peli on tehty. Nyt käsillä oleva *Pelitutkimuksen vuosikirja* on järjestyksessään kuudes; ensimmäinen vuosikirja ilmestyi vuonna 2009, eli viisi vuotta sitten. Ensimmäisen vuosikirjan yhtenä taustavaikuttajana oli se, että olimme saaneet Suomen Akatemialta rahoituksen Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen nelivuotiselle konsortiohankkeelle *Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa* (ks. <http://finnishgamecultures.wordpress.com/>). Aiemmin Suomen Akademia ei ollut rahoittanut yhtä laajasti humanistis-yhteiskuntatieteellistä pelitutkimusta.

Lisää juhlan aihetta on siinä, että samalla kolmen yliopiston kokoonpanolla saimme tänä vuonna Suomen Akatemialta rahoituksen uudelle nelivuotiselle konsortiohankkeelle *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty*. Tutkimushanke tarkastelee pelien ja pelillisyyden laajenevaa roolia ja merkitystä nykykulttuurissa ja yhteiskunnassa. Tutkimuksen lähtökohtana ovat monet, entistä näkyvämmät muodot ja tehtävät, joita pelit ja pelilliset medialajit ovat saaneet arkielämässä. Toisaalta lähtökohtana ovat pelillisyyden levittäytyminen ja vaikutukset viihteellisten sovellusten ja käyttötarkoitusten ulkopuolelle. Kehityskulkua voi kuvata kulttuurin ja yhteiskunnan leikillistymiseksi. Tutkimushankkeen tavoitteena on tuottaa analyysi siitä, miten pelit ja leikillisuus vaikuttavat ja punoutuvat osaksi nykykulttuuria ja yhteiskunnan eri osa-alueita Suomessa. Tutkimus pyrkii parempaan ymmärrykseen niistä eri tavoista, joilla kaikkialle levittäytyvä pelillisuus vaikuttaa nykykulttuurin useilla, myös varsinaisen viihdekäytön ulkopuolisilla elämänalueilla. Hanke koostuu kolmesta pääosasta, joita ovat leikillisuus ja leikki kulttuurissa, leikillinen ja pelillinen yhteiskunta sekä pelikulttuurien institutionalisoituminen. Pääosat jakautuvat useisiin työpaketteihin ja hankkeessa toimii yhteistyössä toistakymmentä tutkijaa. Suomen Akatemian rahallinen panos tähän laajaan konsortiohankkeeseen on lähes miljoona euroa.

Hanke mahdollistaa omalta osaltaan *Pelitutkimuksen vuosikirjan* julkaisemisen jatkossakin. Tulevina vuosina vuosikirjaa on tarkoitus kuitenkin uudistaa muun muassa toimituskunnan kokoonpanoa ja työnjakoa muuttamalla. Samaten vuosikirjan ulkoasu voi muuttua ja sisältö monipuolistua.

Pelikulttuurien viimeaikaiset muodonmuutokset

Tässä yhteydessä on hyvä muistuttaa, että pelitutkimus ei viittaa pelkästään pelien tai pelitilanteiden tutkimukseen. Se tarkoittaa myös pelikulttuurien tutkimusta tavalla, jossa pelikulttuurit ymmärretään väljästi. Hannu Niemisen ja Jukka Sihvosen (2001, 10–12) mediakulttuurin määrittelyn avulla voi johtaa pelikulttuurin määrittelyn: pelien ja pelitilanteiden lisäksi pelikulttuurit sisältävät kaiken, joka ehdollistaa pelejä ja pelaamista johon pelaamisella on vaikutuksia. Näin ollen pelikulttuurit käsittävät muun muassa peleihin liittyvän julkisen keskustelun, pelien hyödyntämisen eri alueilla, pelien markkinoinnin ja mainonnan, pelialan organisaatiot, säätelykeinot, erilaiset taloudelliset rakenteet – ja myös peleihin liittyvän tutkimuksen ja opetuksen. Pelikulttuurit sisältävät niin digitaaliset, ei-digitaaliset kuin niiden väliset hybridiset muodotkin.

Miten suomalainen digipelikulttuuri – tai pelikulttuurit – sitten yleisemmin ovat muuttumassa? Vastauksia tähän kysymykseen on todennäköisesti useita, ei vain yhtä. Syksyllä 2014 roihahtanut niin kutsuttu #GamerGate-kiista siitä, ovatko intohimoiset peliharrastajat ("gamers") katoamassa pois vai eivät, on osaltaan tietyn murrosvaiheen merkki. GamerGate ei ole mitenkään erityisesti suomalainen ilmiö (suurin osa kampanjaan osallistuvista vaikuttaa olevan Yhdysvalloista), mutta "hardcore-peliharrastajien" miesvaltaisuus ja toisinaan suoranainen naisiin ja tyttöihin kohdistuva syrjintä eivät ole mitenkään tuntemattomia ilmiöitä Suomessakaan. *Pelaajabarometri*-tutkimus (ks. esim. Mäyrä & Ermi 2014), samoin kuin joukko muitakin pelaajia ja pelaamista kartoittavia selvityksiä ovat kuitenkin kerta toisensa jälkeen osoittaneet, että myös digitaalisten pelien alueella pelaajakunta on peruuttamattomasti laajentunut nuorten miesten joukon ulkopuolelle. Nämä ryhmät eivät automaattisesti ole kiinnostuneita samoista pelityypeistä kuin "perinteiset" digiviihdepelaajat, ja esimerkiksi ikäihmisten, naisten tai koulutettujen ja kriittisten keski-ikäisten pelaajien odotukset pelien ja pelikulttuurien uudistumisesta ovat jotain, minkä niin pelisuunnittelijat kuin pelijournalistitkin ovat panneet merkille. Se, että aggressiivisimmat #GamerGate-vihakampanjat ovat suuntautuneet juuri naispelinkehittäjiä

ja feministisiä pelikriitikoita kohtaan, kertoo osaltaan pelaajaidentiteetin muuttumiseen liittyvistä peloista.

Samalla kun peliharrastus vakiintuneine lajityypeineen ja toimintamalleineen vaikuttaa joutuneen puolustuskannalle, monet muut pelikulttuurin haarat voivat hyvin ja laajenevat. Helposti lähestyttävät pienpelit lisäävät suosiotaan ja free-mium- tai ilmaiseleinä markkinoitavat mobiilipelit lyövät tuottoennätyksiä. Toisaalta myös perinteisemmältä tuntuvaan tietokonepelaamiseen liitetyt mielikuvat voivat olla vääristyneitä. Yhdysvalloissa lokakuussa 2014 julkistetun tutkimuksen (Chalk 2014; Llamas 2014) mukaan tietokonepelien pelaajista enemmistö (50,2 %) on naisia – mobiilipelin kohdalla naisenemmistö on vielä selvempi (58 %). Kotimaisen *Pelaajabarometri 2013* -tutkimuksen mukaan miesten ja naisten määrissä kaikki pelityypit huomioiden ei ollut merkittävää eroa, mutta pelaamiseen käytetty aika oli miespelaajien parissa suurempi kuin naispelaajien kohdalla. Pelisällöissä laajat toiminta-, urheilu- ja seikkailupelit olivat miespelaajien suosiossa, naisten kohdalla puolestaan ongelmanratkaisupelit ja *The Sims* -elämysimulaatiopeli olivat suosittuja – tosin pasianssin ja *Angry Birds*in kaltaiset ajanvietepelit ovat niin miesten kuin naistenkin suosituimpien pelien kärjessä. (Mäyrä & Ermi 2014.)

Kiista siitä, kuka on ”oikea pelaaja”, tai miten pelaajuus tulisi muuttuvassa maailmassa määritellä, uhkaa peittää alleen laajemmat kysymykset siitä, mitä pelit ja pelillisuus ylipäättään merkitsevät nyky-yhteiskunnassa. Samalla kun pelilukutaito yleistyy yhteiskunnassa ja pelien piirteitä tai tuttuja pelimekanismeja aletaan soveltaa viihdepelien ulkopuolella monenlaisissa erilaisissa palveluissa, sovelluksissa tai vaikkapa organisaatioiden toimintamalleissa, alkavat hämartyä pelin ja ei-pelin, tai työn ja leikin kaltaisten ilmiöiden rajat. Jos leikit ja lelut ovat aiemmin kuuluneet selkeästi lastenkulttuurin alueelle, ja aikuisuus on määrittynyt niiden vastakohtana vakavuuden ja hyötyrationalisuuden hallitsemana alueena, myöhäismodernissa yhteiskunnassa niin työhön kuin aikuisuuteenkin liittyvät kokeilu- vuuden, jatkuvan uusiutumisen ja luovan leikin vaatimukset haastavat näitä perinteisiä määritelmiä. Nämä kehityskulut ovat paitsi Suomen Akatemian rahoittaman *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -tutkimushankkeen, myös keväällä 2015 Tampereella toteutettavan kansainvälisen *Adult Play* -tutkimusseminaarin avainteemoja.

Vuosikirjan sisältö ja arviointimenettely

Viisi vuotta sitten *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskunta – joka oli yhtä henkilöä lukuun ottamatta sama kuin tänäkin vuonna – pohdiskeli suomalaisen pelitutkimuksen tilaa muun muassa seuraavasti:

Suomalaista pelitutkimusta leimaavat nyt, vuonna 2009, yhtäältä uuden tieteenalan vahvan laajenemisen ja kasvun mukanaan tuoma innostuksen ja löytöretkeilyn henki, toisaalta edelleen tietty marginaalisuus. Vasta vuodet ja vuosikymmenet lopulta näyttävät, missä laajuudessa pelitutkimusta Suomessa pitkällä tähtäimellä harjoitetaan. [...] Kotimainen pelien tutkimus on siis viime vuosina selkeästi saavuttanut uuden, dynaamisen vaiheen. Työsarkaa kuitenkin riittää tulevana vuosina alan identiteetin rakennuksessa ja vakiinnuttamisessa. Toisenlaiset tulokulmat ja aiempien peli- ja leikkitutkimusten uudelleentarkastelu voisivat tuoreuttaa tutkimusta. Ne voisivat osoittaa tämänhetkisen tutkimuksen kontekstisidonnaisuuden ja toisaalta kertoa, että kaikki tutkimusongelmat eivät välttämättä ole aivan ainutlaatuisia. (Suominen, Koskimaa, Mäyrä & Sotamaa 2009.)

Mitä sitten on tapahtunut viidessä vuodessa pelitutkimuksessa? Ainakin digitaalisiin peleihin liittyviä väitöskirjoja sekä pro gradu -tutkielmia on julkaistu aiempaa enemmän eri tieteenaloilla ja yliopistoissa (väitöskirjoista ks. Sotamaa & Suominen 2013), alan koulutus on lisääntynyt eri asteilla, ja suomalaisten menestyspelien saama huomio on tuonut pelit julkiseen keskusteluun aivan eri tavalla kuin aiemmin. Tätä kautta myös pelitutkijoilla on ollut entistä enemmän kysyntää julkisen keskustelun osapuolina. Vaikka pelaamisessa ja pelejä koskevassa toiminnassa on pitkäkestoisempiakin ilmiöitä, alan muutokset tekevät pelien ja pelikulttuurien tutkimuksesta yhtä aikaa haastavaa, tärkeää ja kiehtovaa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* tarjoaa taas muutamia esimerkkejä erilaisista peleihin ja pelitutkimukseen liittyvistä teemoista ja aihepiireistä.

Pelitutkimuksen vuosikirjan 2014 avaa Tero Pasasen artikkeli väkivallasta pelikohujen arkkityypinä. Pasanen käsittelee artikkelissaan myös seksuaaliseen väkivaltaan, muukalaisvihaan ja naisvihaan liittyviä pelikohuja ja toteaa pelikohujen synnyttämien moraalipaniikkien keskeisen merkityksen interaktiivisen median yhteiskunnallisessa kehityksessä.

Jukka Jouhki jatkaa artikkelissaan rahapelaamisen etnografista tutkimusta kohteenaan Kiinan erityistalousalue Macao. Hän lähestyy aihetta erityisesti macao-laisten moraalisten asenteiden kautta keskittyen alueella tapahtuneen rahapelaamisen ja rahapeliturismin nopean kasvun vaikutuksiin.

Marko Siitonen ja Sanna Launonen tarkastelevat artikkelissaan varsin uutta pelityyppiä, joka on alkanut yleistyä viime vuosina. He tutkivat uutispeleihin eli pelillistettyyn journalismiin liittyviä käyttäjäkokemuksia. Heidän tutkimuksestaan käy ilmi, miten esimerkiksi uutisten aiheet vaikuttavat siihen, voiko niitä tukea pelillistämällä lainkaan ja miten pelillistäminen kannattaa tehdä.

Mikko Vesan ja J. Tuomas Harviaisen artikkelin yhtenä tavoitteena on esittää malleja, joiden avulla verkkopeliympäristöissä tapahtuvaa johtamista voi tutkia. Artikkelit luo siltaa johtamisen ja organisoinnin tutkimuksen sekä pelitutkimuksen välille. Vesa ja Harviainen tutkivat *World of Warcraft* -pelin niin kutsuttuja raidiyhteisöjä ja niissä tapahtuvia johtamisen käytäntöjä.

Veli-Matti Nurkkala, Kyösti Koskela, Jonna Kalermo, Petri Ruuskanen, Niina Karvinen ja Timo Järvillehto käsittelevät artikkelissaan biometrisiä mittaustekniikoita, joita voidaan käyttää apuna pelikokemuksta ja käytettävyyttä käsittelevissä tutkimuksissa. He hahmottelevat psykofysiologista pelikäyttäytymisen ja -kokeuksen teoriaa, joka tukisi biometristen mittausten hyödyntämistä digitaalisten pelien kehittämisessä. Biometriset mittaustekniikat liittyvät muun muassa silmänliikkeiden, sydämen toiminnan, lihasaktiiviteetin, ihon vastusmuutosten ja aivojen sähköisen toiminnan mittaamiseen. Artikkelin yhteydessä on myös biometrisiin mittaustekniikoihin ja niiden käyttöön sekä teoretisointiin liittyvää keskustelua, sillä julkaisemme artikkelin yhteydessä Simo Järvelän ja J. Matias Kivikankaan kirjoittaman kommenttipuheenvuoron, joka edustaa toisenlaista tieteellistä näkemystä aihepiiristä. Alkuperäisen artikkelin kirjoittajat ovat puolestaan vastanneet kommenttipuheenvuoroon. Aihepiiriä koskevaa keskustelua on mahdollista jatkaa esimerkiksi pelitutkimuksen seminaareissa tai myöhemmissä julkaisuissa.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2014 julkaistaan myös katsauksia ja arvioita. Markku Reunanen ja Manu Pärssinen kertovat katsauksessaan edellä mainitusta *Chesmac*-pelistä. Tero Kerttula puolestaan esittelee internetin videopalveluissa julkaistuja pelivideoita, joita on useita erilaisia tyyppejä.

Yksi pelitutkimuksen keskeisimmistä osa-alueista liittyy pelien opetuskäyttöön ja pelioppimiseen. Katri Kuusisto tarkastelee katsauksessaan, miten kaupallisten pelien elementtejä tai pelejä kokonaisuudessaan voisi käyttää opetuksessa. Juho Karvinen esittelee puolestaan kirja-arviossaan Thomas S. Henricksin teosta *Play Reconsidered*, joka luo kytköksiä sosiologian ja pelitutkimuksen välille.

Vuosikirjan päättää Miikka J. Lehtosen, Miikka Junnilan ja Elina Koiviston teksti, joka jatkaa viime vuonna aloittamaamme pelitutkimusta tekevien yksiköiden esittelysarjaa. Tällä kertaa esittelyssä on Aalto-yliopiston pelitutkimus ja peleihin liittyvä opetus.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpäisseet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan jäsenet ovat ensin lukeneet ja kommentoineet tarjotut käsikirjoitukset sekä pyytäneet tarvittaessa kirjoittajilta täsmennyksiä ja uusia versioita ennen kuin käsikirjoitukset on lähetetty toimituskunnan ulkopuolisille arvioitsijoille. Pääsääntöisesti olemme pyytäneet kaksi arviointilausuntoa kustakin artikkelista, ja arviointisijoina ovat olleet yleensä tohtorintutkinnon suorittaneet pelitutkimuksen asiantuntijat. Poikkeustapauksissa arviointisijoina on käytetty sellaisia asiantuntijoita, jotka eivät ole vielä suorittaneet tohtorintutkintoa, jos heillä on ollut artikkelin arvioinnissa tarvittavaa erityisosaamista.

Pelitutkijoiden lisäksi olemme tietyissä tapauksissa käyttäneet myös sellaisia muiden alojen asiantuntijoita, jotka ovat erikoistuneet artikkelikäsitteilyssä käytettyihin teoreettisiin viitekehyksiin tai tutkimusmenetelmiin. Arvioitsijat ovat hyödyntäneet arviointilausuntoa kirjoittaessaan *Pelitutkimuksen vuosikirjan* arviointilomaketta, jossa on pyydetty kiinnittämään huomiota erityisesti tekstien teoreettis-metodologiseen laatuun mutta myös rakenteeseen ja kieliasuun. Useimmissa tapauksissa tarjotuista käsikirjoituksista on pyydetty palautteen perusteella uudet versiot, jotka on lähetetty vielä uudelleenarviointiin toimituskunnan ulkopuolisille arvioitsijoille. Kaikkia tarjottuja artikkelikäsitteilyjä ei ole hyväksytty julkaistavaksi, ja joissain tapauksissa kirjoittaja on saamansa palautteen perusteella tehnyt julkaisuun artikkelin sijasta katsauksen.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistut katsaukset, esittelyt ja arviot eivät läpikäy anonyymiä vertaisarviointia, mutta kirjoittajat ovat saaneet palautetta ja korjaus ehdotuksia toimituskunnalta.

Kiitokset

Kiitämme jälleen kaikkia *Pelitutkimuksen vuosikirjan* tekijöitä, kirjoittajia ja tekstien arvioitsijoita. Kiitämme myös Suomen Akatemiaa ”Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty” -hankkeen rahoittamisesta (rahoituspäätös #275096). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* on osa hankkeen toimintaa.

Toimituskunnalle voi lähettää uusia tekstejä tai aihe-ehdotuksia tulevia *Pelitutkimuksen vuosikirjoja* varten. Seuraava *Pelitutkimuksen vuosikirja* ilmestyy vuoden 2015 lopulla.

Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 28. marraskuuta 2014

Toimituskunta

Lähteet

Chalk, Andy (2014). Researchers find that female PC gamers outnumber males. *PC Gamer*, 29.10.2014. <<http://www.pcgamer.com/researchers-find-that-female-pc-gamers-outnumber-males/>>.

Lee, John A. N. (1996). Those Who Forget the Lessons of History Are Doomed to Repeat It', or, Why I Study the History of Computing. *IEEE Annals of the History of Computing*, Vol. 18, No. 2, 1996, 54–62.

Llamas, Stephanie (2014). Why ALL gamers matter — my view as a female games analyst. *Superdata Research*, 28.10.2014. <<http://www.superdataresearch.com/blog/why-all-gamers-matter/>>.

Mäyrä, Frans & Laura Ermi (2014). Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. *TRIM Research Reports* 11, Informaatiotieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto: Tampere. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>>.

Nieminen, Hannu & Jukka Sihvonen (2001). Esipuhe: Mediatutkimus 2001. Teoksessa Nieminen, Hannu & Jukka Sihvonen (toim.): *Mediatutkimus – näkökulmia ja kartoituksia*, 9–20. Taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja A47. Mediatutkimus, Turun yliopisto: Turku.

Sotamaa, Olli & Jaakko Suominen (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109–121. Tampereen yliopisto: Tampere <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>>.

Suominen, Jaakko & Anna Sivula (ilmestyy). Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process — Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game. Artikkelikäsikirjoitus, arvioitavana.

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (2009). Johdanto. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, i–vi. Tampereen yliopisto: Tampere <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>>.

Artikkeli

TERO PASANEN

Jyväskylän yliopisto
tero.m.pasanen@jyu.fi

Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä

Tiivistelmä

Väkivalta on pelikohujen arkkityyppi. Pelien sisältämän väkivallan aiheuttama sosiaalinen huoli on ollut keskeisessä roolissa pelien yhteiskunnallisen aseman kehittämisessä. Huolen aiheuttamat kohut ja moraalipaniikit voidaan nähdä digitaalisten pelien aikuistumisriittinä. Tässä artikkelissa perehdytään viiteen pelikohuteemaan, joiden ytimessä on väkivalta. Näihin teemoihin perehdytään historiallisten ennakkotapausten kautta, jotka ovat tehneet aihepiireistä läpinäkyviä tai muuttaneet ne tabuiksi.

Avainsanat: pelikohu, moraalipaniikki, väkivalta, digitaaliset pelit

Abstract: From Murder Simulators to Political Correctness: Violence as a Game Controversy Archetype

Violence is an archetype of game controversies. The social concerns that stem from game violence have shaped the societal status of digital games. Game-related controversies and moral panics can be perceived as rites of passage for the medium. The present article examines five game controversy themes, united by violence. These motifs will be explored through historic precedents that made them transparent or transformed them into taboos.

Keywords: game controversies, moral panic, violence, digital games

Johdanto

Kohut ovat mediateollisuuden polttoainetta. Niiden avulla myydään tuotteita, herätetään keskustelua, vedotaan pelkoihin, kerätään yleisöä tai metastetetaan klikkejä (Dahlgren ym. 2011, 7). Periaatteessa mistä tahansa aiheesta voidaan luoda polemiikkia, kunhan se vain kontekstualisoidaan oikein. Median kaikukammiossa informaatiolla on tapana muuttaa muotoaan ja vääristyä, kun keskusteluun osallistuvat tahot painottavat omia näkökulmiaan ja sivuttavat toisia. Kohuista seuraavana asteena voidaan pitää moraalipaniikkia, joka viittaa laajempaan liioiteltuun yhteiskunnalliseen huoleen. Moraalipaniikki voi koskettaa periaatteessa mitä tahansa yhteiskunnallista epäkohtaa. Se on laajempi käsite kuin mediapaniikki, joka keskittyy perinteisesti uuteen mediaan. Paniikit eivät välttämättä viittaa suureen ahdistustilaan, pakokauhuun tai sekasortoon vaan voivat koskettaa myös pienempää ihmisryhmää. Medialla on tärkeä rooli niiden ylläpitämisessä. Paniikkien takana ovat yksittäiset moraaliset ristiretkelijät, intressiryhmät tai media itse. Paniikkien päämäärät ovat usein poliittiset, sillä ne pyrkivät esimerkiksi itsesensuuriin, sensuuriin tai lakimuutoksiin. Kohut ja moraalipaniikit ovat olleet olennainen osa digitaalisten pelien aikuistumisriittä. Ne ovat tehneet interaktiivisemmasta mediasta tunnetumpaa ja läpinäkyvämpää myötävaikuttaen joko suoraan tai välillisesti sen yhteiskunnallisen statuksen kehittymiseen.

Väkivalta on pelikohujen arkkityyppi.¹ Aihe toimii eräänlaisena alkumallina tai perikuvana, jonka ympärille pelikohut ovat perinteisesti muodostuneet. Se on myös yksi digitaalisten pelien keskeisimmistä mekaniikoista, perusristiriidoista ja aihelmista. Vaikka teema ei itsessään ole mikään tabuaihe, pelikohuja tuskin pystyy tarkastelemaan ilman keskustelua väkivallasta. Tabuksi väkivalta muuttuu siinä vaiheessa kun siihen yhdistetään jokin toinen kiistanalainen teema tai muoto. Peliväkivalta käsitteenä ei rajoitu ainoastaan fyysiseen, seksuaaliseen tai henkiseen väkivaltaan vaan pitää sisällään myös kulttuurisen ja historiallisen ulottuvuuden.

Väkivaltaisten pelien markkinointia ja myyntiä on pyritty säätelemään erilaisilla toimenpiteillä. Keskeisimmät näistä keinoista ovat olleet peliteollisuuden etujärjestöjen perustamat ja ylläpitämät ikäluokitusjärjestelmät, jotka maasta riippuen ovat joko neuvoa-antavia tai lainvoimaisia.² Sääteilytoimien myötä keskustelu sananvapaudesta on laajennettu koskemaan myös digitaalisia pelejä. Tämä on merkinnyt luonnollisesti myös niiden yhteiskunnallisen aseman vakiintumista. Vuonna 2011 annettu Yhdysvaltain korkeimman oikeuden päätös oli merkittävä ennakkotapaus, sillä se ulotti perustuslain ensimmäisen lisäyksen koskemaan myös digitaalisia pelejä (Brown v. EMA 2011).

Tässä artikkelissa perehdytään viiteen pelikohuteemaan, joiden ytimessä on väkivalta. Näiden aihepiirien ympärille on syntynyt kulttuurisia narratiiveja eli tarinallisia kertomuksia tai selontekoja tapahtumista, jotka ovat yleisluonteeltaan ontologisia. Ne kuvaavat pelien perusolemusta yksinkertaistamalla, yleistämällä tai keskittymällä tiettyihin yksityiskohtiin. Pelien pelätään pitävän sisällään ominaisuuksia, joilla voi olla käyttäjälleen haitallisia vaikutuksia. Lisäksi pelejä pidetään sopimattomana mediamuotona käsittelemään joitain tiettyä historiallisia tai arkaluonteisia aihepiirejä. Artikkelin aluksi tarkastellaan perinteisempiä teemoja, kuten koulusurmia, seksuaalista väkivaltaa ja rasismia. Kaksi viimeistä teemaa, historiallisten sotapelien ajallisuus sekä verkkohäirintä, edustavat tuoreempia kohutyyppisiä, jotka osaltaan havainnollistavat kehitystä kohti laajempaa sisältökeskeistä keskustelua. Pelikohuteemoihin perehdytään historiallisten ennakkotapausten kautta. Nämä esimerkit ovat tehneet edellä mainituista teemoista joko arkipäiväisiä ja läpinäkyviä tai muuttaneet ne tabuiksi.

Columbinesta Sandy Hookiin

Yksinomaan peleihin kohdistuneet kohut saavuttavat harvoin moraalipaniikin mittasuhteet. Yhdysvalloissa 1990-luvun lopussa tapahtuneet koulusurmat liitivät digitaaliset pelit lopullisesti siihen länsimaiseen kulttuuriperintöön, jossa populaarikulttuuri nähtiin yhteiskunnallisten ongelmien takana. Vanhat uhkakuvat päivittyivät siis interaktiiviseen kontekstiin. Tällä huolella oli yhteys myös toiseen perinteiseen moraalipaniikkiin, jonka taustalla oli nuorisoväkivalta. Koulusurmat tekivät peleistä myös mediaväkivallan tutkimuksen ykköskohteen.

Columbinen koulusurmat (1999) loivat joukon urbaaneja myyttejä (Cullen 2009), joista osa elää yhä länsimaisessa kollektiivisessa tietoisuudessa.³ Yhdysvaltalaisissa tiedotusvälineissä populaarikulttuuri nostettiin toiseksi yleisemmäksi selitystyyppiksi heti aselainsäädännön jälkeen (Lawrence & Birkland 2004, 1197). Eräs keskeisimmistä teemaan liitetystä kaupunkitarinoista koski FPS-peli⁴ *Doomin* (1993) roolia kyseisen tragedian synnyssä. Myytin mukaan kouluampujat Eric Harris ja Dylan Klebold olivat harjoitelleen tekoaan erityisellä WAD-tiedostopakettilla,⁵ johon Harris oli mallintanut heidän koulunsa. Tarinan alkuperää on ehkä mahdotonta jäljittää täydellisesti, mutta yksi varhaisimmista lähteistä oli *Denver Postin* (4.5.1999) artikkeli, jossa viitattiin nimettömään viranomaislähteeseen. Tiedostopaketti nousi myös esiin surmien tutkimuksen yhteydessä (JCSO 1999, JC-001-007043). Sen olemassaoloa ei kuitenkaan pystytty todistamaan, sillä kyseistä WAD:ia ei löytynyt kotietsinnöissä, eikä Harris jakanut sitä verkossa, niin kuin muita tekemiään kenttiä.

Tämä narratiivi korosti pelien interaktiivisuutta, joka ehdollisti käyttäjänsä väkivaltaan. Aktiivisen toimijuuden vuoksi pelejä pidettiin perinteisempää mediaa vaarallisempana. Tämä ajatus oli myös niin sanotun murhasimulaattoridiskurssin (Grossman & DeGaetano 1999) takana.⁶ Aivan kuten asevoimissa, pelit toimivat virtuaalisina korvikkeina oikealle toiminnalle. Kyse ei ole enää siis pelkästä mallioppimisesta vaan taidon harjaannuttamisesta. Ammuntapelien mekaniikka voitiin siirtää tosielämän kontekstiin.

Vaikka ensiuutisoinnin kiihkossa julkaistiinkin runsaasti virheellistä tietoa,⁷ ei edellä mainittu *Doom* -myytti perustunut pelkästään väärinymmärrykselle tai

virheelliselle tiedolle. Sen pohjana toimivat tekijöiden päiväkirjat, jotka sisälsivät runsaasti viittauksia peliin ja siitä julkaistuihin oheistuotteisiin (Langman 2009b & 2009c). Teksteistä on kuitenkin mahdotonta arvioida hämärsikö *Doom* heidän todellisuudentajuaan vai toimiko se heille keinona kanavoida väkivaltaisia fantasioitaan.

28 ihmisen hengen vaatinut Newtownin kouluammuskelu (2012) Sandy Hookin alakoulussa havainnollisti omalta osaltaan moraalipaniikkien syklisyyden. Tapaus toi kaikuja menneisyydestä sytyttäen uudelleen keskustelun väkivaltaisten pelien haitallisista vaikutuksista. Tiedotusvälineissä ampuja Adam Lanza leimattiin hyvin nopeasti väkivaltaisten pelien suurkuluttajaksi, joka oli harjoitellut tekoaan pelaamalla. Uutisoinnin mukaan hän omisti kyseisiä pelejä tuhansien dollarien arvosta (*Hartford Courant* 17.2.2013). Kansallinen kivääriyhdistys (NRA) reagoi vaatimuksiin aselainsäädännön tiukentamisesta syyttämällä mediaa ja viihdettä. NRA korosti pelien moraalittomuutta. Viikko tapahtumien jälkeen järjestetyssä lehdistötilaisuudessa etujärjestön varapuheenjohtaja viittasi kylmään ja korruptoituneeseen teollisuuteen, joka tyrkytti kansalle väkivaltaa (*Washington Post* 21.12.2012).⁸ Connecticutin osavaltion julkaisemassa loppuraportissa ei sen sijaan väkivaltaisista pelejä nostettu mahdolliseksi vaikuttimeksi vaan siinä todettiin Lanza pelanneen runsaasti myös väkivallattomia pelejä (Sedensky III 2013, 31–32).

Kansallinen suru sai myös varsin absurdeja muotoja. Eräs pelaamiseen keskittynyt verkkolehti teki varsin ristiriitaisen ehdotuksen päivän tulitauosta verkkosotapelien suhteen, vaikka samalla kielsikin niillä olleen osuutta itse tapahtumaan (*PCMag* 17.12.2012). Southingtonin kaupungissa Connecticutissa aiottiin järjestää keräys väkivaltaisille peleille, musiikille ja elokuville, jotka oli tarkoitus tuhota polttamalla. Tästä rituaalimaisesta hankkeesta kuitenkin luovuttiin (*Polygon* 2.1.2013 & 9.1.2013).

American Psychological Association (APA) perusti tammikuussa 2013 työryhmän arvioimaan uudelleen mediaväkivaltaa käsittelevän tutkimuskirjallisuuden tuloksia sekä tarkastamaan vuonna 2005 annetun päätöslauselman, jossa tuettiin mediaväkivallan ja aggressiivisen käytöksen välistä yhteyttä. Syyskuussa 2013 yli 200 tutkijan joukko lähestyi järjestöä avoimella kirjeellä, jossa

työryhmää kehoitettiin varmistamaan edellisessä päätöslauselmassa käytetyn tutkimuksen tieteellinen pätevyys sekä harkitsemaan uudelleen siinä annettua lausuntoa (*Polygon* 30.9.2013). Newtown osoitti, että digitaalisten pelien yhteiskunnallinen asema oli muuttunut 1990-luvun lopusta. Akateeminen keskustelu pelien aiheuttamista uhkista oli muuttunut huomattavasti monipuolisemmaksi sitten Columbine koulusurmien. Asiantuntijoiden rintama ei enää yksimielisesti tukenut kausaali-näkökulmaa.⁹

Seksuaalinen väkivalta ja kulttuuripiirien yhteentörmäys

Peleissä kuolemaan johtava väkivalta on yhteiskunnallisesti hyväksyttävämpi teema kuin seksi, joka pysyi yhtenä keskeisimmistä länsimaisista pelitabuista vuosikymmenien ajan. Aihe on herättänyt ärtymystä niin konservatiivisessa mediassa kuin pelaajakunnassakin.¹⁰ Seksi on kuitenkin väistynyt tabu, joka on viimeisten vuosien aikana yleistynyt aikuisille suunnatuissa pelisarjoissa. Muutoksesta kertoo myös se, että samaa sukupuolta olevien pelihahmojen välisiä romanttisia suhteita on nähty myös suurien julkaisijoiden peleissä.

Ensimmäiset seksiä sisältäneet pelit yhdistettiin varsin nopeasti väkivallan kontekstiin. Tämä johti myös muun seksuaalisen sisällön leimaamiseen. 1980-luvun alussa yhdysvaltalainen Mystique julkaisi sarjan lisenssittömiä seksipelejä Atari 2600 -konsolille. Näiden pelien luonnehtiminen pornografiaksi (eli materiaaliksi, jonka tarkoitus on kiihottaa käyttäjänsä) on ehkä hieman kaukaa haettu niiden yksinkertaisen toteutuksen vuoksi. Pahamaineisin näistä peleistä on ehdottomasti *Custer's Revenge* (1982), joka flirttaili avoimesti raikausteeman kanssa. Siinä pelaaja kontrolloi alastonta kenraali Custeria, joka pyrki nuolia ja kaktuksia väistellen raikaamaan sidotun intiaaninaisen.¹¹ Onnistuneesta suorituksesta pelaajaa palkittiin pisteiden lisäksi urheilumaailmasta tutulla Charge!-fanfaarilla.

Custer's Revengen epäsovinnainen asetelma herätti vastustusta kansalaisjärjestöissä, jotka kokoontuivat protestoimaan pelin julkaisua sen ennakkonäytöksessä lokakuussa 1982. Myös ajan pelilehdistössä pornografista teemaa pidettiin sopimattomana lapsille suunnatussa mediassa. Julkaisija Mystiquen

mukaan pelissä ei simuloitu väkisinmakaamista vaan kyseessä oli molempien osapuolten yhteisymmärrykseen perustuva akti (Moriarty 1983, 19–21). Valittua teemaa perusteltiin myös tarpeella tehdä pelejä, jotka käsittelivät aikuisten fantasioita (Mystique 1982, 6).

Feministisen pornografian vastaisen liikkeen toimesta *Custer's Revenge* yhdistettiin toiseen moraaliseen paniikkiin.¹² Liikkeen johtohahmoina toimivat muun muassa Andrea Dworkin ja Catherine MacKinnon. He edustivat näkemystä, jonka mukaan pornografia rikkoi naisten kansalaisoikeuksia ja kampanjoivat aktiivisesti lakimuutosten puolesta. Tämä sensuuria ajanut näkökulma oli kiistanalainen myös feministien keskuudessa. Pornografian vastainen taistelu oli luonteeltaan varsin paradoksaalinen, sillä se toi radikaalin feminismiin, Reaganin konservatiivisen hallinnon sekä Yhdysvaltain uskonnollisen oikeiston samalle moraaliseen barrikadille.¹³

Joulukuussa 1983 Minneapolisin kaupunki järjesti tutkinnan mahdollisuuksista rajoittaa pornografian myyntiä. Dworkin ja MacKinnon toimivat tutkinnassa konsultteina ja luonnostelivat säädöksen, jossa pornografia määriteltiin sukupuoliseksi syrjinnäksi (Sandler 1984, 909–910).¹⁴ Tutkinnan yhtenä todistajana toimi rasistisen raiskauksen uhriksi joutunut Pohjois-Amerikan intiaani Carole laFavor, joka syytti *Custer's Revengeä* raiskaukseen yllyttämisestä. Pelin yhdistäminen kyseiseen rikokseen oli ensisijaisen tärkeää, sillä näin teosta tuli pornografian motivoima. Todistuslausuntojen sisältämät asiavirheet sekä epämääräiset tulkinnot tekivät tästä yhteydestä kuitenkin varsin epäuskottavan.¹⁵

Vastaavanlaiset tutkinnot järjestettiin myöhemmin myös Indianapolisissa (1984), Los Angelesissa (1985) ja Massachusettsissa (1992), mutta niissä ei enää mainittu *Custer's Revengeä*. Myöhemmin Dworkin (1988, 317) väitti pelin yllyttäneen useisiin intiaaninaisten joukkoraiskauksiin. Ainoana esimerkkinä hän kuitenkin käytti laFavorin tapausta, jonka todistusarvo oli vähintäänkin kyseenalainen.

Vaikka *Custer's Revenge* ei ollutkaan erityisen suosittu peli, sen aiheuttama pahennus jätti jälkensä länsimaalaiseen videopelihistoriaan. Kyseinen kohu oli yksi ensimmäisistä kerroista kun digitaalisten pelien sensuroinnista käytiin laajempaa yhteiskunnallista keskustelua. Siitä muodostui ennakkotapaus interaktiivisen



Kuva 1. *Custer's Revenge* (1982) ja *177* (1986).

aikuisviihteen saralle, joka vei vuosiksi pohjan peliprojekteilta, joiden lähetystapa erotiikkaan oli huomattavasti asiallisempi.

Seksuaaliseen väkivaltaan liittyvien kohujen taustalla voi olla myös eri kulttuuripiirien yhteentörmäys. Helmikuussa 2009 japanilaisen eroottisen pelin mainostaminen ja myynti Amazon.com -verkkokaupassa aiheutti pahennusta,¹⁶ joka monella tapaa heijasteli *Custer's Revenge* synnyttämää polemiikkaa. *RapeLayn* (2006) myötä seksuaalista väkivaltaa sisältäviä pelejä alettiin yleisesti kutsua "raikaussimulaattoreiksi" (ks. esim. Alexander 2009 tai Thorn & Dibbell 2012).

Siinä missä seksi säilyi länsimaissa tabuaiheena viime vuosikymmenen loppuun saakka, ovat eroottiset pelit olleet olennainen osa japanilaista pelikulttuuria 1980-luvun alusta. Niin sanottujen eroge- tai hentai-pelien¹⁷ arvioitu markkinaosuus on jopa noin 10–20 prosenttia (*Escapist* 28.5.2009). Osassa genren peleistä erotiikka on sisällytetty osaksi tarinaa, kun taas toiset voidaan luokitella puhtaaksi pornografiaksi. Seksuaalinen väkivalta on ollut yleinen teema eroge-peleissä 1980-luvun puolivälistä saakka. Varhaisena esimerkkinä mainittakoon vaikkapa *177*,¹⁸ jossa pelaajan piti saada uhrinsa kiinni, ennen kuin tämä pääsi pakenemaan kotinsa turvaan. Peli käytti erittäin arveluttavaa proseduraalista retoriikkaa:¹⁹ jos pelaajan onnistuu tyydyttää uhrinsa seksuaalisesti, he menevät naimisiin, mutta jos pelaaja epäonnistuu, on päämääränä vankila. Eroge on pääasiallisesti suunnattu japanilaisille pelimarkkinoille, mutta verkon välityksellä leviää ympäri maailmaa englanninkielisiä käännöksiä, joiden

kopiosuojaus on murrettu. Nämä ”kräkätyt” versiot sisältävät myös muunneltuja tekstuureja, sillä japanilaisissa versioissa genitaalialueet ovat pikselöityjä.²⁰

Raiskausteeman lisäksi *RapeLay* pitää sisällään muitakin länsimaalaisia tabu-elementtejä, kuten inestiiä ja seksuaalista orjuuttamista. Lisäksi kräkäty englanninkielinen versio sisältää graafisesti eksplisiittisiä tekstuureja, kuten verisen peniksen, joka viittaa alaikäisten uhrien neitsyyteen. *RapeLayn* esittämä kieroitunut kuva raiskauksesta on varsin yleinen hentaille: uhrin ovat peloissaan, vastustelevat ja kokevat häpeää, mutta samalla myös kiihottuvat teosta. Peli on kontekstualisoitu yleiseen japanilaiseen sosiaaliseen ongelmaan, seksuaaliseen häirintään yleisellä paikalla. Se alkaa kun päähenkilö päättää kostaa perheelle, jonka tyttären ahdistelusta hänet pidätettiin. Kenttien alussa pelaajan tulee kiihottaa uhrejaan, joka tapahtuu kourimalla heitä julkisesti metrossa. Itse raiskaukset tapahtuvat eri paikoissa. Teoilla on myös seurauksia, jotka voivat päättyä päähenkilön kuolemaan.²¹ Onnistuneet raiskaukset avaavat lisäkenttiä ja pelimoodeja, kuten joukkoraiskauksen ja inestisen ryhmäseksin.

Japanissa eroge-pelien tuottajat reagoivat kokuun erilaisilla toimenpiteillä. Aluksi uutisoitiin virheellisesti, että Ethics Organization of Computer Software (EOCS) olisi kieltänyt seksuaalista väkivaltaa simuloivien pelien myynnin ja tuottamisen (*Gamasutra* 28.5.2009). Etujärjestö päätyi ohjeistamaan jäseniään uudella säännöstöllä, jolla ei kuitenkaan ollut lainvoimaa (*Escapist* 24.6.2009). Tuottajat vetivät myös omia johtopäätöksiään. Eräs pelitalo esti ulkomaalaisten käyttäjien pääsyn verkkosivuilleen (*Escapist* 9.6.2009). Pelikategorioita ja pelejä myös uudelleennimettiin vähemmän epäsovinnaiseksi (*Escapist* 4.8.2009).²² Länsimaalaiseen pahennukseen suhtauduttiin myös varsin sarkastisesti. Ajatus virtuaalisten pelihahmojen inhimillistämiseksi oli varsin outo japanilaisessa pelikulttuurissa. Esimerkiksi *Shinobi Ryuu* (2009) -peli sisälsi julkilausuman, jossa pelihahmot ilmoittivat osallistuvansa pelin tapahtumiin omasta tahdostaan. Siinä vakuutettiin, että avunpyynnöt eivät olleet oikeita vaan kuuluivat käsi-kirjoitukseen. Myös pelihahmot ottivat osaa julkiseen keskusteluun ihmettelemällä dialogissa omaa inhimillistämistään (*Kotaku* 22.12.2009).

Elokuussa 2009 YK:n alainen CEDAW (Committee on the Elimination of Discrimination against Women) suositteli pelien kieltämistä, joissa simuloitiin

seksuaalista väkivaltaa naisia ja alaikäisiä tyttöjä kohtaan. Raportissa kannettiin huolta myös siitä, että tällaisia pelejä ei määritelty Japanin lainsäädännössä lapsipornografiaksi. On kuitenkin huomioitava, että tämä ei ole mikään poikkeus vaan rajaus on kansainvälisesti vallitseva. Vaikka *RapeLayn* kaltaiset pelit eivät olekaan länsimaissa yhteiskunnallisesti hyväksyttyjä, ovat ne lainvastaisia vain harvoissa valtioissa. Esimerkiksi Suomessa virtuaaliset tai piirretyt kuvatalenteet, jotka esittävät alle 18-vuotiaita henkilöitä seksuaalisessa kanssakäymisessä, eivät täytä lain silmissä lapsipornografian määritelmää. Vastaavasti Ruotsissa tämän kaltainen materiaali on laitonta. Yhdysvalloissa simuloitua aineistoa ei ole luokiteltu lapsipornografiaksi vaan epäsideelliseksi materiaaliksi, jonka tulkinta vaihtelee osavaltioittain. Siihen vaikuttaa aineiston mahdollinen kirjallinen, taiteellinen, poliittinen tai tieteellinen arvo. On kuitenkin odotettavissa, että kun reaaliaikainen fotorealistinen tietokonegrafiikka tulee ajankohtaiseksi ensi vuosikymmenen aikana, lapsipornografian määritelmä saatetaan koskemaan myös digitaalisia pelejä.

Historiallisesta viitekehyksestä salaliittoteorioihin

Rasismi ja muukalaisviha edustavat kolmatta perinteistä pelikohuteemaa. Näiden säännöllisesti esiin nousevien kohujen kipinä on toimineet aito rotuviha tai ennakkoluulot, mutta ajoittain niiden takana on myös väärinymmärrys.²³ Motiivina toimii myös eri intressiryhmien halu estää tiettyjen aiheiden käsittely pelimediassa. Tällöin vedotaan kyseisten teemojen loukkaamattomuuteen tai sopimattomuuteen pelien aihepiirinä. Rasistisista teemoista huomiota herättävin on holokausti eli Saksan kansallissosialistien suorittama kansanmurha. Aihetta voidaan perustellusti pitää länsimaisten interaktiivisen median keskeisimpänä tabuna. Tähän mennessä aihe on ollut koskematon kaupallisille digitaalisille peleille. Holokaustia käsittelevät peliprojektit ovat perinteisesti kohdanneet intensiivistä julkista painetta, joka on yleensä johtanut niiden keskeyttämiseen. Aihetta ovat käsitelleet lähinnä rasistiset propagandapelit. Antisemitistisiä pelejä on tosin julkaistu jo ennen toista maailmansotaa.²⁴ Huoli pelien levittämästä ennakkoluuloista on tavallisesti kohdistunut ääriilikkeisiin,

jotka eivät nauti laajaa yhteiskunnallista kannatusta. Viime vuosina on esiin noussut myös tapauksia, jotka koskettavat laajemmin länsimaista yhteiskuntaa. Tästä esimerkkinä toimii poliittisen propagandapeli *Moshee Baban!* (2010) tapaus, jossa yhdistyivät keskustelu monikulttuurisuudesta sekä pelko euroop-palaisen oikeistopopulismien noususta.²⁵

Rotuviha siirtyi digitaaliseen muotoon 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa kun Saksassa ja Itävallassa ilmestyi lukuisia natsihenkisiä propaganda-pelejä, kuten *Aryan Test* (1989) ja *KZ Manager* (1990).²⁶ Tunnetuin näistä on resurssinhallintapeli *KZ Manager*, josta on vuosien varrella julkaistu useita eri versioita. *KZ Managerissa* pelaaja hallinnoi kuolemanleiriä. Erilaiset etniset ryhmät (juutalaiset, romanit tai turkkilaiset, riippuen pelin versiosta) on epäin-himillistetty resursseiksi, joita ostetaan tai vangitaan. Ihmisresursseista saadulla pääomalla hankitaan Zyklon B:tä. Päämääränä on löytää tasapaino joukkotuhon ja talouden välille: jos pelaajan kaasuttaa liikaa vankeja, leirin tuotanto laskee, mutta jos pelaaja tappaa liian vähän vankeja, julkinen mielipide kääntyy häntä vastaan ja leiri suljetaan. Myös ruumiiden hävittäminen maksaa.

KZ Manager ei niinkään sisällä yksityiskohtaista representaatiota väkivallasta vaan keskittyy ammentamaan tehonsa historiallisesta viitekehyksestä. Tämän-kaltaiset pelit ovat väkivaltaisista fantasioista, joissa mässäillään kansanmurhan yksityiskohdilla. Niiden avulla aikalaisteemat – kuten tässä tapauksessa turkki-laiset siirtolaiset – voidaan siirtää historialliseen kontekstiin ja sen herättämään kulttuuriseen muistoon (Linke 1999, 209–210). Edellä mainittujen pelien julkaisu johti myös diplomaattisiin toimiin. Toukokuussa 1991 Yhdysvaltain kongressi esitti päätöslauselman, jossa vaadittiin Saksan ja Itävallan hallituksilta kaikkia sovellettavissa olevia toimia ”uusnatsipelien” levityksen estämiseksi.²⁷

2000-luvun alussa rasististen propagandapelien yleisilme päivittyi, kun yhdysvaltalaiset nationalistijärjestöt ja niiden aktiivit julkaisivat ilmaisten peli-moottorien päälle rakennettuja FPS-pelejä.²⁸ Nämä pelit eivät enää ammenta-neet inspiraatiotaan joukkotuhonnasta vaan tunnetuista salaliittoteorioista ja rasistisista stereotyyppioista. Yhdistävänä tekijänä toimi rotusota, jonka takana oli joko sionistinen salaliitto tai multikulttuurisuus. Vaikka FPS-pelit olivatkin hiotumpia propagandatuotteita, eivät ne yltäneet lähellekään kaupallisten

pelien tasolle. Silmiinpistävää niille on heikko tekninen toteutus. Ne ovat täynnä ohjelmointivirheitä ja kaatuvat säännöllisesti. White power -musiikki on peleissä keskeisessä asemassa. Taustalla pauhaava valkoista ylivaltaa ihan-noiva punkrock toimii soundtrackinä interaktiiviselle rotuvihalle. Jakelukanavien perusteella voidaan päätellä, että nämä pelit on suunniteltu toistamaan tuttua ideologista viestiä omalle kohderyhmälleen, ei niinkään muokkaamaan yleistä mielipideilmastoa.

Brenda Romeron (aiemmin Brathwaite) lautapeli *Train* (2009) on poikkeus Holokaustia käsittelevien pelien saralla, sillä sen julkaisu ei herättänyt tiedotus-välineissä kielteistä julkista huomiota. Päinvastoin, sen vastaanotto oli erittäin myönteinen ja peliä ylistettiin ajatuksiaherättävänä (*Escapist* 1.5.2009). *Train* pyrkii luomaan voimakkaan tunnesiteen aiheeseensa. Siinä pelaajat toimivat junalähetäjinä, joiden tehtävänä on lähettää vaunuihin pakattuja ihmisiä eri päämääriin. He alkavat vähitellen tajuta mitä ovat tekemässä: tehtävänä on lähettää juutalaisia kuolemanleireille. Viitteitä tästä antavat keltaisiksi maalatut puiset ihmishahmot sekä korttien sisältämät päämäärät. Pelin kantavana aja-



Kuva 2. Kuva-kaappaus vuonna 2000 ilmesty-neestä pelistä *KZ Manager Millennium: Ham-burg Edition*. Pelaajan käyttä-essä kaasua ruu-tuun ilmestyy teksti: ”kaasu on tehnyt teh-tävänsä ja Saksa on päässyt eroon muutamasta parasitista.”

tuksena on, että ihmiset lopettavat pelaamisen kun heille selviää toimintansa todellinen luonne (*Wall Street Journal* 24.6.2009).

Miten *Trainista* tuli pelisuunnittelun rajojen rikkomisesta palkittu peli, siinä missä niin monet Holokaustia käsittelevät projektit ovat kaatuneet jo ennen

ilmestymistään? Yksi keskeisimmistä perusteluista oli sen määrittely taiteeksi. *Train* oli osa Romeron *Mechanic is the Message* -projektia, joka käsittelee vaikeita historiallisia tapahtumia. Peli on uniikkikappale, jota esitellään ainoastaan galleriatiloissa, missä tahatonta emergenttiä pelaamista²⁹ voidaan helposti valvoa. Toinen keskeinen tekijä oli sen analogisuus. Lautapeliä historialliset juuret ovat syvemmät ja niiden yhteiskunnallinen asema vakiintuneempi verrattuna digitaalisiin peleihin. Kolmantena seikkana esiin voidaan nostaa mekaniikka. Romero ei liimannut holokaustiteemaa sellaisen pelimekaniikan päälle, joka perinteisesti yhdistettiin kevytmielisyyteen tai väkivaltaan. Tämä tapahtuu valitettavan usein digitaalisten peliprojektien kohdalla. FPS:n mekaniikka ei välttämättä sovellu juutalaisten kansanmurhan tarkasteluun.³⁰

Väkivallan ajallisuus ja kohde kohujen keskipisteessä

Historialliset sotapelit ovat ehkä hieman yllättäen joutuneet sensuurivaatimusten kohteeksi, sillä genre oli popularisoimassa verkkopelaamista vuosituhaten vaihteessa. Tässä tapauksessa kohujen keskipisteessä eivät ole graafiset yksityiskohdat tai pelien haitalliset vaikutukset vaan väkivallan ajallisuus sekä väkivallan tekijän ja kohteen välinen problematiikka. Historialliset MMS-pelit³¹ kuvaavat sotia, joiden metanarratiivit eivät ole vielä vakiintuneet. Näistä kohuista heijastuu myös kyseisten konfliktien epäsuosio ja niiden syttymiseen johtaneet poliittiset epäonnistumiset. Polemiikin taustalla on eittämättä se, että Afganistanin ja Irakin sodat ovat historian ensimmäiset suuremmat konfliktit, joita digitaaliset pelit ovat voineet käsitellä sotatoimien ollessa yhä käynnissä.³² Kehittäjät ovatkin olleet varovaisia ja pääosin vältelleet pelien tekemistä näistä operaatioista. Vaikka niin sanottu terrorismin vastainen sota tekikin modernista sodankäynnistä hallitseva teeman, ovat MMS-pelit pääasiallisesti keskittyneet hypoteettisiin tai fiktiivisiin konflikteihin. Tämä menettelytapa antaa enemmän liikkumatilaa peleille, jotka pelaavat aikalaispelioita ja mielenkiinnon kohteita sijoittamalla ne tunnistettaviin ympäristöihin, kuitenkin ilman suoraa yhteyttä todellisuuteen.

Peruutettu *Six Days in Fallujah* toimii esimerkkinä peliprojektista, joka pyrki olemaan oman etunsa kannalta liian realistinen. Siitä muodostui ennakkotapaus

historiallisten sotapeliä genrelle, joka nosti etualalle vaatimukset hienotunteisuudesta, joita pelimedian odotetaan noudattavan. Nämä samat moraaliset suuntaviivat eivät kuitenkaan rajoita muiden mediamuotojen, kuten kirjallisuuden tai elokuvan ilmaisun skaalaa.³³ Huhtikuussa 2009 japanilainen peliteollisuuden jättiläinen Konami ilmoitti julkaisevansa sotapelin, joka sijoittuisi marras-joulukuussa 2004 käytyyn Fallujan toiseen taisteluun.³⁴ Pelinkehittäjä Atomic Games promotoi projektiaan dokumentaarisenä pelinä, joka tulisi osoittamaan, että myös digitaaliset pelit pystyivät käsittelemään vaikeita yhteiskunnallisia kysymyksiä. Tarkoituksena oli seurata taistelua yhdysvaltain merijalkaväen sotilaiden subjektiivisesta näkökulmasta, unohtamatta sen taktista, strategista tai moraalista ulottuvuutta. Tämän retoriikan tukena oli lähdemateriaali, joka koostui muun muassa satelliittikuvista sekä taisteluihin osallistuneiden sotilaiden henkilökohtaisista päiväkirjoista, valokuvista ja videoista (*Wall Street Journal* 6.4.2009). Myös taisteluun osallistuneita kapinallisia sekä Fallujan asukkaita oli haastateltu, mutta pelinkehittäjät eivät paljastaneet yksityiskohtia heidän kontribuutiostaan (*Kotaku* 13.4.2009).

Six Days in Fallujahia ennakkomarkkinoitiin realistisena pelikokemuksena, mutta myös sen viihdearvoa painotettiin. Konami korosti pelimedian kevytmielisyyttä alleviivattessaan projektin ideologiasta vapaata lähestymistapaa. Tarkoituksena ei ollut esittää sosiaalista kritiikkiä tai puolustaa Irakin sotaa vaan luoda mukaansatempaavaa viihdettä. Loppujen lopuksi kyse oli vain pelistä (*Wall Street Journal* 6.4.2009). Atomic Games puolestaan puntaroi realismin ja viihteen tasapainoa. Oli haaste esittää sodan kauhut viihteellisessä pelissä ja luoda samalla syvällisempi kuva tästä historiallisesta taistelusta tavalla, johon vain digitaaliset pelit pystyivät (*Telegraph* 7.4.2009). Jälkikäteen ajateltuna on helppo todeta, että yhtiöt tekivät varsin perustavanlaatuisen retorisen virheen painottaessaan viihdearvoa, sillä kritiikki keskittyi juuri näihin lausuntoihin. Uutiset pelin julkaisusta herätti närkästystä veteraani- ja rauhanjärjestöissä. Esimerkiksi GSFSO -järjestö vaati peliprojektin peruuttamista. Oli vastenmielistä hyötyä taloudellisesti sodasta, joka edelleen vaati miestappioita. Konfliktin viihteellistäminen oli uhreja trivialisovaa, sillä oikeassa elämässä ei ollut respawnia (*Common Dreams* 8.4.2009). Konami hautasi projektin huhtikuun lopussa 2009,

vedoten sen saamaan negatiiviseen palautteeseen (*Kotaku* 27.4.2009). Sen myötä meni myös tilaisuus osoittaa pelimedian potentiaali esittää vaikeita yhteiskunnallisia aiheita.

Ajallisuuden lisäksi historiallisten sotapeliin pienet yksityiskohdat aiheuttavat polemiikkaa. Käynnissä olevia epäsuosittuja konflikteja ei välttämättä ole sopivaa tarkastella tai kokea toiseuden näkökulmasta. Afganistanin sotaan sijoittuvaa *Medal of Honor (MoH)* (2010) ennakkomarkkinointiin autenttisena pelikokemuksena modernista sodankäynnistä. Nämä tuotannolliset lähtökohdat huomioon ottaen oli varsin luontevaa, että pelissä vastustajina tulisi toimimaan Taliban-järjestö. Moninpelin tuottanut EA Dice vähätteli ääri-islamistisen liikkeen



kuva 3. Fiktiiviseen konfliktiin sijoitettu *Spec Ops: The Line* (2012) käsitteli sodankäynnin moraalista ulottuvuutta. Tämä sodanvastainen sotapeli ei herättänyt kohua, vaikka päähenkilö surmaa vahingossa joukon siviilejä.

mukanaoloa. Vaikka kyseessä olikin potentiaalisesti kiistanalainen yksityiskohta, ei pelin tarkoitus ollut provosoida tai koetella sovinnaisuuden rajoja. Se oli pelkkä peli (*Escapist* 9.8.2010). Uutiset nostivat poliittinen myrskyn ja pelintekijät turvautuivat itsesensuuriin ennen pelin lopullista julkaisua. Talibanin mukanaolo yksinpelikampanjassa ei sen sijaan herättänyt ärtymystä.³⁵

Julkaisija Electronic Arts puolusti ensin Dicen tekemää taiteellista ratkaisua, mutta nöyrtyi lopulta paineen alla korvaamaan talibanin geneerisellä OpFor -nimikkeellä (*Kotaku* 1.10.2010). Muita sisällöllisiä muutoksia ei tehty. Ratkaisun merkitys oli vähäinen, sillä oli varsin selvää ketä OpFor edusti Afganistaniin sijoitetussa sotapelissä. Jatko-osan *Medal of Honor: Warfighter* (2012) kohdalla vastaavanlaista kritiikkiä pyrittiin ennaltaehkäisemään varsin erikoisella päätöksellä, joka kertoo osaltaan pelintekijöiden ristiriitaisesta suhtautumisesta nykysotiin. Oli moraalisesti hyväksyttävämpää, että moninpelissä länsiliittolaiset (sekä venäläiset erikoisjoukot) taistelivat toisiaan vastaan kuin niiden oikeiden vihollisten kanssa. Näin torjuttiin arvostelu siltä, että pelaajat olisivat pystyneet roolipelaamaan islamistitaistelijoina.

Sukupuoltenvälisestä tasa-arvosta naisvihaan

Viime vuosina keskustelu sukupuolirooleista ja sukupuolten välisestä tasa-arvosta on saanut yhä enemmän huomiota myös pelikulttuurissa. Valitettavan usein tämä keskustelu tulee esiin ääriesimerkkien kautta, jolloin se on erittäin tunnepitoista. Ajoittain se on saanut jopa henkisen väkivallan piirteitä.

Pelikohuna tapaus Anita Sarkeesian on harvinainen, sillä sen taustalla eivät olleet pelit vaan Sarkeesianin verkossa saama tappo- ja raiskausuhkauksien tulva. Toukokuussa 2012 mediakriitikko Sarkeesian haki joukkorahoituspalvelu Kickstar-terin kautta pääomaa verkkosarjalleen, *Tropes vs. Women in Video Games*, joka käsitteli pelien stereotyyppisiä naishahmoja. Sarjan keskeinen argumentti on, että neito pulassa -arkkityyppi on seksistinen tehokeino, joka asettaa naishahmot uhrin asemaan.³⁶ Projekti herätti jo hakuvaiheessa erittäin vihamelistä tunteita, joka purkautui Sarkeesianin henkilöön kohdistuneina hyökkäyksinä sosiaalisessa mediassa. Vihakampanja kääntyi kuitenkin nopeasti itseään vastaan, sillä sen vastareaktion Sarkeesian sai laajaa julkista tukea sekä huomiota sarjalleen. Tapaus

konseptualisoitiin sukupuolten väliseksi taisteluksi. Sarkeesianista tehtiin hetkeksi pelimaailman Jeanne d'Arc, joka taisteli pelikulttuurissa vallitsevaa sovinismia ja naisvihaa vastaan (ks. esim. *Boston Globe* 22.5.2013 tai *Wired* 16.8.2013). Esiin nousi narratiivi miespelaajista, jotka pyrkivät hiljentämään Sarkeesianin kun hän arvosteli heidän suosikkimediaansa seksismistä, esineellistämisestä ja stereotypioiden ylläpitämisestä. Pelit olivat kuin miehisyyden viimeinen linnake, johon feministit uhkasivat kajota vaatimuksillaan tasa-arvosta.

Sarkeesianin videoprojekti herätti myös asiallisempaa kritiikkiä, mutta ääripäiden hallitsemassa keskustelussa neutraalimmat äänet jäivät taka-alalle.³⁷ Anonymismi tai nimimerkkien takaa käyty verkkokeskustelu oli täynnä molemminpuolisia ylilyöntejä. Vaikka Sarkeesianin saamat uhkaukset ylittivätkin sovinnaisuuden rajat, uutisointi pelikulttuurin ja -teollisuuden naisvihasta tai syrjinnästä oli turhan liioiteltua. Virallinen pelijournalismi ei kommentoinut lainkaan sarjan antia vaan keskittyi lähinnä tapauksen ympärillä pyörineeseen kohuun.³⁸ Osa tästä johtui varmasti siitä, että toimittajat eivät halunneet enää ruokkia internetin trolleja, mutta osaksi pelattiin myös sitä leimaa, joka arvostelusta olisi voinut seurata.

Sarkeesianin verkkohäirintää ja siitä seurannutta julkista keskustelua voidaan pitää esimerkkinä digitaalisten pelien yhteiskunnallisesta kehityksestä, sillä se nosti pelien sukupuoliroolit valtamediaan. Toisaalta tämä kaikki tapahtui massiivisen häirintäkampanjan seurauksena. Kohu osoitti, että pelien ei sallita pysyä omassa kuplassaan vaan nyky-yhteiskunnan arvot halutaan ulottaa myös virtuaalisen maailman piiriin. Tämän vaatimuksen ei tulisi kuitenkaan kaventaa vaan laajentaa niiden ilmaisykykyä. Sen tulisi avata ovia myös aihepiireille, joita on perinteisesti pyritty rajoittamaan interaktiivisen median kohdalla. Jos pelien tulee heijastella yhteiskunnallisia arvoja, niin miksi ne eivät olisi kykeneviä myös käsittelemään yhteiskunnallisesti vaikeita aiheita?

Pelikulttuuri on monella tapaa taantumuksellinen, ja muutosprosessi kohti tasa-arvoisempaa ilmaisua ei tule olemaan välitön. Vaikka populaarikulttuuri heijasteleekin aikansa arvoja, viihdeteollisuudessa ratkaisee lopulta tuotto. Pelejä, joissa naishahmoja joko pelastetaan tai himoitaan, tullaan julkaisemaan niin kauan kun markkinoilla on niille kysyntää. Lisäksi kaikkien pelien ei tule olla erityisen sosiaalisesti tiedostavia. Musta huumori on komiikan laji, joka toimii todistetusti

myös peleissä. Olisi myös erittäin etnosentristä olettaa, että länsimainen poliittinen korrektilius muokkaisi automaattisesti eri kulttuuripiirien perinteitä. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii esimerkiksi japanilainen pelikulttuuri, jonka lähestymistapa virtuaalisiin pelihahmoihin on varsin erilainen verrattuna omaamme. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että seksististen tehokeinojen tulisi olla hallitsevia tai että aiheesta ei tulisi keskustella taloudellisten realiteettien vuoksi. On totta, että digitaalisia pelejä hallitsevat edelleen miehiset voimafantasiat, joiden päähenkilöinä toimivat alfaurokset. Molempia sukupuolia käsitellään erittäin stereotyyppisesti, mutta



Kuva 4. Uhkausten ja Wikipedia-sivun vandalisoinnin lisäksi ilmestyi flash-peli Beat Up Anita Sarkeesian. Pelaajan lyödessä kuvaa Sarkeesianin kasvoihin ilmestyi eriasteisia vammoja. Peli poistettiin Newgrounds -sivustolta lähes välittömästi ilmestymisensä jälkeen.

pääasiallisesti länsimaisissa peleissä vain naishahmoja seksualisoidaan. Tämä toimintamalli ei kuitenkaan koske koko pelikulttuuria sen kaikessa laajuudessaan vaan lähinnä yksittäisiä pelejä tai genrejä.³⁹

Kohut ja moraalipaniikit pelien aikuistumisriittinä

Pelikohut sekä niiden synnyttämät moraalipaniikit ovat olleet varsin oleellisessa osassa interaktiivisen median yhteiskunnallisessa kehityksessä. Yhtenä esimerkkinä voidaan mainita vaikkapa ikäluokitusjärjestelmät, jotka ovat tuoneet pelit sananvapauden piiriin. Kohut ja paniikit ovat sitoneet pelit siihen länsimaiseen kulttuuriperintöön, jossa populaarikulttuuria syytetään tietyistä yhteiskunnallisista ongelmista (ks. esim. Springhall 1998). Niillä on ollut sekä myönteisiä että kielteisiä seurauksia. Julkisen keskustelun kautta pelimediaa on tehty arkipäiväiseksi ja läpinäkyviksi, mutta kohut ovat myös luoneet kirjon urbaaneja myyttejä ja narratiiveja, joita toistetaan tiettyjen yhteiskuntaa järkyttävien tapausten yhteydessä.

Tässä artikkelissa käsitellyt kohut ovat perusluonteeltaan eettisiä. Ne käsittelevät moraalisia kysymyksiä hyvästä ja pahasta, oikeasta ja väärästä tai painottavat oletettuja riskitekijöitä. Useassa tapauksessa perusteluna toimi argumentti, jonka mukaan tiettyjä teemoja ei ole moraalisesti suotavaa käsitellä digitaalisten pelien kautta. Tällöin perusteluna käytettiin huolta siitä, että pelien leikkimielisyys ja viihteellisyys luovat vääristyneitä mielikuvia loukkaamattomista aiheista. Murha- ja raiskaussimulaattoridiskurssin kohdalla pelien uhkakuvia voidaan tarkastella myös mediapaniikkien viitekehyksestä, sillä näissä narratiiveissa interaktiivisuuden mahdollistama aktiivinen toimijuus nähdään ongelmallisena. Anita Sarkeesianin verkkohäirintä nousi esiin poikkeuksena. Kyseisen kohun keskiössä ei ollut niinkään pelien sisältämä väkivalta tai epäsovinnaiset aihepiirit vaan asiaton käytös, johon osa pelaajakunnasta alentui. Pelaajien omaa roolia tai vastuuta korostavat kohut ovat olleet erittäin harvinaisia. Yleensä heistä on tehty passiivisia uhreja.

Tuoreempana esimerkkinä esiin voidaan nostaa elokuussa 2014 syntynyt GamerGate -liike, joka leimattiin valta- ja pelimediassa seksistiseksi vihakampanjaksi. Tämän mielikuvan taustalla oli eräisiin naisiin kohdistettu laaja verkkohäirintä. Tämä kuvaus oli kuitenkin varsin yksipuolinen ja yleistävä, sillä se ei ottanut huomioon GamerGaten muita osatekijöitä, kuten esimerkiksi kiistan poliittista ulottuvuutta tai kritiikkiä pelijournalismin toimintatavoista. GamerGate muuttui varsin nopeasti tavallisesta pelikohusta moraaliseksi paniikiksi. Se oli esimerkki pelikulttuurin sisäisestä arvokonfliktista, sillä tällä kertaa keskustelua ei hallinnen

pelikulttuurin ulkopuoliset toimijat vaan kamppailu tahtui tämän kulttuuripiirin sisällä.

Pelikehitys ei tapahdu kulttuurisessa tyhjiössä vaan sen odotetaan heijastelevan vallitsevia yhteiskunnallisia arvoja. Pelit, jotka eivät ole lainvastaisia vaan ainoastaan moraalisesti tuomittavia, asettavat haasteen käsityksellemme sananvapaudesta, jonka periaatteessa tulisi olla absoluuttinen. Sensuuri ei ole toivottu lähestymistapa tämänkaltaisten kysymysten ratkaisemiseksi. Moraalisesti kyseenalaiset pelit havainnollistavat uusien mediamuotojen asettamat haasteet voimassaolevalle lainsäädännölle, joka on tuomittu laahaamaan askeleen perässä populaarikulttuurin kehitykseen nähden. Artikkelissa käsitelty pelikohut havainnollistavat myös intressi- ja painostusryhmien vaikutusmahdollisuudet mielipiteiden muokkauksessa. Osassa tapauksista ne pystyivät jopa estämään pelien julkaisun tai levityksen.

Aikuksille suunnattuja pelejä ei tule rajoittaa poliittisen korrektiuden perusteella. Pelien taiteellisen ilmaisun tulevaisuus tulee olemaan heikko, jos sensuurin tai itsesensuurin syyksi riittää tunteiden loukkaaminen. Tämä ei suinkaan tarkoita sitä, että jokainen tahallinen tai epähuomiossa tehty loukkaus – perustuu se sitten rotuun, sukupuoleen tai kulttuuriin – tulisi sivuttaa sananvapauden nimissä vaan että tiettyjen aiheiden käyttöä ei tule tuomita etukäteen. Vakavien aiheiden poissaolo tai niiden tietoinen karttelu ei johdu pelkästään ulkoisista tekijöistä. Pelinkehittäjät ja -julkaisijat ovat olleet itse mukana luomassa sitä kulttuurista konventiota, jossa digitaaliset pelit nähdään pinnallisena ja leikkimielisenä medianana. Taloudellisten realiteettien edessä vaikeista taiteellisista ratkaisuista luovutaan vähäisemmän paineen edessä. Kritiikin kohdistuessa poliittisesti kiistanalaisiin aiheisiin saatetaan vedota pelien kevytmielisyteen. Usein vakavamieliset teemat myös liimataan suoraan sellaisten pelimekaniikkojen päälle, jotka ovat liian yksinkertaisia tai sopimattomia käsittelemään kyseisiä aiheita. Tällöin sisältö ja mekaniikka eivät kohtaa tasapainoilussa hienotunteisuuden ja historiallisten faktojen välillä. Myös suunnittelutrendit, kuten esimerkiksi välitön palkitseminen, nopea omaksuminen tai lähes tauoton toiminta, luovat omia haasteitaan. Kuten elokuvateollisuudenkin kohdalla, isot yhtiöt eivät halua toimia uranuurtajina vaan tyytyvät toistamaan hyväksi havaittua kaavaa.

Yhteiskunnallisesti arkoja aiheita käsittelevät pelit tulevat herättämään mielihapaa valitusta esittämistavasta huolimatta. Pelintekijät joutuvat tasapainottelemaan satiirisen ja vakavan lähestymistavan välillä myös tulevaisuudessa. Yhtenä ratkaisuna on identifioida pelit toisiin, yhteiskunnallisesti vakiintuneempiin ilmaismuotoihin. Voidaan myös kysyä tuleeko pelintekijöiden reagoida intressiryhmien painostukseen tai massamedian ylläpitämiin kohuihin? Digitaalisten pelimedian kypsymisen kannalta vastauksen tulisi olla yksiselitteisesti: ei. On osoitettava, että pelimedia on kykenevä käsittelemään myös vaikeimpia aiheita. Tämän aseman saavuttaminen vaatii rohkeita taiteellisia ja teknisiä ratkaisuja, joihin peliteollisuus ei vielä välttämättä ole valmis. Tämä kehitys tulee viemään aikaa. Sen kärjessä tulevat olemaan riippumattomat kehittäjät ja pelimodifikaatiot.

Viitteet

- 1 Kolikkopeli *Death Race* (1976) aiheutti ensimmäisen väkivaltaan keskittyneen pelikohun. Se ei ollut ainoa väkivaltainen peli markkinoilla, mutta rikkoi pelisuunnittelun silloisia normeja esittämällä rikollista väkivaltaa. Kohulla oli myönteisiä vaikutuksia *Death Racen* taloudelliselle menestykselle, sillä sen aikaansaama julkisuus lisäsi selvästi pelin myyntiä (Kocurek 2012).
- 2 Yhdysvalloissa ja Kanadassa käytetty ESRB (Entertainment Software Rating Board) -järjestelmä on neuvoa-antava. Ikäluokitusjärjestelmä syntyi painostuksen alla. Jos Entertainment Software Association (ESA) ei olisi luonut järjestelmää, pelien säätelyyn olisi puututtu lainvoimalla. Järjestelmä oli seuraus vuonna 1993 pidetystä Yhdysvaltain senaatin tutkinnasta, jossa pyrittiin selvittämään peliväkivallan yhteiskunnallisista vaikutuksista. PEGI (Pan European Game Information) syntyi tarpeesta luoda yleiseurooppalainen ikäluokitusjärjestelmä. Se on neuvoa-antava useissa Euroopan maissa. Suomessa järjestelmällä on lainvoima.
- 3 Vielä kymmenen vuotta Columbinen verilöylyn jälkeen Peter Langman (2009a, 151–152) esitti Eric Harrisin harjoitelleen tappamista *Doomin* avulla useita vuosia. Langmanin mukaan pelillä oli myös keskeinen osuus Harrisin sekoittaessa fantasiansa todellisuuteen.
- 4 First-person shooter eli ampujan näkökulmasta kuvattu ammunta-peli.
- 5 WAD-tiedostopaketti (Where's All the Data?) sisältävät pelidatan, kentät ja grafiikan.
- 6 Saksalaisessa poliittisessa retoriikassa näitä ensimmäisestä tai kolmannesta persoonasta kuvattuja väkivaltaisia pelejä on kutsuttu tappajapeleiksi (saks. *Killerspiele*). Termi viittaa varsin suoraan pelien ja aggression väliseen kausaliteettiin.
- 7 Ehkä tunnetuin uutisartikkeleihin päätnyt huijaus oli väärennetty AOL-sivu, joka yhdistettiin virheellisesti Harrisin (ks. esim. *New York Times* 29.4.1999). Sivun sisälsi pahaenteisen ennustuksen: Doomista tulee todellisuutta! (engl. Doom will become reality!)
- 8 Lehdistötilaisuudessa mainittiin myös flash-peli *Kindergarten Killer*, joka vedettiin pois Lastenpelit.fi -pelipalvelusta Kauhajoen koulusurmien (2008) jälkeen.
- 9 Vertaa esim. Anderson ym. 2010 ja Ferguson & Kilburn 2010.
- 10 Ennen *Mass Effect* (2007–2012) -trilogian päätösosan ilmestymistä pelitekiä BioWare ilmoitti, että peli tulisi sisältämään mahdollisuuden miespelihahmojen väliseen homosuhteeseen. Pelaajakunta arvosteli päätöstä muun muassa poliittisuudesta ja jatkuvuuden rikkomisesta, sillä edellisen osat eivät sisältäneet tätä vaihtoehtoa (*Kotaku* 16.5.2011). Sarjan toisessa osassa on mahdollisuus valita naispelihahmojen välinen suhde.
- 11 Sonja Kangas (2002, 141) kutsuu tämän kaltaisia passiivisia naishahmoja ”maisemalliseksi uhreiksi.”
- 12 Feministinen pornografian vastainen ristiretki oli moraalipaniikkina varsin marginaalinen, sillä liike ei onnistunut saavuttamaan laajaa julkista kannatusta tai mediahuomiota (Goode ja Ben-Yehuda 2009, 219).
- 13 Presidentti Ronald Reagan nimitti oikeusministeri Edwin Meesen selvittämään pornografian yhteiskunnallisia vaikutuksia vuonna 1984. Dworkin toimi Meesen komission yhtenä asian-tuntijana. Hänen panostaan kiiteltiin myös komission loppuraportissa (Yhdysvaltain oikeusministeriö 1986).
- 14 Dworkinin ja MacKinnonin luonnostelemansa säädös hyväksyttiin ensin kaupunginvaltuuston toimesta, mutta kumottiin myöhemmin perustuslain ensimmäisen lisäyksen vastaisena.
- 15 LaFavorin mukaan raiskaajat olivat imitoineet pelissä kuvattua tekoa. Hän kertoi raiskaajiensa viittaneen toistuvasti Custerin viimeisen taisteluun (Custer's Last Stand). Dworkin korjasi todistajaa selventäen puheenjohtajalle, että peli johon laFavor viittasi oli itse asiassa nimeltään *Custer's Revenge* (MacKinnon & Dworkin 1997, 6, 147–149). Myös eräs aikaisempi todistaja viittasi laFavorin tapaukseen käyttäen pelistä nimeä Custer's Last Stand. Hänen lausuntonsa sisälsi useita asiavirheitä. Todistaja muun muassa viittasi takaa-ajokohtauksiin, joita *Custer's Revenge* ei edes sisältänyt. Lisäksi hän väitti pelin sisältävän mahdollisuuden joukkoraiskaukseen (ks. Dworkin & MacKinnon 1997, 119). Tämä käsitys perustui mitä luultavimmin virheelliseen tulkintaan *Custer's Revengen* moninpelistä. Voidaan spekuloida, että raiskaajat saattoivat yhtä hyvin viitata itse Little Big Hornin historialliseen taisteluun tai *Custer's Last Stand* -elokuvaan (1936), joka oli huomattavasti tunnetumpi kuin Mystiquen peli.
- 16 *RapeLay* nousi Suomessa otsikoihin vuonna 2012, kun se löytyi 8-vuotiaan kotkalaistytön kaappauksesta tuomitun miehen tietokoneelta (*Ilta-Sanomat* 19.10.2012).
- 17 Hentai viittaa seksuaaliseen perversioon. Se on yleistermi anime- ja mangatyypiselle pornografialle.
- 18 Pelin nimi viittaa Japanin rikoslain artiklaan 177, jossa määritellään suojaikäraja ja raiskaus.
- 19 Retoriikan muoto, jossa haluttu viesti välitetään pelin prosessin ja sääntöjen kautta (ks. Bogost 2007).
- 20 Japanissa tätä samaa sensuurimuotoa sovelletaan myös muuhun pornografiaan. Tämä lainsäädäntö juontuu 1800-luvun lopusta saakka. Sen käyttöä on perusteltu julkisen moraalin suojelemisella.
- 21 Jos jompikumpi perheen tyttäristä tulee raskaaksi, pelaajan tulee päättää abortoidaanko lapsi. Jos pelaaja päätyy pitämään lapsen, heittäytyy päähenkilö tietyn ajan kuluessa metron alle. Vanhin tytär voi myös puukottaa pelaajan kuoliaaksi, jos häntä ei ”kesytetä” kunnolla ennen raiskausta.
- 22 *Gang Raped by the Entire Village: Girls Covered in Milky Liquid* -peli sai poliittisesti korrektimman nimen *The Trap Set by the Entire Village: Bodies Covered in Milky Liquid*, mutta itse pelin sisältöä ei sensuroitu. Lataussivusto BGameBox puolestaan muutti ryöjyksi (raiskaus) ja choukyou (seksuaalinen orja) -pelikategoriat platinum- ja thoroughbred -kategorioiksi.
- 23 *The Stanley Parable* (2013) tekijät harjoittivat itsensensuuria sen jälkeen kun pelin 1950-luvun opetuselokuvia parodioitunutta animaatiota kritisoitiin rasistiseksi (Polygon 23.10.2013). Animaatiossa havainnollistettiin valintojen dualismia, hyviä tai pahoja seurauksia, imitoiden kyseisen aikakauden rasistisia stereotyyppiä.
- 24 Toisen maailmansodan kynnyksellä ilmestynyttä saksalaista lautapeliä *Juden Raus!* (1938) on kutsuttu historian pahamaineisemmaksi peliksi (Morris-Friedman & Schädler 2003). Tämän nykytulkinnan perusteena ovat tietenkin natsien rikokset ihmisyyttä vastaan. Peli herätti ilmeisyydessään ärtymystä myös kansallissosialistien parissa. Sitä syytettiin mm. sionismin vastaisen kamppailun trivialisoinnista, kansallissosialistisen politiikan saattamista naurunalaiseksi kansainvälisessä lehdistössä sekä natsien iskulauseen hyväksikäyttämistä myynninedistämiseen (Ibid., 55).

25 Elokuussa 2010, Steiermarkin osavaltiovaalien alla, Itävallan vapauspuolue FPÖ julkaisi flash-pelin, jossa ajettiin minareettien kieltämistä. *Moshee Baba!* herätti välittömästi vastustusta Itävallan vasemmistopuolueissa sekä uskonnollisissa järjestöissä. Kohun seurauksena FPÖ:n Gerhard Kurzmann sekä pelin tuottaneen Goal AG:n toimitusjohtaja Alexander Segert saivat syytteen väkivaltaan yllyttämisestä, mutta heidät todettiin oikeudessa syyttömäksi (*Escapist* 17.10.2011).

26 *New York Times* (1.5.1991) arvioi erilaisten ”natsipelien” määräksi jopa noin 140.

27 Päätöslauselman takana oli senaattori Alfonse M. D’Amato, joka oli lähestynyt Saksan liittokansleri Helmut Kohlia ja Itävallan presidentti Kurt Waldheimia kirjeillä, joissa muistutettiin kyseisten pelien rikkovat molempien maiden lainsäädäntöä ja vaadittiin asiaankuuluvia toimenpiteitä (ks. Yhdysvaltain kongressi 1991).

28 Tunnetuin näistä peleistä on *Ethnic Cleansing* (2002), jota sen edesmennyt julkaisija Resistance Records markkinoi ”poliittisesti epäkorrekteimpana pelinä, mitä on koskaan tehty” (*Wired* 20.2.2002). Pelissä vastustajina toimivat mustat jengiläiset, latinot sekä juutalaiset. Vastustajien kuolinhuudot heijastelivat rasistisia stereotypioita. Esimerkiksi mustat ääntelevät apinoiden tapaan. Pelin loppuvastustaja on Israelin entinen pääministeri Ariel Sharon. Muita tunnettuja valkoista ylivaltaa ylistäviä FPS-pelejä olivat *White Law* (2003) sekä *ZOG’s Nightmare* (2006) ja sen jatko-osa *ZOG’s Nightmare II: The War Continues!* (2007). *ZOG’s Nightmare* -sarjassa viholliskuvastoon lisättiin myös homoseksuaalit. Kenttien graafisessa suunnittelussa suositettiin rasistisia, natsihenkisiä, kommunismin vastaisia propagandajulisteita. Erikoisena yksityiskohtana mainittakoon alusvaatteisiin pukeutunut valkoinen nainen, jonka avulla pelaaja pystyi jatko-osassa palauttamaan menetetyt energiansa.

29 Tahaton emergentti pelaaminen viittaa pelitapaan, jota pelisuunnittelija ei ole alun perin tarkoittanut.

30 Tarantinomainen kostofantasia *Sonderkommando Revolt* peruutettiin sen saaman kielteisen mediahuomion vuoksi joulukuussa 2010. Tämä *Wolfenstein 3D*-pelimodifikaatio käsitteli niin sanottujen sonderkommandojen kapinaa Auschwitzissa vuonna 1944. Sonderkommandot olivat tuhoamisleirien vankeja, jotka oli määrätty avustamaan toisten vankien surmaamisessa. Peliä kritisoineet Anti-Defamation League (ADL) ja Simon Wiesenthal -keskus tunnustivat, että pelillä oli periaatteessa hyvä tarkoitusperä, mutta holokausti aiheena oli sopimaton digitaalisille peleille (*Kotaku* 11.12.2010).

31 Modern Military Shooter eli modernia sodankäyntiä kuvaava ammuntapeli.

32 Länsimaiden ulkopuolella ärtymystä on pääosin herättänyt MMS-pelien jingoistinen lähestymistapa. Pakistanissa *Call of Duty: Black Ops II* (2012) ja *Medal of Honor: Warfighterin* (2012) myynti kiellettiin. Ne tulkittiin psykologiseksi sodankäynniksi, jossa maa esitettiin terrorismin turvasatamana (*GamePolitics* 23.1.2013). Kiinan kulttuuriministeriö puolestaan kielsi *Battlefield 4* -pelin myynnin vedoten kansalliseen turvallisuuteen, syyttäen sen julkaisijaa maan mustamaalaamisesta ja kulttuuri-invaasiosta (*Techie News* 27.12.2013). Pahennuksen takana oli laajennuspaketti *China Rising* (2013), joka tuo pelin kuvaamaan fiktiivisen suurvalta-konfliktin Kiinan maaperälle. Aggressiivista ulkopoliittikkaa ihannoivia pelejä ei kuitenkaan kehitetä ainoastaan Yhdysvalloissa tai Euroopassa. Kiinan kansan vapautusarmeija julkaisi *Glorious Mission Online* (2013) -pelin värväys- sekä tiedotus- ja suhdetoimintaan. Siinä Kiinan ja Japanin kiista Diäoyütáisaarien/Senkakusaarien hallinnasta oli muuttunut poliittisesta kädenväännöstä aseelliseksi selkkaukseksi (*Reuters* 1.8.2013). Pelin viesti tukee Kiinan ulkopoliittista retoriikkaa: maa pitää Japanin hallinnoimia saaria omanaan ja on valmis taistelemaan niiden omistuksesta.

33 Esimerkiksi Kathryn Bigelow’n *The Hurt Locker* (2008) ei herättänyt pahennusta sen takia, että elokuva teki viihdettä käynnissä olevasta sodasta. Pääinvastoin se palkittiin vuonna 2009 parhaan elokuvan Oscarilla. Ohjaajan seuraava elokuva *Zero Dark Thirty* (2012) herätti keskustelua historiallisesta tarkkuudesta ja kidutuskohtauksistaan. Elokuvan kieltämistä ei kuitenkaan vaadittu missään vaiheessa.

34 Fallujan toinen taistelu – koodinimeltään Operation Phantom Fury – oli jo itsessään varsin kiistanalainen, muun muassa valkoisen fosforin käytön vuoksi (Reyhani 2007). Se oli yksi kii-vuammista kaupunkitaisteluista, johon Yhdysvaltain asevoimat olivat joutuneet sitten Vietnamin sodan. Operaatio, joka tuhosi valtaosan Fallujan kaupungista, aiheutti molemmille osapuolille raskaita tappioita (Lowry 2010).

35 ISAF-maiden puolustusministerit ottivat vahvasti kantaa talibanien sisällyttämisestä monin-peliin. Ison-Britannian puolustusministeri Liam Fox kutsui sitä mauttomaksi ja epäisänmaalliseksi. Hänen mukaansa talibanien tekemien hyökkäysten herättäminen henkiin oli vastenmielistä (*Daily Mail* 23.8.2010). Foxin vuodatus perustui virheelliseen olettamukseen siitä, että pelissä tulisi olemaan myös brittiläisiä sotilaita. Myös Kanadan ja Tanskan puolustusministerit kritisoivat peliä. Kohun myötä *MoH* vedettiin pois Yhdysvaltain sotilastukikohtien kaupoista, vaikkakaan itse pelin hallussapitoa ei kielletty (*Kotaku* 2.9.2010).

36 Vrt. maisemalliset uhrit pelien naishahmojen yhtenä äärilaitana (Kangas 2002, 139–141.)

37 Kriitikot muistuttivat, että verkko- ja pelikulttuurit ovat yleisesti erittäin vihamielisiä. Internetin vihakone ei erotellut sukupuolia. Sarkeesiania arvosteltiin muun muassa sarjan sisällöllisestä heikkoudesta, laiskuudesta sekä epäeettisyydestä, sillä valtaosa kuvituksesta oli lainattu suoraan YouTuben lukuisista Let’s Play -videoista ilman mainintaa alkuperäislähteistä. Sarkeesianin ratkaisu poistaa videoistaan kommenttiosiot herätti niin ikään ärty-mystä. Tämä nähtiin keinona paeta sisällöllistä kritiikkiä herjauksen varjolla. Lisäksi sarjan myöhästyminen useita kuukausia arvioidusta aikataulusta herätti kysymyksiä.

38 Yhtenä mielenkiintoisena esimerkkinä mainittakoon sarjan toinen osa, jossa Sarkeesian (2013) pyrkii luomaan mielikuvan virtuaalisen ja oikean naiseen kohdistuvan väkivallan välille, aivan kuin niiden välillä vallitsisi jokin syy-seuraus suhde. Vastaavanlaiset väitteet ovat herättäneet kritiikkiä mediäväkivallan tutkimuksen yhteydessä.

39 Näistä esimerkkinä mainittakoon massiivinen verkkomonipeli (MMO) *The Exiled Realm of Arborea*. Siinä suunnittelun paradoksisena perussääntönä on, että mitä korkeamman luokan haarniska naishahmolla on, sitä vähemmän siitä löytyy suojaavaa pintaa.

Lähteet

Pelit

177. Macadamia Soft 1986.
Aryan Test. Adolph Hitler Software 1989.
Battlefield 4. Electronic Arts 2013.
Beat Up Anita Sarkeesian. Bendilin Spurr 2012.
Call of Duty: Black Ops II. Activision 2012.
Custer's Revenge. Mystique 1982.
Doom. IdSoftware 1993.
Ethnic Cleansing. Resistance Records 2002.
Glorious Mission Online. Kiinan kansan vapautusarmeija 2013.
Juden Raus! Günther & Co. 1938.
Kindergarten Killer. Gary Short 2002.
KZManager. The Missionaries 1990.
Medal of Honor. Electronic Arts 1999 & 2010.
Medal of Honor: Warfighter. Electronic Arts 2012.
Moshee Baba! Itävallan vapauspuolue 2010.
RapeLay. Illusion Software 2006.
Shinobi Ryuu. Softhouse Chara 2009.
Spec Ops: The Line. 2K Games 2012.
The Exiled Realm of Arborea. NHN Corporation 2011.
The Stanley Parable. Galactic Café 2013.
Train. Brenda Romero 2009.
White Law. Resistance Records 2003.
Wolfenstein 3D. Apogee Software 1992.
ZOG's Nightmare. Jim Ramm 2006.
ZOG's Nightmare II: The War Continues. Jim Ramm 2007.

Verkkolehdet ja -sivustot

BOSTON GLOBE

Singal, Jesse (2013). Taking on games that demean women. *Boston Globe* 22.5.2013. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<https://www.bostonglobe.com/arts/movies/2013/06/22/anita-sarkeesian-takes-video-game-tropes-that-demean-women-and-takes-heat-for/37Q3CmQqLZY9zUWUTbUSFJ/story.html>> (viitattu 5.3.2014).

DAILY MAIL

Daily Mail (2010). 'Tasteless': Defence Secretary's fury at Taliban video game where players shoot dead British soldiers. *Daily Mail* 23.8.2010. <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1305164/Medal-Honour-Defence-Secretarys-fury-Taliban-video-game.html>> (viitattu 23.1.2014).

COMMON DREAMS

Donahue, Sean (2009). The War Is Not a Game' - Gold Star Families Speak Out Express Outrage at Video Game Based on Deadly Battle in Iraq. *Common Dreams* 8.4.2009. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.commondreams.org/newswire/2009/04/08-16>> (viitattu 23.1.2014).

DENVER POST

Simpson, Kevin & Jason Blevins (1999). Did Harris preview massacre on "Doom?" *Denver Post* 4.5.1999. <<http://extras.denverpost.com/news/shoto504f.htm>> (viitattu 21.3.2014).

ESCAPIST

Chalk, Andy (2009a). New Eroge Regulations in Japan Unveiled. *The Escapist* 9.6.2009. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/92285-New-Eroge-Regulations-in-Japan-Unveiled>> (viitattu 9.3.2014).

(2009b). Eroge Site Block Non-Japanese Viewers. *The Escapist* 24.6.2009. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/92637-Eroge-Site-Blocks-Non-Japanese-Viewers>> (viitattu 9.3.2014).

(2010). Playable Taliban Won't "Push Too Far" in Medal of Honor. *The Escapist* 9.8.2010. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/102650-Playable-Taliban-Wont-Push-Too-Hard-in-Medal-of-Honor>> (viitattu 31.1.2014).

(2011). Anti-Mosque Videogame Politician Found Not Guilty. *The Escapist* 17.10.2011. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/113683-Anti-Mosque-Videogame-Politician-Found-Not-Guilty>> (viitattu 1.4.2014).

(2014). Rape Games Banned in Japan. *The Escapist* 28.5.2009. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/92012-Rape-Games-Banned-in-Japan>> (viitattu 9.3.2014).

Deam, Jordan (2009). TGC 2009: How a Board Game Can Make You Cry. *The Escapist* 1.5.2009. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/conferences/tgc_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry> (viitattu 1.4.2014).

Funk, John (2009). Japanese Eroge Company Renames Rape Games to "Platinum Games." *The Escapist* 4.8.2009. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/93631-Japanese-Eroge-Company-Renames-Rape-Games-to-Platinum-Games>> (viitattu 9.3.2014).

FEMINIST FREQUENCY

Sarkeesian, Anita. Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. *Feminist Frequency* 28.5.2013. <<http://www.feministfrequency.com/2013/05/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>> (viitattu 17.3.2014).

GAMASUTRA

Caoili, Eric (2009). Japanese Organization To Ban Sale of Rape Games. *Gamasutra* 28.5.2009. <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23803> (viitattu 9.3.2014).

GAMEPOLITICS.COM

GamePolitics.com (2013). Pakistan Bans Call of Duty: Black Ops II and Medal of Honor. *GamePolitics.com* 23.1.2013. <<http://www.gamepolitics.com/2013/01/23/pakistan-bans-call-duty-black-ops-ii-and-medal-honor#.Uzifid7RXI>> (viitattu 30.3.2014).

HARTFORD COURANT

Griffin, Elaine (2013). Courant/FRONTLINE Investigation: Raising Adam Lanza. *Hartford Courant* 17.2.2013. <http://articles.courant.com/2013-02-17/news/hc-raising-adam-lanza-20130217_1_nancy-lanza-raising-adam-lanza-new-school> (viitattu 7.4.2014).

ILTA-SANOMAT

Ilta-Sanomat (2013). 8-vuotiaan sieppaus: Epäilyn koneelta löytyi järkyttävä seksipeli. *Ilta-Sanomat* 19.10.2013. <<http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288509069175.html>> (viitattu 3.3.2014).

KOTAKU

Ashcraft, Brian (2009). Erotic Game Comments on Erotic Game Controversy. *Kotaku* 22.12.2009. <<http://kotaku.com/5431964/erotic-game-comments-on-erotic-game-controversy>> (viitattu 9.3.2014).

Cohen, Drew (2011). Mass Effect Fans Worry That Expanded Gay Options Will Create Inconsistencies, Alter Canon. *Kotaku* 16.5.2011. <<http://kotaku.com/5802371/mass-effect-fans-worry-that-expanded-gay-options-will-create-inconsistencies-alter-canon>> (viitattu 27.2.2014)

Crecente, Brian (2010a). Video Game Pulled Globally From Military Stores Over Taliban Inclusion. *Kotaku* 2.9.2010. <<http://kotaku.com/5628741/gamestop-pulls-video-game-from-military-stores-over-taliban-inclusion>> (viitattu 3.2.2014).

(2010b). Electronic Arts Buckles Under Pressure, Removes Playable Taliban from Medal of Honor. *Kotaku* 1.10.2010. <<http://kotaku.com/5653024/electronic-arts-buckles-under-pressure-removes-taliban-from-medal-of-honor>> (viitattu 3.2.2014).

(2010c). Anti-Defamation League Slams 'Fun' Holocaust Game as Horrific and Inappropriate. *Kotaku* 11.12.2010. <<http://kotaku.com/5712163/anti-defamation-league-slams-fun-holocaust-video-game-as-horrific-and-inappropriate/all>> (viitattu 1.4.2014).

Glasser, AJ (2009). Insurgents Contributed To Development of Six Days in Fallujah. *Kotaku* 13.4.2009. <<http://kotaku.com/5209552/insurgents-contributed-to-development-of-six-days-in-fallujah>> (viitattu 22.1.2014).

Plunkett, Luke (2009). Konami Pulls Controversial Iraqi War Game. *Kotaku* 27.4.2009. <<http://kotaku.com/5229129/konami-pulls-controversial-iraqi-war-game>> (viitattu 23.1.2014).

NEW YORK TIMES

New York Times (1991). Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme. *The New York Times* 1.5.1991. <<http://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html>> (viitattu 4.1.2014).

Richtel, Matt (1999). NEWS WATCH; Game Makers on the Defensive After the Columbine Shootings. *The New York Times* 29.4.1999. <<http://www.nytimes.com/1999/04/29/technology/news-watch-game-makers-on-the-defensive-after-the-columbine-shootings.html>> (viitattu 2.4.2014).

PCMag

Mlot, Stephanie (2012). After Newtown, Gamer Calls for Online Shooter 'Ceasefire.' *PCMag* 17.12.2012 <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2413319,00.asp>> (viitattu 21.3.2014).

POLYGON

Crecente, Brian (2013a). Connecticut town holds drive to collect and destroy violent video games. *Polygon* 2.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/1/2/3828182/connecticut-town-holds-drive-to-collect-and-destroy-violent-video>> (viitattu 7.4.2014).

(2013b). Connecticut town cancels plan to collect and destroy violent video games. *Polygon* 9.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/1/9/3852594/connecticut-town-cancels-plan-to-collect-and-destroy-violent-video>> (viitattu 7.4.2014).

McWhertor, Michael (2013). The Stanley Parable update in the works to remove offensive images. *Polygon* 23.10.2013. <<http://www.polygon.com/2013/10/23/5022434/the-stanley-parable-update-in-the-works-to-remove-offensive-images>> (viitattu 6.3.2014).

Tach, Dave (2013). Researchers express concerns about APA Task Force on Violent Media. *Polygon* 30.9.2013. <<http://www.polygon.com/2013/9/30/4786466/group-of-228-calls-on-apa-to-review-media-violence-research>> (viitattu 7.4.2014).

REUTERS

Carsten, Paul (2013). China's army defends 'sovereign territory' from Japanese - in video game. *Reuters* 1.8.2013. <<http://www.reuters.com/article/2013/08/01/us-china-game-idUSBRE9700OS20130801>> (viitattu 31.3.2014).

SCHOOL SHOOTERS .INFO

Langman, Peter (2009b). Eric Harris's Journal Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Eric%20Harris%27s%20Journal%201.2.pdf> (viitattu 21.3.2014).

(2009c). Dylan Klebold's Journal and Other Writings Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Dylan%20Klebold%27s%20Journal%20and%20Other%20Writings.pdf> (viitattu 21.3.2014).

SLATE

Alexander, Leigh (2009). And You Thought Grand Theft Auto Was Bad: Should the United States Ban a Japanese "Rape Simulator" Game? *Slate* 9.3.2009. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2009/03/and_you_thought_grand_theft_auto_was_bad.html> (viitattu 27.2.2014).

TECHIE NEWS

Mandalia, Ravi (2013). Battlefield 4 banned in China. *Techie News* 27.12.2013. <<http://www.techienews.co.uk/974086/battlefield-4-banned-china/>> (viitattu 31.3.2014).

TELEGRAPH

Telegraph (2009). X-box game based on Iraq conflict battle angers veterans. *The Telegraph* 7.4.2009. <<http://www.telegraph.co.uk/technology/microsoft/5119042/Xbox-game-based-on-Iraq-conflict-battle-angers-veterans.html>> (viitattu 23.1.2014).

WALL STREET JOURNAL

Brophy-Warren, Jamin (2009a). Iraq, the Videogame. *The Wall Street Journal* 6.4.2009. <<http://online.wsj.com/news/articles/SB123902404583292727>> (viitattu 22.1.2014).

(2009b). The Board Game No One Wants to Play More Than Once. *The Wall Street Journal* 24.6.2009. <<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2009/06/24/can-you-make-a-board-game-about-the-holocaust-meet-train/>> (viitattu 1.4.2014).

WASHINGTON POST

Washington Post (2012). Remarks from the NRA press conference on Sandy Hook school shooting, delivered on Dec. 21, 2012 (Transcript). *The Washington Post* 21.12.2012. <http://www.washingtonpost.com/politics/remarks-from-the-nra-press-conference-on-sandy-hook-school-shooting-delivered-on-dec-21-2012-transcript/2012/12/21/bd1841fe-4b88-11e2-a6a6-aabac85e8036_story.html> (viitattu 11.6.2014).

WIRED

Kim, Monica (2013). No More Helpless Damsels: One Gamer's War on Sexism. *Wired* 16.8.2013. <http://www.wired.com/gamelife/2013/08/ap_alphageek/> (viitattu 5.3.2014).

Scheeres, Julia (2002). Games Elevate Hate to New Level. *Wired* 20.2.2002. <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/02/50523>> (viitattu 14.2.2014).

Kirjallisuus

American Psychological Association (2005). *Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf>> (viitattu 7.4.2014).

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.

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

Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S.

CEDAW (2009). *Concluding Observations of the Committee on the Elimination of Discrimination against Women: Japan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www2.ohchr.org/english/bodies/cedaw/docs/co/CEDAW.C.JPN.CO.6.pdf>> (viitattu 9.3.2014).

Cullen, Dave (2009). *Columbine*. New York: Twelve.

Dahlgren Susanne, Sari Kivistö & Susanna Paasonen (toim.) (2011). *Skandaali! Suomalaisen taiteen ja politiikan mediakohut*. Porvoo: Helsinki-kirjat.

Dworkin, Andrea (1988). *Letters from a War Zone*. New York: Lawrence Hill Books.

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

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics – The Social Construction of Deviance, 2nd Edition*. Oxford: Wiley-Blackwell.

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

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (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.

Jefferson County Sheriff's Office (JCSO) (1999). *Student Faculty: Not On Location – P-S*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://evanlong.net/columbine-shooting/StudentFacultyNotonLocationP-S.pdf>> (viitattu 20.3.2014).

Kangas, Sonja (2002). Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 2002.

Kocurek, Carly A. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, 12 (1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> (viitattu 3.3.2014).

Langman, Peter (2009a). *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*. New York: Palgrave MacMillan.

Lawrence, Regina G. & Thomas A. Birkland (2004). Guns, Hollywood, and School Safety: Defining the School-Shooting Problem Across Public Arenas. *Social Science Quarterly* 85 (5), 1193-1207.

Linke, Uli (1999). *German Bodies: Race and Representation After Hitler*. New York: Routledge.

Lowry, Richard S. (2010). *New Dawn: The Battles for Fallujah*. New York: Savas Beatie.

MacKinnon, Catharine & Andrea Dworkin (toim.) (1997). *In Harm's Way: The Pornography Civil Rights Hearings*. Cambridge: Harvard University Press.

Moriarty, Tom (1983). Focus On: Uncensored Videogames – Are Adults Ruining It For The Rest of Us? *Videogaming and Computer Gaming Illustrated* 10/1983, 19-21, 61-62.

Morris-Friendman, Andrew & Ulrich Schhädler (2003). "Juden Raus!" (Jews Out!) – History's most infamous board game. *Board Game Studies* 6, 47-58. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/BGS6FriedmanSchaedler.pdf>> (viitattu 24.2.2014).

Mystique (1982). *Swedish Erotica Presents: Custer's Revenge – Instructions*. Northridge: American Multiple Industries, Inc.

Reyhani, Roman (2007). The Legality of the Use of White Phosphorus by the United States Military During the 2004 Fallujah Assaults. *Journal of Law and Social Change* 10 (1), 1-46.

Sandler, Winifred Ann (1984). The Minneapolis Anti-Pornography Ordinance: a Valid Assertion of Civil Rights. *Fordham Urban Law Journal*, 13 (4), 909-946.

Sedensky III, Stephen J. (2013). *Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 12, 2012*. Hartford: Connecticut State's Attorney Office. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.ct.gov/csao/lib/csao/Sandy_Hook_Final_Report.pdf> (viitattu 7.4.2014).

Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830-1996*. Basingstoke: Macmillan.

Thorn, Clarissa & Julian Dibbell (toim.) (2012). *Violation: Rape in Gaming*. North Charleston: CreateSpace.

Yhdysvaltain kongressi. *Senate Concurrent Resolution 40 – Relative to Halting Distribution of a Certain Neo-Nazi Computer Game. 21.5.1991*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?r102:S21MY1-857>> (viitattu 5.1.2014).

Yhdysvaltain oikeusministeriö (1986). *Attorney General's Commission on Pornography – Final Report*. Washington: Yhdysvaltain oikeusministeriö. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.communitydefense.org/lawlibrary/agreport.html>> (viitattu 20.2.2014).

Artikkeli

Pelaamisen moraali Macaossa:

Havaintoja rahapeliteollisuuden nopean nousun kokeneiden macaolaisten
moraalisten näkemysten narratiivisesta rakentumisesta

JUKKA JOUHKI

Jyväskylän yliopisto

jukka.jouhki@jyu.fi

Tiivistelmä

Macaon rahapelimonopoli loppui vuonna 2002, mikä aloitti kasinobisneksen ja Macaon julkisen talouden huiman kasvun, kun ulkomaiset kasinoyhtiöt ja -turistit ryntäsivät kaupunkiin. Macaon puoli miljoonaa asukasta elää alueella, joka vastaa kooltaan kolmasosaa Manhattanista. Vuosittain alueelle tulee 30 miljoonaa onnenpeleistä jännitystä hakevaa kasinoturistia. Turistit jättävät Macaon kasinoille noin 30 miljardia euroa vuosittain, mikä tarkoittaa Macaon hallinnolle jatkuvaa lottovoittoa verotuloina. Vuosikymmenen aikana tapahtunut yhä kiihtyvä rahapelaamisen aiheuttama yhteiskunnallinen muutos on pakottanut macaolaiset pohtimaan rahapelaamisen sosiaalisia, kulttuurisia ja taloudellisia puolia. Tämän artikkelin tarkoituksena on käsitellä macaolaisten moraalisia asenteita liittyen rahapelaamiseen ja erityisesti nopeaan rahapelibisneksen kasvuun Macaossa. Artikkelitukeutuu macaolaista ja laajemmin kiinalaista rahapelaamista koskevaan tutkimuskirjallisuuteen.

Avainsanat: Macao, rahapelaaminen, moraali, narratiivi

Abstract: The Moral of Gambling in Macao

Macao's gambling monopoly ended in 2002 which started a rapid growth in casino business and Macao's public economy as international casino companies and tourists started to flood the city. Nowadays, Macao is a city of half a million people living in an area that is one third of the size of Manhattan, and welcoming a yearly 30 million of tourists enthused about games of luck. The tourists spend annually about 30 billion euros in the Macao casinos which means a constant lottery winning in the form of casino taxes to Macao's government. The increasingly rapid change that has taken place in a decade has forced Macao people to contemplate on the social, cultural and financial values of gambling. The purpose of this article is to draw on prior research on gambling in Macao and in China in general as well as interviews conducted with Macao residents, in order to discuss the moral attitudes Macao residents have towards gambling in general and particularly the rapid growth of gambling business in Macao.

Keywords: Macao, gambling, moral, narrative

Johdanto

Macao on Kiinan erityishallintoalue, joka sijaitsee Hongkongin naapurissa. Voi hyvinkin olla, että rahapelaamisen vapautuminen on poliittisesti ja kulttuurisesti tärkein tapahtuma Macaon historiassa. Jopa tärkeämpi kuin vuosi 1557, jolloin alue liitettiin Portugalin imperiumiin tai vuosi 1999, kun valta siirtyi takaisin Kiinalle. Tämän artikkelin tarkoituksena on analysoida Macaon kasinotalouden vapautumisen myötä tapahtunutta rahapelibuumia ja siihen liittyvää moraalis-kulttuurista kontekstia. Jokaisella Macaossa asuvalla tuntuu olevan paljon sanottavaa kasinotaloudesta ja muutoksesta, huolimatta siitä pelaako hän tai onko hänellä kytköksiä kasinoihin vai ei. Pelaamisessa ja sen vaikutuksessa sosiokulttuuriseen ympäristöönsä nähdään erilaisia hyviä ja huonoja puolia. Näin ainakin artikkelia varten haastateltujen macaolaisten tapauksessa. Kiteytettynä tutkimuskysymykseni on: *Kuinka macaolaiset merkityksellistävät rahapelaamista moraalisenä ilmiönä?* Artikkelissani kysyn, millaisena moraalisenä ilmiönä macaolaiset näkevät nopean ja massiivisen rahapelaamisen kasvun ja sen myötä tulleet taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset vaikutukset. Vastaan kysymykseen pääasiallisesti tutkimuskirjallisuuden ja pilottitutkimukseen liittyneen kenttätömatkani aikana (lokakuussa 2013) keräämäni haastatteluai-
neiston avulla¹. Koska artikkelissa käsitellään tutkimusprojektin alustavaa kenttätöaineistoa, ovat myös johtopäätökset alustavia ja suuntaa-antavia.

"What happens in Vegas .. is nothing compared to Macau." Sanonnan uudelleenmuotoilu (Boyce 2013) on osuva, koska vuonna 2006 Macao ohitti Las Vegasin maailman suurimpana kasinotaloutena ja on nykyään kuin suurempi versio Las Vegasista (Loi & Kim 2010, 268). Rahapelaaminen on ollut laillista Macaossa jo 1800-luvun puolivälistä lähtien, mutta vuosituhannen vaihteeseen

saakka se oli verrattain pienen mittakaavan monopolisoitua toimintaa, jonka mainetta tahrasivat kytkökset järjestäytyneeseen rikollisuuteen (Clarke 2008, 399; McCartney ym. 2009, 181). Vuonna 2002 Macaon kasinomarkkinat avautuivat kansainvälisille toimijoille, joita houkutteli erityisesti Kiinan vaurastuvan keskiluokan asiakaspotentiaali. (Manfredini ym. 2012, 4-5; Loi & Kim 2010, 270.) Manner-Kiinassa rahapelaamisella on pitkät perinteet, mutta se on lottoamista lukuun ottamatta siellä laitonta, joten Macaon julkiselle taloudelle kasinobisneksen vapauttaminen on ollut lottovoitto. Nykyään 600 000 asukkaan kokoinen ja alueeltaan vain 29 km² oleva kaupunki² saa vuosittain miltei 30 miljoonaa turistia vieraakseen, joista 90 prosenttia tulee Kiinasta etsimään ”hetkelistä eskapistista urbaania kokemusta” (Manfredini ym. 2012, 6). Jokainen vieras kuluttaa jo pelkästään kasinoilla keskimäärin tuhat euroa³ ja toiset tuhat euroa muihin palveluihin (Statistics and Census Service 2014). Rahapelaamisesta saatu tulo onkin kuusinkertainen Las Vegasiin verrattuna, joten ei ole ihme, että esim. *Forbes* kertoi Macaon olevan ”Vegas steroideilla” (ks. myös Simpson 2012, 11).

Vuonna 2012 Macaossa oli kuusi lisensoitua monikansallista kasinoyhtiötä, joilla oli yhteensä 35 pelikasinoa. Kuudesta kasinosta vain yksi eli *S. J. M.* on macaolaista alkuperää ja loput (*Galaxy*, *Venetian*, *Wynn*, *Crown* ja *MGM*) australialais- tai amerikkalaislähtöisiä kansainvälisiä yrityksiä. Onnenpelit (”Games of Fortune”⁴) ovat rahapeleistä suurin tulonlähde, ja onnenpeleistä ylivoimaisesti suosituin on *baccarat*⁵, josta merkittävästi suurin tuotto tulee erityisesti VIP-huoneista, joissa pelataan isolla rahalla (ks. esim. Wang & Zabielskis 2010). Tämä on merkittävä ero vaikkapa Las Vegasiin, jossa peliautomaatit ovat suurin tulonlähde. Macaossa esimerkiksi taitoa vaativat *Texas hold'em* ja *stud poker* edustavat vain puolta prosenttia kasinopelien tuotosta ja laukkavedonlyöntikin on Macaossa hyvin marginaalisessa asemassa verrattuna esimerkiksi Hongkongiin, jossa se on urheiluedonlyönnin ja loton lisäksi ainoa laillinen rahapeli.⁶ (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014; Wan ym. 2012.)

Macaoon tulevat turistit kuluttavat rahapeleihin vuosittain noin 30 miljardia euroa, josta (bruttosummasta) Macaon hallinto verottaa 38–39 prosenttia. Puolen miljoonan asukkaan Macaolle tulee siis jo pelkästään kasinosektorilta reilut kymmenen miljardia euroa verotuloa vuosittain. Macaon

bruttokansantuote henkeä kohden onkin Luxemburgin jälkeen maailman toiseksi suurin ja on kasvanut viimeisen vuosikymmenen aikana 10–20 prosentin vuosivauhdilla. Kymmenessä vuodessa Macaon kokonaisbruttokansantuote on yli viisinkertaistunut. (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014; Bureau Center for Gaming Research 2012.) Edellä kuvattu nopea taloudellinen kasvu ja sen myötä infrastruktuurin muutos ovat myös suuri sosiaalinen muutos. Rahapelibuumin myötä Macaon kaupunkikuva on muuttunut radikaalisti kuin myös se, kuinka macaolaiset suhtautuvat työhön, kansainvälisyyteen, Kiinaan, rahaan ja toisiinsa. (Gu & Tam 2011; Zheng & Hung 2012).

Kasinot eivät ole ainoastaan pelaamisen paikkoja, vaan useimmiten niiden ympärille on rakennettu hotelleja, teemaympäristöiksi suunniteltuja ylellisiä ostoskeskuksia, kylpylöitä, teattereita ja muita viihdepalveluja. Tällaisiin kuuluu muun muassa maailman suurin kasino, *The Venetian Macao*, joka on Las Vegasissa sijaitsevan *The Venetianin* suurempi versio. Sen sisälle rakennettu venetsialaistyylinen kanaali gondoleineen, merkkituoteliikkeet, ravintolat ja viihdeareenat houkuttelevat myös matkailijoita, jotka eivät pelaa rahapelejä. (Wong 2013, 249.) Macaon rahapelinäyttämöä onkin kutsuttu ”leikkaa ja liimaa” -malliksi, koska se on niin samanlainen kuin Las Vegas yleisilmeeltään (Loi & Kim 2010, 274). Turistit tulevat Macaoon pelaamisen lisäksi myös matkailunautinnon ja palveluiden vuoksi sekä viettämään aikaa perheen parissa. Sinänsä motivoitioissa ei ole mitään erilaista amerikkalaisten Las Vegasiin menemiseen verrattuna. Kiinalainen kasvava keskiluokka haluaa laatua, palvelua ja ylellisyyttä. (Wong & Rosenbaum 2012, 44–47.)

Kulttuurisesti turismin lähtökohdat Macaossa ovat kuitenkin erilaiset kuin esimerkiksi Las Vegasissa, sillä voidaan sanoa, että kiinalainen yhteiskunta on verrattain vasta ja nopealla vauhdilla tutustunut myöhäismodernin todellisuuden kanssa, siirtynyt – kärjistäen – kommunistisesta agraarikulttuurista urbaaniin kapitalismiin, jossa kansalaiset yhä enenevässä määrin panostavat globalisoituneesta kulutuskulttuurista kumpuavaan imagon rakennukseen ja elämäntyyliin, mutta toisaalta myös fyysiseen turvallisuuteen. Macaon kasinokomplekseissa voikin turvallisesti kokea jännittäviä spektaakkeleita, joita ovat esimerkiksi erilaiset taika-, akrobaatti- ja musiikkishowt, teemoitetut ostosympäristöt (esim.



Kuva 1. The Venetianin sisällä virtaa keinotekoinen kanaali.

kasinokompleksin sisään rakennettu venetsialaistyyppinen kanaali) sekä itse pelaamisympäristö (ääni- ja valotehosteiltaan jännittävät peliautomaatit, suuret pelisalit, ylelliseltä näyttävä peliympäristö). Speaktaakkelimaisuus on tärkeää niin pelaajille kuin muillekin matkailijoille. (Simpson 2009; Manfredini ym. 2012, 7.)

Macaon identiteettiä hallitsi pitkään tietty eristäytyneisyyden kokemus, mutta pitkälti rahapelitalouden myötä Macao on kansainvälistynyt nopeasti (Clarke 2008, 397–398). Macaon kulttuurista, sosiaalista ja fyysistä kaupunkitilan muutosta tutkineiden Manfredinin ynnä muiden (2012, 8) mukaan Macao on uudelleenmuotoillut oman identiteettinsä ja kollektiivisen muistinsa ”naamioissaan todellisuuden” kasinoihin liittyvillä teemaympäristöillä. Näkemyksestä huokuu yleinen akateeminen ja ei-akateeminenkin kritiikki ison rahan pelikasinobisnestä ja sen myötä koettua ”epäautenttisuutta” kohtaan. Selvää toki on, että macaolaisuus hakee kansainvälistä identiteettiään menneen kolonialistisen portugalilaisuuden ja alati läsnä olevan kiinalaisuuden välillä, samalla totutellen uuteen hyperkapitalistiseen talouteen, jota sosialismin jälkeisen Kiinan urbanisoituneet kansalaiset tulevat Macaoon joukoittain kokeilemaan. Manfredini ynnä muut (2012, 2) ovat ainakin oman alustavan kenttätöaineistoni pohjalta

oikeassa maltillisemmassa näkemyksessään, jonka mukaan Macaon nopea fyysinen muutos on synnyttänyt myös nopean sosio-materiaalisten suhteiden muutoksen, jossa koettu tila ikään kuin fragmentoituu ja järjestäytyy uudelleen, kenties jättäen monet macaolaiset hämmentyneeksi. Toisaalta samaa voidaan sanoa Kiinan muistakin osista, joissa muutos, kaupungistuminen ja kansainvälistyminen ovat olleet vähintään yhtä nopeaa. Monet tutkijat ottavatkin Macaon kaupunkikuvan muutokseen reilusti kantaa tutkimuksissaan:

Viime vuosina macaolaiset ovat toisinaan kokeneet olevansa rekolonisaation ristiriitaisten muotojen uhreja. Yhtäällä alueeseen vaikuttaa Peking ja toisaalla Vegasin tyylinen kasinokapitalismi. Mitä mahdollisuuksia, näiden jättiläismäisten pihtien välissä, on paikalliskulttuurilla jäädä henkiin? [...] Macao on kenties maailman suurin kitschin ulkoilmamuseo, mistä ilmiöstä vastuullisia ovat lähinnä kasinot. Omituista Vegas-tyylistä mahtailevuutta yhdistetään jatkuvasti mauttomiin epäaitoihin kiinalaisiin lisuke-elementteihin: The Emperor, The Pharaoh's Palace, the Greek Mythology Casino. Keksittyihin sekoituksiin päätyemisessä ei ole pulaa orientalisoinnista (ja itse-orientalisoinnista). (Archer & Kelen 2011, 141–145.)

Otteessa on mielenkiintoista, kuinka vertaisarvioidussa journaaliartikkelissa (Sagen kustantama *Space and Culture*) kasinojen vaikutusta Macaoon voi melko epäakateemisesti kuvailla käyttämällä allegoriaa pihdeistä ja olettaa, että on olemassa jonkinlainen autenttinen paikalliskulttuuri, jonka kasinot tuhoavat (kasinot ilmeisesti eivät voi olla osa paikalliskulttuuria) ja ”epäaito” kiinalaisuus, jota kasinoiden lisuke-elementeissä edistetään. Artikkelin kirjoittajat näyttävät myös kritisoivan kasinokulttuuria



Kuva 2. Valoshow kasinolla.

vetoamalla makuasioihin: kasinot näyttävät mauttomilta. Mielestäni ote toki kertoo Macaon nopean kehityksen esiin nostamista suurista kaupunkitilaan liittyvistä kysymyksistä, mutta se toimii myös hyvänä esimerkkinä melko yleisestä negatiivisesta akateemisesta asenteesta Macaon kasinobuumiin – ja kenties ylipäätään sivistyneistön suhteesta rahapelaamiseen.

Haastatteluaineisto ja sen tarkastelu

Haastatteluaineistoni koostuu yhteensä kymmenestä haastattelusta, jotka on tehty aikavälillä 14.–19.10.2013 Macaossa. Avoimen ja puolistrukturoidun välillä vaihtelevissa haastatteluissa on keskitytty niin rahapeliteollisuuden palveluksessa oleviin henkilöihin (4 kpl), rahapelitutkijoihin⁷ (3 kpl) ja ”tavallisiin” macolaisiin (3 kpl), joilla ei ole suoraa kytköstä rahapeliteollisuuteen. Haastateltavat hankittiin lumipallomenetelmällä, joka pohjautui kenttätöön tutkimusavustajatulkien⁸ kontaktiverkostoon. Jokainen haastattelu alkoi mahdollisimman avoimena, sillä haastateltavilta kysyttiin aluksi heidän elämästään Macaossa niin, että he voivat valita itse narratiivinsa eli tapansa kertoa. Monet haastateltavat

eivät juuri muita pääkysymyksiä tarvinneetkaan, koska he alkoivat omatoimisesti kertoa Macaon kasinotaloudesta, nopeasta talous- ja väestönkasvusta sekä muista sosiokulttuurisista muutoksista. Useimmiten haastateltavia ei myöskään tarvinnut erikseen kehottaa puhumaan rahapelaamisen ja siihen liittyvien ilmiöiden moraalista puolista. Jos taas haastateltava oli vähäpuheisempi, haastattelussa käytettiin strukturoidumpaa kysymyslistaa, jossa käsiteltiin haastateltavan taustaa, suhdetta rahapelaamiseen, näkemyksiä liittyen nykypäivän Macaoon ja rahapelaamiseen sekä sen myötä tulneiden muutosten moraaliseen puoleen. Haastatteluissa en lähtökohtaisesti pyrkinyt keskittymään moraalisiin, mutta koska moraalit nousi haastatteluissa useimmiten selvästi tärkeäksi puheenaiheeksi, annoin haastateltavien puhua siitä mahdollisimman laajasti.

Lähestyn tutkimuskysymystäni, rahapelaamisen moraalien merkityksellisistä Macaossa, kiinalaisen rahapelaamisen kulttuurisessa kontekstissa, sillä Kiinassa on perinteisesti harrastettu rahapelaamista, joskin hyvin erilaista kuin Macaossa nykyään. Rahapelaamisen moraalit nousevat jännitteiseksi ilmiöksi kansainvälistä rahapelikulttuuria omaksuneessa Macaossa, joka kuitenkin kulttuurisesti kuuluu Kiinan vaikutuspiiriin. Perinteinen ja moderni asettuvat moraaliseen vuorovaikutukseen macolaisten suhtautumisessa rahapelaamiseen. Moraalia kartoittava tutkimuskysymys on siksi laaja ja mahdollistaa monenlaisia näkökulmia, minkä näen tarkoituksenmukaiseksi, sillä kysymys on aiheeseen johdattelevasta kartoituksesta. Luonnollisesti laaja aihealue estää pureutumasta syvemmin merkitysten rakentumisen yksityiskohtiin, mutta toivon tähän aukevan mahdollisuuksia seuraavan kenttätömatkan jälkeen. Nyt tarkoituksena oli antaa tilaa mahdollisimman spontaanille merkitysten nousemiselle, ilman että haastattelija ohjaa haastateltavaa liikaa ennakkokäsitystensä mukaisille alueille. Kuitenkin jokaiselta haastateltavalta kysyttiin vähintäänkin tämän suhtautumisesta Macaon muuttumiseen ja rahapelaamiseen ylipäätään. Haastattelujen kulkuun vaikutti niiden videoiminen mahdollista julkista käyttöä varten⁹. Siksi haastatteluihin tulee suhtautua tietyssä määrin varauksellisesti, koska on mahdollista, että ilman videointia haastatteluissa annettu informaatio olisi ollut esimerkiksi intiimimpää, henkilökohtaisempaa tai kriittisempää.



Kuva 3. Turisteja kasinon aulassa. © Ronan Browne

Yksi merkittävä puute kokonaiskuvan muodostumisessa on se seikka, että vaikka useimmat haastateltavat ovat pelanneet kasinopelejä ainakin hiukan, tutkimuksessa ei ole haastateltu yhtäkään Macaon ulkopuolelta tullutta rahapelituristia, jotka kuitenkin ovat enemmistönä macaolaisten kasinoiden asiakaskunnassa. Kun potentiaalisia haastateltavia kenttätutkimuksen alussa kartoitettiin, tuli nopeasti selväksi, että useimmat pelaajat kokevat pelaamisen jossain määrin arveluttavaksi harrastukseksi. Varsinkin jos kysymys oli mannerkiinalaisesta valtion virkamiehestä tai muun korkean statuksen omaavasta henkilöstä, kukaan ei halunnut tulla haastatelluksi (tai varsinkaan videoiduksi) henkilönä, jolla on varaa sijoittaa rahapelaamiseen. Rahapelaaminen erityisesti macaolaisessa mittakaavassa on monien mielestä moraalisesti stigmatisoivaa toimintaa ja assosioituu usein myös rahanpesuun. Tämä seikka voidaankin nähdä eräänlaisena tutkimustuloksena: rahapelaamiseen liittyy Macaossa merkittäviä tabuja. Toinen puute haastatteluaineistossa on se, että en haastatellut kuin yhtä Macaosta syntyisin olevaa henkilöä. Kaksi haastateltavista oli kotoisin Yhdysvalloista ja muut manner-Kiinasta tai Hongkongista. Jokainen haastateltava oli kuitenkin jo vuosien ajan asunut vakituisesti Macaossa ja kotiutunut Macaoon. Toisaalta asetelma heijastaa Macaoon tulevan siirtotyövoiman määrää ja alueen kansainvälistymistä¹⁰.

Haastatteluaineiston analyysi mahdollistaa aina monenlaisia lukutapoja. Tässä tekstissä olen pyrkinyt hahmottamaan kertomuksellisia kokonaisuuksia ja osa-alueita, joiden tunnistamista kutsutaan usein narratiivisen metodin prosessiksi. Koska tässä tekstissä kysymys on pilottitutkimuksestani, jonka kenttätutkimusaineisto on verrattain vähäinen ja ainoastaan suuntaa-antava, ei metodikaan näyttäydy analyysissä teräväpiirteisenä. Jossain määrin onkin tyylikysymys, kokeeko laadullisen haastattelun analysoivan metodin esimerkiksi lähilukuna, diskurssianalyysinä, laadullisena sisällönanalyysinä tai vaikkapa kehysanalyysinä. Jokaisessa vaihtoehdossa pyritään hahmottamaan puheenvuoroista nousevia teemoja, mutta narratiivinen analyysi eroaa näistä kerronnallistamisen ja tarinallistamisen painottamisesta. Narratiivisessa analyysissä hahmotetaan usein niin sanottuja tyyppikertomuksia (vrt. diskurssianalyysin diskurssit),

joiden avulla osoitetaan yleisiä ajattelu- tai toimintatapoja, merkityksiä ja asenteita. (Bruner 1991; Koski 2007; Wortham 2001.)

Koska lähestyn tutkimusaihetta laadullisen kulttuuritutkimuksen lähtökohdista, näen haastatteluaineiston kertomuksellisina valintoina, jotka kumpuavat käsiillä olevasta ilmiöstä – tässä tapauksesta rahapeliteollisuuden myötä muuttuvan Macaon kokemisesta. Vaikka narratiivit eivät olekaan absoluuttisessa mielessä luotettavia kuvauksia fyysisestä todellisuudesta, ne ovat luotettavia kuvauksia siitä, mikä haastateltaville on merkittävää heidän kokemusmaailmassaan ja mitä seikkoja he haluavat nostaa esille. Tässä artikkelissa narratiivit eivät siis ole niinkään selvityksiä tapahtumista kuin kokemuksellisuuden sanallistamisia. (Ks. esim. Hyvärinen 2010, 91–92; Hägg 2010.) Lisäksi ”suurten kertomusten” sijaan keskityn pikemminkin mikronarratiiveihin, joilla puhujat ilmaisevat suurempaan sosiokulttuuriseen kokonaisuuteen nivoutuvia henkilökohtaisia kokemuksia (ks. esim. Koskinen-Koivisto 2013, 10; Gergen & Gergen 1983). Samoin kuin Jyrki Pöysä (2010, 153) kertoo identiteetin tuottamisen olevan tilanteinen ja yhteistoiminnallinen tapahtuma, niin myös narratiivien rakentuminen tapahtuu haastateltavan ja haastattelijan yhteistyönä. Toisin sanoen ne moraaliset narratiivit, joka artikkelissani olen auki kirjoittanut, ovat yhtä lailla niin tutkijan kuin tutkittavien tulkinnan tulosta. Haastatteluaineiston kanssa limittyä aihetta kontekstoiva tutkimuskirjallisuus kiinalaisen rahapelaamisen merkityksistä, arvoista ja traditioista.

Kiinalainen rahapelikulttuuri ja moraali Macaossa

Cheng (2010, 49) kertoo, kuinka Konfutsen kuuluisin oppilas Meng Tzu (Chengin tekstissä kirjoitusasultaan ”Mencius”) piti rahapelaamista yhtenä viidestä suuresta paheesta, joista neljä muuta olivat laiskuus, nyrkkitappelu, menneen kärsimyksen unohtaminen ja lapsettomuus. Konfutselaisen ajattelun tai rahapelikäsitteen vaikutusta kiinalaiseen nykypäivään on vaikea arvioida, mutta selvää on, että rahapelaaminen on yleinen, mutta moraalisesti epämurkava osa kiinalaista kulttuuria (ks. esim. Latour ym. 2009, 477–478; Taormina 2009, 1052).

Pelaamisella on pitkät traditiot Kiinassa ja kiinalaiset ovat keskimäärin innokkaita pelaajia, mutta riippuu paljon puhujasta ja tutkijasta, kuinka *arvostettu* osa kiinalaista kulttuuria pelaaminen on. Jos oletetaan Kiinan lainsäädännön heijastavan kulttuurisia normeja, voidaan väittää, että ainoastaan lottoaminen on kiinalaisessa kulttuurissa hyväksyttyä rahapelaamista (ks. esim. Simon 2013, 209–210). Muutoin rahapelaaminen on kiellettyä, joskin laitton kasino- ja arvontatoiminta on Kiinassa yleistä ja vaikka pääsy ulkomaisille rahapelisivustoille on estetty, monet (erään arvion mukaan 2 %) kiinalaisista netinkäyttäjistä kiertävät estot ja pelaavat silti (Gainsbury 2012, 59; Tse ja ym. 2010, 1700–1701). Rahasta Kiinassa pelataan myös laittomilla kasinoilla ja käytännössä monissa pelihalleissa maksupoleteilla pelattavat pelit ovat eräänlainen rahapelaamisen muoto.

Toisaalta taitoa ja tuuria yhdistävä *mahjong*-peli¹¹ nähdään Kiinassa useimmiten positiivisessa valossa niin kuin myös muut agraarikulttuurin liittyvät pelit, joskin mahjong ”uhkapelinä” yritettiin Maon aikana hävittää Kiinasta. Lähes jokaisessa kiinalaisessa perheessä pelataan mahjongia, ja sen perinteistä ja monimutkaisempaa muotoa kutsutaankin ”terveelliseksi mahjongiksi”. Uudempaa ja yksinkertaisempaa mahjongia valtiolta on yrittänyt yhä vähentää, koska se on selkeämmin rahapeli, vaikka perinteisempääkin muotoa pelataan rahapanoksilla. (Wang 1995, 160–161; Steinmüller 2013, 193.) Kantoninkiinassa kuten muissakin Kiinan kielissä pelaamiselle on kaksi erilaista termiä: *waan2* (玩) ja *do2* (賭), joista ensimmäinen viittaa enemmän leikilliseen pelaamiseen, joka on ”terveellistä” ja sosiaalista, mutta jossa lisäjännityksenä voidaan käyttää rahapanoksia. Jälkimmäistä termiä puolestaan käytetään rahapanoksin pelaamisesta, joka voi olla pakonomaista, epäsosiaalista ja jossa voi hävitä suhteellisen paljon rahaa. (de Pina-Cabral 2002, 82.) Sanapari muistuttaa suomenkielisiä termejä (raha)peli ja uhkapeli. Termejä voidaan käyttää samasta pelistä, erona pelin ”henki”, niin kuin de Pina-Cabral kuvailee (de Pina-Cabral 2002, 83). Esimerkiksi päivällä mahjongia pelaavan kotirouvan peli muuttuu *waan2*:sta *do2*:ksi, jos tämä alkaa laiminlyödä kotirouvan rooliin liitettyjä velvollisuuksia. Rahapelaamisen moraalinen arvotus kiinalaisessa kulttuurissa näyttääkin olevan hyvin paljon riippuvainen panostetusta rahamäärästä ja pelin järjestäytymisen

asteesta. Pelin moraalista Macaossa kertoo myös se, että rahapelaamisen mainostaminen on Macaossa laitonta¹².

Kiinalaiset pelaajat haluavat pelata enimmäkseen onnenpelejä ja pelaajat kokevatkin tärkeäksi, että heidän mahdollinen pelimenestyksensä johtuu nimenomaan hyvästä onnesta eikä taidosta (Latour ym. 2009, 484; ks. myös Zhou ym. 2012, 379). Tosin tästä mahjongin pelaaminen näyttää olevan merkittävä poikkeus. Psykologista evidenssiä on kuitenkin siitä, että kun kiinalainen pelaa rahapelejä, todennäköisyyksien arvioiminen saa toiminnassa verrattain vähän painoarvoa (ks. esim. Lau & Ranyard 2005). On kuitenkin vaikea arvioida, onko kysymys siitä, että kiinalaisen pelaajan harjoittama todennäköisyyksien arvioiminen on epärealistista vai siitä, että kiinalaisessa kulttuurissa pelaaja on sosiaalisesti rohkaistunut ottamaan riskejä. Joka tapauksessa moraalisesti otollisin, sosiaalisesti jopa velvoittava aika pelata rahapelejä Kiinassa on kiinalainen uusivuosi, jolloin esimerkiksi mahjongia pelataan paljon (Latour ja muut 2009, 490; de Pina-Cabral 2002, 84). Tällöin Macaossakin valtion virkamiehet, joilta muina aikoina on kielletty pääsy kasinoille, saavat parin päivän ajan pelata rahapelejä. Tässä mielessä voidaan tulkita, että rahapelaaminen nähdään Macaossa runsaan alkoholin nauttimisen tai herkkuruokien syömisen kaltaisena ilmiönä, jolle on erityinen paikkansa arjen ja normaalin elämän ulkopuolella kiinalaisessa kulttuurissa.

Rahapelaaminen kasinoissa puolestaan näyttää saavan helpommin moraalista kritiikkiä. ”Se ei ole mentaalisesti tervettä”, kiteytti kielenkääntäjä **Meiying**¹³ (19.10.2013) rahapelaamisen ja moraalin suhteen Macaossa. Kertossaan kasinobisneksestä hän ehkä hieman nostalgisesti painotti perinteisen pelaamisen sosiaalisuutta. Hän kertoi lapsuudestaan manner-Kiinassa ja kuinka jännittäviä kokemuksia kukkotappelut ja heinäsirkoilla pelattavat nopeuskilpailut olivat. Perinteiset rahapelit ovat Meiyingin mielestä ”terveellä” tavalla sosiaalisempia kuin kasinolla pelaaminen, joten siksi niihin ylipäätään suhtaudutaan Kiinassa suopeammin. Mutta se tapa, jolla rahapelaaminen materialisoituu Macaossa on hänen mielestään arveluttava – eikä edes terveydelle hyvä. Samasta aiheesta puhuivat useat muutkin haastateltavat. Esimerkiksi antropologian professori **Peter Zabielskis** (16.10.2013) kertoi, kuinka macaolaisissa

kasinoissa peliautomaatit eivät ole niin suosittuja kuin pöytäpelit, juurikin sosiaalisen kanssakäymisen vuoksi.

Moraali ja sosiaalisuus ovatkin kiinalaisessa kulttuurissa kuten muuallakin yhteennivoutuneita ilmiöitä. Kiinalaista rahapelaamista tutkineen Steinmüllerin (2011) mukaan rahapelaamisen nähdäänkin tuottavan eräänlaista sosiaalista lämpöä ("social heat"), joka on hyödyllistä yhteisölle, kunhan se pysyy tietyissä "kohtuullisuuden" rajoissa. Tässä mielessä kiinalainen näkemys rahapelaamisesta ei ole moraaliltaan niin kategorisesti kieltävä kuin vaikkapa juutalais-kristillisessä perinteessä, jossa rahapelaaminen jo itsessään on nähty moraalisesti raskauttavana tekona, syntyinä (Matilainen 2009).¹⁴ Vaikka peliautomaatteja näkee macaolaisilla kasinoilla melko paljon, on selvää, että kiinalaiset suosivat ihmisten kanssa pelaamista (ks. myös Latour ja muut 2009, 492). Karkealla moraalisella asteikolla näyttäkkin siltä, että haastateltavien narratiiveissa arvostetuinta rahapelaamista on agraari-Kiinan perinteinen pelaaminen, jonka jälkeen tulee hyvän ja huonon moraalin rajamailla oleva sosiaalinen pelaaminen (pöytäpelit kuten *baccarat* tai *black jack*) kasinoilla ja vähiten arvostettuna esimerkkinä kasinoiden peliautomaatit. Toisaalta on selvää, että peliautomaatit ovat hyvin suosittuja niin Macaossa kuin manner-Kiinassakin, joten varmasti-kaan kaikki kiinalaiset eivät ajattele automaattipelaamista samoin. Tätä olisikin mielenkiintoista tutkia enemmän jatkossa.

Professori **Zabielskis** (16.10.2013) kuvaili kuinka myös Kiina niin monen muun valtion tapaan on sijoittanut "välttämättömän pahan", rahapelaamisen, periferiaan:

Rahapelaamista ei pidetä kovin hyvänä asiana kiinalaisessa kulttuurissa. Siksi tämä [Macao] on ainoa osa Kiinaa, jossa rahapelaaminen on laillistettu. Se on työnnetty reunalle, pois keskustasta, pois Pekingistä. Ja täällä sillä on hyvin pitkä historia. Toisaalta rahapelaaminen on olennainen osa kiinalaista kulttuuria, mutta ei business-tasolla, kuten täällä. Ei suurten infrastruktuuri-investointien keskiössä. [...] Se rajoittaa macaolaisten ylpeyttä siitä, että yli 95 prosenttia heidän taloudestaan liittyy rahapelaamiseen. [...] Heille rahapelaaminen on pahe, mutta se sattuu olemaan laillistettu pahe. [...] Ihmiset kyllä tuntevat hyvin addiktoivan rahapelaamisen vaarat.

Professori **Samuel Huangin** (15.10.2013) mukaan useimmat macaolaiset "suhautuvat pragmaattisesti" rahapelaamiseen. Vallalla on yleinen käsitys, että rahapelitalous on vain keino kohentaa Macaon taloutta. Kasino työn opiskelija **Jiahui** (19.10.2013) puolestaan osoittautui kertovan rahapelaamisen vaikutuksista kaikista positiivisimmin: "Rahapelaaminen on ehdottomasti hyvä asia! Ihmisten hyvinvointi on kohentunut entisestään", hän kiteytti. Jiahuin rahapelaamisen moraaliseen arviointiin vaikutti merkittävästi se, että hän oli aikoinaan työskennellyt pienellä palkalla huonekaluliikkeessä, ilman mahdollisuuksia urakehityksen suhteen. Jossain vaiheessa hänen aviomiehensä oli alkanut työskennellä rahapelituristien matkanjärjestäjänä, *junket promoterina*. Tällaisten matkanjärjestäjien tehtäviin kuuluu rahapelituristien opastaminen usein aina manner-Kiinasta Macaoon asti. Useimmiten he myös opastavat asiakkaitaan myös kasinopeleissä ja toisinaan lainaavat heille pelirahaakin. Kasinot rahoittavat mielellään matkanjärjestäjiä saadakseen vauraita pelaajia VIP-huoneisiinsa. (Ks. myös Siu 2007; Lam 2013.) Pikku hiljaa Jiahui alkoi auttaa miestään tämän työssä, minkä vuoksi kasinoympäristö ja monet pelitkin tulivat hänelle tutuksi. Toisinaan hän itsekin pelasi asiakkaiden kanssa. Lopulta hän halusi saada virallisen pätevyyden kasinopalvelualalle ja alkoi opiskella pelipöydän hoitajaksi. Haastattelun aikana hänellä olikin meneillään kaksi kuukautta kestävä koulutus, jonka jälkeen hänestä tulisi valtuutettu pelipöydän hoitaja. Jiahui ei kertonut yhtäkään negatiivista seikkaa rahapelaamisesta eikä tuntunut halukkaaltakaan ryhtyä pohdiskelemaan rahapelaamisen moraalisia varjopuolia, vaikka on oletettavaa, että hän oli sellaisista tietoinen. Hänen mielestään macaolaiset saavat olla tyytyväisiä työllisyyden kasvuun ja Macaon kehitykseen. Ainostaan rahapeliautomaatteihin hän suhtautui vieroksuen.

Jiao (19.10.2013) puolestaan oli huomattavasti kriittisempi rahapelaamisen moraalien suhteen. Hän oli työskennellyt pelipöydän hoitajana useita vuosia ja toimi nykyään jakajien esimiehenä. Hän myös opiskeli lisää työn ohessa edetäkseen urallaan korkeampaan esimiesasemaan. Pitkä kokemus pelialalta ei ollut vaikuttanut Jiaon näkemykseen positiivisesti. Hänen mielestään suurin osa macaolaisista ajatteli, että rahapelaaminen ei ole hyvä asia: "Heidän mielestään se ei ole hyvä asia, koska se aiheuttaa paljon perheongelmia ja jopa

rikkoo perheitä.” Jiao jatkoi, että monet pelivelkoihin joutuvat saattavat alkaa varastella maksaakseen velkojaan.¹⁵ Hän suhtautui omaan työhönsä käytännön-läheisesti. Hän työskenteli kasinolla, koska muutakaan työtä ei ollut aikoinaan saatavilla. Hän ei ollut siitä erityisen ylpeä, mutta hän oli työssään hyvä ja eteni nopeasti urallaan. Hänen vanhempansaakaan eivät vastustaneet Jiaon työtä kasinolla: ”Heille se on OK, koska he tietävät, että minulla ei ole... minä en yritä pelata rahasta. Minulla ei ole tällaisia tapoja... tai sellaista tapaa ajatella.”

Kaikki haastateltavat painottivat, että rahapelaaminen ei ole itsessään mitenkään moraalisesti arveluttavaa, joskaan Jiaota lukuun ottamatta kukaan ei maininnut pelaavansa aktiivisesti. Useimmat haastateltavista olivat pelanneet joskus pienillä panoksilla, kokeilunhalusta tai yhdessä ystävien kanssa. Lähes kaikki antoivat olettaa, että vain verrattain suurten summien riskeeraaminen oli moraalisesti väärin, vaikka siitä macaolainen yhteiskunta hyötyikin. Esimerkiksi **Meiying** (17.10.2013) kertoi, kuinka hän on käynyt kasinolla vain muutaman kerran, jos joku hänen manner-Kiinasta tulleista vieraistaan on halunnut pelata: ”Olen pelannut vähän joskus, mutta lähinnä vain omaksi huvikseni. On ihan OK pelata vähän, mutta jos joku haluaa tienata omaisuuden, silloin pelistä tulee vaarallista.” Sama näkemys toistui useimmissa haastatteluissa, mutta ainoastaan manner-Kiinasta kotoisin oleva yliopisto-opiskelija **Zhong** (17.10.2013) osasi kertoa omakohtaisen esimerkin rahapelaamisen varjopuolista: hänen huonekaverinsa joutui lopettamaan opiskelunsa, koska oli hävinnyt kaikki rahansa pelaamiseen. Vaikka hän on itse pelannut hieman, hänen mielestään rahapelaaminen yleensä ottaen oli moraalisesti epäilyttävää:

Se on vaarallista. Pelaamiseen voi tulla himo. Se ei ole hyvä asia ihmiselle, vaan aiheuttaa paljon ongelmia. [...] Kotikaupungissani rahapelaaminen on laitonta, mutta monet pelaavat salaisissa paikoissa. Täällä Macaossa voi pelata avoimesti.

Toinen haastattelemani opiskelija **Qiang** (17.10.2013), joka muuten oli hyvin-harvasanainen, innostui kertomaan, kuinka hän oli täytettyään kahdeksantoista vuotta mennyt kasinolle, mutta ei ollut uskaltanut muuta kuin katsella muiden pelaamista. Häneen oli kuitenkin tehnyt vaikutuksen se, kuinka paljon rahaa peleissä pyöri. Silti hän oli todennut, että vaikka rahapelaamisesta puhuttiin

paljon ja monet haaveilivat suurten summien voittamisesta, hän ei ollut kuullut yhtäkään voittajatarinaa.

Hotellin PR-johtajana työskentelevä **Feng** (18.10.2013) suhtautui positiivisesti rahapelaamiseen, kenties työnsäkin puolesta, mutta silti melko varovaisesti. Hänen ajatuksensa heijastavat Latourin ynnä muiden (2009, 491) tulintoja kiinalaisesta rahapelaamisesta; kiinalaisten sananlaskujenkin mukaan rahapelaaminen on hyväksi, jos sitä tekee vähän, mutta runsas pelaaminen on haitallista mielen hyvinvoinnille:

Rahapelaaminen on hyvin ihmeellistä ja stimuloivaa. Jos ihmisellä on ylimääräistä rahaa, mielestäni on ihan hyvä pelata, mutta ei liikaa. Manner-Kiinassa olemme huomanneet, että jos rahasta pelataan sopivilla panoksilla ja niin kuin se olisi vain harrastus, siitä voi nauttia paljon. Se on ihan OK. Älä pelaa liikaa. Toki on olemassa ammattilaispelaajia, jotka pelaavat esimerkiksi Texas hold'emia, mutta yleensä ottaen olen sitä mieltä, että jos ei pelaa liikaa, peli on harmitonta.

Professori **Samuel Huang** (15.10.2013) painotti kasinopelien kaksinaista asemaa macaolaisessa yhteiskunnassa. Yhtäältä kysymys on laillisesta viihteen muodosta, jonka kautta saadut tulot julkiselle sektorille päätyvät koulutukseen, terveydenhuolto ja kaupungin infrastruktuuriin, mutta toisaalta: ”Yksikään vanhempi ei rohkaise lastaan pelaamaan rahapelejä. Arvelisin, että tämä seikka ei tule muuttumaan.” Tämä vastaa havaintoja macaolaisten keskimäärin negatiivisesta asenteesta rahapelaamiseen, jota esimerkiksi Taormina (2009) on tutkinut.

Rahapelaamisen toimijat: hyvät, pahat, ulkopuoliset

Rahapelaamisen nopea kasvu on vaikuttanut myös macaolaiseen kaupunkikuvaan. Suuria kasinoita on noussut jo muutenkin tiheästi asutettuun kaupunkiin, kasinobisneksen synnyttämä varallisuus näkyy kansainvälisten hotelli-, ravintola- ja kahvilaketjujen runsaslukisuutena. Merkkituotteita myyviä kauppoja on perustettu tyydyttämään alati lisääntyvien rahapelituristien tarpeita. Macaossa rahapelitalouden kasvun synnyttämä lasvegasmainen kaupunkikuva on jatkuva muistutus siitä, mihin alueen talous pohjautuu ja mistä se on yhä enenevässä määrin riippuvainen. Usein kaupunkeihin pystytetyt suuret ja

huomiota herättävät rakennukset voidaan nähdä ikonisina elementteinä, vaurauden symboleina, joiden tarkoituksena ei ole pelkästään toimia jonkun toiminnan keskuksina, vaan sitouttaa ympäröivää kaupunkia, olla osa urbaania sosiaalista rituaalia, toimia ikään kuin lokaalin identiteetin rakenteena. Macaon kaltaisen turistiutopian rakennukset ovat kuitenkin globaalityyliä, kansainvälisten toimijoiden rakennuttamia. Niillä ei ole paikallista funktiota muutoin kuin kasinoyritysten taloudellisen performanssin juhlistajina. Niitä ei ole tarkoitettu paikallisille asukkaille, vaan vierailijoille. Macaossa *Macao Tower*, yli kolmesataa-metrinen näköalatorni, on osa tällaista ”autistista arkkitehtuuria”, joka ei osallista paikallisväestöä, vaan toimii joustavan kapitalismin toteemina. Näin ainakin Kaikan (2011, 982) kantaaottavan artikkelin mukaan (ks. myös Simpson 2012, 19). Lung (2008, 53) menee pidemmälle akateemisessa kritiikissään ja kutsuu Macaon kasinobisneksen ympärille syntyneitä rakennuksia ”arkkitehtonisiksi hirvittäviksiksi”.

Todennäköisesti länsimaista tai akateemista silmää kauhistuttavat arkkitehtoniset valinnat kuitenkin miellyttävät niiden kiinalaisia kuluttajia, joten voidaan ajatella, että Kaikan ja Lungin näkemyksissä kuvastuu rahapelikriittisen sivistyneistön ääni. Useimmat haastateltavatkin tuntuivat suhtautuvan kasinobisneksen monumentteihin epämukavina symboleina, jotka kertovat moraalisesti arveluttavan ilmiön liittyvän macaolaisten hyvinvoinnin kasvuun. Kasinot ovatkin huomattavasti muokanneet Macaon kaupunkikuvaa eikä niitä voi olla huomaamatta. Maapulan takia uusia kasinoita varten on jopa rakennettu keinoitekoista maata. Esimerkiksi Macaon alueeseen kuuluvat Taipan ja Coloanen saarten välinen viiden neliökilometrin kokoinen merialue kuivatettiin Cotai Strip’iksi, uudeksi kasinoalueeksi.

Kasinobisnekseen liittyvien rakennusten lisäksi myös Macaoon tulevat kymmenet miljoonat kasinoturistit ja siirtotyöläiset muistuttavat Macaon asukkaita jatkuvasti hyvinvointinsa moraalisesti merkittävästä pohjasta. Portugalin vallan aikana Macao oli matkailullisesti verrattain vähäinen kuriositeetti Hongkongin vieressä, ja nytkin harvat matkailijat Kiinan ulkopuolella ovat kiinnostuneita Macaosta, paitsi jos ovat kiinnostuneita rahapelaamisesta. Manner-Kiinassa sen sijaan Macao on nykyään hyvin suosittu ja tunnettu matkakohde. Yli 90

prosenttia Macaoon tulevasta pelaajista tulee juuri Kiinasta. Tyypillinen Macaoon tuleva pelituristi onkin keskiluokkainen kiinalaismies, joka pelaa baccaratia suurilla panoksilla samalla kun hänen vaimonsa ja lapsensa shoppailevat ostoskeskuksissa, joissa verotuksellisista syistä hinnat ovat huomattavasti halvemmat kuin manner-Kiinassa. Viestintätieteiden professori **Tim Simpson** (16.10.2013) Macaon yliopistosta kertoikin, että hän näkee Macaon eräänlaisena ”kulutuksen laboratoriona” (ks. myös Simpson 2008b, 1072 ja Simpson 2009, 64) kiinalaisille, jotka ovat siirtyneet maatalousvaltaisesta sosialistisesta yhteiskunnasta markkinavetoiseen urbaaniin yhteiskuntaan. Macaossa he voivat ikään kuin opiskella kapitalistista kuluttamista sen äärimuodossaan, rahapelaamisessa ja merkituotteiden ostamisessa. Antropologi **Peter Zabielskis** (16.10.2013) sen sijaan painotti eräänlaista kotikansainvälistymistä turistien Macao-kokemuksessa.



Kuva 4. Cotai Strip, kasinokeskittymä Macaossa.

Kiinalaisturistit tulevat Macaoon kokemaan kosmopoliittia elämää, mutta se ei ole Zabielskin mielestä ”oikeaa” Macaota:

Turistit tuntevat itsensä moderneiksi, kun he tulevat tänne pelaamaan [...]. He tuntevat olevansa osa kansainvälistä maailmaa täällä, mikä viehättää heitä Macaossa. Siksi meillä on täällä *the Venetian* ja kohta jopa Eiffelin torni. Turisteille on tärkeää nähdä maailma, mutta lähellä omaa kotiaan [...]. Joten täällä rakennetaan uudenlaista ylijärjestyksen, globaalia kulutuskulttuuria, enimmäkseen mannerkiinalaisia varten. He kuluttavat täällä paljon rahaa. Ilmeisesti Louis Vuittonin myymälä Macaossa, Wynn-kasinon lähellä, on suosituin Louis Vuitton -myymälä maailmassa. Mutta tällainen ei ole oikeastaan kuulu macaolaisuuteen. Macaon tapa tehdä asioita on hitaampi tai hillitympi tai... vähemmän kerskakulutukseen liittyvä. Mutta se näyttää muuttuvan aika nopeasti.

Zabielskin havainnot sopivat hyvin yhteen usein melko yleisen mutta nostalgisen akateemisen näkemyksen kanssa, jonka mukaan on olemassa jonkinlainen autenttinen, kenties muuttumaton paikalliskulttuuri, jonka ulkopuoliset markkinavoimat muuttavat. Tällaiseen katsomukseen viittaa esimerkiksi jo edellä esitetty Archerin & Kelenin (2011, 141–145) näkemys Macaosta ja on hyvä esimerkki laajemmasta globaalista keskustelusta, jossa ylijärjestyksen markkinatalous nähdään vastapoolina perinteikkäälle paikalliskulttuurille (ks. esim. Yeoh & Chang 2001; Smith 2001).

Meiying (17.10.2013) puolestaan kuvaili Macaoon tulijoiden keskiluokaisuutta ja kuinka ”tarpeeksi rikkaat” kiinalaiset matkaajat menevät mieluummin Yhdysvaltoihin tai Japaniin, vähemmän menestyneen väestön päätyessä Macaoon. Joka tapauksessa matkustusinto manner-Kiinassa on kovasti lisääntynyt ja Macao on monille sopivan lähellä. Macaoon tullaan pelaamaan ja shoppailemaan. Macaolaiset arvostavat suuresti turismin tuomia tuloja, mutta eivät erityisesti arvosta itse turisteja tai ainakaan heidän aiheuttamaansa painetta kaupungin infrastruktuurille, mikä teemana toistui lähes jokaisessa haastattelussa. Kaksijakoinen suhtautuminen turisteihin ilmeni hyvin Meyingingin tokaisusta: ”Me rakastamme heitä ja me vihaamme heitä!” Tällainen asenne toki on yleinen missä tahansa turistikohteessa. Vaakakupissa ovat taloudellinen ksenofilia (vierauden arvostaminen) ja kulttuurinen ksenofobia (vierauden



Kuva 5. Ihmispaljoutta Lisboa-kasinon edessä.

pelko) (ks. esim. Böröcz 1997) eli ulkopuolisia arvostetaan näiden rahojen takia, mutta pelätään heidän vaikutustaan paikalliseen arvomaailmaan. **Peter Zabielskis** (16.10.2013) painotti jossain määrin samoja aspekteja: turistit käyvät nopeasti Macaossa, hänen mukaansa ”parveilevat” kaupungin läpi kasinolta toiselle eivätkä juuri käytä aikaa ”paikallisen kulttuurin arvostamiseen”, mutta jättävät jälkeensä paljon rahaa.

Useimpien haastateltavien ystävät ja sukulaiset Kiinasta tai muualta kävivät toisinaan Macaossa vierailulla, niin ikään pelaamassa ja/tai shoppailemassa. Hotellin PR-johtaja **Feng** (18.10.2013) oli työssään huomannut, että Macaosta oli myös tulossa hää- ja kuherruskuukausikohde, mikä kertoo siitä, että ainakaan matkailijat eivät pidä Macaota erityisenä ”paheiden pesänä”.

Viidesosa Macaon työvoimasta on ulkomaista perua, mikä tuo oman vaikutuksensa macaolaisten suhtautumiseen rahapelaamiseen moraalisenä ilmiönä. Erityisesti lähes kaikki rakennustyövoima on kotoisin Kiinasta. **Tim Simpson** (16.10.2013) kertoikin, kuinka kasinobuumien alkaessa ja lieventääkseen ulkopuolisen työvoiman ”tulvimista” Macaoon, hallinto halusi turvata macaolaisten työllisyyden erikoisella tavalla, joka teki selvän moraalisen jaon välillä me ja muut: kaikkien kasinoiden pelipöytien jakajien tuli olla macaolaisia. Koska Macaossa oli vain rajatut työvoimareservit, oli selvää, että jakajista alkoi heti

tulla pulaa ja heidän palkkansa nousta verrattain korkealle. Moni nuori jättikin opintonsa kesken ja ryhtyi pelipöydän hoitajaksi, mikä jälleen kerran asetti vaakuppiin toiminnan moraalisen ja taloudellisen arvon. Hyvästä työllisyydestä huolimatta moni pelinhoitaja kuitenkin huomasi, että ylenemismahdollisuudet kasinoilla olivat harvassa, sillä toisin kuin pelihoitajan tehtävissä, esimiestehtävissä sai olla myös ulkomaisia ammattilaisia, joita olikin tullut Macaoon runsain määrin viime vuosikymmenellä. Professori Simpsonin näkemyksessä korostuikin eräänlainen moraalisen uhrauksen narratiivi. Hän sanoi, että yksi sukupolvi macaolaisia nuoria ikään kuin syötettiin kasinoille yhteiskunnan hyvinvoinnin hyväksi. Kyse ei toki ollut mistään tragediasta, koska macaolaiset pelinhoitajat olivat hyväpalkkaisessa työssä, mutta sellaisessa, joka pitemmän päälle voi ilman urakehitysmahdollisuuksia tuntua epäinspiroivalta ja turhauttavalta.

Mannerkiinalaisten lisäksi palveluammateissa ja suorittavassa portaassa (fyysisessä työssä) ovat etupäässä Vietnamista, Kambodzhasta, Laosista, Filippiineiltä Thaimaasta ja Nepalista tulevat työntekijät. Poliittisena aktivistinakin tunnetun valtiotieteiden professori **Bill Choun** (15.10.2013) mukaan siirtotyöläisten ja turistien vaikutus Macaossa on usein negatiivinen. Chou suhtautui ylipäättäänkin vahvan kriittisesti macaolaiseen ”menestystarinaa” ja huima työllisyyden, bruttokansantuotteen ja verotulojen kasvukin toimivat hänen narratiivissaan todistusaineistona moraalisesta rappiosta. Esimerkiksi *Macao Foundation* on julkinen säätiö, joka saa reilun prosentin jokaisen kasinon liikevaihdosta ja jakaa rahaa erilaisille organisaatioille, jotka toimivat Macaon hyväksi— kulttuurin, tieteen, hyväntekeväisyyden, talouden tai turismin saralla. Vaikka kymmenen vuoden aikana säätiön jakamat avustukset ovat Choun mukaan 30-kertaistuneet, on vaikea sanoa millä perusteella ja millä kytköksillä rahaa jaetaan. Chou arveli, että suuret määrät päätöksistä tehdään kasinoturismin ehdoilla. Näyttää kuitenkin siltä, että Chou ei pitänyt turismin myötä tullutta talouskasvua sinänsä moraalisesti arveluttavana asiana eikä edes rahapelaamistakaan, mutta näki niiden olevan hyvin vahvassa yhteydessä hallinnon korruptioon. Matkailijoiden ja ulkomaisen työvoiman määrän sinänsä hän näki korostavan kielieroja (Macaossa kuulee lähinnä englantia, portugalia, kantoninkiinaa ja mandariinikiinaa) johtuvia konflikteja, mutta myös eräänlaista

kateutta aiheuttavaa suhteellista niukkuuden tunnetta. Vierailijoiden massiivinen kulutus aiheutti myös konkreettisia ongelmia: toisinaan macaolaisten on vaikea saada lääkkeitä tai maitojauhetta, koska piraattituotteiden vaivaamat mannerkiinalaiset ostavat macaolaisten kauppojen hyllyt tyhjiksi. Professori Chou kiteyttääkin:

Suurin osa ihmisistä, jotka kadulla näkee, on siirtolaisia ja turisteja, joilla ei ole minkäänlaista kuulumisen tunnetta Macaoon ja joiden elämäntyyli on hyvin erilainen verrattuna paikalliseen. Paikallisten ihmisten ja vierailijoiden välillä onkin tietynlainen jännite.

Kun pyysin kasinon esimiestä **Jiao**’ta (17.10.2013) kertomaan hänen asiakkaitaan, hän alkoi puhua heidän alkuperästään ja vauraudestaan. He ovat lähinnä mannerkiinalaisia, koska heidän on helppoa ja halpaa tulla Macaoon. Mutta Jiaon mielestä heidän täytyy olla keskiluokkaisia eli melko vauraita, että voivat maksaa pelivelkojaan:

Suurin osa heistä on miehiä manner-Kiinasta, koska se on lähellä ja koska Kiinan hallinto sallii sen. He voivat tulla Macaoon seitsemäksi päiväksi vuodessa [...]. He ovat vauraita ja normaaleja, keskiluokkaisia ihmisiä. He ovat enimmäkseen keskiluokkaisia, koska jos he menettävät rahansa kasinolla, he pystyvät lainaamaan rahaa muilta, koska heillä on autoja, talo tai maaomaisuutta. He voivat lainata rahaa omaisuuttaan vastaan.

Vierailijoiden vaurauden ihmettely toistui monien haastateltavien puheessa ja sai moralistisia piirteitä. PR-johtaja **Fengin** (18.10.2013) mukaan toisinaan vauraat turistit eivät edes itse pelaa pöydässä, vaan käyttävät apulaista:

Joskus, kun he ovat hävinneet paljon rahaa, he soittavat [hotellin henkilökunnalle] saadakseen emotionaalista tukea. Joskus näkee jopa, että rikkaimmat pelaajat eivät edes itse pelaa kasinolla, vaan heillä on ikään kuin sijainen, joka pelaa heidän puolestaan. Tämä pelaa pöydässä, mutta soittelee koko ajan pomolleen. Niin. He eivät edes pelaa itse.

Moni haastateltava innostui kertomaan vanhasta Macaosta ja kuinka elämä joitakin vuosia sitten oli hiljaisempaa ja leppoisempaa – ja erityisesti halvempaa. Esimerkiksi **Tim Simpson** (16.10.2013) kertoi huomanneensa, kuinka hänen macaolaiset ystävänsä ovat alkaneet julkaista kuvia vanhasta Macaosta

Facebookiin, mikä oli Simpsonille merkki nostalgian voimistumisesta. Macaon hurja taloudellinen kasvu ja sen keskittyminen nimenomaan rahapelaamiseen aiheutti nykyisen moraalisen ilmapiirin pohdinnan lisäksi myös pragmaattista, taloudellista huolta Macaon tulevaisuudesta. Entä jos Kiinan naapurimaat alkavat löyhentää rahapelilainsäädäntöään ja avata kasinoita? Entä jos mannerkiinalaiset menevät pelaamaan naapurimaihin? Yhtäältä siis kaivattiin mennyttä Macaota, joka muistutti moraalisesti otollisemmasta ajasta, mutta toisaalta pelättiin nyky-Macaon taloudellisen hyvinvoinnin puolesta.

Jiao (17.10.2013) muisteli nostalgisesti mennyttä Macaota, joka oli miellyttävämpi paikka joskin lähinnä siksi, että kaikki oli silloin halvempaa.

Henkilökohtaisesti arvostan enemmän mennyttä aikaa kuin nykyisyyttä. Tulomme ovat toki nousseet, mutta samalla myös asumiskustannukset ovat nousseet hyvin hyvin korkealle. Tulojen nousu ei pysy asuntojen hintojen perässä [...]. Joten mielestäni ihmisten elämänlaatu oli ennen parempi, he olivat onnellisempia. [...]

Myös peruselintarvikkeet olivat halvempia ennen.

Samuel Huang (15.10.2013) pohdiskeli myös, kuinka asuntojen hinnat ovat kymmenkertaistuneet vuosikymmenessä eikä yleinen rikastuminen ole välttämättä parantanut elämänlaatua ja elintasoja. Keskipalkka on toki kaksinkertaistunut ja hallinto on järjestänyt ilmaisen peruskoulutuksen ja terveydenhoidon, mutta onko yhtälön tuloksena plussaa vain miinusta edes taloudellisestikaan, on vaikea sanoa. **Meiying** (17.10.2013) ihmetteli, kuinka hallinto jakaa käteisbonuksia kansalaisilleen vuosittain. Vuonna 2013 jokainen macaolainen sai 800 euron verran käteistä, mutta Meiyingin mielestä tämä ei ole kestävin tapa kehittää yhteiskuntaa, vaan sekin raha tulisi sijoittaa tulevaisuuteen, parempien koulujen ja sairaaloiden rakentamiseen. **Tim Simpson** (2013, 363) kutsuukin tätä rahabonusta termillä "hush money" ("hyssyttelyraha"), jonka epäsuora tarkoitus on vaimentaa kritiikkiä, joka kohdistuu rahapelaamisesta riippuvaisen hallinnon epäselvään ja jossain määrin korruptiostakin kytkeytyneeseen rahapolitiikkaan (ks. esim. Reutersin artikkeli *China takes anti-corruption drive to Macau's casino halls*, 4.12.2012).

Lopuksi: Moraalisia ja narratiivisia valintoja

Vaikka Macao on maailman toiseksi rikkain kansantalous, on selvää, että kasinoista lähtöisin oleva taloudellinen hyvinvointi aiheuttaa ristiriitaisia moraalisia tunteita Macaossa. **Peter Zabielskis** (16.10.2013) kertoi havainneensa ikiaikaisen sanonnan todeksi: raha ei tuo onnea.

Lisää rahaa ei välttämättä tarkoita lisää onnellisuutta tai parempaa elämänlaatua. Joidenkin mittareiden mukaan Macao on asukasta kohden Aasian rikkain paikka [...]. Ihmisillä siis on paljon rahaa ja sitä on enemmän kuin vaikkapa kymmenen vuotta sitten, mutta en ole varma, ovatko he onnellisempia.

On mielenkiintoista, että ainoastaan yksi haastateltavista ei suhtautunut rahapelaamiseen millään tavalla negatiivisesti – tai ei ainakaan halunnut nostaa mitään negatiivista esille. "Macaolla on vain yksi jalka!" huudahti puolestaan **Meying** (17.10.2013), mikä kuvastaa hyvin haastateltavien asennoitumisen ydintä: Macao on riippuvainen toiminnasta, jota monet pitävät moraalisesti epäilyttävänä. Rahapelaaminen macaolaisessa mittakaavassa näyttäytyi paheellisena, mutta toisaalta pahe mahdollisti jokaisen haastateltavan työn (tai opiskelun) ja toi materiaalista hyvinvointia kaikille. Asetelma on universaali ja ikivanha: se epä mukava tunne, kun materiaalista hyötyä saa moraalisesti huolestuttavin keinoin (ks. esim. Norgaard 2011, 194–205). Silti jokainen haastateltava kuitenkin tuns huolta tuon ytimen tulevaisuudesta: tulee ko rahapelaaminen olemaan tulevaisuudessakin Macaon ainoa merkittävä tulonlähde? Mitä siitä seuraa?

Useimmat haastateltavat näkivät mannerkiinalaiset loppumattomana luonnonvarana, joten taloudellisessa mielessä Macaolla ei ollut heidän mielestään syytä nopeasti keksiä muita kasvun lähteitä. Useimmat vain toivoivat, että Macaon hallinto käyttäisi suuret tulonsa järkevämmiin ja humanimmin. Macaolaisten näkemyksissä painottuikin erityisesti se moraalista huolta aiheuttava seikka, että kaupunki on suunniteltu pelaamista ja sen mukana tulevaa viihdeteollisuutta varten ja sen julkisuuskuvassa painotetaan kulutusta tuottamisen

sijaan, vapaa-aikaa työnteon sijaan sekä tyydytystä aherruksen sijaan (ks. Simpson 2012, 8; ks. myös Tieben 2008, 69), mikä ei oikein sovi yleiseen käsitukseen kiinalaisesta tai protestanttisestakaan työmoraalista (Redding 1993, 69–71). Toisaalta Macaon järjestöilleen antama taloudellinen tuki mahdollistaa vaikkapa *avant garde* -taiteilijoiden erityisen vapaan kukoistuksen (Archer & Kelen 2011, 141), mutta haastateltavien mielestä Macao voisi heidän mielestään olla paljon parempi paikka ottaen huomioon kuinka paljon resursseja sillä on.

Macaosta voisi tulla tietynlainen mallikaupunki, mutta mitään sen kaltaista ei ole vielä tapahtunut. Tänne ei ole rakennettu vihreää ympäristöä eikä keksitty mielenkiintoisia joukkoliikennetkaisuja. Terveystieteiden huolto voisi olla maailman paras, mutta se ei ole. (Tim Simpson 16.10.2013.)

Jos macaolaisten näkemyksiä peilaa suhteessa kiinalaiseen pelikulttuuriin, on vaikea nähdä niitä jonkinlaisena esimerkkinä rahapelaamisen moraalista Kiinassa. Toisaalta tämä johtuu siitä, että rahapelaaminen Kiinassa on moraaliltaan moniääninen ja dynaaminen ilmiö. Aiemmin kerroin, kuinka yleisyydestään huolimatta rahapelaaminen on moraalisesti epämukava osa kiinalaista kulttuuria ja kuinka pelaamisen moraalista merkitään kutsumalla toimintaa joko nimityksellä *waan2* (positiivisempi, ”rahapelaaminen”) tai *do2* (negatiivisempi, ”uhkapelaaminen”). Haastatteluissa macaolainen kasinopelaaminen (toisin kuin esim. perinteinen mahjong) ei sijoittunut sulavasti kummankaan käsitteen alle. Yhtäältä Macaossa kyse on *waan2*-pelaamisesta, koska sitä tehdään lomalla, huviksi, rentoutumiseksi ja ystävien kanssa, mutta toisaalta Macaon kasinopelaaminen muistuttaa enemmän *do2*-pelaamista, koska sen mittakaava on valtava ja yhteiskunta (vaikkei välttämättä yksilö) on siitä riippuvainen. Moraalista ambivalenssia aiheuttaa se seikka, että vaikka peleihin panostetut summat ovat arveluttavia, ne eivät välttämättä kiinalaisittain konnotoi ”epäterveellistä” pelaamista, sillä pelaajat ovat useimmiten rikkaita ja he toimivat sosiaalisesti. Väittäisin, että haastateltavien narratiiveissa pelaamisen moraalista painolastia todennäköisesti kasvattaa nimenomaan perinteisten binaaristen kategorioiden (ei-ongelmapelaaminen – ongelmapelaaminen) sopimattomuus uuden, suuren mittakaavan matkailuteollisuuden synnyttämän, ilmiön tulkinnaan (ks. esim. Allan 1998, 71–78). Toisaalta voi hyvinkin olla, että narratiiveissa

esiintynyttä moraalista painoa puolestaan kevensi se merkittävä seikka, että kasinoiden asiakkaat ovat ”ulkopuolisia”, mikä on ympäri maailman omiaan vähentämään kasinopelaamiseen kohdistuvaa moraalista huomiota. Kaksikymmentämiljoonaa rahapeleihin tuhlaavaa turistia on lopulta moraalisesti suhteellisen vähäinen seikka. Kuten Samuel Huang mainitsi, macaolaisia kiinnostaa lähinnä se, että he itse eivät pelaa kasinoilla muuten kuin uudenvuoden aikaan, jolloin moraaliset rajoitteet vähenevät (ks. Latour ja muut 2009, 490; de Pina-Cabral 2002, 84) ja pelaamisen koetaan aiheuttavan sopivalla tavalla ”sosiaalista lämpöä” (ks. Steinmüller 2011).

Tämän artikkelin aineisto koostuu kertomuksellisista valinnoista, jotka keskittyvät rahapeliteollisuudesta taloudellista hyötyä saavaan Macaoon ja sitä koskeviin moraalisiin näkemyksiin. Kysymyksessä ei siis ole niinkään filosofisessa mielessä eettinen tutkimus hyvästä ja pahasta, vaan narratologinen katsaus siihen, kuinka rahapelaaminen koetaan ja halutaan kertoa moraalisenä ilmiönä. Edellä mainittujen tarkastelun tasojen väliset erot ovat tulkinnallisia, mutta narratiivisessa analyysissä halutaan korostaa senhetkisyttä: haastattelussa rakentuva narratiivi syntyy ja on olemassa juuri haastattelua varten (Hyvärinen 2010; Hägg 2010). Näitä moraalisia seikkoja haastateltavat halusivat tuoda esiin juuri silloin.

Olisi kuitenkin turhan nihilististä väittää, että narratiivi olisi vain hetken tuote, jolla ei ole yhtymäkohtaa ajallisesti ja sosiaalisesti laajemmassa kontekstissa. Sosiaalista ja kulttuurista todellisuutta tutkivien tieteenalojen tekstuaalisesta käänteestä huolimatta oletan, että tässäkin tutkimuksessa esiin nousseet narratiivit ovat suuntaa-antavia ja kertovat merkittäviä asioita macaolaisesta rahapelaamiseen liittyvästä elämästä ja arjen kokemisesta sekä jotain yleismaailmallistakin aiheesta. Rahapelaaminen on nimittäin universaali ilmiö, johon liittyy laaja moraalisen narratiivin skaala, joka vaihtelee uskonnollisesta rohkaisusta jumalten suosion testaamiseen ja patologistisiin käsityksiin elämänhallinnan menettämisestä (Binde 2005; Zheng & Wang 2014, 2). Rahapelaaminen ei tietenkään ole muusta kulttuurista irrallaan, vaan ympäröivät yhteiskunnan eettiset arvotukset esimerkiksi riskinoton, pelaamisen, vapaa-ajan sekä tuurin ja taidon suhteen vaikuttavat siihen, millaiseksi (ja kuinka heterogeeniseksi/

homogeeniseksi) yleinen suhtautuminen rahapelaamiseen muodostuu (ks. esim. Binde 2013; Majamäki & Pöysti 2012). Rahapelaaminen voidaan kertomuksellistaa virkistävänä viihteenä tai turmiollisena sairautena, mikä skaala itse asiassa vastaa melko hyvin rahapelaamisen todellisuutta: se voi olla harmitonta huvia, ammatti tai tapa tuhota elämänsä. Akateeminen maailma tosin on voimakkaasti uusintanut lähinnä jälkimmäistä kertomusta (Jouhki 2011). Onkin vaikea sanoa, kuinka paljon haastateltavat kokivat tärkeäksi rakentaa ja korostaa moraalisen ongelman narratiivia, koska näin kuuluu tehdä osoittaakseen olevansa moraalisesti kyvykäs toimija – erityisesti kun kyse on julkisesta esityksestä – ja kuinka paljon he yksityisesti arvostivat rahapelaamisen ansioita esimerkiksi viihteenä tai talouskasvun lähteenä. Narratiivisen tutkimuksen kannalta kertomuksellistamisen totuusarvolla ei ole niin suurta merkitystä, koska oleellista on se, että haastateltavat haluavat esittää tietynlaisia narratiiveja.

Samuel Huang (15.10.2013) kiteyttikin useimpien haastateltavien ja todennäköisesti useimpien macolaistenkin näkemykset Macaosta ja rahapelaamisesta: ”On totta, että pelaaminen ei ole hyvä asia, mutta Macaolla ei ole muuta keinoa elää, selvitä.” Narratiivina taloudellinen ”selviäminen” kuulostaakin moraalisesti paljon oikeutetummalta kuin pelkkä pyrkiminen talouskasvuun. Kiinalaiseen rahapelikulttuuriin liitetty sosiaalinen lämpö (Steinmüller 2011) saa kasvaa polttavaksi, jos kysymys on ”selviämisestä” eikä vaikkapa ”kapitalistisesta kunnianhimosta”, puhumattakaan ahneudesta. Samoin ”perinteisestä” ja siten ”terveestä” kiinalaisesta viihteellisestä rahapelaamisesta poikkeava ”epä-terve” suuren mittakaavan rahapelaaminen ei kenties olekaan moraalisesti niin ongelmallinen ilmiö, jos sen kertomuksellistaa pienen Macaon kamppailuna taloudellisen globalisaation paineessa.

Kiitokset

Pelitoiminnan tutkimussäätiö on tukenut artikkelia varten tehtyä kenttätutkimusta Macaossa. Ronan Browne (Full Focus Media) vastasi kenttätutkimuksen videoinnista ja haastattelujen teknisestä toteutuksesta.

Viitteet

- 1 Tarkoitukseni on palata Macaoon noin kahden kuukauden mittaiselle kenttätömatkalle vuonna 2015.
- 2 Macao, jonka on maa-alueeltaan noin kolmanneksen Manhattanista, on maailman tiheimmin asuttu alue (kolme kertaa Hongkongin asukastiheys).
- 3 Vuonna 2012 keskimäärin 1354 USD. Noin puolet turisteista ei jää yöksi. Suurin osa tulee manner-Kiinasta ja Hongkongista, mutta myös Taiwanista ja Etelä-Koreasta. Vain 10 % matkailijoista tulee Kiinan ulkopuolelta. Esim. USA:sta matkailijoita tulee vuosittain vain noin seitsemän tuhatta. Puolet matkailijoista ei pelaa ollenkaan rahapelejä Macaossa. (Gaming Inspection and Coordination Bureau 2014.)
- 4 Macaossa virallisen onnenpeli-kategorian ulkopuolelle jäävät hevosurheilulajit ja loton eri muodot, mutta esim. pokeri katsotaan onnenpeliksi.
- 5 Baccarat on korteilla pelattava onnenpeli, jossa ”pankilla” eli pelinjärjestäjällä on suurin mahdollisuus voittaa, kuten esim. blackjackissa.
- 6 Mielenkiintoista olisi myös tutkia eri rahapelimuotojen historiallista kehitystä ja niiden moraalista oikeutusta Kiinan alueella. Esim. Macaon ja Hongkongin kohdalla kummankin alueen erilainen kolonialistinen historia on vaikuttanut pelaamisen yhteiskunnalliseen asemaan.
- 7 Tutkijoiden (kolme professoria) rooli tässä aineistossa on kaksijakoinen. Heidän haastattelunsa ovat asiantuntijahaastatteluja (ks. esim. Alastalo & Åkerman 2010), mutta niissä näkyvät verrattain selvästi myös henkilökohtainen kokemus, arvomaailma ja asenteet.
- 8 Haastatteluissa käytetyt kielet olivat englanti, mandariinikiina ja kantoninkiina. Kiinan-kielisissä haastatteluissa tulkki toimi kiina-englanti-kiina-kääntäjänä. Tässä tekstissä kaikki kiinan- tai englanninkieliset otteet haastatteluista ja tutkimuskirjallisuudesta ovat tekijän suomentamia.
- 9 Kenttätömatkan filmiaineistosta tehtiin lyhyelokuva ”Macao: A Gambling City”, jonka kuvasi Ronan Browne. Ks. Browne & Jouhki 2014.
- 10 Esim. Clarke (2008, 402) käsittelee siirtotyöläisten ja heidän jälkeläistensä vaikutusta macaolaiseen identiteettiin.
- 11 Mahjong on kiinalaisperäinen neljän pelaajan peli, jota pelataan tiilimäisillä nappuloilla. Pelissä voittaminen perustuu vaihtelevasti onneen ja taitoon (esim. pelimekaniikka, todennäköisyydet).
- 12 Toisaalta kenttätö osoitti jo ennen alkamistaan, että lakia kierretään monin tavoin. Ennen kuin matkailija saapuu meriteitse Macaoon, mutta on kuitenkin macaolaisten matkapuhelinoperaattoreiden kantaman sisällä, hän saa mainostekstiviestejä useilta kasinoilta. Macaon alueella puolestaan kasinokompleksien muita palveluilta (majoitusta, ravintoloita, hoitoja jne.) mainostetaan kovasti ja kasinolta toiselle kulkevat kasinoiden omat bussit ovat käytännössä liikkuvia kasinomainoksia.
- 13 Kaikki paitsi professoreiden haastattelut on anonymisoitu haastateltavien yksityisyyden suojaamiseksi. Professorit esiintyvät omilla nimillään julkisen virka-asemansa vuoksi, joskin selvää on, että heidänkin näkemyksensä ovat myös henkilökohtaisten mielipiteiden välittämiä.
- 14 Tosin Macaossakin on oma kristitty vähemmistönsä (eri arvioiden mukaan 7-15 %), joskin n. puolet väestöstä on buddhalaisia. Voi olla, että kristinuskon hegemoninen asema Macaossa Portugalin vallan alla on vaikuttanut macaolaisten arvoihin ja sen myötä suhtautumiseen rahapelaamiseenkin, mutta en sitä selvittänyt tai arvioi tässä tekstissä enempää.
- 15 Mainittakoon, että luotettavia tilastoja pelaajien velkaantumisesta ei ole, mutta hyvin yleinen käytäntö on, että mannerkiinalainen matkanjärjestäjä toimii samalla myös rahanlainaajana. Macaolaiset kasinot eivät lainaa pelaajille rahaa, sillä velkojen laillinen perintä on mahdotonta manner-Kiinassa. Omien havaintojeni mukaan on syytä olettaa, että monet pelaajat pelaavat ainakin yli senhetkisten käteisvarojensa. Tähän viittaisi havainnoimani panttilainaamojen toiminta kasinoiden pelisalien yhteydessä. Pelaajat voivat tarvittaessa esim. pantata rannekellonsa saadakseen lisää pelirahaa.

Lähteet

Kirjallisuus

Allan, Kenneth (1998). *The Meaning of Culture: Moving the Postmodern Critique Forward*. Praeger, Westport (CT).

Archer, Carol & Christopher Kelen (2011). Macao Monuments: In Art, In Poetry, and in Your Face. *Space and Culture* 14 (2): 140–164.

Alastalo, Marja & Marja Åkerman (2010). Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 372–394.

Binde, Per (2005). Gambling Across Cultures: Mapping Worldwide Occurrence and Learning from Ethnographic Comparison. *International Gambling Studies* 5 (1): 1–27.

Binde, Per (2013). Gambling in Sweden. The Cultural and Socio-Political Context. *Addiction* 109 (2): 193–198.

Boyce, Lee (2013). What Happens in Vegas... is Nothing Compared to Macau: The Tiny Chinese Peninsula that is the Real Global Home of Gambling. *Daily Mail* 7.11.2013, <www.dailymail.co.uk/money/news/article-2413731/Macau-casino-mecca-world-revenue.html> 18.2.2014.

Browne, Ronan & Jukka Jouhki (2014). *Macau: A Gambling City*. Lyhytelokuva, 10 min. <<http://vimeo.com/80546341>>, 13.8.2014.

Bruner, Jerome (1991). Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry* 18 (1): 1–21.

Böröcz, József (1997). Doors on the Bridge: The Border as Contingent Closure. Konferenssipaperi, *The Annual Meetings of the American Sociological Association*, Toronto, 12.8.1997. Luettavissa myös <<http://www.rci.rutgers.edu/~jborocz/border.htm>>, 28.2.2014.

Center for Gaming Research (2012). *Macau Gaming Summary*. <<http://gaming.unlv.edu/abstract/macau.html>>, 27.2.2014.

Gergen, Kenneth J. & Mary M. Gergen (1983). Narratives of the Self. Teoksessa Sarbin, Theodore R. & Karl E. Scheibe (toim.), *Studies in Social Identity*. New York: Praeger, 254–273.

Cheng, Tiejie (2010). *Sociology of Gambling in China*. Paths International: Reading (UK).

Clarke, David (2008). Illuminating Facades. Looking at Post-Colonial Macau. *Journal of Visual Culture* 6 (3): 395–418.

Gainsbury, Sally (2012). *Internet Gambling: Current Findings and Implications*. New York: Springer.

Gaming Inspection and Coordination Bureau (2014). *Gaming Statistics*. www.dicj.gov.mo/web/en/information/DadosEstat/2013, 18.2.2013.

Gu, Xinhua & Pui Sun Tam (2011). Casino Taxation in Macao: An Economic Perspective. *Journal of Gambling Studies* 27 (4): 587–605.

Hyvärinen, Matti (2010). Haastattelukertomuksen analyysi. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 90–118.

Hägg, Samuli (2010). Narratologisten käsitteiden soveltaminen kulttuurintutkimuksessa. Teoksessa Pöysä, Jyrki, Helmi Järvioluoma & Sinikka Vakimo, *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen kansantietouden tutkijain seura, 117–137.

Jouhki, Jukka (2011). Writing against Culture with Online Poker. *Suomen Antropologi* 36 (1): 79–81.

Kaika, Maria (2011). Autistic Architecture: The Fall of the Icon and the Rise of the Serial Object of Architecture. *Environment and Planning D: Society and Space* 29 (6): 968–991.

Koski, Kaarina (2007). Narratiivisuus uskomusperinteessä. *Elore* 14 (1): 1–21.

Koskinen-Koivisto, Eerika (2013). *A Greasy-Skinned Worker – Gender, Class and Work in the 20th-Century Life Story of a Female Labourer*. Etnologian väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5517-5>>, 11.6.2014.

Lam, Carlos Siu (2013). Changes in the Junket Business in Macao after Gaming Liberalization. *International Gambling Studies* 13 (3): 319–337.

Latour, Kathryn A., Franck Sarrazit, Rom Hendel & Michael S. Latour (2009). Cracking the Cultural Code of Gambling. *Cornell Hospitality Quarterly* 50 (4): 275–497.

Lau, Lai-Yin & Rob Ranyard (2005). Chinese and English Probabilistic Thinking and Risk Taking in Gambling. *Journal of Cross-Cultural Psychology* 36 (5): 621–627.

Loi, Kim-leng & Woo Gon Kim (2009). Macao's Casino Industry. Reinventing Las Vegas in Asia. *Cornell Hospitality Quarterly* 51 (2): 268–283.

Lung, Joao (2008). Changing Macao. Growth and Decline. Julkaisematon väitöskirja, University of Sheffield. <<http://bit.ly/NaUubQ>>, 25.2.2014.

Majamäki, Maija H. & Virve K. Pöysti (2012). Vocabularies of Gambling Justification among Finnish and French Players. *European Journal of Cultural Studies* 15 (4): 496–512.

Manfredini, Manfredo, Gloria Yuen, Kelving Fung & Steven Wu (2012). The City of Phantasmagorias. Spatial Issues in Macao's Urban Landscape of Spectacle and Consumption. *The Production of Place 2012, University of East London, Conference Proceedings*.

Matilainen, Riitta (2009). Kesytetty ja kesyyntynyt uhkapelaaminen – synnistä sairaudeksi? Historiallisen yhdistyksen seminaari ”Viinaa, naisia ja uhkapelejä. Suomalaisten kokemuksia syntisestä elämästä 1900-luvulla”, 7.5.2009, Helsinki, Tieteiden talo.

McCartney, Glenn; Richard Butler & Marion Bennett (2009). Positive Tourism Image Perceptions Attract Travellers – Fact or Fiction? The Case of Beijing Visitors to Macao. *Journal of Vacation Marketing* 15 (2): 179–193.

Norgaard, Kari Marie (2011). *Living in Denial: Climate Change, Emotions, and Everyday Life*. Cambridge: MIT Press.

Pöysä, Jyrki (2010). Asemointinäkökulma haastattelujen kerronnallisuuden tarkastelussa. Teoksessa Ruusuvaari, Johanna, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 153–179.

Redding, S. Gordon (1993). *The Spirit of Chinese Capitalism*. Berliini: Walter de Gruyter.

Simon, Karla W. (2013). *Civil Society in China: The Legal Framework from Ancient Times to the “New Reform Era.”* Oxford: Oxford University Press.

- Simpson, Tim (2008). The Commercialization of Macau's Cafés. *Ethnography* 9 (2): 197–234.
- Simpson, Tim (2008). Macao, Capital of the 21st Century? *Environment and Planning D: Society and Space* 26 (6): 1053–1079.
- Simpson, Tim (2009). Materialist Pedagogy: The Function of Themed Environments in Post-socialist Consumption in Macao. *Tourist Studies* 9 (1): 60–80.
- Simpson, Tim (2012). Tourist Utopias: Las Vegas, Dubai, Macau. *Asia Research Institute Working Paper Series No. 177*.
- Simpson, Tim (2013). Scintillant Cities: Glass Architecture, Finance Capital, and the Fictions of Macau's Enclave Urbanism. *Theory, Culture & Society* 30 (7–8): 343–371.
- Siu, Ricardo C. S. (2007). Formal Rules, Informal Constraints, and Industrial Evolution. The Case of the Junket Operator Regulator and the Transition of Macao's Casino Business. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 11 (2): 49–62.
- Smith, Jackie (2002). Bridging Global Divides?: Strategic Framing and Solidarity in Transnational Social Movement Organizations. *International Sociology* 17 (4): 505–528.
- Statistics and Census Service (2014). Government of Macao Special Administrative Region. <<http://www.dsec.gov.mo>>, 27.2.2014.
- Steinmüller, Hans (2011). The Moving Boundaries of Social Heat: Gambling in Rural China. *Journal of the Royal Anthropological Institute* 17 (2): 263–280.
- Steinmüller, Hans (2013). *Communities of Complicity. Everyday Ethics in Rural China*. Oxford: Berghahn Books.
- Tang, Liang, Soojin Choi, Alastair M. Morrison & Xinran Y. Lehto (2009). The Many Faces of Macau. A Correspondence Analysis of the Images Communicated by Online Tourism Information Sources in English and Chinese. *Journal of Vacation Marketing* 15 (1): 79–94.
- Taormina, Robert J. (2009). Social and Personality Correlates of Gambling Attitudes and Behavior among Chinese Residents of Macau. *Journal of Social and Personal Relationships* 26 (8): 1047–1071.
- Tieben, Hendrik (2009). Urban Image Construction in Macau in the First Decade after the “Handover”, 1999–2008. *Journal of Current Chinese Affairs* 38 (1): 49–72.
- Tse, Samson, Alex C. H Yu, Fiona Rossen & Chong-Wen Wang (2010). Examination of Chinese Gambling Problems through a Socio-Historical-Cultural Perspective. *The Scientific World Journal* 10: 1694–1704.
- Wan, Ho Kit, Chung Kim Wah, Jenny Hui Lo Man Chun & Stella Wong Sau Kuen (2012). *The Study on Hong Kong People's Participation in Gambling Activities*. Hong Kong: The Secretary for Home Affairs Incorporated.
- Wang, Shaoguan (1995). The Politics of Private Time. Teoksessa Deborah S. Davis, Richard Krauss & Elizabeth J. Perry, *Urban Spaces in Contemporary China: The Potential for Autonomy and Community in Post-Mao China*. Cambridge: Cambridge University Press, 149–172.
- Wang, Wuyi & Peter Zabielskis (2010). Making Friends, Making Money: Macau's Traditional VIP Casino System. Teoksessa Sytze F. Kingma (toim.), *Global Gambling: Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. New York: Routledge.
- Wong, Ip Kin Anthony (2013). Mainland Chinese Shopping Preferences and Service Perceptions in the Asian Gaming Destination of Macau. *Journal of Vacation Marketing* 19 (3): 239–251.
- Wong, Ip Kin Anthony & Mark S. Rosenbaum (2012). Beyond Hardcore Gambling: Understanding Why Mainland Chinese Visit Casinos in Macau. *Journal of Hospitality & Tourism Research* 36 (1): 32–51.
- Wortham, Stanton (2001). *Narratives in Action. A Strategy for Research and Analysis*. New York: Columbia University.
- Yeoh, Brenda S. A. & T. C. Chang (2001). Globalising Singapore: Debating Transnational Flows in the City. *Urban Studies* 38 (7): 1025–1044.
- Zheng, Victor & Eva P. W. Hung (2012). Evaluating the Economic Impact of Casino Liberalization in Macao. *Journal of Gambling Studies* 28 (3): 541–559.
- Zhou, Kun, Hui Tang, Yue Sun, Gui-Hai Huang, Li-Lin Rao, Zhu-Yuan Liang & Shu Li (2012). Belief in Luck or in Skill: Which Locks People into Gambling? *Journal of Gambling Studies* 28 (3): 379–391.

Artikkeli

Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä

Abstrakti

Tässä artikkelissa tarkastellaan uutispeleihin eli pelillistettyyn journalismiin liitettyjä tulkintoja. Artikkelin perustuu neljään kohderyhmähaastatteluun (yht. 23 haastateltavaa), joissa uutisten käyttäjät keskustelivat uutispelien herättämistä kokemuksista ja mielikuvista. Tutkimuksen tulokset osoittavat, millaisia jännitteitä journalismin ja pelien kehysten välille syntyy. Käyttäjien tulkinnoissa korostuivat viihteellisuuden ja leikillisyyden kehys, suunnittelun ja käytettävyyden kehys sekä uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys. Tulokset auttavat ymmärtämään uutispelien pelaajien kokemuksia siitä, millaisista aiheista saa tai ei saa tehdä pelejä. Ne myös havainnollistavat niitä haasteita, joita pelillisen lähestymistavan hyödyntämiseen journalistisessa kontekstissa liittyy.

Asiasanat: kehysteoria, pelillistäminen, uutispelit

Abstract: On the Border Between Play and Seriousness – Users' Experiences of Newsgames

This paper explores users' interpretations of newsgames, or gamified journalism. The study is based on four focus group interviews (altogether 23 interviewees), where interviewees discussed their experiences and perceptions regarding playing newsgames. The results illustrate the tensions ensuing between the frames of games and journalism. The frames of playfulness, design and usability as well as that of credibility and truthfulness were central to the interpretations. The findings highlight the challenges connected to developing newsgames, and offer insight into users' constructions concerning the relationship between news journalism and games, i.e. what journalistic topics should, or should not, be approached playfully.

Keywords: gamification, frame theory, newsgames

MARKO SIITONEN

Jyväskylän yliopisto

marko.siitonen@jyu.fi

SANNA-KAISA LAUNONEN

Jyväskylän yliopisto

sanna.k.launonen@student.jyu.fi

Johdanto

Digitaalinen uutistuotanto ja -jakelu ovat mahdollistaneet erilaisten vuorovaikutteisten lähestymistapojen hyödyntämisen journalismissa (esim. Jacobson 2012). Myös mediamaiseman murros ja joukkoviestimien kohtaamat haasteet digitaalisessa toimintaympäristössä ovat johtaneet siihen, että vuorovaikutteisuutta on pyritty hyödyntämään esimerkiksi käyttäjien aktivoimisessa tai uusien kohderyhmien tavoittamisessa. Yksi esimerkki tämän alueen kehityksestä ovat niin kutsutut uutispelit (eng. newsgames) (Bogost, Ferrari & Schweizer 2010). Uutispelejä julkaistaan esimerkiksi uutisvirran seassa, jolloin niiden rooli on tukea tai täydentää uutisia. Uutispelit voivat olla myös itsenäisiä kokonaisuuksia, ja niiden kehittäjinä ja julkaisijoina on niin yksittäisiä kansalaisaktiiveja kuin suuria media-yhtiöitäkin.

Wired-lehden julkaisema *Cutthroat Capitalism: The Game* (2009) on muodostunut eräänlaiseksi uutispelien tyyppiesimerkiksi. Peli käsittelee Somalian rannikon merirosvousta, ja se päästää pelaajan muun muassa valtaamaan alueella liikkuvia aluksia ja neuvottelemaan panttivankien lunnaista. Samaan aikaan pelin kanssa julkaistiin aihetta käsittelevä juttu, jossa peligrafiikkaa ja erilaisia laskelmia ja mallinnuksia yhdistettiin tarinankerrontaan¹. Kunnianhimoisuudestaan huolimatta pelaajalle käy nopeasti selväksi, kuinka yksinkertainen itse peli on. Voidaankin sanoa, että uutispelejä kuvaa usein lyhyt kesto ja matala intensiteetti sekä helppo lähestyttävyyys ja käytettävyyys (vrt. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009).

Kriittinen kysymys on, täyttääkö monikaan journalistisen jutun yhteyteen rakennettu vuorovaikutteinen sovellus pelin kriteerejä, vaikka niissä olisikin

hyödynnetty pelien mekaniikkaa tai muotokieltä. Tiukan rajauksen sijaan esitämme, että vastausta kannattaa lähteä etsimään *pelillistämisen* käsitteen kautta. Pelillistamisellä viitataan peleille ominaisen muotokielen ja pelimekaniikojen hyödyntämiseen pelien ulkopuolisissa konteksteissa (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011). Pelillistämistä on hyödynnetty laajalti, joskin koulutus- ja opetuskonteksti näyttää olevan suosituin sovellusalue (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014). Pelitutkimuksen kentällä pelillistämisen käsitteelle on sen lyhyestä historiasta huolimatta ehtinyt jo muodostua kyseenalainen maine. Maine selittyy ainakin osin niillä markkinointiviestinnän ja koulutuksen alueilla nähdyllä kokeiluilla, joissa olemassa olevaan toimintaan liitetään esimerkiksi yksinkertainen pisteiden, saavutusten tai tasojen keräämisen idea. Kriittiset puheenvuorot ovat tällöin koskeneet esimerkiksi sitä, että jonkin aktiviteetin muokkaaminen päälinin puolin pelin kaltaiseksi oletetaan automaattisesti tekevän siitä mielenkiintoisemman tai nautittavamman (Ferrara 2013).

Uutispelien kohdalla kyseessä ei kuitenkaan useimmiten ole pisteiden tai tasojen liittäminen olemassa olevan sisällön päälle. Uutispelien tavoitteena voi olla esimerkiksi se, että uutisen kohteena olevaa ilmiötä simuloidaan, sen takana olevia syy-seuraussuhteita havainnollistetaan, tai se, että pelaajaa halutaan motivoida erilaisten vaihtoehtojen kokeilemiseen. Tähän pyritään usein *prosessuaalisen retoriikan* eli vaikuttamaan pyrkivien ja tietynlaista tulkintaa ehdottavien tapahtumasarjojen esittämisen keinoin. Käytännössä tämä tapahtuu usein antamalla lukijalle/pelaajalle mahdollisuus tehdä omia kokeilujaan vuorovaikutteisten elementtien avulla (ks. Bogost 2007, 2–3 ja 28–46). Uutispelien voidaan näin ollen nähdä liittyvän laajempaan hyötyn pelien genreen. Käytämme tässä artikkelissa yhteneväisyyden vuoksi uutispelien käsitettä, vaikka aivan yhtä hyvin voisi puhua uutisten tai journalismin pelillistämisestä.

Uutispelit voidaan erotella muutamaa päätyyppiä (Bogost, Ferrari, & Schweizer 2010, 15–17). Toimituksellisilla peleillä (editorial games) on vahva vaikuttamaan pyrkimisen ajatus taustallaan, ja niiden välityksellä ilmaistaan toimituksen mielipiteitä, pyritään herättämään tunteita ja ottamaan kantaa. Tabloid-pelit (tabloid games) keskittyvät kevyiden ajankohtaisuutisten, kuten julkisjuurien ja urheilutapahtumien, kommentointiin tai kuvittamiseen. Reportaasipelit

(reportage games) täydentävät asiapitoisia uutisia ja perustuvat usein samantyyppiseen taustatutkimukseen kuin varsinaiset uutistekstit. Tämänkaltaisiin peleihin voidaan laskea mukaan myös vuorovaikutteiset infograafit, kuten erilaiset budjettilaskurit.

Uutispelien tutkimuksessa ei ole tähän mennessä tarkasteltu pelaajien/käyttäjien kokemuksia ja käsityksiä. Uutispelejä on käsitelty erityisesti pelien tekemisen näkökulmasta, eikä niinkään niiden vastaanottamisen, käyttämisen tai vaikuttavuuden suhteen. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme uutispelien ja pelillistettyjen uutisten vastaanottamista ja tulkintaa kehysteoriasta käsin. Seuraavaksi esitellään lyhyesti kehysteoria viestinnän tutkimuksen näkökulmasta.

Kehysteorialle on esitetty viimeisimpien vuosikymmenien saatossa laaja kirjo erilaisia määritelmiä. Kehyksen tai kehysten käsitteet ovatkin tieteellisesti monitulkintaisia ja jossain määrin myös alakohtaisia. Viestinnän ja sen lähialojen saralla tunnetuimpia määritelmiä ovat kenties Goffmanin (1974) ja Entmanin (1993) määritelmät (ks. myös esim. Gamson & Modigliani 1989; Iyengar 1991; Gitlinin 1980). Vaikka määritelmissä on paljon samankaltaisuuksia, on kehysteoriaa jo pitkään kutsuttu Entmanin (1993) sanoja lainaten pirstaloituneeksi paradigmatoksi, sillä teorian perusajatuksia ja käsitteitä on sovellettu monipuolisesti, mutta jokseenkin epä johdonmukaisesti. Tämä on toisaalta nähty myös vahvuudeksi (D'Angelo 2002).

Pelitutkimuksen monitieteisellä kentällä kehysteoriaa on hyödynnetty erityisesti pelitilannetta ja pelaajien toimintaa tarkasteltaessa, jolloin yhteisesti neuvoteltujen kehysten ajatuksella on voitu ymmärtää niin pelaamisen keskeisintä, jaettua ydintä, kuin pelaamiseen liittyviä muita tasoja ja merkityksiä (alueen tutkimuksia on koonnut yhteen esim. Deterding 2009). Pelaamiselle on tyypillistä se, että pelaajat määrittelevät tietyn tilanteen pelitilanteeksi (Glas, Jørgensen, Mortensen & Rossi 2011, 143). Tässä tutkimuksessa ei tarkastella pelaajien käyttäytymistä itse pelitilanteessa, vaan ollaan kiinnostuneita siitä, miten pelaajat yhdessä neuvottelevat ja tulkitsevat uutispelejä.

Tutkimuksessa käytetään Reesen (2001, 11) määritelmää kehyksistä, jossa kehukset ovat sosiaalisesti jaettuja ja suhteellisen pysyviä rakenteita ja periaatteita. Niiden tehtävänä on auttaa meitä jäsentämään ja ymmärtämään

sosiaalista todellisuuttamme symbolisella tasolla. Yksilötason kehykset, joita usein kutsutaan myös skeemoiksi, auttavat tiedostamattomalla tasolla uuden informaation arvioimisessa ja omaksumisessa suhteessa aiempaan tietoon, ja helpottavat muistamista ja ymmärtämistä kontekstualisoimalla ilmiöitä, tilanteita ja asioita. Ne ilmenevät tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää asioita ja kokemuksia. (ks. esim. Entman 1993, Scheufele 2004.)

Uutispelin tai pelillistetyn uutisen ilmestyessä kehystymistä on jo tapahtunut. Kulttuuriset ja sosiaaliset kehykset ohjaavat toimittajia ja uutisorganisaatioita valikoimaan tietynlaisia uutisia. Ne ohjaavat myös sitä, millaisesta näkökulmasta ja mihin yksityiskohtiin keskittyen aiheesta tai ilmiöstä kerrotaan. Kehystymistä on myös se, missä muodossa uutinen tarjotaan, esimerkiksi kokonaan tai osittain pelin muodossa. Lukija tai pelaaja puolestaan arvioi ja tulkitsee uutista omien tulkinnallisten kehystensä kautta. Vaikka kehykset voidaanakin nähdä suhteellisen pysyvinä rakenteina, kuuluu niiden luonteeseen se, että niitä neuvotellaan, uusinnetaan ja tuodaan näkyväksi vuorovaikutuksessa. Ne ovat siis alttiita muutoksille erityisesti pyrkiessämme ymmärtämään uusia ilmiöitä.

Tässä tutkimuksessa keskitytään vastaanottajiin, eli uutispelin pelaajiin. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisten tulkinnallisten kehysten kautta uutisten käyttäjät muodostavat ymmärrystään uutispelien ilmiöstä.

Tutkimuksen toteutus

Koska uutispelien ilmiö on verrattain tuore, ja voitiin ennakoida että monella-kaan uutisia seuraavalla ei ole pitkälistä kokemusta niiden käyttämisestä, lähestymistavaksi valittiin laadullinen ja tutkimusotteeltaan avoin tutkimus. Laadullisen lähestymistavan valintaa puolsi myös tieto siitä, että suurin osa tähän mennessä julkaistusta, pelillistämistä koskevasta tutkimuksesta on lähestynyt aihetta kvantitatiivisin menetelmin (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014). Usein kysymyksessä on ollut lomaketutkimus, jolloin tavoitteena on ollut esimerkiksi selvittää pelillistämisen koettuja vaikutuksia kohdejoukkoon. Hamarin, Koiviston ja Sarsan (2014) mukaan vähemmistönä olevat laadulliset tutkimukset osoittavat kuitenkin pelillistämisen olevan ilmiönä oletettua monisyisempi.

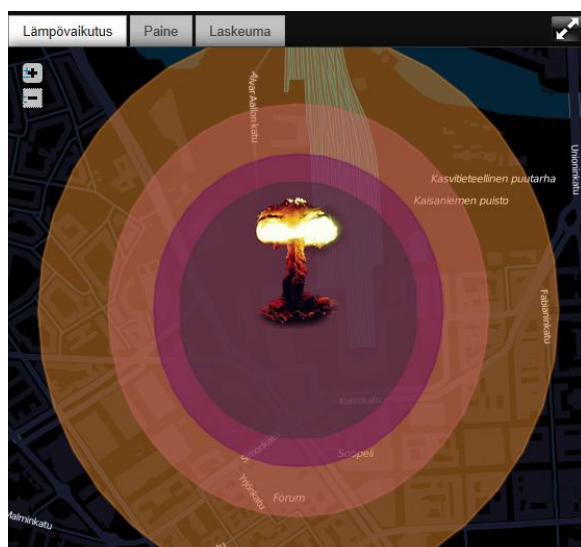
Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi valittiin kohderyhmähaastattelu. Ryhmäkeskustelu antaa osallistujille monipuoliset mahdollisuudet käsitellä aihetta yhdessä muiden osallistujien kanssa. Tämän voidaan puolestaan ajatella vastaavan pitkälti sitä tapaa, millä ihmiset neuvottelevat kehyksiä – pyrkivät ymmärtämään ympäröivää todellisuutta ja erityisesti sitä koskevaa uutta tietoa. Osallistujien välistä keskustelua analysoimalla on mahdollista päästä käsiksi niihin samaistuviin ja eriytyviin tulkinnallisiin kehyksiin, joiden kautta he muodostavat ymmärryksensä käsillä olevasta ilmiöstä.

Kohderyhmähaastattelua on menetelmänä käytetty useisiin eri tarkoituksiin. Yleisiä tavoitteita ovat esimerkiksi olleet ideoiden, tuotteiden tai palvelujen testaaminen ja kehittäminen sekä ajatusten, mielipiteiden ja tuntemusten tutkiminen (Krueger 2004, 393). Valitsemamme kohderyhmähaastattelun tyyppi voidaan Stewartin, Shamdasanin ja Rookin (2007, 8–13) luokittelua mukaillen nähdä yhdistelmänä kohdennettua tutkimusta ja humanistista haastattelua. Kohdennetussa tutkimuksessa aineisto kerätään joukolta ihmisiä, joilla on jonkinlainen jaettu kokemus tietystä konkreettisesta tapahtumasta tai tilanteesta. Tässä tutkimuksessa tämä jaettu kokemus tuotettiin ennakkoaineiston avulla, kun haastatteluun osallistuvat ihmiset ohjattiin kokeilemaan valikoituja uutislejää. Humanistiselle kohderyhmähaastattelulle tyypillisesti tässä tutkimuksessa painopiste oli haastateltavien omien merkitysten painottamisessa esimerkiksi määrän tai lukujen sijaan.

Haastateltavia kerättiin usealla eri tavalla. Tutkijat kävivät tutkimukseen liittymättömissä tilaisuuksissa, kuten luennoilla tai harrastuksien yhteydessä, kertomassa olevansa mukana digitaalista uutisformaattia käsittelevässä hankkeessa. Tämän jälkeen paikalla olijoita pyydettiin osallistumaan ryhmähaastatteluun. Osaa haastatteluun osallistuneista lähestyttiin yhteyshenkilöiden kautta, ja muutamia kysyttiin tarpeen mukaan henkilökohtaisesti, jotta ryhmät saatiin riittävän suuriksi. Osa tutkimukseen osallistuneista saatiin mukaan täysin satunnaisesti lähestymällä heitä kadulla. Haastateltavia rekrytoidessaan tutkijat eivät puhuneet suoraan uutisleleistä, vaan uudesta digitaalisesta uutisformaattista.

Ennen haastatteluja osallistujille lähetettiin tutustumismateriaali, jossa oli linkit kolmeen erilaiseen pelillistettyyn uutiseen: *Helsingin Sanomien*

ydinpommeja käsitelleeseen *tuhokoneeseen* (2012), *Helsingin Sanomien säästöpeliiin* (2013) sekä Chilen kaivosturmaa koskevaan kaivosmiesten pelastamispeleihin *Los 33* (Root33 2010), johon liittyi *The New York Timesin* pelastusoperaatiota havainnollistava esitys (2010). *Helsingin Sanomien tuhokoneessa* pelaaja saa eteensä liikuteltavissa olevan kartan, jolle hän voi ”pudottaa” valitsemansa räjähteen. Pelaaja voi liikuttaa kartan esimerkiksi kotialueensa päälle ja testata, millainen lämpövaikutus, paine tai laskeuma räjähteestä syntyisi. *Säästöpelissä* puolestaan pyritään hallituksen budjettisuunnitelman mukaisesti leikkaamaan kuntien menoista miljardi euroa. Pelaajalle on näkyvillä yleisluontoinen lista



Kuva 1: Helsingin Sanomien tuhokone

odottavaan vapauteen. *The New York Timesin* havainnollistava esitys esittelee puolestaan dioilla yksityiskohtaisesti pelastusoperaation. Esityksessä käsitellään muun muassa kaivoksen syvyyttä sekä pelastuskapselin toimintaa. Nämä kohderyhmähaastatteluiden materiaalina käytetyt uutispelit voidaan sijoittaa Bogostin ja kumppaneiden (2010, 15–17) jaottelussa pääosin reportaasipelien kategoriaan. Haastateltavat saivat kokeilla sovelluksia omalla ajallaan sekä juuri ennen haastatteluja siihen varatussa tilassa.

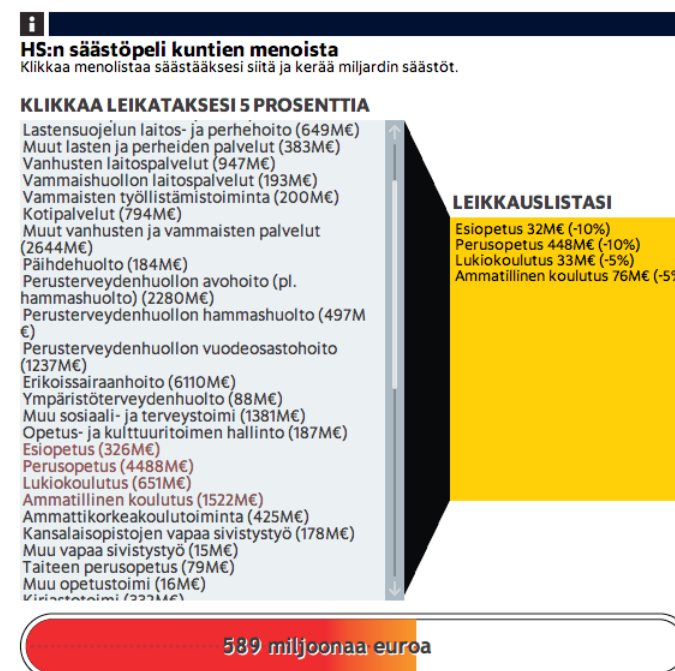
erilaisista menokohteista ja nykyisistä kuluista. Menokohtaa klikkaamalla kyseisen kohdan rahoituksesta leikataan viisi prosenttia nykyisistä budjeteista. *Los33:ssa* pelaaja yrittää pelastaa Chilen kaivosturman uhreja kaivoksesta. Pelaaja ohjaa pelastuskapselia pyörittämällä ratasta, ja käy noutamassa alhaalla odottavia kaivosmiehiä yksi kerrallaan ylhäällä

Ryhmähaastatteluja järjestettiin neljä kappaletta syksyn 2013 aikana. Näihin neljään haastatteluun osallistui yhteensä 23 haastateltavaa, joiden ikä vaihteli välillä 19–68 (keskiarvo 30,4 vuotta). Kestoltaan ryhmähaastattelut olivat noin tunnista puoleentoista tuntiin². Haastattelut nauhoitettiin panoraamakameralla, joka antoi 360 asteen kuvan pöydän ympärille asettuneista keskustelijoista. Nauhoittamisen jälkeen haastattelut litteroitiin. Litteraatiossa pyrittiin sanatarkkaan ilmaisuun, jossa esimerkiksi merkittävät tauot ja naurahdukset merkittiin mukaan. Lyhyitä taukoja, niiden pituuksia tai intonaatioita ei litteroitu, sillä niitä ei nähty merkityksellisiksi valitun analyysimenetelmän kannalta. Litteroitu haastatteluaineisto oli yhteensä 40722 sanan laajuinen.

Aineistonkeruumenetelmänä kohderyhmähaastattelu avaa oven useille erilaisille analyttisille lähestymistavoille. Tässä tutkimuksessa sitoudumme sosiaalisen konstrukti-

onismien periaatteisiin siitä, että yksilöt jakavat ja neuvottelevat subjektiivisia todellisuuksiaan kielen ja vuorovaikutuksen kautta. Fokus ei toisin sanoen ollut yksittäisten ihmisten ajatuksissa, vaan siinä, millaista todellisuutta ryhmäkeskusteluun osallistuvat

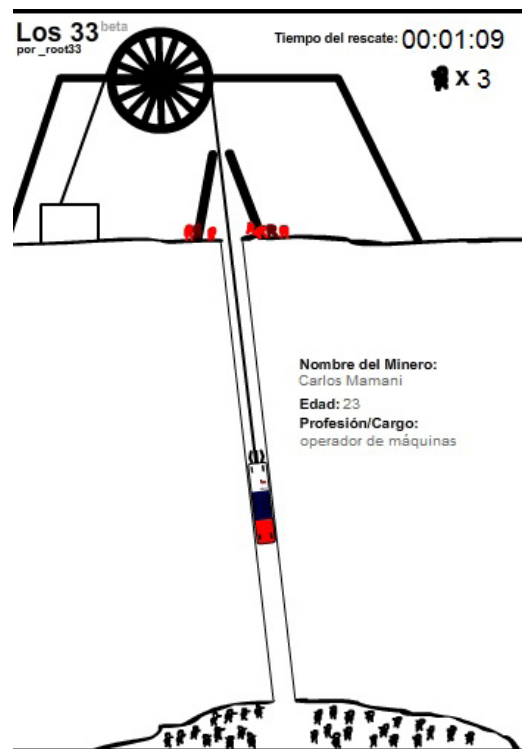
ihmiset yhdessä rakensivat. Tällainen merkitysneuvottelu on aina kontekstuaalista. Ne käsitteet joiden kautta maailmaa jäsenämme, ovat sosiaalisesti,



Kuva 2: Helsingin Sanomien säästöpeli

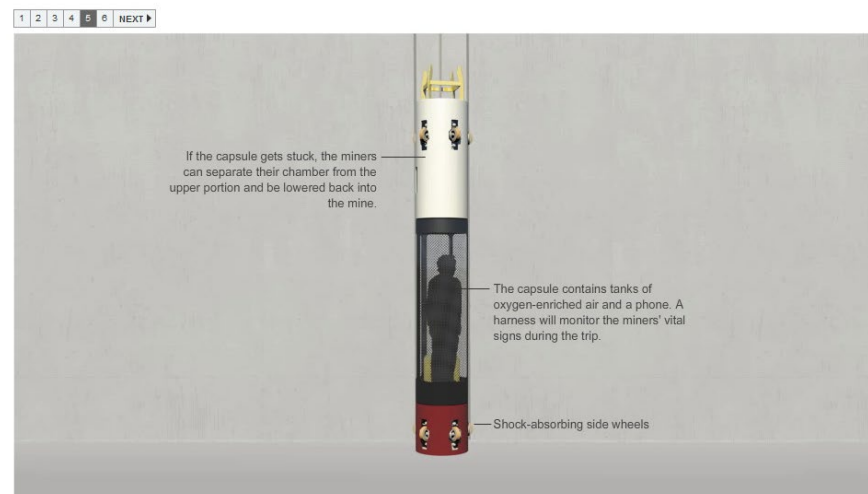
historiallisesti ja kulttuurisesti asemoituja. Nämä käsitteet ovat toisaalta jatkuvan muutoksen kohteena, toisaalta niillä on mahdollistava ja rajoittava vaikutus ajatuksiimme ja tekoihimme. (Foster & Bochner 2008, 92.) Esimerkiksi uutispelit ovat ilmiönä samalla sekä uusi että vanha. Monille haastattelun osallistuneille henkilöille tämä tutkimus oli ensimmäinen kerta kun he kokeilivat uutispelejä. Toiset haastateltavat kertoivat kokeilleensa useitakin uutispelejä, tai he viittasivat omaan pelihistoriaansa, jonka omalta osaltaan voidaan nähdä kehystävän heidän tulkintojaan. Kohderyhmähaastattelujen avulla luotiin yhteinen tila, jossa ymmärrystä ja merkityksiä oli mahdollista neuvotella.

Koska kehukset ilmenevät erityisesti tavoissa havainnoida, arvioida ja selittää kokemuksia, etsittiin aineistosta erityisesti kohtia, joissa haastateltavat keskustelussa arvioivat tai selittivät uutispelien ilmiötä tai kokemuksiaan ja tuntemuksiaan niistä. Merkitykselliseksi nousivat myös ne kohdat, joissa haastateltavat kertoivat siitä, kuinka he eivät ymmärtäneet jotakin asiaa tai osa-aluetta uutispeleistä. Ensin molemmat tutkijat lukivat omilla tahoillaan aineiston läpi. Tämän jälkeen he kävivät aineiston uudelleen lävitse merkiten ja nimeten aineistosta kaikki tutkimuksen kannalta merkitykselliset kohdat. Kun tämä alustava koodaus oli tehty, merkinnät yhdistettiin ja niille etsittiin keskustellen yhtenevät nimikkeet. Tässä vaiheessa keskusteltiin myös tulkinnasta ja



Kuva 3. Los33:ssa yritetään pelastaa Chilen kaivosturman uhreja kaivoksesta.

For the remaining trapped miners, a short trip to the surface is at hand. [Related Article »](#)



Kuva 4. The New York Timesin esitys havainnollistaa pelastusoperaatiota.

etsittiin yhteisymmärrystä yksittäisiä koodeja yhdistävistä kategorioista, jotka edustavat niitä kehyksiä, joiden kautta haastateltavat pyrkivät luonnehtimaan ja ymmärtämään eli merkityksellistämään uutispelien ilmiötä. Analyysin lopputuloksena aineistosta tunnistettiin kolme pääkehystä: 1) viihteellisyyden ja leikillisyyden kehys sekä aiheen vaatiman vakavuuden välinen jännite, 2) suunnittelun ja käytettävyyden kehys sekä 3) uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys. Seuraavaksi kukin kehys käydään läpi tarkemmin, minkä jälkeen tuloksia pohditaan suhteessa aikaisempaan tutkimuskirjallisuuteen.

Tulokset

Viihteellisyyden ja leikillisyyden kehys sekä aiheen vaatiman vakavuuden välinen jännite. Ryhmäkeskusteluissa nousi vahvasti esiin huoli uutisten viihteellistymisestä ja uutispelien osallisuudesta tähän trendiin. Viihteellistymisen koettiin olevan epätoivottua ja vievän tilaa varsinaiselta uutisisällöltä. Uutispelien myös uskottiin keventävän uutisen kohteena olevaa aihetta ja häivyttävän sen vakavuutta. Uutispelien ja uuden teknologian pelättiin korostuvan liiallisesti suhteessa

uutissisältöihin, jolloin varsinaisen asiasisällön nähtiin mahdollisesti jäävän toissijaiseksi. Uutispelien epäiltiin myös harhauttavan erityisesti kokemattomamman lukijan pois varsinaisen asiasisällön ääreltä ja pelkästään leikkimään ja toteuttamaan enemmänkin peleihin liitettyjä tavoitteita uutisten lukemisen ja oppimisen tavoitteiden sijaan:

Osallistuja 5: Et miten sais. Mut et siinäki mä itse asiassa rupesin sitte fuskamaan, et mä kans kokeilin, et mitä tapahtuu, jos mä saan sen täyteen

Osallistajat 1,2,3: (naurua)

Osallistuja 1: Joo.

Osallistuja 5: et sit vaan niinku paineli vähä niinku kaikkia, mut et jos ois niinku oikeesti käyny sen niinku aivotyön ja vaikkei käviskään sitä koko prosessia -

Osallistuja 3: Mm, niin

Osallistuja 5: Ni varmaan siinä rupee tajuamaan, että onhan tää nyt tosi vaikee.

(Ryhmä 3, keskustelua *HS:n säästöpelistä*)

Uutisten ja pelien tavoitteet muotoutuivatkin keskusteluissa varsin erilaisiksi. Pelien ajateltiin olevan ajanvietettä ja viihdettä, kun taas uutisiin liitettiin ajatus ymmärryksen laajentamisesta.

Keskustelijat pohtivat runsaasti myös uutispelien aiheenvalintaan liittyviä kysymyksiä. Soveltuviksi aiheiksi miellettiin valistavat, henkilökohtaiset aiheet, kuten oman käytöksen vaikutus ympäristöön. Sen sijaan esimerkiksi *Helsingin Sanomien tuhokone*, jossa voi testata erilaisten pommien vaikutuksien laajuutta esimerkiksi Helsingin ydinkeskustassa, oli monien mielestä mauton, ellei suorastaan epäkorrekti. Joukossa oli esimerkiksi heitä, jotka eivät halunneet kokeilla *tuhokonetta* lainkaan. Ihmisten hyvinvointiin liittyvät traagiset tapahtumat tai tuhoiset onnettomuudet, erityisesti niiden ollessa ajankohtaisia, koettiin hyvin epäsoviviksi uutispelien aiheiksi. Esimerkkejä keskustelussa esiin nostetuista epäsovivista aiheista olivat muun muassa kadonneet henkilöt, koulusurmat ja terrori-iskut:

Osallistuja 4: Ei oo vielä ainakaan tullu vastaan mitään semmosta epäsovivaa, ei se noissa nyt niinkään loukannu sitä... sieltä ku, sitä on vaikee kuvitella, jos vaikka joku WTC-peli, ni mitä siinä tehtäis

Osallistuja 1: Niin.

Osallistuja 4: Hypätään kerroksesta alas ja katotaan selvittäänkä hengissä. Ei se siihen niinku

Osallistuja 1: Testaa monennestako kerroksesta voit hypätä elävänä alas.

Osallistuja 2: Mmh.

Osallistuja 4: Nii, joku koulusurma-peli, juokse Pekka-Eerikkiä karkuun.

(kevyttä naurua)

Osallistuja 4: Ei niinku.. ei kaikkiin sovi.

Osallistuja 1: Nuolinäppäimillä.

(Ryhmä 4, yleistä keskustelua uutispelien aiheista)

Keskustelu siitä, mistä aiheista "saa" tai "ei saa" tehdä pelejä, ei ole uusi eikä rajoitu pelkästään uutispeleihin. Esimerkiksi poliittiset ja kommentoivat sarjakuvat ovat saaneet osansa tällaisesta negatiivisesta huomiosta, mistä esimerkiksi muutaman vuoden takainen kiista Muhammed-aiheisista sarjakuvista Tanskassa (Modood, Hansen, Bleich, O'Leary & Carens 2006). Myös uutispelien yhteydessä tunnetaan tapauksia, joissa pelejä on kritisoitu tai jopa vedetty linjoilta koska ne on koettu liian loukkaaviksi. On kuitenkin aiheellista muistaa, että jos pelin tarkoituksena on herättää tunteita ja keskustelua, sitä ei pitäisi hylätä lähestymistapana vain siksi että se näissä tavoitteissa tavoitteissa onnistuu. (Bogost ym. 2010, 28, 78.)

Uutispelien suunnittelun ja käytettävyyden kehys. Tulosten pohjalta uutispelien suunnittelun ja toteutuksen haasteet ja kysymykset nousivat hyvinkin tärkeiksi. Huolimatta pelien viihteellisyydestä ja niihin liitetystä mahdollisista uhkakuvista, uutispelien nähtiin potentiaalisesti havainnollistavan ja konkretisoivan uutisaiheita ja helpottavan vaikeasti käsiteltävien aiheiden, kuten suurien etäisyyksien tai määrien, ymmärtämistä. Helsingin Sanomien *säästö-peli* konkretisoi monelle, kuinka vaikeaa miljardin säästäminen kuntien budjetista todella on. Lisäksi haastateltavat kertoivat, kuinka pelit onnistuivat tekemään aiheista henkilökohtaisempia. Esimerkiksi *tuhokoneessa* pommin saattoi pudottaa omalle asuinalueelleen, ja *säästöpelissä* valinnat perustuivat henkilökohtaisille arvioille:

3: Mulle jäi mieleen se tota... leikkauksista. Et se oli mulle positiivinen kokemus, en ollu aikasemmin noita tehny, että... et siinä oli must järkee, se niinku konkretisoi

sen, et miten vaikeeta nyt on, et ku mä rupesin klikkaa sieltä jostain yleishallinnosta ja jostaki, että otetaahan viisprosenttii pois ja olin mielestäni niinku tyytyväinen, että mähän sain hirveesti leikattua ja sit mä katoin lopputulost ni ei siin ollu varmaa viel miljoonaakaan vielä, et

(pienää naurua)

3: Et niinku, et ihan hirveesti... et niinku... se konkretisoi sen, et missä tilanteessa nyt hallitus on ja joutuu niitä leikkauslistoja tekemään, että... en kadehdi heitä.

5: Aika samanlainen kokemus mullaki oli, et se jotenki tosi hyvin niinku konkretisoi sen ja siinä myös niinku näkee että.. että koska, ihmiset usein niinku tavallaan puhuu siitä, et nyt.. että leikataan vääristä asioista, mut sit jos mietitään mitkä asiat on niinku mitä kunta hoitaa, niin sehän hoitaa nimenomaan vaikka niinkun lasten ja vanhusten asioita ja jos niistä pitää tavallaan niinku säästää, niin mistä itse niinku olis sit valmis luopumaan, ni onhan se tosi niku vaikee tehtävä.

(Ryhmä 3, keskustelua HS:n säästökoneesta)

Mahdolliset hyödyt jäivät keskustelijoiden mukaan kuitenkin varsin rajallisiksi verrattuna uutispeleissä havaittuihin puutteisiin, kysymyksiin ja ongelmiin. Esimerkkeinä olleiden uutispelien merkitys tai tarkoitus herätti paljon kysymyksiä, ja haastateltavat eivät olleet välillä varmoja niiden sanomasta. Uutispelien antaman informaation koettiin olevan useimmiten vajavaista, itsestään selvää tai jopa puuttuvan kokonaan. Lisäksi uutispelien taustalla olevat prosessit ja niiden perustana oleva informaatio eivät tuntuneet haastateltaville tarpeeksi läpinäkyviltä. Myös esimerkkeinä olleiden uutispelien käyttöliittymät sekä ohjeiden rajallisuus nousivat ongelmallisiksi, sillä kaikki haastateltavat eivät osanneet käyttää kyseisiä uutispelejä esimerkiksi käyttöliittymän epäselvyyden tai ohjeiden puuttumisen takia. Nämä kokemukset heijastelevat hyvin ajatusta siitä, että uutispelien tulisi olla mekaniikoiltaan ja toteutukseltaan mahdollisimman helposti lähestyttäviä, koska ne on tarkoitettu suurelle yleisölle (Sicart 2008, 31–32).

Ongelmalliseksi muodostuivat myös tilanteet, joissa pelimekaniikka ei tukenut aiempaa kokemusta tai mielikuvaa todellisuudesta, vaan esimerkiksi esitti kaivosmiesten pelastusoperaation yksinkertaisena ja vaarattomana, vaikkakin aikaa vievänä prosessina, tai Helsingin pommituksen ydinpommeilla

hyvinkin mahdollisena ja yksinkertaisena tapahtumana. Uutispelien prosessuaalinen retoriikka oli siis ristiriidassa aihekehityksen kanssa.

Uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kehys. Haastateltavat arvioivat uutispelien totuudenmukaisuutta hyvin erilaisin tavoin. Yhtäältä uutispelien katsottiin olevan nimenomaan pelejä, jolloin niiden ei uskottu edustavan todellisuutta kuin vain suuntaa-antavasti – jos lainkaan. Toisaalta haastateltavat odottivat, että uutispelien pitäisi uutisorganisaatioiden tuotoksina pystyä kertomaan tapahtumista ja aiheista ainakin kohtuullisen luotettavasti. Yleisesti ottaen materiaalina olleiden uutispelien totuudenmukaisuus arvioitiin varsin heikoksi. Tämä liittyi usein jo aiemmin mainittuun tietojen puutteellisuuteen, simulaation keskeneräisyyteen, uutisen koettuun puuttumiseen tai pelien lähtökohtaisesti kyseenalaisena pidettyyn totuudenmukaisuuteen:

Osallistuja 1: koska siis se se loi siitä taas sellasen et mä aloin klikkailee niitä ja kattelemaan et mitä siellä on ja.. sitte, mä en tiedä oliko se justinsa jonku FMI:n (?) kautta tehty, tai jotain tällasta vastaavaa että se ottais niinku tuuliolosuhteet ja selaset huomioon, koska siinä just silleen niinku wllup että tännepäin menee ja niinku, Osallistuja 6: Mmh

Osallistuja 1: laskeuma, tänään, jos siellä jotain sellasta kävis ja näin... mutta tota... mut seki oli taas silleen et en tiä mihin tää perustuu, en tiä yhtään et mihin se pohjaa ja tälleen näin mutta tota.. et silleen ei ehkä uskottavinta ikinä mutta... niin. Ihan mielenkiintosta

Osallistuja 6: Nii onks se sitte et... onks se sitten merkittävää tavallaan se sisällön kannalta kuinka uskottavaa se on ne..

Osallistuja 1: Mmh

Osallistuja 6: no ei se nyt varmaan mitenkään erityisen välttämättä merkittävää

Osallistuja 1: Nii siis se justinsa

Osallistuja 6: et onko se peli kuinka kuvaava..

Osallistuja 3: Nii, ainoos sit tietty se, että tekeekö se siitä uutisesta tyhjemmän jutun

Osallistuja 6: Nii, nii, nii

(Ryhmä 2, keskustelua HS:n tuhkoneesta)

Kokonaisuudessaan haastateltavat kokivat materiaalina olleiden uutispelien uskottavuuden ja luotettavuuden varsin heikoksi. Tähän vaikuttivat uutispelien

koettu viihteellisyys, niiden suunnittelun ja toteutuksen ongelmat sekä pääasiassa heikoksi arvioitu totuudenmukaisuus. Toisaalta haastateltavat nostivat esiin, että uutispelin julkaisseen organisaation maine ja uskottavuus saattoivat nostaa myös uutispelin arvoa. Näiden tulosten perusteella voidaankin esittää, että mikäli uutispelin aihe, toteutus ja käyttöliittymä on suunniteltu huolella, ja sen julkaisu ympäristö tukee vaikutelmaa sen luotettavuudesta, voi uutispeli olla hyvä tapa havainnollistaa tai syventää journalistista kerrontaa. On kuitenkin huomattava, että uutispelejä ei ikään kuin formaattina arvioitu kovinkaan uskottavaksi. Uutismedian uskottavuus on perustunut muun muassa kokonaisvaltaisuuteen, virheettömyyteen ja tarkkuuteen, mielipiteiden ja faktojen eroteluun sekä todenmukaisuuteen (Gaziano & McGrath 1986, 454). Tällaiset arviointikriteerit voivat kuitenkin soveltua huonosti peleille ominaiseen leikilliseen eetokseen, ja näin johtaa heikkoon uskottavuuden kokemukseen uutispelien kohdalla.

Tulosten perusteella on mahdollista esittää, että journalistinen konteksti asettaa erityisiä haasteita uutispelien suunnittelulle ja toteutukselle. Vaikka uutisten toivotaan useimmiten olevan ytimekkäitä ja esittävän asian tai tapahtuman selkeästi, vaaditaan erityisesti tosielämään pohjautuvalta peliltä eli jonkinlaiselta simulaatiolta huomattavasti enemmän monimutkaisuutta. Esimerkiksi *säästöpelin* kohdalla pelaajat jäivät odottamaan näkevänsä valintojensa seurauksia, ja kun niitä ei pystytty tarjoamaan, koettiin simulaation olevan keskeneräinen.

Lopuksi on huomionarvoista, että emme haastattelukutsuissa tai kysymyksissä puhuneet tutkijalähtöisesti uutispeleistä vaan esimerkiksi sovelluksista ja digitaalisista uutisformaateista. Silti haastateltavat puhuivat kokeilemistaan sovelluksista heti peleinä. Tämä voi viitata esimerkkeinä olleiden uutispelien kuuluvan tulkinnallisesti enemmänkin pelien kuin uutisten kehukseen. Se myös selittäisi tulkintoja jotka liittyivät pelien viihteellisyyteen, asiasisällön hämärtymiseen, simulaation monimutkaisuuteen sekä uskottavuuden ja totuudenmukaisuuden kyseenalaistamiseen.

Lopuksi

Tässä artikkelissa käsiteltiin uutispelien pelaajien tulkintoja ja kokemuksia kehysteoreettisesta näkökulmasta. Pyrkimyksenä oli kuvata ja ymmärtää sitä, millaisten tulkinnallisten kehysten kautta uutisten käyttäjät muodostavat ymmärrystään uutispelien ilmiöstä. Uutispelien pelaajat selittivät kokemukseen, näkemyksiään ja mielipiteitään uutispeleistä erityisesti pelien viihteellisuuden ja uutisten vakavuuden ristiriidan, käytettävyyden sekä uskottavuuden näkökulmista.

Kehysteoreettinen lähestymistapa uutispelien tutkimukseen ja lähempään tarkasteluun osoittautui tässä tutkimuksessa mielenkiintoiseksi valinnaksi. Koska uutispelit ovat ilmiönä verrattain uusi, ja ne sijoittuvat journalismin ja pelien rajapinnalle, asettavat ne haasteita niille aiemmille tulkintakehyksille, joita peleihin tai uutisiin on liitetty. Kuten Bogost ja kumppanit (2010, 26) toteavat, uutispelien varovainen ja tarkka ”kehystäminen” on tärkeää, jotta voitaisiin välttää lukijan ja kokijan väärinkäsitykset ja hämmennys. On tärkeää huomata, että toimittajien ja pelinkehittäjien ideologiset tavoitteet eivät mitenkään välttämättä toteudu suoraan, vaan pelaajien odotukset ja toiminta saattavat johtaa täysin toisenlaiseen lopputulokseen kuin oli ajateltu (Bogost ym. 2010, 26–27). Tämä voi johtua esimerkiksi prosessuaalisen retoriikan suunnittelun epäonnistumisesta tai aiheen odottamattomasta tai uudesta lähestymisnäkökulmasta, joka ei sovi lukijoiden tai pelaajien lähtökäsityksiin ja skeemoihin. Uutispelit joutuvat ainakin vielä vastaamaan sekä prototyyppisille uutisille että prototyyppisille peleille asetettuihin odotuksiin ja vaatimuksiin. Joissain tapauksissa, esimerkiksi totuudenmukaisuuden ollessa kyseessä, nämä kaksi osa-aluetta voivat olla jopa lähtökohtaisesti ristiriidassa.

Tutkimuksen löydökset korostavat paitsi uutispelien suunnittelun haasteita ja vaikeutta, myös pelien asemaa edelleen pääasiallisesti viihdyttävänä mediaformaattina. Pelit eivät haastateltujen mielestä useinkaan sopineet vakavien uutisaiheiden käsittelyyn, ja ne saatettiin nähdä suorastaan epäkunnioittavana

tapana lähestyä vakavaa aihetta. Tulokset voivat kuitenkin auttaa uutispelien kehittäjiä huomioimaan paremmin uutispelien ja journalistisen kontekstin asettamat vaatimukset pelisuunnittelulle sekä pelien toteutukselle. Erityisiä vaatimuksia ovat esimerkiksi erityisen laava kohderyhmä, uutispelien vaikuttamaan pyrkivät tavoitteet, totuudenmukaisuuden problematiikka, taustalla olevien prosessien läpinäkyvyyden ideaali, aiempia kohtia tukevien pelimekaniikkojen suunnittelu sekä tietyistä aikaresurssien ottaminen huomioon.

Uutispelit ovat pelitutkimuksen kannalta mielenkiintoinen ilmiö, sillä ne esiintyvät sellaisessa ympäristössä, jossa käyttäjät eivät miellä itseään pelaajiksi eivätkä useinkaan lähtökohtaisesti orientoidu pelaamaan. Tulosten perusteella tämä päti koko ryhmään, eikä pelikokemuksella tai -harrastuneisuudella ollut merkitystä asiaan. Digitaalisen pelaamisen yleistymisen, ja ehkä ennen kaikkea hyväksyttävyyden sosiaalisena ilmiönä, on ollut yksi viime vuosikymmenien suurista kehityslinjoista. Aikaisemmissa tutkimuksissa on osoitettu, kuinka monia erilaisia lähestymistapoja pelaamiseen voi olla, ja kuinka loppujen lopuksi vain pieni osa pelejä pelaavista ihmisistä varsinaisesti sitoutuu pelaamiseen harrastuksena, tai identifioi itsensä pelaajaksi (ks. esim. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009). Samalla on hyvä muistaa, että Suomenkin kaltaisessa tietoyhteiskunnassa on edelleen suuri joukko ihmisiä, jotka aktiivisesti välttelevät digitaalista teknologiaa, ja tekevät esimerkiksi päätöksen elää elämäänsä ilman tietokoneita (Hakkarainen & Hyvönen 2010).

Uutispelit ja pelillistetyt uutiset ovat verrattain uusi ja kehitysvaiheessa oleva ilmiö. Tutkimusprosessia arvioitaessa on otettava huomioon, että tutkimuksen materiaalina käytetyt uutispelit ohjaavat tutkimuksen tuloksia, ja että erilaiset uutispelit olisivat saattaneet johtaa hyvinkin erilaisiin tuloksiin. Lisäksi kehysteoreettinen lähtökohta ei takaa tulosten vertailtavuutta kehysteorian varsin monipuolisten soveltamistapojen takia. Tutkimus kuitenkin tarjoaa pohjatietoa nykyisestä suhtautumisesta uutispeleihin, mahdollista hyötyä uutispelien suunnitteluun ja suuntia jatkotutkimukselle. Sekä laadullinen että määrällinen lisätutkimus erityisesti uutispelien suunnittelusta ja toteutuksesta, kuten myös yleisön ja varsinaisten käyttäjien reaktioista ja kokemuksista on tarpeen, jotta uutispelejä voidaan kehittää

suuntaan, jossa ne palvelisivat mahdollisimman hyvin niille asetettuja tavoitteita. Kohderyhmäkohtaiset, uutispelejä vertailevat tai uutispelien aiheita käsittelevät tutkimukset voisivat viedä uutispelien kehitystä eteenpäin.

Kiitokset

Helsingin Sanomain Säätiö on tukenut tutkimusta.

Viitteet

- 1 Ks. *Wiredin* julkaisema artikkeli *An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model*. <http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff_somali_pirates>
- 2 Haastattelurunkoa, yhteydenottokirjettä sekä muita vastaavia dokumentteja voi tiedustella ensimmäiseltä kirjoittajalta.

Lähteet

Uutispelit ja niihin liittyvät uutiset

Los33. Root33 2010. <<http://www.root33.cl/los33/>> Tarkistettu 14.3.2014.

Carney, Scott (2009): An Economic Analysis of the Somali Pirate Business Model. *Wired* 13.7.2009. <http://archive.wired.com/politics/security/magazine/17-07/ff_somali_pirates>

Cutthroat Capitalism: The Game. Smallbore Webworks & Dennis Crothers 2009. *Wired* 20.7.2009. <http://archive.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame> Tarkistettu 1.9.2014.

Helsingin Sanomat (2014). Sutinen, Teija & Linjala, Minna-Liisa. *Kokeile HS:n säästöpelillä, kuinka säästäisit miljardin kunnilta*. 23.9.2013. <<http://www.hs.fi/politiikka/a1305720802040>>. Tarkistettu 14.3.2014.

Helsingin Sanomat (2012). Pugin, Leo, Lundgren, Jarmo & Mäkinen, Esa. *Ydinaseet vertailussa – HS:n tuhkone näyttää pommien voiman kartalla*. 11.12.2012. <<http://www.hs.fi/ulkomaat/a1305620620516>>. Tarkistettu 14.3.2014.

Kirjallisuus

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

D'Angelo, Paul (2002). News Framing as Multiparadigmatic Research Program: A Response to Entman. *Journal of Communication* 52, 870–888.

Deterding, Sebastian (2009). The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory. *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London 1.–4. September 2009. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43112.pdf>>.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla & Nacke, Lennart (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of MindTrek'11*. Tampere, Finland 28.–30. September 2011.

Entman, Robert M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication* 43:4, 51–58.

Ferrara, John. (2013). Games for Persuasion: Argumentation, Procedurality, and the Lie of Gamification. *Games and Culture* 8:4, 289–304.

Foster, Elisa & Bochner, Arthur P. (2008). Social Constructionist Perspectives in Communication Research. Teoksessa James A. Holstein & Jaber F. Gubrium (toim.): *Handbook of Constructionist Research*. New York, NY: The Guilford Press, 85–106.

Gamson, William A. & Modigliani, Andre (1989). Media Discourse and Public Opinion on Nuclear Power: A Constructionist Approach. *American Journal of Sociology* 95:1, 1–37.

Gaziano, Cecilie, McGrath, Kristin (1986). Measuring the Concept of Credibility. *Journalism Quarterly* 63:3, 451–462.

Gitlin, Todd (1980). *The Whole World Is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left*. Berkeley, CA: University of California Press.

Glas, René, Jørgensen, Kristine, Mortensen, Torill Elvira & Rossi, Luca (2011). Framing the Game: Four Game-Related Approaches to Goffman's Frames. Teoksessa Crawford, Garry, Victoria K. Gosling & Ben Light (toim.): *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games*. London: Routledge, 141–158.

Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.

Hakkarainen, Päivi & Hyvönen, Pirkko (2010). Tietokoneeton elämä yli 60-vuotiaan valintana: Tunteita ja perusteluja. *Media & viestintä*, 4, 79–96.

Hamari, Juho, Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii, USA 6.–9. January 2014.

Iyengar, Shanto (1991). *Is anyone responsible? How television frames political issues*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Jacobson, Susan (2012). Transcoding the news: An investigation into multimedia journalism published on nytimes.com 2000–2008. *New Media and Society* 14:5, 867–885.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 1–15.

Krueger, Richard A. (2004). Focus Group. Teoksessa Michael S. Lewis-Beck, Alan Bryman, & Tim F. Liao (toim.), *The SAGE Encyclopedia of Social Science Research Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc. 392–396 doi: 10.4135/9781412950589.n345

Merton, Robert K. (1987). Focussed interviews and focus groups: Continuities and discontinuities. *Public Opinion Quarterly* 51, 550–566.

Modood, Tariq, Randall Hansen, Erik Bleich, Brendan O'Leary & Joseph H. Carens (2006). The Danish Cartoon Affair: Free Speech, Racism, Islamism, and Integration. *International Migration* 44:5, 3–62.

Ulmanu, Monica, Gröndahl, Mika & Xaquín, G.V. (2010). A Final Rescue Phase. *The New York Times* 12.10.2010. <http://www.nytimes.com/interactive/2010/10/12/world/20101013-chile.html?ref=chileminingaccident2010&_r=0> Tarkistettu 14.3.2014.

Reese, Stephen D. (2001). Prologue – Framing Public Life: A Bridging Model for Media Research. Teoksessa Reese, Stephen D., Oscar H. Gandy Jr. & August E. Grant (toim.), *Framing Public Life: Perspectives on Media and Our Understanding of the Social World*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum, 2001, 7–31.

Scheufele, Bertram (2004). Framing-effects approach: A theoretical and methodological critique. *Communications* 29, 401–428.

Sicart, Miguel (2008). Newsgames: Theory and Design. Teoksessa Scott M. Stevens & Shirley J. Saldamarco (toim.), *Proceedings of Entertainment Computing - ICEC 2008*, 27–33.

Stewart, David. W., Prem N. Shamdasani & Dennis W. Rook (2007). Introduction: Focus Group History, Theory, and Practice. Teoksessa Stewart, David W., Prem N. Shamdasani & Dennis W. Rook. *Focus Groups*. 2nd. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Ltd. 1–19. doi: 10.4135/9781412991841.d3

Artikkeli

Strategiset käytännöt verkkoroolipeliympäristöissä – merkityksiä pelitutkimukselle

MIKKO VESA

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu

mikko.vesa@aalto.fi

J. TUOMAS HARVIAINEN

Tampereen yliopisto

tuomas.harviainen@uta.fi

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastelemme strategisten käytäntöjen rakennetta ja funktioita World of Warcraft -verkkoroolipelissä. Hyödyntäen pelin ns. raidiyhteisöjen parissa tehtyä kenttätutkimusta osoitamme, että selkeitä käytäntötasoja voidaan erottaa kolme, ja niillä kullakin on oma tehtävänsä yhteisöjen toiminnassa ja pysyvyydessä. Pelaajien erilainen sitoutuneisuus viitekehyksiinsä vaikuttaa siihen, miten käytäntöjä sovelletaan. Artikkelin myös liittyy esittelemänsä strategiatutkimukselliset tulokset pelitutkimuksen viitekehykseen, tarjoten sillan entistä laajemmalle johtamisen analyysille peleissä.

Avainsanat: johtaminen, strategiset käytännöt, verkkoroolipelit, virtuaalietnografia, World of Warcraft

Abstract: Strategic Practices in World of Warcraft

In this article, we examine the structure and functions of strategic practices in World of Warcraft. Using ethnography conducted within so-called raid groups, we show that three separate levels of strategic practices exist in such organizations, and that each of them has its own function in the working and the preservation of the community. The players' differing styles of commitment to their groups influence how such practices are applied. The article also puts the results it presents, using strategy research, into the context of existing management research within game studies, thus offering enhanced access to the study of management and leadership in games.

Keywords: management, online role-playing games, strategy as practice, virtual ethnography, World of Warcraft

Johdanto

Tässä artikkelissa käsittelemme verkkopeliyhteisöjen strategisia prosesseja ja käytäntöjä. Osallistumisen vapaaehtoisuuden ja yksilöiden erilaisten tarpeiden, toiveiden ja sitoutumisasteiden takia voimakkaasti keskittyneet peliyhteisöt käyttävät ilmoitustaulutyypistä johtamistapaa. Siinä strategiset käytännöt esitellään jäsenistölle keskusteltaviksi, sen sijaan että auktoriteettiasemassa olevat johtajat sanelisivat niitä. Tutkimalla eräitä tällaisia yhteisöjä osoitamme, että niiden johtamisprosesseista voidaan sekä ymmärtää paremmin strategisia käytäntöjä myös pelien ulkopuolella että hahmottaa tapoja, joilla pelaajat sopeutuvat yhteistyötä vaativiin pelitilanteisiin omien toiveidensa ehdoilla. Tämä mahdollistaa pelaajaorganisaatioiden toiminnan ja elinkaarten nykyistä selvästi syvemmän ja huolellisemman tutkimisen.

Pelit ja strategiset käytännöt

Tietokonepohjaisia simulaatioita ja pelejä on käytetty strategisen johtamisen koulutuksessa ja tutkimuksessa jo 1950-luvulta lähtien (Thavikulwat 2004). Verkossa tapahtuva viihdepelaaminen on kuitenkin mullistanut koko tutkimuskentän. Siinä missä yrityksen (tai virtuaalisen yrityksen) työntekijät ovat työsuhteensa pohjalta veloitettuja osallistumaan yhteisönsä toimintaan, viihdepelaaminen on pitkälti vapaaehtoista, vaikka siihen voikin sisältyä sosiaalista painetta (Suits 1978; Vesa 2013). Yhtenäisyydet ovat kuitenkin joiltakin osin erittäin voimakkaita, vapaaehtoisuudesta ja ympäristön eroista huolimatta

(Reeves, Malone ym. 2007; Vesa 2013). Siksi on tarpeen katsoa johtamisraken- teiden ohella myös pelaajayhteisöjen käytäntöjä.

World of Warcraft (jatkossa *Wow*) on ollut vuosia yksi maailman suosituim- mista verkkoroolipeleistä. Raidit ovat yksi keskeinen *WoW*-pelaamisen muoto. Niissä pelaajat pyrkivät yhteistyöllä voittamaan tekoälyn hallinnoiman vastus- tajan, jota kutsutaan yleensä käsitteellä 'boss' ("pomo" tai "päävastustaja"). Koska vastustajana on algoritmi, raidien harjoittelu on opettelua vastaamaan yhdessä koodiin (Vesa 2013). Killat puolestaan ovat *WoWin* sisäisiä yhteisöjä, joilla on yhteisiä tavoitteita, tiedonhankintaa, tiedonjakoa ja toimintaa. Monilla niistä on myös omat fooruminsa tai muita vastaavia jäsenten keskinäisiä kommunika- tioväyliä. Raidikillat keskittyvät nimensä mukaisesti erityisesti tavoitehakuiseen raidaustoimintaan, siinä missä muilla killoilla voi olla esimerkiksi sosiaaliseen viihdepelaamiseen liittyviä syitä jäsentensä yhteistyöhön. Raidikiltojen jäsenet opettelevat lukemaan pelin järjestelmää ja optimoimaan pelaamisprosessejaan sen mukaisesti, voidakseen suoriutua tehtävistään mahdollisimman tehokkaasti (ks. Bogost 2007; Gee 2004; Harviainen & Lainema 2013). *WoWin* erilaiset killat jakautuvat käytäntöjensä mukaan, ja kuten Tomi Orre on pro gradu -työssään (2012) havainnut, kiltojen itseymmärryksellä ja niiden käytännöillä on selkeä yhteys. Lisäksi kyseisillä yhteisöillä on keskinäisiä tähän yhteyteen perustuvia eroja, mistä johtuen keskitymme tässä artikkelissa juuri kiltojen strategiaan käy- täntöihin niitä määrittävänä tekijänä.

Strategiantutkimuksellinen viitekehys

Verkkoroolipeliyhteisöissä tapahtuvaa johtamista on jo tutkittu jonkin verran (esim. Prax 2010, Steinkuehler 2004), samoin kiltojen rakenteita ja elinkaaria (esim. Chen 2012; Ducheneaut ym. 2006; Williams ym. 2006), ja *World of Warc- raftista* on julkaistu useita kokonaisia kirjoja (esim. Corneliussen & Rettberg, toim., 2008). Peliyhteisöjen strategisia käytäntöjä – sitä miten organisaation toiminta käytännössä suunnitellaan ja miten se jäsentyy – on sen sijaan tut- kittu huomattavasti vähemmän. Aihetta on sivuttu erilaisissa typologioissa, tyypillisesti osana kiltojen tai niitä vastaavien ryhmien rakenteen tai elinkaaren

analyysia (Williams ym. 2006, ks. myös keskeisten tutkimusten tiivistelmä, War- melink 2014, 57–63), mutta ei tutkittu omana kohteenaan. Kiltojen toiminnan ymmärtämiseksi tämä on kuitenkin välttämätöntä, ja huolella toteutettuna myös nostaa aiemmasta tutkimuksesta esiin siihen liittyviä ilmiöitä.

Sosiaalisten käytäntöjen tutkimus on vakiintunut teoreettinen paradigma yhteiskuntatieteissä (Giddens 1984; Bourdieu 1990). Sieltä suuntaus hiljalleen levisi myös liikkeenjohdollisen organisaatiotutkimuksen puolelle (Whittington 1996; Reckwitz 2002; Schatzki 2006). Liikkeenjohdon tutkimuskentässä käytän- töjen tutkimus voimistui toden teolla 2000-luvun alkupuolella, strategiatutki- muksen piirissä. Tämä tutkimussuuntaus, joka tunnetaan englanninkielisellä nimellä *Strategy as Practice* (SaP), syntyi eräänlaisena reaktiona tutkimusken- tässä koettuun pettymykseen strategiatutkimuksen kyvyttömyydestä saavuttaa tutkimustuloksia, jotka olisivat hyödyksi käytännön strategiatyössä (Johnson, Melin & Whittington 2003; Jarzabkowski, Balogun & Seidl 2007). Huolenai- heena oli se, että strategiatutkimus oli luonteeltaan liian abstraktia eikä kyennyt ymmärtämään strategiatyötä sellaisena kuin se tapahtui organisaatioissa.

Tilannetta voidaan taustoittaa käyttäen Bourgeoisin (1980) ehdottamaa strategiatutkimuksen prosessi/sisältö -jaottelua. Liiketaloudellinen strate- giatutkimus oli, ja on yhä, pääsääntöisesti keskittynyt sisältökykyisiin, eli siihen, minkälaiset strategiat ovat tuloksellisesti tehokkaita. Useimmiten nämä tutkimukset ovat luonteeltaan tilastollisia ja hyödyntävät suuria kvanti- tatiivisia aineistoja, joista voidaan monimuuttujamenetelmillä analysoida laa- joja toimialakohtaisia tuloksia. Vastaavasti prosessitutkimus, joka Bourgeoisin kirjoittaessa oli yhä melko marginaalinen ilmiö, keskittyi selvemmin laadulli- seen tutkimukseen strategiatyöstä (ks. Mintzberg 1978, Mintzberg & McHugh 1985, Pettigrew 1990). Sen ajatuksena oli tutkia, minkälaisia historiallisia tren- dejä strategiatyössä voidaan havaita, toteuttamalla laajoja ja usein vertailevia tapaustutkimuksia, joissa hyödynnetään joko havainto- tai arkistomateriaalia.

Kuitenkin prosessitutkimuksen tulokset keskittyivät useimmiten organi- saatio- tai toimialatasolle. SaP-tutkimus pyrkii muuttamaan tätä, iskulauseenaan erityisesti "strategia ei ole organisaation ominaisuus, vaan se on jotain, mitä ihmiset tekevät työkseen" (Jarzabkowski 2004). Sen tavoitteena on todella avata

organisaation musta laatikko ja tutkia strategiatyötä jokapäiväisenä ilmiönä. Konseptuaalisesti tutkimusta ohjaa erityisesti ns. 3P:n viitekehys, joka muodostuu englanninkielien käsitteistä *practice*, *praxis* ja *practitioner*. Käsitteiden väliset nyanssit eivät täysin välity suomeksi (jokseenkin ”käytäntö, vakiintuneet käytännöt ja toiminnan harjoittaja”), mutta tarkoitus on siis tutkia strategiatyön paikkoja, välineitä, osallistujia ja toimintaa (Whittington 2006). Tämän seurauksena myös strategian käsite demokratisoitui tutkimuksessa, koska strategia nähdään koko organisaatioon kattavana ilmiönä eikä ainoastaan korkeimman johdon toimintana.

Pelitutkimuksellisesti SaP on mielenkiintoinen useasta syystä. SaP-tutkimuksen demokraattisesta suhtautumisesta strategiaan seuraa, että ilmiötä voidaan tutkia hyvinkin erilaisten toimijoiden ja organisaatioiden kohdalla. Esimerkkeinä julkaistuista kansainvälisestä tutkimuksesta voidaan mainita sinfoniaorkesteri (Maitlis & Lawrence 2003), kaupunginhallinto (Vaara, Sorsa & Pälli 2010), PowerPoint (Kaplan 2011) ja peräti presidentti Kekkonen kalaporukat (Kuronen & Virtaharju 2014). Tähän laajentuneeseen käsitykseen strategian kohdeorganisaatioista sopivat hyvin myös erilaiset peliyhteisöt/organisaatiot sekä niiden johtamis- ja suunnittelutyöhön liittyvät kysymykset (ks. esim. Vesa 2011; 2013). Pelien ja peliympäristöjen monimutkaistuuksessa ne ovat yhä suuremmassa määrin organisoitumistiloja. Koska peliyhteisöt ovat organisaatiotutkimuksen kentässä uusi tutkimuskohde, sopivat myös SaP-tutkimukselle ominaiset abduktiiviset (parhaaseen saatavilla olevaan selitykseen päättelyllä pyrkivät), laadulliset ja etnografiset menetelmät peliyhteisöjen tutkimiseen (Van Maanen 1979; Samra-Fredericks 2003; Mantere & Ketokivi 2013). Lisäksi on perusteltua olettaa, että myös peliyhteisöjen johtaminen kohtaa ne yleiset rakenteet, valta-asetelmat ja roolit, joita strategiadiakurssit rakentavat ja järjestävät yhteiskuntaan (Knights & Morgan 1991; Mantere & Vaara 2008). Täten pelit ja pelinkehitys eivät ole vapaita niistä olettamuksista, joilla liikkeenjohdollinen strategiadiakurssi muovaa yleisiä yhteiskunnallisia käsityksiä. SaP-tutkimus avaa kanavan monitieteellisyydelle tätä tarkastelua varten.

Vastaavasti pelitutkimus avaa strategiatyön käytäntöjen tutkimiseen uusia, tärkeitä näkökulmia. Johtajuus ja strategia ilmiöinä hakevat uomiinsa

jälkiteollisessa yhteiskunnassa (Mantere, Suominen & Vaara 2010; Tienari & Piekkari 2011). Pelit ja pelillisyydet ovat yhä tärkeämpi tematiikka tässä muutoksessa. Tämä on erityisen keskeistä, jos tutkitaan mitä nämä käsitteet merkitsevät ns. sukupolvi Y:lle (1980-luvun alun ja 1990-luvun puolivälin välillä syntyneille). Varsinkin massiiviset moninpelaajaympäristöt, kuten *World of Warcraft*, avaavat näkymiä siihen, miten strategiatyö muuttuu teknologisen muutoksen puristuksessa. Siinä, missä ennen strategia oli kelohonkamökkejä ja fläppitauluja, jotka sittemmin vaihtuivat siistimmiksi strategiaseminaareiksi ja PowerPointeiksi, on seuraava pohdittavan arvoinen askel siirtymä virtuaalitodellisuuteen, chatteihin ja keskustelupalstoille. Peliyhteisöt voivat toimia eräänlaisina prototyypeinä, kun pohditaan tämän muutoksen mahdollisia seuraamuksia. Lisäksi peliyhteisöt ovat nimenomaan käytäntöjen tutkimuksen kannalta mielenkiintoisia, koska pelit ovat melko rajattuja toimintaympäristöjä, verrattuina esimerkiksi markkinoilla toimivaan suuryritykseen. Peliyhteisöissä on siis mahdollisuus rajata pois suurikin joukko tekijöitä, jotka vaikuttavat päätöksentekoon. Tämä mahdollistaa pelien hyödyntämisen myös eräänlaisina arkipäivän laboratorioina, niiden oman pelkistyneisyyden ansiosta.

Tutkimuskohde

Tämä artikkeli perustuu ensimmäisen kirjoittajan väitöskirjaansa varten suoritamaan kenttätutkimukseen ja analyysiin (Vesa 2013). Tutkimus suoritettiin yhdellä *World of Warcraftin* englanninkielisistä Euroopan palvelimista vuosina 2007–2011. Tutkimus on osa organisaatiotutkimuksen kenttää, ja tämän artikkelin tavoitteena on laajentaa ja esitellä sen löydöksiä pelitutkimuksen puolella.

Täten *WoWin* valikoituminen tutkimuskontekstiksi selittyy tieteellisen viitekehysten kautta; kyseessä on ensisijaisesti tutkimus, joka pyrki tuottamaan uutta tietoa strategiantutkimukseen. *WoW* on osana peliteollisuutta taloudellisesti merkittävä ilmiö, mistä johtuen kontekstin merkitys on helpommin argumentoitavissa osana liiketaloudellista organisaatiotutkimusta. *World of Warcraft* ei ole ainoastaan mielenkiintoinen peliympäristö, vaan myös huomattava yhteiskunnallinen ilmiö.

Loppuvuodesta 2004 julkaistu *WoW* on yksi johtavista massiivisista moninpelaajaympäristöistä. Pelillä oli parhaimmillaan, vuonna 2010, 12,5 miljoonaa maksavaa pelaajaa, ja yhä tänä päivänä 7,6 miljoonaa (IGN 2013; Blizzard 2013). Tämä tutkimus keskittyi *WoWin* sisällä raidaukseen, pelimuotoon jossa suuri pelaajaryhmä pyrkii voittamaan tietokoneohjatun vastustajan. Nämä vastustajat ovat usein haastavia, ja voi kestää jopa useampi kuukausi ennen kuin pelaajaryhmä saavuttaa tavoitteensa. Siksi pelaajien pitää organisoiua raidiryhmiksi, mikä takaa riittävän jatkuvuuden ryhmän toiminnalle. Se myös mahdollistaa johtajien nimeämisen, resurssienjakojärjestelmän ylläpitämisen ja hyödyntämisen, sekä ryhmän toiminnan koordinoinnin aikataulujen, valmistautumisen ja osallistumisen kannalta.

Tutkimuskysymykset, kenttätyö ja analyttiset menetelmät

Tässä artikkelissa käsittelemme pelitutkimuksen kannalta mielenkiintoista organisaatio- ja strategiatutkimukseen pohjautuvaa poikkitieteellistä tutkimuskysymystä, sekä laajennamme sitä pelitutkimukselle hedelmällisiin suuntiin:

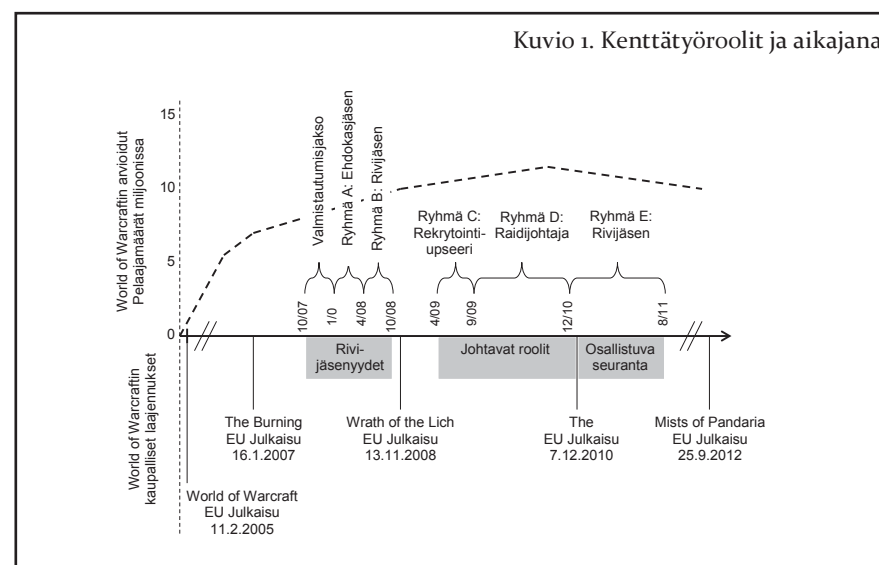
- Mitkä ovat raidiryhmän keskeiset strategiset johtamiskäytännöt?

Tutkimus suoritettiin hyödyntäen osallistuvaa havainnointia (engl. participant observation, katso esim. Hammersley & Atkinson 2007). Ensimmäinen kirjoittaja suoritti yhteensä 39 kuukautta kenttätyötä *World of Warcraftissa* osallistuen täysmääräisesti viiden eri raidiryhmän toimintaan useissa eri rooleissa, ehdokasjäsenestä raidiryhmän johtajan rooliin asti (katso kuvio 1). Tutkimustyötä varten kehitettiin kaksi erillistä avataria, pelihahmoa: pappi ja metsästäjä. Kahdessa ensimmäisessä tutkimusryhmässä pelattu pappihahmo oli omiaan avaamaan ovia tavoitteellisiin ns. "hardcore"-raidiryhmiin, koska varsinkin varjoerikoistuneista papeista oli jatkuva pula. Perehtyminen raidiryhmiin eri roolien ja hahmojen kautta mahdollisti tutkimuskysymysten tarkastelun monesta eri näkökulmasta painottaen kuitenkin etnografialle ominaista fenomenologista ymmärrystä (Hatch & Yanow 2003). Tutkimusta voidaan luonnehtia virtuaali-etnografiaksi (Hine 2005; Boelstorff ym. 2012), jota on jo aiemmin hyödynnetty *WoWin* tutkimuksessa (esim. Nardi 2010), ja tutkijan pääsääntöinen tutkimustapa

oli vuorovaikutus muiden avatarien kanssa. Tutkimus ei pyrkinyt selvittämään kysymystä siitä, kuka on itse pelaaja hahmon takana. Tästä syystä demografista tai muuta sosioekonomista dataa pelaajista ei kerätty tutkimuksen aikana (Flicker, Haans & Skinner 2004). Yleisistä tutkimuseettisistä syistä kuitenkin hahmot, ryhmät ja itse palvelin on anonymisoitu (Gatson & Zweerink 2004). Analyysi keskittyy erityisesti raidiryhmien upseerien ja ryhmäjohtajien toimintaan, koska siinä missä tutkijalla oli formaali lupa osallistua ryhmien toimintaan tutkijana, ei käytännön syistä aina voitu tietää, tiesikö jokainen rivijäsen tästä (Bakardjieva & Feenberg 2000).

Kenttätyön tuloksena kertyi etnografialle ominainen laaja empiirinen materiaali, joka on kerätty sekä pelin sisältä (mm. tutkimuspäiväkirja, pelin sisäisen chatin taltiointi, kuvakaappauksia), että raidiryhmien hyödyntämissä kolmansissa palveluissa kuten keskustelufoorumit ja VoiP-sovellukset ("Voice over Internet Protocol" eli internet-puhelut). Näiden kolmansien palveluiden tiedetään muodostavan oleellisen osan kiltojen johtamisjärjestelmää (Williams ja kumppanit 2006).

Etnografialle ominaisesti kaikkea kenttämateriaalia ei jälkikäteen pysty seikkaperäisesti analysoimaan. Tässä tapauksessa kaiken lähtökohtana on



autoetnografinen immersio (tutkijan oma syventyvä läsnäolo kohdeyhteisö(i)ssä), joka rakentuu 1230 tunnin osallistuvalla havainnoinnille. Suurin osa tästä ajasta on käytetty raidaukseen, jonka yhteydessä taltioitiin chatlogeja (joita on analysoitu noin 2000 sivua), kuvakaappauksia (noin 2000 kpl), raidin julkisen kanavan VoIP-keskusteluja (noin 100 tuntia) sekä tutkijan kenttätöypäiväkirjaa (noin 100 sivua). Lisäksi tutkimusaineiston analyysin yhteydessä on toteutettu seurantatoimenpiteitä, muun muassa neljä syvähaastattelua raidijohtajien kanssa ja critical incident -menetelmää noudattava webropol-kysely tutkimuskohteena olleiden raidiryhmien jäsenille (49 vastausta). Kuitenkin etnografinen tutkimus poikkeaa luonteeltaan muista laadullisista menetelmistä, eikä datan määrä ole määräävä tekijä itse analyysin laadussa (Lecompte 2002).

Aineistot on analysoitu hyödyntämällä aineistolähteistä analyysiä (engl. grounded theory; ks. Charmaz & Mitchell 2001; Corbin & Strauss 2008). Empiirisen materiaalin tiivistämisessä koodeiksi ja kategorioiksi on hyödynnetty vahvasti kenttätöön suomaan etnografista näkökulmaa (Geertz 1983: 55–70). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tavoiteltaessa teoreettista saturaatiopistettä on etnografista kenttätöömateriaalia valikoitu niin, että tutkijan etnografinen näkökulma on ohjannut analyysiin valittavaa materiaalia. Itse analyysimenetelmä perustuu empiirisen materiaalin muuttamiseen laadullisiksi koodeiksi, joita yhdistellään abstraktimmiksi kategorioiksi, tarkoituksena aineistolähtöisesti rakentaa teoreettisesti relevantteja kategorioita, joiden keskinäisistä suhteista voi rakentaa teoreettisia argumentteja. Täten tutkittaessa ensimmäistä tutkimuskysymystä empiirisestä materiaalista etsittiin pelaajalähtöisiä (ns. emic-) käsitteitä siitä, mitä pelaajat kokivat tekevänsä organisoidessaan raidiryhmän toimintaa. Jatkoanalyysissa puolestaan etsittiin pelaajien käsityksiä ja reaktioita erilaisiin toimintaehdotuksiin, joita raidiryhmissä esitettiin, useimmiten ryhmän johtajien toimesta. Käytännössä tällainen koodaus muodostaa eräänlaisen koodauspuun. Tässä tutkimuksessa tunnistettiin 241 johtamistoimenpidettä, jotka sitten yhdisteltiin 15 yhä pelaajalähtöiseksi konseptiksi. Nämä 15 konseptia yhdisteltiin sitten kolmeksi teorialähtöiseksi kategoriaksi. Niiden vuorovaikutuksista päädyttiin teoretisoimaan johtamisen ja organisaation suhteista raidiryhmissä (ks. Vesa 2013, 117).

Tutkimus on luonteeltaan tulkitsevaa. Itse analyysin suoritti ensimmäinen kirjoittaja itse, mutta tuloksista on keskusteltu laajasti raidiryhmien johtajien kanssa sekä epämuodollisesti että seurantahaastattelujen kautta. Täten analyysi voidaan nähdä etnografisesti pätevänä, koska etnografisen tutkimuksen tarkoitus on kertoa tutkimuskohteen kulttuurista ja käytännöistä paikallisyhteisön näkökulmasta (Geertz 1973). Pelitutkimuksellisesti on silti syytä huomioida, että tutkimus keskittyy yhteen toimintaan *World of Warcraftin* sisällä, eikä siten kerro organisoitumisesta pelaaja-vastaan-pelaaja-killoissa tai spontaaneissa pienryhmissä, eikä myöskään roolipelaamisesta.

Strategiset (johtamis)käytännöt raidiryhmissä

Järjestäytyneen (formaalin) organisaation käsite voidaan hahmotella viiden kriteerin kautta: jäsenyyuskriteerit, resurssien hallinta, järjestyssäännöt, organisaatiorakenne ja toimintatavoitteet (Vesa 2011, 155). Useimmissa raidiryhmissä nämä ovat olemassa, ja erityisesti kilpailukeskeisissä ns. hard core -raidiryhmissä kaikki viisi kriteeriä täyttyvät. Täten voidaan siis katsoa, että raidiryhmiä yhtenä pelaajaorganisaatiotyyppinä voidaan mielekkäästi tutkia organisaatioina – peräti muodollisina organisaatioina. Mitä suurempi raidiryhmä tai muu WoW-kilta on, sitä todennäköisemmin se tarvitsee vakiintuneita organisaatiorakenteita (Williams ym. 2006).

Suoritetun aineistopohjaisen analyysin perusteella esitämme, että WoW:n raidiryhmien strateginen johtaminen tapahtuu kymmenen peruskäytännön kautta. Nämä käytännöt voidaan havaita jokaisessa tutkitussa raidiryhmässä, joskin käytäntöjen käyttöiheyden vaihtelee jo käytäntöjen luonteiden takia. Käytännöt ovat myös suhteessa raidiryhmien organisaatiohierarkiaan. Voidaan katsoa, että eri toimijoilla on vaihtelevia oikeuksia ja velvollisuuksia hyödyntää eri käytäntöjä ryhmän organisoimisessa ja johtamisessa. Eritoten on huomionarvoista, että nimenomaan ryhmien johtajilla on oikeus hyödyntää näitä käytäntöjä, ja vastaavasti kokelasjäsenellä ei vastaavaa juuri ole. Nämä kymmenen käytäntöä voidaan lisäksi luokitella kolmeen eri kategoriaan (arki-, huolto- ja

perustamiskäytännöt) riippuen siitä, mihin kohtaan raidiryhmän elinkaarta ne sijoittuvat.

Perustamiskategorian (*foundational*) käytännöt viittaavat niihin käytäntöihin, joita käytetään lähinnä kahdessa tilanteessa: joko silloin, kun ollaan perustamassa aivan uutta raidiryhmää tai silloin, kun jo olemassa oleva raidiryhmä kohtaa organisatorisen kriisin, joka on niin merkittävä että se uhkaa kaataa koko ryhmän. Perustamiskäytännöt pyrkivät muovaamaan koko ryhmän ydintä sekä sen jäsenten että ryhmän perusarvojen määrittelyn kautta. Kategoriaan sisältyy kaksi käytäntöä: *ydinjäsenistön tunnistus* ja *ryhmän normatiivinen pohjustaminen*. Näistä ensimmäinen viittaa juuri siihen, että raidiryhmän perustavan ytimen muodostajat, joita näyttäisi useimmiten olevan 5–10 henkilöä, tunnistavat toisensa sekä sopivat alustavasta tehtävänjaosta tulevan raidiryhmän sisällä. Käytännössä kaikki ryhmän ns. upseerit (engl. officer) tulevat alussa tästä ytimeä ja vastaavat sen tulevasta organisoinnista suhteessa raiditavoitteisiin, resurssienjakoon, rekrytointiin ja järjestäytymiseen. Normatiivinen pohjustaminen tapahtuu usein limittäin ydinjäsenistön tunnistuksen kautta, mutta kohdistuu periaatteessa kysymykseen siitä minkälainen raidiryhmä on kyseessä. Kuinka pitkälle ryhmä pyrkii olemaan kilpailullinen, kuinka pitkälle ryhmä pyrkii olemaan sosiaalinen, minkä tasoista omistautumista ryhmässä vaikuttaminen edellyttää? Usein näistä laaditaan jonkinlainen julistus, joka sitten heijastuu esimerkiksi ryhmän myöhempiin rekrytointikäytäntöihin. Pohjustaminen saattaa myös heijastua esimerkiksi resurssien jakamiseen, siten että resurssit pyritään sijoittamaan optimaalisesti suoritusnäkökulmasta, ohittaen esimerkiksi tasavertaisuusperiaatteet.

Perustamiskategorian käytännöt ovat luonteeltaan selkeän strategisia, koska ne pyrkivät vakauttamaan ryhmän pitkän kantaman rakenteita johdon ja ryhmän vision näkökulmasta. Toki on huomion arvoista todeta, että nämä käytännöt eivät ole ryhmien kannalta vailla ongelmia, koska yleensä se, että ryhmä joutuu kuluttamaan energiaa perustamiskäytäntöihin, heikentää ryhmän pelinsisäistä suoritusta – ainakin lyhyellä aikavälillä. Lisäksi, koska nämä käytännöt vaikuttavat ryhmän perimmäisiin arvoihin, sisältyy niiden esiintymiseen myös varsin merkittävä ryhmän hajoamista ennustava korrelaatio. Syväluotaava

muutos on aina myös riski. Harald Warmelink (2014: 102–106) kuvaa aihetta hyvin esitellessään prosessia, jolla *EVE Online* -verkkopelin ”korporaatiot” (WoWin kiltojen kaltaiset ryhmittymät) reagoivat pelin sisällä tapahtuneen petturuuden aiheuttamaan luottamuspulaan. Selkeyttääkseen toimintansa perusteita jäsenilleen, WoW-yhteisöt saattavat käyttää yritysmaailmassa vakiintuneita käytäntöjä, esimerkiksi ”mission statement” -tyyppisiä tehtävän ja toimintaperiaatteiden määritelmiä (Williams ym. 2006).

Huoltokäytännöt (*toolbox*) ovat huomattavasti tavallisempia käytössä kuin perustamiskäytännöt. Nimi huoltokäytäntö tulee siitä, että niillä yleensä pyritään korjaamaan jokin suurempi ongelma, joka on havaittu ryhmän rakenteessa tai toiminnassa. Lisäksi niiden avulla pyritään luomaan ne käytännön sovellukset, joiden kautta perustamiskäytäntöjä tuodaan ja sovelletaan raidiryhmän toimintaan. Huoltokäytäntöjä on neljä: rekrytointi, järjestelmäsunnittelu, strategian luominen ja konfliktien selvittely. *Rekrytointi* on näistä käytännöistä näkyvin, koska raidiryhmissä jäsenten vaihtuvuus on melko korkea. Tämä on hyvin tyypillistä vapaamuotoisille, ns. leikkisille organisaatioille (Warmelink 2014). Ryhmä pitää myös alussa rakentaa osittain rekrytoimalla, koska sen ydin kattaa yleensä alle puolet raidiryhmän kokonaispelaajatarpeesta. Rekrytointia tehdään usean kanavan kautta, riippuen ryhmän luonteesta: pelin sisäisillä keskustelukananavilla, eri keskustelufoorumien kautta, puskaradiolla sekä myös erikoistuneiden nettisivustojen kautta. Lähes kaikissa ryhmissä rekrytointi on jatkuvasti avoinna, joskin vaatimustaso vaihtelee suuresti.

Järjestelmäsunnittelu on keskeistä eritoten suuremmissa raidiryhmissä. Luemme tähän kategoriaan mm. ryhmän nettisivujen ylläpidon, oman VoiP-palvelun (internet-puheyhteyden) sekä mahdollisen saaliinjaossa käytettävän pisteytyksen, ns. ”dragon killing point” -järjestelmän, ylläpidon. Järjestelmäsunnittelu on yllättävän näkymätön käytäntö, mutta se on samalla huomattava tyytymättömyyskriteeri: ryhmä jolla on heikot järjestelmät ei anna itsestään kovin uskottavaa vaikutelmaa. Lisäksi sellaiset ryhmät, jotka käyttävät sisäistä virtuaalivaluutta kuten dragon killing point -järjestelmää, koodaavat järjestelmään pelaajan suoritusta, koska nämä pisteet vaikuttavat suoraan pelaajan kykyyn kehittää omaa hahmoaan. *Strategian luonti* puolestaan on käytäntö, joka pyrkii soveltamaan

ryhmän normatiivista pohjaa suunniteltaessa ryhmän toiminnallista aikataulua. Tämän kautta määritellään kuinka nopeasti ryhmä pyrkii etenemään ja miten eri raidikohteita priorisoidaan. Kyseessä on pitkän aikavälin suunnittelu, ei niinkään jokailtaisen raidikohteen valinta. Lopuksi on *konfliktien selvittely*, käytäntö jonka kautta pyritään usein henkilöstöasioista vastaavien upseerien kautta ratkomaan ryhmän sisäisiä henkilöstöjännitteitä, jotka ovat raidiryhmissä hyvin tavallisia. Tähän kategoriaan sisältyvät myös kurinpidolliset toimenpiteet, jolloin esimerkiksi jäseniä, jotka eivät täytä ryhmän normatiivisia vaatimuksia, saatetaan erottaa ryhmästä.

Viimeisen käytäntökategorian muodostavat arkikäytännöt (*routines*), ja nämä näkyvät selkeästi raidiryhmän päivittäisessä elämässä, sekä pelin sisällä että esimerkiksi ryhmän keskustelufoorumeilla. Käytäntöjä on jälleen neljä: vuorottaminen, järjestelmien ylläpito, taktikointi ja sovittelu. *Vuorottaminen* on käytäntö, jolla pidetään huoli siitä että raidiryhmällä on jokaisen raidin yhteydessä käytössään vaadittavat hahmot ja pelaajat. Jokainen pelin sisäinen taistelutilanne asettaa raidiryhmille vaihtelevia haasteita, ja tämän takia ei ole tavatonta että raidiryhmä joutuu ennalta suunnittelemaan kuka on paikalla minäkin iltana. Lisäksi pelaajia usein joudutaan eriyistä vaihtamaan kesken raidin. Useimmin tämä on raidiryhmissä ns. keskijohdon tehtävänä, jolloin esimerkiksi hahmoluokkavastaavat suunnittelevat miten tehtävänkierätykset hoidetaan, ja ohjeistavat tästä raidin alkaessa. *Järjestelmien ylläpito* on käytäntö, jolla pidetään huoli että ryhmän tukijärjestelmät ovat päivittäin toimintavalmiudessa; VoiP-palvelimet ovat toiminnassa, uudet jäsenet saavat rooliinsa kuuluvat oikeudet ryhmän keskustelupalstoilla, ja virtuaalivaluuttajärjestelmät ovat ajan tasalla. *Taktikointi* on käytäntö, jolla raidin toimintaa ohjataan itse raidin aikana. Tähän sisältyy se, miten ryhmä pyrkii toimimaan jokaisessa eri taistelutilanteessa; mikä on se koreografia, jota noudatetaan, ja miten pelaajat roolitetaan. Tähän sisältyy myös raidin sisällä tapahtuvan oppimisen liittäminen pelaamistapaan. Neljäs käytäntö on *sovittelu*, joka keskittyy pelaajien keskinäisten erimielisyyksien ratkoomiseen pelitilanteissa, mieluiten ennen kuin tilanteet eskaloituvat siihen pisteeseen että tarvitaan selvittelykäytäntöjä.

Kolmen käytäntöhierarkian välillä on myös selkeä, ja mahdollisesti epäintuitiivinen, suhde ryhmän tehokkuuteen. Nimittäin ne ryhmät, jotka voivat keskittyä arkikäytäntöihin, toimivat parhaiten. Mutta samalla jokainen raidiryhmä

Perustamiskäytännöt	Huoltokäytännöt	Arkikäytännöt
(1) Ydinjäsenistön tunnistus - Ryhmän ydinjoukon tunnistaminen ja sitouttaminen - Ryhmän keskeisten työtehtävien jako	(3) Rekrytointi - Jäsenistön rekrytointi (ei johtotehtävät) - Jäsenistön roolittaminen ja ylläpito resurssintäkökulmasta	(7) Vuorottaminen - Päivittäinen vuoro- ja varamieslistojen laadinta
(2) Ryhmän normatiivinen pohjustaminen - Ryhmän yleisten toimintaperiaatteiden ja sääntöjen laadinta - Ryhmän yleisen luonteen ja tavoitetason normittaminen	(4) Järjestelmäsunnittelu - Uusien järjestelmien rakentaminen (foorumit, VoiP, DKP-sivut, jne.) - Olemassaolevien järjestelmien hallinnointi	(8) Järjestelmien ylläpito - Moderointi, datan syöttäminen järjestelmiin
	(5) Strategian luonti - Pitkän tähtäimen tavoitteiden asettaminen - Resurssiallokaatiopäätökset	(9) Taktikointi - Tilannekohtainen johtaminen (esim. operatiiviset päätökset yhden raidi-illan aikana)
	(6) Konfliktien selvittely - Kurinpidolliset toimenpiteet - Ryhmän arvojen ja normien ylläpito	(10) Sovittelu - Päivittäisten ristiriitojen sovittelu

Kuvio 2. Raidiryhmän johtamiskäytännöt

on tavallaan jatkuvassa käymistilassa, jossa melko usein joudutaan turvautumaan huoltokäytäntöihin ja ajoittain myös perustamiskäytäntöihin. Rodriguez (2012) on kattavasti dokumentoinut esimerkkejä sekä tällaisista käytännöistä että yhden killan jäsenten suhtautumisesta niihin. Kuitenkin raidiryhmien perustavoite on edetä pelissä ja kohdata uusia haasteita, ja tämä vaikeutuu, mitä enemmän ryhmä on pakotettu kohdistamaan voimavarojaan hallinnollisiin ja syviin strategiaan kysymyksiin. Koska kyse on kuitenkin vapaa-ajan toiminnasta, pelaamisharrastuksesta, niin pelaajien sitoutuminen ryhmiin ei välttämättä kestä kovinkaan pitkäaikaista keskittymistä ryhmän perimmäisten kysymysten käsittelyyn.

Sitoutuminen johtamisaloitteisiin: Ilmoitustaulujohtaminen

WoWin raidiyhteisöt eivät usein keskity yksittäisen auktoriteettiasemassa olevan johtajan ympärille, vaikka niillä voikin olla muodollisesti määriteltyjä

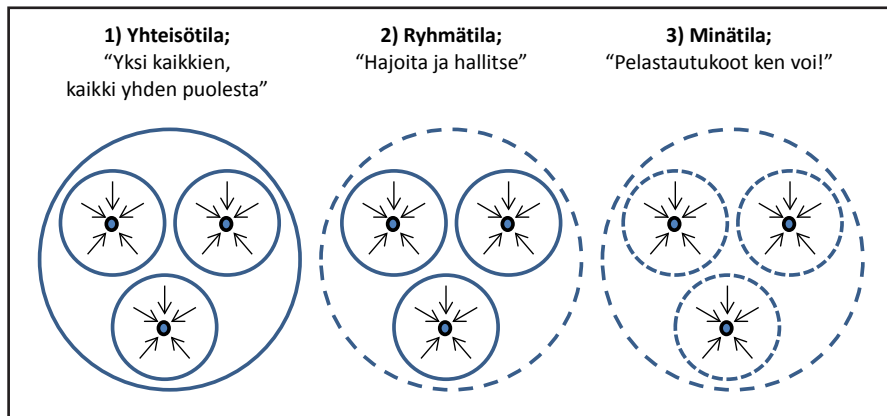
jäsenten nimikkeitä ja työtehtäviä. Siksi on mielekkäämpää puhua killan ydinryhmästä (core) kuin johtajista (Vesa 2013). Ydinryhmä koostuu monesti esimerkiksi killan alkuperäisistä perustajista, jotka ovat tunteneet toisensa jo ennalta, ja se on usein sama kuin se ydinryhmä, joka aktiivisimmin osallistuu raideihin (Ducheneaut ym. 2006). Nämä kaksi ydinryhmää eivät kuitenkaan välttämättä ole identtiset (Vesa 2013; ks. myös Warmelink 2014: 98–101). Kuten Prax (2010) toteaa, WoWin raidiyhteisöjen johtajat ja ydinryhmien jäsenet joutuvat navigoimaan määräyksellisen (transaktionaalinen) ja muuttavan (transformationaalinen) johtajuuden välillä. Näin siksi, että siinä missä itse raidit vaativat tiukkaa kurinalaisuutta, yhteisön muuta toiminta leimaa vapaaehtoinen jäsenyys. Tästä myös seuraa, että toisin kuin yritys- tai sotilastoiminnassa (ks. esim Bass 1997), transformatiivinen johtajuus ei välttämättä voi nojata transaktionaaliseen työmääräämisoikeuteen (Warmelink 2014). Raidiyhteisöjen voimakas suorituskeskeisyys kuitenkin nostaa todennäköisyyttä transaktionaalisen johtamistavan käyttöön (Orre 2011). Warmelink (2014) on havainnut samaa suorituskeskeisissä EVE-yhteisöissä. Myös Liskin, Kaplancalin ja Riggion (2012) tulokset tukevat vahvasti tätä oletusta, kuitenkin sillä varauksella, että heidän tutkimansa pelaajat eivät välttämättä ole tunnistanee transformatiivisia käytäntöjä osaksi johtamisprosesseja, peleissä tai niiden ulkopuolella. Johtamisessa tapahtuvat ongelmat ovat yksi keskeinen syy siihen, että jäsenet jättävät killan, joten yhteisön on optimoitava käytäntönsä yhtä aikaa tehokkaiksi ja sopeutuviksi (Williams ym. 2006).

Saavuttaakseen tasapainon johtamistapojen välillä vapaaehtois pohjaisessa ympäristössä useat WoWin raidiyhteisöt käyttävät vapaamuotoista johtamismenetelmää, jossa ehdotukset tuodaan julkiseen mutta painotettuun keskusteluun. Tätä menetelmää voidaan ymmärtää soveltamalla Tuomelan (2010) sosiaalisuuden filosofiaan sisältyvää ilmoitustaulukäytäntöä. Raidiryhmien jäsenistö sitoutuu eri tavalla ryhmän normatiiviseen kehikkoon (Tuomela käyttää tästä käsitettä ”ryhmän eetos”). Näin niiden käytäntöjen, joiden kautta raidiryhmä organisoituu, suorittaminen on aina viitekehyyssidonnaista. Raidiryhmien kollektiivisen sitoutumisen erikoisuus on siinä, että sitoutuminen ei ole ensisijaisesti henkilökohtaista vaan pikemminkin pienryhmäpohjaista. Yksilö sitoutuu pienryhmäänsä yleensä ystävyyssteiden kautta, ja pienryhmät sitten määrittelevät

suhteensa muihin pienryhmiin, jotka yhdessä muodostavat sen organisatorisen yhteisön, jota kutsutaan raidiryhmäksi tai -killaksi. Tällaisen ryhmän johtaminen perustuu toimintaehdotusten esittämiseen. Ryhmän johtajat ikään kuin asettavat tulkintansa raidiryhmän toiminnasta, useimmiten kapseloituna johonkin johtamiskäytäntöön, esille virtuaaliselle ilmoitustaululle. Toimintatulkinta voi käytännössä olla esimerkiksi raidiryhmän peliaikataulu, raidiryhmän toimintakohteiden määrittely, resurssienjakomenetelmä tai jokin muu ryhmän toimintaan vaikuttava ehdotus. Esityskanavana voi puolestaan olla pelin sisäinen chatti, ryhmän keskustelufoorumi tai VoiP-pohjainen puhe. Ryhmän reaktiot esitettyihin toimintaehdotuksiin vaihtelevat riippuen siitä, minkälainen suhde raidiryhmässä vallitsee suhteessa ryhmän arvoihin.

Seuraten Tuomelan jaottelua näemme, että sitoutumista on kolmea eri laatua. Pienryhmät toimivat joko yhteisö-, ryhmä- tai minätilassa. Nämä eroavat toisistaan suhteessa siihen, miten yhteistoiminnallisuus ja vastavuoroisuus koetaan. Yhteisötilassa toimivat pienryhmät sitoutuvat yhteistoimintaan kollektiivisesti, ja pyrkivät täyttämään ryhmän tavoitteet, odottaen muiden pienryhmien pyrkivän samaan. Ryhmätilassa toimivat pienryhmät toteuttavat osaltaan yhteistoiminnallisesti organisaation tavoitteita, mutta eivät oleta muiden pienryhmien välttämättä olevan vastaavalla tavalla sitoutuneita. Minätilassa toimiva pienryhmä perustaa jäsenyytensä organisaatiossa lähinnä opportunistiin; sitoutuminen ryhmän yhteistoimintaan perustuu puhtaasti pienryhmän omien tavoitteiden toteuttamiseen, eikä minätilassa toimivalla pienryhmällä ole mitään oletuksia vastavuoroisuudesta pienryhmien kesken. Sitoutumistasojen erot korostavat sitä, että kukin kilta on, kuten Taylor (2006) toteaa, monesta joukosta koostuva muodostelma.

Voidaan todeta, että jokaisesta raidiryhmästä löytyvät kaikki sitoutumisen muodot, mutta on merkittävää, mikä niistä on hallitseva ryhmän toiminnassa. Tämä määrittelee niitä vapauden asteita, jotka ryhmän johdolla on siinä miten se toteuttaa ryhmän johtamis- ja organisoitumiskäytäntöjä. Mitä vahvempi ryhmän yhteisötila on, sitä vakaampi myös ryhmä on - mutta vastaavasti ryhmässä on silloin voimakas sisäinen normatiivinen koodisto, joka sitoo ryhmän johdon toimintavapautta huomattavissa määrin. Ryhmätilassa organisaatio on



Kuvio 3. Sitoutumisen kolme päätyyppiä

jossakin määrin epävakampi, mutta koska pienryhmät ovat sitoutuneita ensisijaisesti ryhmän normistoon eivätkä toisiinsa, johdon toimintavapaus on laajempaa. Niissä raidiryhmien johdolla on mahdollisuus sekä neuvotella erikseen pienryhmien kanssa että myös vaikuttaa ryhmän normien tulkintaan. Vastavasti minätilan ollessa vallalla ryhmä on hyvin epävakaa, ja ryhmän johtaminen on lähinnä tehtäväpohjaista ja vailla kykyä merkittävään pitkän aikavälin suunnitteluun. On syytä huomata, että nämä eri sitoutumistyytit eivät ole luonteeltaan normatiivisia. Me emme väitä, että yksi olisi parempi kuin toinen. Ne ovat kaikki arkipäivää tämän päivän WoWissa. Pelaajat, jotka suosivat pelissä tiettyä organisaatorakennetta, eivät välttämättä halua samoja rakenteita toisaalle, esimerkiksi työympäristöihinsä (Warmelink 2014). Lisäksi on syytä huomioida, että killat saattavat käyttää eri menetelmien yhdistelmiä, niin että osa asioista alistetaan yhteiselle keskustelulle, osan killan johto tai ydinryhmä sanelee (Vesa 2013). Näin toimi myös Warmelinkin (2014) analysoima *EVE*-korporaatio, "Major".

Keskustelua

Kuten Kaplancali (2008) on havainnut, verkkoroolipeliyhteisöjen johto- ja muut vastuutehtävät kehittävät esimerkiksi kykyä luoda tiimejä, muodostaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita, sekä taitoa delegoida tehokkaasti. Tämä kuitenkin

toimii vain, mikäli yhteisö on riittävän vapaamuotoinen. Esimerkiksi Orren (2011, luku 4.1) tutkima erittäin kilpailuhenkinen raidiyhteisö oli sekä paitsi hierarkkinen, myös erittäin transaktionaalinen. Sen tehokkuus pohjautui suoriin – lähes oppikirjamaisiin – käskyihin ja niitä seuranneisiin johtajan päättämiin palkintoihin, samoin kuin osa Vesan (2013) ja Warmelinkin (2014) tutkimista yhteisöistä. Tämä vastaa Lippittin ja Whiten (1943) havaintoja siitä että tiukasti säädellyssä ja valvotussa työympäristössä suoritukset paranevat, mutta vain esimiehen ollessa läsnä, ja ne heikkenevät heti kun tiukkaa valvontaa ei ole. Lisäksi Orren (2011) kyseistä kohdeyhteisöä leimasivat korkea jäsenistön vaihtuvuus, ydinryhmän ulkopuolisten jäsenten tyytymättömyys johtamisrakenteisiin, ja johtajan tietämättömyys sekä oman auktoriteettinsa laissez-faire-pohjaisista vaikutuskanavista että kurinpidollisten käytäntöjensä seurauksista. Tässä on selkeästi nähtävissä, miten perustavan tason ongelmat heijastuvat myös muihin käytäntöihin.

Orren toinen raidipainotteinen kohdeyhteisö (luku 4.2) puolestaan vastasi hyvinkin läheisesti tässä artikkelissa laajentamaamme Vesan (2013) kuvausta ilmoitustaulujohtamisesta, vapaaehtoisuudesta ja vastuuhenkilöiden motivaation pohjautumisesta killan yhteiseen hyvään. Sen johtaja käytti selkeästi transformationaalisia menetelmiä, ja toi kiistanalaiset päätökset (esim. pelaajan vaihtaminen säännöllisesti kesken raidin, koska hyvin pelaava jäsen ei päässyt työvuorojen takia koko ajaksi mukaan; Orre 2011, s. 66) tarvittaessa nimenomaisen ilmoitustaulumaisesti yleiseen keskusteluun. Myös Warmelink (2014) raportoi samaa *EVE*-korporaatioista.

Rodriguezin (2012) tutkima raidikilta sekin sekä osoitti tässä artikkelissa kuvaamiamme strategisia käytäntöjä että jäsenistönsä erilaisia sitoutumistapoja. Oletettavaa on, että tällaiset yhteisöt lähestyvät omia käytäntöjään resurssinhallinnallisesta perspektiivistä tavalla jossa, kuten Rodriguez (2012, 40) kuvaa, ydinryhmä suhtautuu killan muuhun jäsenistöön ennen kaikkea resursina. Se, että raidikillat lähestyvät, vapaaehtoisuuspohjaisuudestaan huolimatta, näin yritysmäisesti henkilöstöään kuvaa hyvin sen vakavuuden tasoa, jolla raideihin keskitytään.

Sekä nämä Suomessa tehdyt pro gradu -työt että Warmelinkin (2014), Williamsin ja kumppanien (2006) ja Chenin (2012) havainnot asettuvat linjaan tässä artikkelissa esittelemiemme käytäntöjen kanssa. Tästä voidaan havaita, että vaikka raidiryhmien (ja niiden kaltaisten organisaatioiden) rakenteissa voi olla selkeitä eroja, niiden tapa muodostaa käytäntöjä, joilla organisaation toimintaa ylläpidetään, on hyvin samankaltainen. Pinnan alla tapahtuvat prosessit ovat jokseenkin identtisiä, vaikka yhden raidikillan arki voikin poiketa toisesta huomattavasti. Ymmärtämällä raidiryhmien ja muiden peliorganisaatioiden strategisia käytäntöjä voimme nähdä entistä selkeämmin miksi ne prosessit, joita esimerkiksi edellä mainitut tutkimukset kuvaavat, tapahtuvat. Voidaksemme ymmärtää tapoja, joilla kiltoja johdetaan, on nähtävä ne käytännöt, joihin johtamisella tosiasiaa vaikutetaan. Vastaavasti muun muassa Chenin (2012) kuvaaman yksittäisen killan elinkaaren hahmottaminen on huomattavasti selkeämpää, kun voidaan huomata, missä kohden killan toiminnassa on tarvittu huoltokäytäntöjä, ja missä vaiheessa tilanne on kriisiytynyt niin, että sen ydinryhmä on hakenut joko muutosta, tai tiukempaa kurinalaisuutta, turvautumalla perustamiskäytäntöihin.

Johtopäätökset

Edellä esitettyjen havaintojen perusteella katsomme, että peleissä tapahtuvan johtamisen tutkimuksessa tulisi kiinnittää runsaasti enemmän huomiota myös näiden vapaaehtoisten organisaatioiden rakenteen ja jäsenten omistautumisen vaikutuksiin, johtamisessa käytettyjen menetelmien (mm. Prax 2010, Lisk, Kaplanali & Riggio 2012) tai peliorganisaation johtamisrakenteen (esim. Harvainen 2013) ohella. Pelaajien sidoksellinen viitekehys voi olla jopa ratkaisevassa asemassa siihen, millä tavoin he osallistuvat verkkoyhteisöjensä toimintaan ja missä määrin he katsovat olevansa kyseisten yhteisöjen jäseniä. Kuvaamamme käytäntöjen tasot muodostavat kaaren, jossa ryhmä pyrkii hoitamaan toimintaansa lähinnä arkikäytäntöjen varassa, täydentäen niitä tarvittaessa huoltokäytännöillä. Mikäli yhteisö joutuu palaamaan perustamiskäytäntöjensä soveltamiseen, se on vaarassa hajota.

Aineiston valossa on selvää, että raidiryhmät joutuvat navigoimaan useiden tekijöiden puitteissa, tärkeimpinä niistä keskenään haastavassa ristiriidassa olevat vapaaehtoisuus ja tavoitehakuisuus. Jatkossa pelien yhteisöihin perehtyvän tutkimuksen on huomioitava se, millä tavalla strategiset käytännöt kussakin killassa, korporaatiossa tai muussa ryhmässä vaikuttavat ryhmän keskustelukulttuuriin, toiminnan organisointiin, resurssien jakoon, ja niin edelleen. Organisaatiotutkimuksellinen lähestymistapa avaa raidiryhmien toimintaa tavalla, jonka päälle on myös mahdollista rakentaa paljon aiempaa hienovaraisempaa ryhmien sisäisen dynamiikan ja viestinnän tutkimusta, erityisesti yhdistelemällä tässä artikkelissa esitellyjä käytäntöjä ja niiden pohjalla olevia havaintoja muiden tieteenalojen metodien kanssa.

Lähteet

Pelit

EVE Online. CCP Games, 2003.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment, 2005.

Kirjallisuus

Activision Blizzard (2013). Q3 Earnings Call 2013. Haettu 24.1.2014 kohteesta: <http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/2917639029xox704154/aea0172e-98c1-42d4-b5f5-b92cb86d3211/ATVI_Q3_press_release_with_tables.pdf>

Bakardjieva, Maria & Andrew Feenberg (2000). Involving the Virtual Subject. *Ethics and Information Technology* 2, 233–240.

Bass, Bernard M. (1997). Does the Transactional-Transformational Leadership Paradigm Transcend Organizational and National Boundaries? *American Psychologist* 52(2), 130–139.

Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce & T.L. Taylor (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.

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

Bourdieu, Pierre (1990). *The Logic of Practice*. Cambridge: Polity Press.

Bourgeois, L. J. III (1980). Strategy and Environment: A Conceptual Integration. *Academy of Management Review* 5(1), 25–39.

Charmaz, Kathy & Richard G. Mitchell (2001). Grounded Theory in Ethnography. Teoksessa Atkinson, Paul, Amanda Coffey, Sara Delamont, John Lofland & Lyn Lofland (toim.), *The Sage Handbook of Ethnography*, 160–174. London: Sage Publications.

Chen, Mark (2012). Leet Noobs: *The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*. New York: Peter Lang.

Corbin, Juliet & Anselm Strauss (2008). *Basics of Qualitative Research*. London: Sage.

Corneliussen, Hilde & Jill Walker Rettberg (toim.) (2008). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press.

Ducheneaut, Nicolas, Nicholas Yee, Eric Nickell & Robert J. Moore (2006). Alone Together: Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. Konferenssiesitelmä, CHI 2006, Montreal, Quebec.

Flicker, Sarah, Dave Haans & Harvey Skinner (2004). Ethical Dilemmas in Research on Internet Communities. *Qualitative Health Research* 14(1), 124–134.

Gatson, Sarah N. & Amanda Zweerink (2004). Ethnography Online: ‘Natives’ Practising and Inscribing Community. *Qualitative Research* 4(2), 179–200.

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

Geertz, Clifford (1983). *Local Knowledge*. London: Fontana Press.

Giddens, Anthony (1984). *The Constitution of Society*. Glasgow: Bell and Bain Limited.

Hammersley, Martyn & Paul Atkinson (2007). *Ethnography: Principles in Practice* (3rd Edition). London: Routledge.

Harviainen, J. Tuomas (2013). Managerial styles in larps: Control systems, cultures, and charisma. Teoksessa Bowman, Sarah Lynne & Aaron Vanek (toim.), *WyrCon 2013 Companion Book*, 112–124. Orange: WyrCon.

Harviainen, J. Tuomas & Timo Lainema (2013). Pelit, Systeemidynamiikka ja Oppiminen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Hatch, Mary J. & Dvora Yanow (2003). Organization Theory as Interpretive Science. Teoksessa Tsoukas, Haridimos & Christian Knudsen (toim.), *The Oxford Handbook of Organization Theory*, 63–87. Oxford: Oxford University Press.

Hine, Christine (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. New York: Berg Publications.

IGN (2013). World of Warcraft drops to 7.6 million subscribers. Haettu 24.1.2014 kohteesta: <<http://www.ign.com/articles/2013/11/06/world-of-warcraft-drops-to-76-million-subscribers>>

Jarzabkowski, Paula (2004). Strategy as Practice. Recursiveness, Adaptation, and Practices-in-Use. *Organization Studies* 25(4), 529–560.

Jarzabkowski, Paula, Julia Balogun & David Seidl (2007). Strategizing: the Challenges of a Practice Perspective. *Human relations* 60(1), 5–27.

Johnson, Gerry, Leif Melin & Richard Whittington (2003). Guest Editors’ Introduction. Micro-Strategy and Strategizing: Towards an Activity-based View. *Journal of Management Studies* 40(1), 3–22.

Kaplan, Sarah (2011). Strategy and PowerPoint: An Inquiry into the Epistemic Culture and Machinery of Strategy Making. *Organization Science* 22(2), 320–346.

Kaplan, Ugur (2008). *The Effects of User Generated Content on Leadership Styles across Crafting and Creation Environments in a Multiplayer Online Game*. Väitöskirja, Claremont Graduate University.

Knights, David & Glenn Morgan (1991). Corporate Strategy, Organizations, and Subjectivity: A Critique. *Organization Studies* 12(2), 251–273.

Kuronen, Tuomas & Jouni Virtaharju (2014). The Fishing President: Ritual in Constructing Leadership Mythology. *Leadership*, OnlineFirst.

Lecompte, Margaret D. (2002). The Transformation of Ethnographic Practice: Past and Current Challenges. *Qualitative Research* 2(3), 283–299.

Lippitt, Ronald & Ralph K. White (1943). The ‘Social Climate’ of Children’s Groups. Teoksessa Barker, Roger G., Jacob S. Kounin & Herbert F. Wright (toim.), *Child Behaviour and Development*, 485–508. New York: McGraw Hill.

Lisk, Timothy C., Ugur T. Kaplancali & Ronald E. Riggio (2012). Leadership in Multiplayer Online Gaming Environments. *Simulation & Gaming* 43(1), 133–149.

Maitlis, Sally & Thomas B. Lawrence (2003). Orchestral Manoeuvres in the Dark: Understanding Failure in Organizational Strategizing. *Journal of Management Studies* 40(1), 109–139.

Mantere, Saku & Mikko Ketokivi (2013). Reasoning in Organization Science. *Academy of Management Review* 38(1), 70–89.

Mantere, Saku & Eero Vaara (2008). On the Problem of Participation in Strategy. A Critical Discursive Perspective. *Organization Science*, 19(2), 341–358.

Mintzberg, Henry (1978). Patterns in Strategy Formation. *Management Science* 24(9), 934–948.

Mintzberg, Henry & Alexandra McHugh (1985). Strategy Formation in an Adhocracy. *Administrative Science Quarterly* 30(2), 160–197.

Nardi, Bonnie (2010). *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Orre, Tomi (2012). *World of Warcraftin kiltatyypit ja johtaminen*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.

Pettigrew, Andrew M. (1990). Longitudinal Field Research on Change: Theory and Practice. *Organization Science* 1(3), 267–292.

Prax, Patrick (2010). Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. Teoksessa *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games – Games, Play, and Players*. Haettu 24.1.2014 kohteesta: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.52340.pdf>>

Reckwitz, Andreas (2002). Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social theory* 5(2), 243–263.

Reeves, Byron, Thomas Malone ja kumppanit (2007). *Leadership in Games and at Work: Implications for the Enterprise of Massively Multiplayer Online Role-playing Games*. Report prepared for IBM. Palo Alto: Seriosity, Inc.

Rodríguez, Gabriela (2012). *Learning in Digital Games: A Case Study of a World of Warcraft Guild*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.

Samra-Fredericks, Dalvir (2003). Strategizing as Lived Experience and Strategists' Everyday Efforts to Shape Strategic Direction. *Journal of Management Studies* 40(1), 141–174.

Schatzki, Theodore R. (2006). On Organizations as they Happen. *Organization Studies* 27(12), 1863–1873.

Steinkuehler, Constance. (2004). Providing resources for MMOG guild leaders. Konferenssiesitelmä, MUD Developers Conference, San Jose, CA.

Suits, Bernard (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Taylor, T. L. (2006). *Play between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.

Thavikulwat, Presha (2004). The architecture of computerized business gaming simulations. *Simulation & Gaming*, 35(2), 242–269.

Tienari, Janne & Rebecca Piekkari (2011). *Z ja epäjohtaminen*. Helsinki: Talentum.

Tuomela, Raimo. (2010). *The Philosophy of Sociality: The Shared Point of View*. Oxford: Oxford University Press.

Vaara, Eero, Virpi Sorsa & Pekka Pälli (2010). On the Force Potential of Strategy Texts: A Critical Discourse Analysis of a Strategic Plan and its Power Effects in a City Organization. *Organization* 17(6), 685–702.

Van Maanen, John (1979) The Fact of Fiction in Organizational Ethnography. *Administrative Science Quarterly* 24(4), 539–550.

Vesa, Mikko (2011). Strategia ja virtuaalisuus. Teoksessa Mantere, Saku, Kimmo Suominen & Eero Vaara (toim.), *Toisinajattelua strategisesta johtamisesta*, 152–165. Helsinki: WSOY Pro.

Vesa, Mikko (2013). There be Dragons: *An Ethnographic Inquiry into the Strategic Practices and Process of World of Warcraft Gaming Groups*. Väitöskirja. Helsinki: Hanken School of Economics.

Warmelink, Harald (2014). *Online Gaming and Playful Organization*. New York: Routledge.

Whittington, Richard (1996). Strategy as Practice. *Long Range Planning* 29(5), 731–735.

Williams, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee & Eric Nickell (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games & Culture* 1(4), 338–361.

Artikkeli

Biometrinen testaaminen ja pelikäyttäytymisen psykofysiologinen teoria: systeemisen psykologian näkökulma

VELI-MATTI NURKKALA, KYÖSTI
KOSKELA, JONNA KALERMO,
PETRI RUUSKANEN, NIINA
KARVINEN, TIMO JÄRVILEHTO

Kajaanin ammattikorkeakoulu, CSE-keskus

veli-matti.nurkkala@kamk.fi

Tiivistelmä

Pelien kehittämisessä tärkeä osuus on pelien testauksella. Viime vuosien aikana mukaan ovat tulleet erilaiset biometriset mittaustekniikat, joiden ajatellaan tuovan pelien testaamiseen objektiivisempia pelikokemuksen ja -käyttäytymisen määrittämissämahdollisuuksia. Mittausten tulkinta edellyttää kuitenkin teoriaa sekä ihmisen toiminnasta pelitilanteesta että mitattujen fysiologisten muutosten suhteesta ihmisen kokemusmaailmaan. Tässä artikkelissa pyrimme muotoilemaan psykofysiologista pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen teoriaa, joka saattaisi tukea biometrinen mittausten hyödyntämistä konsoli-, tietokone- ja mobiilipelien kehittämisessä. Teorian mukaan pelikäyttäytyminen ja -kokemus syntyvät pelijärjestelmässä, joka on kaikkien niiden tekijöiden kokonaisuus, jotka mahdollistavat pelaamisen tulokset. Pelien suunnittelussa olisi tämän mukaan olennaista luoda mahdollisuus immersioon ja virtaukseen (flow), jotka syntyvät pelijärjestelmän ennakoitua mahdollistavien piirteiden kautta. Nykyiset biometriset mittaustekniikat tarjoavat välineitä tällaisten tekijöiden määrittämiseen.

Avainsanat: pelitestaus, biometriikka, systeeminen psykologia, emotio, virtaus

Abstract: Biometric Measurements and Psychophysiological Theory of Game Behaviour from the Viewpoint of Systemic Psychology

Testing of the games has an important role in the game development. During the last years different kinds of biometric measurements have been used, which is presumed to increase the possibilities for a more objective determination of the game experience and behavior. The interpretation of such measurements presupposes, however, a well-founded theory about human behavior and about the relation of measured parameters to the player experience. In the present article we are formulating a psychophysiological theory that may support the use of the biometric measurements in game testing. According to the theory, game behavior and experience are created in the game system that contains all those elements necessary in the realization of the results of the game. Essential in the construction of the game is to develop possibilities for immersion and flow, which are created on the basis of features of the game system that offer possibilities for anticipation. The present biometric techniques offer some possibilities to determine such features of the game.

Keywords: game testing, biometrics, systemic psychology, emotion, flow

Johdanto

Tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit ovat viime vuosikymmenen aikana tulleet merkittäväksi tekijäksi Suomen kansantaloudessa. Pelien kehittämisessä tärkeä osuus on pelien testauksella. Testaus on kuitenkin yleensä tapahtunut lähinnä intuitiivisesti ja käyttäen hyväksi pelin tekijöiden ja suunnittelijoiden omaa pelikokemusta tai pienehköllä käyttäjäjoukolla suoritettua käytettävyysselvitystä. Viime vuosien aikana mukaan ovat tulleet myös erilaiset biometriset mittaustekniikat, joiden ajatellaan tuovan pelien testaamiseen mukaan objektiivisempia pelikokemuksen ja -käyttäytymisen määrittämissämahdollisuuksia (Mandryk ym. 2006; Kivikangas ym. 2011). Tällaiset menetelmät saattaisivat auttaa esimerkiksi paikantamaan peleistä sellaisia pullonkauloja ja käyttäjälle epäystävällisiä kohtia, joita perinteisemmällä menetelmillä on vaikea todeta.

Biometriset mittaustekniikat ovat toistaiseksi rajoittuneet silmänliikkeiden (eye tracking, ET), sydämen toiminnan (heart rate, HR), lihasaktiiviteetin (EMG), ihon vastusmuutosten (GSR) ja aivojen sähköisen toiminnan (EEG) mittaamiseen. Tällaisten mittausten tulkinta edellyttää kuitenkin teoriaa sekä ihmisen toiminnasta pelitilanteesta että mitattujen fysiologisten muutosten suhteesta ihmisen kokemusmaailmaan (Nacke ja Lindley 2009). Toistaiseksi tällaisen psykofysiologisen teorian kehittäminen on ollut varsin puutteellista.

Tässä artikkelissa pyrimme muotoilemaan systeemiseen psykologiaan perustuvaa psykofysiologista pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen teoriaa, joka saattaisi tukea biometrinen mittausten hyödyntämistä tietokone- ja mobiilipelien kehittämisessä. Systeeminen psykologia on psykologian suuntaus, jota Suomessa on kehitetty yli kahdenkymmenen vuoden ajan (Järvilehto 1994). Tällä psykologian suuntauksella on yhtymäkohtia muun muassa funktionaalisten

systeemien teoriaan (Anohin 1974), ekologiseen psykologiaan (Gibson 1979), dynaamisten systeemien teoriaan (Ford ja Lerner 1992), kompleksisten systeemien teoriaan (Kauffman, 1993) ja autopoeesin teoriaan (Varela ym. 1991). On myös useita filosofisia ”ismejä”, jotka ovat lähellä tämän artikkelin tarkastelua, kuten funktionalismi, pragmatismi, emergentismi, holismi tai postmodernismi. Tämän artikkelin puitteissa emme kuitenkaan voi tarkastella näiden teorioiden suhteita, vaan rajoitumme esittelemään systeemisen psykologian mahdollista antia pelitutkimukselle ja erityisesti bioelektristen mittausten tulkintaan.

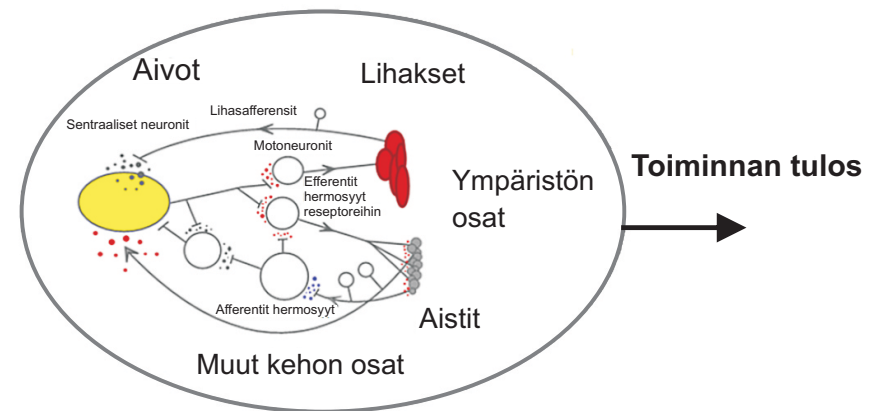
Pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen systeeminen teoria

Digitaalisten pelien käytettävyyden ja pelikokemuksen määrittäminen edellyttää perusteltua psykofysiologista teoriaa, jossa yhdistyvät pelaamisen ja pelikokemuksen psykologiset ja fysiologiset puolet. Tämä on tarpeen, jotta bioelektrisiä mittauksia voitaisiin käyttää hyväksi pelien kehittämisessä. Jos pelitoiminnan psykofysiologiaa ei tunneta, biometristen mittausten tulkinta on vaikeaa ja niiden käyttö pelin kehittämisessä voi johtaa peleihin, jotka ovat ristiriidassa optimaalisen suorituksen kanssa ja jotka voivat tuottaa pelaajissa ärtymystä ja olla pitemmän päälle pelaajan kannalta haitallisia.

Pelikäyttäytymisen systeeminen kuvaus

Eliö-ympäristö-järjestelmän teoriaan perustuvan systeemisen psykologian (Järvillehto 1994; 2000) mukaan eliö ja ympäristö kuuluvat toiminnallisesti alusta alkaen yhteen ja muodostavat yhden järjestelmän, joka toiminnassa organisoituu siten, että hyödyllisiä toiminnan tuloksia saadaan aikaan. Sekä käyttäytyminen että subjektiivinen kokemus kuuluvat tähän järjestelmään. Tämän järjestelmän dynamiikkaa ja organisoitumista voidaan seurata biometrisillä mittauksilla ja juuri tässä järjestelmässä toteutuvat niin pelikäyttäytyminen kuin pelikokemuskin. Seuraavassa tätä järjestelmää nimitetään *pelijärjestelmäksi*, johon siis kuuluvat kaikki ne tekijät, jotka ovat tarpeen pelikäyttäytymisessä.

Systeemisen psykologian mukaan toiminnan tulokset syntyvät aivojen, kehon ja olennaisten ympäristön osien yhteistyön kautta (kuva 1). Siten pelikäyttäytymisen analyysin perustana ei ole ärsyke-reaktio-suhde, vaan toiminnan tulos. Toiminnan tuloksen tarkastelun kautta voidaan analysoida pelijärjestelmän organisoitumista, tarvittavien ympäristön osien liittymistä järjestelmään ja järjestelmän toimintaa toteuttavia fysiologisia muutoksia kehossa. Tietoiset subjektiiviset kokemukset, joita kuvataan psykologisilla käsitteillä (esim. havainto, emootio, vireystila) ja joita voidaan rekisteröidä esimerkiksi koehenkilön raportin avulla, ovat myös toiminnan tuloksia ja ne kuvaavat siten omalta osaltaan järjestelmän dynamiikkaa, mutta nimenomaan sen kokonaisuutena, sen organisoitumisen tilana ja toiminnan tulosten muotoutumisena. Siten kaikki psykologiset käsitteet, joita pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen tarkastelussa käytetään, kuvaavat koko pelijärjestelmän organisoitumista, mutta eri näkökulmista.



Kuva 1. Pelijärjestelmän (eliö-ympäristö-järjestelmän) rakenne. Sekä aistit että lihakset toimivat ennakkoiden ikään kuin pihtien leuat, jotka poimivat ympäristöstä tuloksen kannalta olennaisia osatekijöitä. Tämän mahdollistaa aistien ja lihasten samankaltainen afferentti-efferentti-hermotus (ks. Järvillehto ym. 2009).

Toiminnan tulos on siis pelijärjestelmän analyysin keskeinen käsite. Se ei kuitenkaan tarkoita mitään konkreettista, vaan merkitsee siirtymää pelikäyttäytymisen vaiheesta toiseen. Tulos heijastuu konkreettisissa esineissä, mutta nämä konkreettiset tuotteet ovat ainoastaan tuloksen indikaattoreita. Siten esimerkiksi pelissä saadut rahat tai pisteet eivät sellaisenaan ole tuloksia, vaan tulos on nimenomaan mahdollisuus jatkaa peliä. Tulos on ikään kuin toimintojen tai tekohta, johon sisältyvät sekä edeltävä pelisysteemin organisaatio että tulevan toiminnan ja uusien toiminnan tulosten mahdollisuudet.

Pelikäyttäytymisen systeeminen tarkastelu merkitsee, että juuri pelijärjestelmän edeltävä ennakoiva organisoituminen määrää, mitä ympäristön osia siihen voidaan liittää eli mitkä ympäristön osat voivat toimia ”ärsykkeinä”. Pelijärjestelmässä on ikään kuin ”aukkoja”, joita pelaamisessa jatkuvasti täytetään, jotta haluttuja toiminnan tuloksia saataisiin aikaan. Pelaajan toiminta pelitilanteessa ei siis ole reagoimista ärsykkeisiin ja niiden prosessointia, vaan pelijärjestelmän dynamiikkaa, jossa järjestelmän ennakoiva organisaatio määrää, mitä pelissä käytettyjä välineitä voidaan käyttää hyväksi ja miten nämä välineet mahdollistavat pelin jatkamisen toiminnan tulosten muodostamisessa.

Pelin kehittämisen kannalta tämä merkitsee, että peli tulisi suunnitella siten, että se mahdollistaa pelijärjestelmän ennakoivan organisaation kehittymisen ja joustavan mahdollisuuden saada aikaan toiminnan tuloksia. Toiminnan tulosten joustava seuranta tuottaa pelikokemuksen ja -käyttäytymisen ”virtauksen” (flow; Csikszentmihalyi 1990), joka on kriittinen pelikokemuksen emotionaalisen laadun muotoutumisessa.

Systeeminen näkemys emootioiden roolista pelikokemuksessa

Emootioilla on epäilemättä keskeinen rooli pelaamisessa ja pelien valinnassa. Yleisesti kysymykseen ”Miksi pelaat?” varmaan vastattaisiin sanomalla, että pelaaminen tuottaa erilaisia emootioita, kuten iloa, pelkoa ja ärtymystä.

Systeemisen psykologian mukaan kaikki psykologiset käsitteet kuvaavat pelijärjestelmän erilaisia organisoitumisen tapoja (Järvilehto 1994). Nämä käsitteet eivät siis kuvaa erillisiä, lokeroitavia ”funktioita”, vaan järjestelmän toimintaa

eri puolilta tarkasteltuna. Siten esimerkiksi oppiminen voidaan määritellä järjestelmän laajentumisena ja eriytymisenä, mikä mahdollistaa uusia toiminnan tuloksia, tai havaitseminen uusien ympäristön osien liittymisenä järjestelmään. Molemmat käsitteet kuvaavat yhden ja saman järjestelmän toimintaa, mutta eri näkökulmista. Mitä sitten emootiot olisivat tältä kannalta?

Systeeminen emootioiden tarkastelu alkaa kysymyksestä, missä toiminnan kohdassa emootiot ovat kaikkein selvimmin näkyvissä (Järvilehto 2000b). Milloin emootiot saavat selkeimmin pelaajan valtaansa ja mistä tekijöistä on tällöin kysymys?

Lienee intuitiivisesti selvää, että emootiot ovat kaikkein voimakkaimmillaan silloin, kun pelaaja saavuttaa jonkin itselleen hyödyllisen tuloksen tai epäonnistuu ennakoitun tuloksen toteuttamisessa. Mitä siis tapahtuu tällaisessa tilanteessa?

Jos toiminta tuottaa positiivisen tuloksen, toiminta jatkuu sujuvasti seuraavaan toimintoon. Uusi tulos liitetään pelijärjestelmään, pelaaja oppii uusia asioita, toiminta etenee. Toisin sanoen, pelijärjestelmä organisoituu uudelleen sujuvasti, mikä on juuri positiivisen emootion tilanne. Jos toiminta ei sitten kuitenkaan tuota ennakoitua tulosta eli saadaa negatiivinen tulos, järjestelmä ei pääse kehittymään, toiminta pysähtyy ja joudutaan arvioimaan uusia toiminnan tapoja eli kysymyksessä on joustavan toiminnan etenemisen sijaan järjestelmän hajautuminen uusien mahdollisten toimintatapojen etsintään, mikä tarkoittaa negatiivisen emootion tilannetta.

Systeemisen psykologian mukaan emootion käsitteellä kuvataan juuri pelijärjestelmän organisoitumisen tapaa: positiivinen emootio tarkoittaa tällöin järjestelmän sujuvaa etenemistä eli virtausta (flow), negatiivinen emootio puolestaan järjestelmän hajautumista uusien toimintamahdollisuuksien etsintään. Positiivinen emootio on kaiken kehityksen lähtökohta, kun taas negatiivinen emootio johtaa äärimuodossaan järjestelmän tuhoutumiseen. Tästä syystä jälkimmäisestä on yleensä päästävä ajoissa eroon.

Vaikka emootiot ovat kaikkein selvimmin näkyvillä nimenomaan toiminnan tuloksen kohdalla, pelijärjestelmän kokoava tai hajottava organisoituminen on

jatkuva prosessi ja siten emootiot ovat mukana kaikessa toiminnassa. Tämä on juuri se, mitä usein kuvataan sanalla ”tunnetila”.

Edellä esitetyn perusteella emootiot voidaan siis jakaa kahteen luokkaan: positiivisiin ja negatiivisiin emootioihin. Edellinen luokka sisältää sellaisia emootioita kuten ilo, onnellisuus ja riemu. Jälkimmäiseen kuuluvat esimerkiksi viha, ärtymys ja pahoinvointi. Pelijärjestelmän integraatio ja disintegraatio eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia prosesseja, vaan niitä voi olla eri tulosten suhteen olemassa samaan aikaan. Siten monet tunteet voivat olla positiivisten ja negatiivisten tunteiden sekoituksia. On myös niin, että monilla tunteilla ei ole lainkaan nimeä.

Tietoiset emootiot

Edellä emootioita on tarkasteltu hyvin yleisesti pelijärjestelmän organisoitumisen laadullisina muotoina, jotka soveltuvat minkä tahansa elävän olion tarkasteluun. Tältä kannalta emootio tarkoittaa tietynlaista toiminnan muotoa, pelisysteemin hajoamista tai integroitumista. Se mitä varsinaisesti nimitämme tunteiksi tarkoittaa kuitenkin ihmisen kykyä kuvata kokemuksellisesti tätä muutosprosessia ja erityisesti sen laatua. Tosin täytyy myös ottaa huomioon, että monenlaiset organisoitumisprosessit eivät tule tietoisiksi siinä mielessä, että niitä voitaisiin sanallisesti kuvata. Sen sijaan ne jättävät pelaajan jonkinlaiseen epämääräiseen ahdistukseen tai muuhun epämääräiseen tunnetilaan.

Mistä sitten tietoiset emootiot eli kuvattavissa olevat tunteet saavat alkunsa? Systeemisen psykologian mukaan inhimillisen tietoisuuden kehittymisen lähtökohtana on yhteistyö, yhteiset toiminnan tulokset (Järvilehto 2000a; 2001). Josain ihmisen edeltäjien kehityksen vaiheessa syntyi tilanteita, joissa yksittäiset eliö-ympäristö-järjestelmät organisoituivat yhteisten tulosten tuottamiseen; tulosten, joita mikään yksittäinen systeemi ei sellaisenaan voinut saada aikaan. Tällainen yhteistyö oli mahdollista kielen kehittymisen kautta; kieli oli alun perin väline, jonka avulla yhteistoimintaa voitiin koordinoida.

Koska tietoisuus ja sen mahdollistama kieli syntyivät yhteistyön koordinoimiseen, tietoisuus rajoittuu toiminnan tulokseen. Kun esimerkiksi pelaaja on

ahdistunut, kysymyksessä on tilanne, jossa pelijärjestelmän tulokseen suuntautunut organisaatio on esimerkiksi käytettävyysongelmien tai liian vaikeiden pelikohtien takia joutunut tilanteeseen, jossa haluttu toiminnan tulos on estynyt seurauksenaan järjestelmän hajautuminen, disorganisaatio. Tietoinen epämiellyttävä tunne liittyy tämän toimintatilanteen arviointiin. Kun pelaaja kertoo (itselleen tai muille ihmisille) olevansa esimerkiksi ahdistunut tai ärtynyt, hän siirtää tuon toiminnan tuloksen yhteiseksi kokemukseksi ja siitä tulee hänelle itselleen tietoinen. Jos tunnetta ei pysty lainkaan kuvaamaan, sitä ei myöskään koeta tietoisesti. Tietoinen tunne syntyy juuri tunteen jakamisen kautta, yksityisen toiminnan tuloksen muuttamisessa yhteiseksi tulokseksi.

Systeemisen psykologian mukaan tunteen subjektiivinen kokemus ei ole prosessi, joka olisi lokalisoitunut kehon sisään tai aivoihin, vaan se perustuu järjestelmään, johon kuuluvat myös muut ihmiset. Tämä tarkoittaa, että subjektiivinen kokemus on osittain jaettavissa ja tutkittavissa (Järvilehto 2000b). Se on subjektiivinen, sillä kysymys on tietyn pelaajan näkökannasta, mutta se on myös ”objektiivinen” siinä mielessä, että pelijärjestelmän uudelleen organisoituminen on prosessi, joka on yhteisten tulosten muodossa jaettavissa ja myös muiden ihmisten tarkasteltavissa esimerkiksi sellaisten käyttäytymisen muutosten muodossa, kuten silmänliikkeet, asennot, ilmeet ja biometriset tapahtumat kehossa.

Kaikki emootiot ovat siten samanaikaisesti sekä yksityisiä ja subjektiivisia että julkisia. Jos emootio on ei-tietoinen, siitä ei voi puhua eikä sitä sen vuoksi ole pelaajalle olemassa, vaikka se voikin näkyä käyttäytymisessä ja olla siten muiden havaittavissa. Ja juuri tässä erilaiset käyttäytymisen observointiteknikat ja biometriset mittaukset ovat arvokkaita pelien testauksessa. Ne voivat antaa tietoa sellaisista pelijärjestelmän uudelleen järjestäytymisen prosesseista, joihin pelaajalla itsellään ei ole pääsyä, joita hän ei voi itse tietoisesti kuvailla eikä muistaa pelin jälkeen mahdollisesti tapahtuvassa haastattelussa.

Tietoisella emootiolla on kaksi puolta: se on toisaalta valmiutta toimintaan, joka on suhteessa ennakoitavissa olevaan toiminnan tulokseen, mutta sillä on myös intellektuaalinen, tiedollinen puoli, joka liittyy kunkin hetkisen toimintatilanteen ja toiminnan tulosten seurannan arviointiin. Positiivisen tunteen tiedollinen sisältö on siinä, että toiminnan tulosten koetaan seuraavan toisiaan

sujuvasti, toiminta "virtaa" (flow); negatiivinen emotio puolestaan kertoo, että toiminnassa on ongelmia: jotakin tehdään väärin ja toimintaa täytyy jotenkin muuttaa.

Käyttäjästävällinen peli on sellainen, joka saa aikaan sopivassa määrin virtauskokemuksia, mutta miten tällainen virtaus syntyy?

Flow-kokemuksen synty

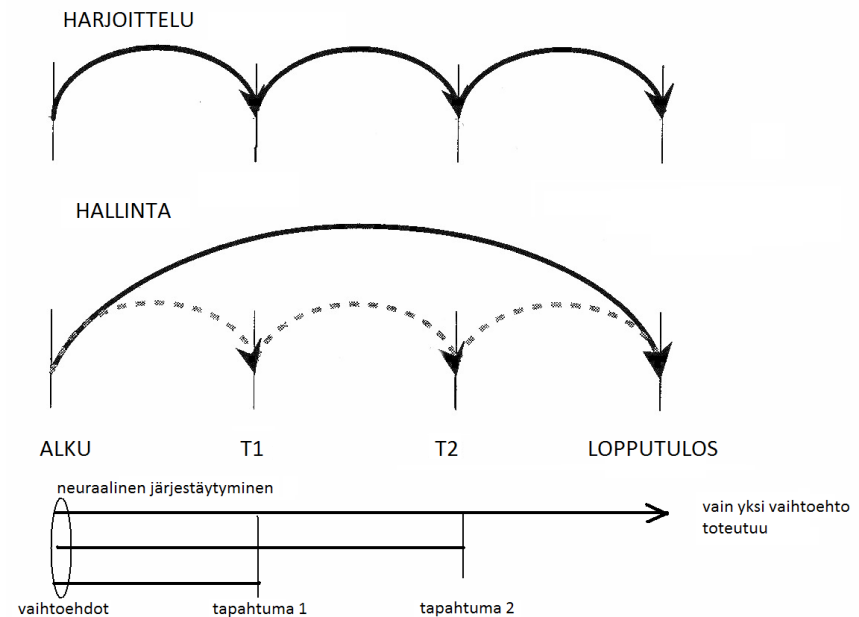
Systeemisen näkemyksen mukaan virtauksen kokemus perustuu positiivisten toiminnan tulosten jatkumoon, jotka syntyvät pelissä, jos pelin jaksot tarjoavat riittävästi tukea pelitapahtumien ennakkoinnille (vrt. Peifer 2012). Kuten edellä on mainittu, ennakkointi ei tässä tapauksessa tarkoita eri tapahtumien odottelua, vaan pelijärjestelmän organisoitumista siten, että pelitapahtumat ikään kuin täyttävät pelijärjestelmässä olevia aukkoja positiivisten tulosten muotoutumisessa. Jos tällaista sopivaa aukkoa ei ole tai peli ei tarjoa ennakkoinnin mukaisia osatekijöitä, pelijärjestelmä disorganisoituu uusien toiminnan tulosten muodostamiseksi. Tämä näkyy pelaamisen hidastumisessa tai pysähtymisessä ja negatiivisten emotionoiden muodostumisessa.

Pelitoiminnan virtaus on suhteessa ennakoiviin toimintajärjestelmiin, jotka käynnistyvät tehtävän vaatimusten mukaisesti. "Toimintajärjestelmä" tarkoittaa tässä yhteydessä pelijärjestelmän osaa, joka on suhteessa tiettyyn toiminnan tulokseen. Tällainen järjestelmä muodostuu ensisijaisesti tehtävän kannalta olennaisista hermoston ja kehon osista sekä tuloksen edellyttämistä pelin osatekijöistä (näyttö, ohjauslaitteet). Ennakoivat toimintajärjestelmät kehittyvät oppimisen ja kokemuksen seurauksena, ja juuri tällaiset järjestelmät mahdollistavat sujuvan toiminnan ja virtauksen kokemuksen.

Tältä kannalta on kriittistä, että peli on organisoitu siten, että se mahdollistaa ennakoivien toimintajärjestelmien syntyminen, joita valikoituu joustavasti pelin aikana. Kun peli mahdollistaa ennakoivien toimintajärjestelmien muodostumisen esimerkiksi harjoittelun aikana, nämä järjestelmät aktivoituvat jo pelin alussa ja ovat ikään kuin valmiina poimimassa vastaavia pelitapahtumia.

Kuva 2 esittää tämän prosessin etenemistä ja virtauksen syntymistä. Harjoittelun alussa pelaaja muodostaa toimintajärjestelmiä, jotka etenevät

pelitapahtumien T1 ja T2 kautta lopputulokseen. Harjoittelun myötä (*Harjoittelu*) syntyy vaihtoehtoisia toimintajärjestelmiä, ja kun toiminta on opittu, tällaiset tapahtumia ennakoivat vaihtoehtoiset toimintajärjestelmät otetaan käyttöön samanaikaisesti jo pelaamisen alussa. Nämä järjestelmät luovat pelijärjestelmään ikään kuin vaihtoehtoisia aukkoja, joihin vain tietyt pelitapahtumat sopivat. Kun peli hallitaan (*Hallinta*), pelaaminen ei enää etene erillisten päätösten kautta, vaan yksinkertaisesti toteuttamalla se ennakoiva toimintajärjestelmä, johon juuri käynnissä olevat pelitapahtumat sopivat. Toisin sanoen, toiminta on alkanut virrata, on saavutettu flow-tila.



Kuva 2. Virtauksen (flow) syntyprosessi. Harjoittelun aikana syntyy vaihtoehtoisia toimintajärjestelmiä (neuraalinen järjestäytyminen, vaihtoehdot), joista pelitapahtumat ikään kuin valikoivat sen, johon pelitapahtumat sopivat (nuoli, vain yksi vaihtoehto toteutuu). Tapahtuma 1 estää yhden vaihtoehdon toteutumisen ja tapahtuma 2 toisen, jolloin kolmas toteutuu ja toiminta virtaa silloin suoraan alusta lopputulokseen (yhtenäinen nuoli).

Käyttäytymisen ja bioelektristen ilmiöiden mittaus pelitestauksessa

Käyttäjäystävällisen pelin olennainen piirre on sopiva positiivisten ja negatiivisten emootioiden sekoitus (ks. esim. Watson ym. 1988). Pelissä tulisi siis syntyä flow-ilmiö, mutta pelissä voi olla myös negatiivisten emootioiden jaksoja, jotka ikään kuin mausteina pakottavat pelaajan arvioimaan uudelleen toimintaansa. Emootioiden käsitteellistäminen pelijärjestelmän uudelleen organisoitumisen tapahtumina tarjoaa mahdollisuuden subjektiivisten kokemusten objektiiviseen tarkasteluun käyttäytymisen observoinnin ja bioelektristen ilmiöiden mittauksen avulla.

Käyttäytymisen observoinnin ja biometrinen mittauksen avulla voidaan tarkastella pelijärjestelmän organisoitumista ja järjestelmän eri komponenttien osuutta pelikokemuksen ja -käyttäytymisen muotoutumisessa. Mittarien tulkinta on kuitenkin ongelmallista sen vuoksi, että mikään mittari ei yksinään anna kuvaa koko järjestelmän organisoitumisesta. Siksi tarvitaan yleensä useiden eri mittarien yhtäaikaista käyttöä.

Kuten edellä on mainittu, pelijärjestelmä muodostuu kaikista niistä osatekijöistä, jotka mahdollistavat pelikokemuksen ja -käyttäytymisen. Kaikkien osatekijöiden määrittäminen voi olla varsin ongelmallista, ja periaatteessa pelituloksen syntyyn vaikuttavien tekijöiden etsinnässä voitaisiin edetä vaikkapa elämän syntyyn, mutta konkreettisten ongelmien tarkastelussa tulisi pyrkiä ottamaan huomioon nimenomaan kaikkein selvimmin pelitapahtumaan liittyvät osatekijät. Tällaisina voidaan pitää mm. pelaajan aivotoimintaa, autonomisen hermoston toimintaa, kehon eri osien aktivoitumista ja kehon osien liikkeitä, silmänliikkeitä ja peliympäristön osatekijöitä (näytön tapahtumat, hallintavälineet), joihin tulisi lukea myös sosiaaliset tekijät, erityisesti yhteisöllisten pelien yhteydessä.

Aivojen sähköisen toiminnan mittaus (EEG-rytmit, hitaat potentiaalit, tapahtumasidonnaiset potentiaalit) tarjoaa mahdollisuuksia pelisysteemin hermostollisen osatekijän dynaamisten muutosten ja staattisempien tilanmuutosten määrittämiseen. EEG-mittaus heijastaa pääkuorelta mitattuna melko

laajojen aivoalueiden toimintaa ja mittausten yksityiskohtainen tulkinta voi olla ongelmallista. Pelisysteemin tutkimuksessa hyödyllisiä mittareita ovat EEG-rytmit, joita voidaan käyttää pelaajan vireystilan määrittämisessä. Erityisesti theta-rytmin (4–6 Hz) esiintyminen saattaa heijastaa virtauksen kehittymistä, sillä sen on esitetty liittyvän rentoutuneeseen, mutta samalla keskittyneeseen suoritukseen (Laukka ym. 1995). Aivojen hitaiden negatiivisten potentiaalien (CNV, valmiuspotentiaali, ks. Järvilehto ja Fruhstorfer 1970) ja tapahtumasidonnaisten potentiaalien (erityisesti P3, ks. Rohrbaugh ym. 1974) mittaus voi puolestaan auttaa selvittämään ennakkoinnin kehittymiseen ja päätöksentekoon liittyviä pelijaksoja.

Kasvojen ja kehon lihasten toiminnan mittaus (EMG) voidaan käyttää sekä emootioiden että ennakkointiprosessien tutkimukseen. EMG-mittausten avulla voidaan mm. tarkastella ennakkoinnin ajallista kehitystä lihasjännityksen kasvuna jo ennen varsinaista suoritusta.

Sydämen toiminnan mittauksen (EKG, HRV) avulla voidaan määrittää sekä rasituksen määrää että emootioihin liittyvien autonomisen hermoston prosesseja. Sykkeen muutokset eivät sellaisenaan ole yksiselitteisesti tulkittavissa, sillä sykkeen nousu voi liittyä sekä positiivisiin että negatiivisiin emootioihin. Sykevariabiliteetin (HRV) analysoinnin avulla voidaan kuitenkin tulkintaa helpottaa, sillä variabiliteetin muutokset heijastavat autonomisen hermoston toiminnan muutoksia (Tarvainen ym. 2014) ja voivat siten liittyä virtauskokemuksen syntyyn.

Ihonvastuksen (GSR, EDA) mittaus antaa mahdollisuuden autonomisen hermoston sympaattisen osan aktivaation määrittämiseen ja sitä voidaan sen vuoksi käyttää mm. stressaavien pelijaksojen tarkastelussa erityisesti silloin, kun halutaan selvittää nopeita autonomisen hermoston toiminnan muutoksia. GSR:n avulla voidaan tutkia muutoksia muutaman sekunnin sisällä, kun taas sykevariabiliteetin analyysi edellyttää minuuttiluokan analyysijaksoja.

Silmänliikkeiden mittauksen avulla voidaan määrittää, mihin pelinäkömman kohtaan pelaaja katsoo. Silmänliikkeitä seuraamalla voidaan myös selvittää, missä määrin pelaaja joutuu etsimään tai häneltä jää huomaamatta pelinäkömman olennaisia kohtia.

Ilmeiden ja kasvojen värin videokontrolli tarjoaa mahdollisuuden emootioiden tarkempaan analyysiin ja yhdistämiseen bioelektrisiin mittauksiin esim. Ekmanin ja Friesenin (1978) kehittämien menetelmien pohjalta. Viime aikoina on kehitetty myös videoiden mikrovahvennusmenetelmiä (Wu ym. 2012), joiden avulla voidaan selvittää pelaajan kasvojen verenkierron muutoksia ja saada näin yksityiskohtaista tietoa emootioihin liittyvistä autonomisen hermoston toiminnan muutoksista.

Johtopäätöksiä

Tässä artikkelissa olemme kehitelleet systeemistä pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen psykofysiologista teoriaa. Teorian mukaan pelikäyttäytyminen ja -kokemus syntyvät pelijärjestelmässä, joka on kaikkien niiden tekijöiden kokonaisuus, jotka mahdollistavat pelaamisen tulokset. Olennaista tässä teoriassa on pelaamisen tarkastelu tuloksiin suuntautuvana systeemisena psykofysiologisena kokonaisuutena, jonka dynamiikka ei perustu pelissä esitettyjen ärsykkeiden lineaariseen prosessointiin, vaan ennakoivaan organisoitumiseen. Tällainen organisoituminen mahdollistaa pelaamisessa syntyvät positiiviset ja negatiiviset emootiot. Teorian mukaan pelien suunnittelussa olisi olennaista luoda mahdollisuuksia ennakointiin, joka mahdollistaa pelissä syntyvän immersion ja virtauksen (flow). Nykyiset biometriset mittaustekniikat tarjoavat jossain määrin välineitä tällaisten tekijöiden määrittämiseen.

Mahdollisuus emotionaalisen dynamiikan säätelyyn on epäilemättä tärkeimpiä pelien suosiota selittäviä tekijöitä. Yllä tätä dynamiikkaa on tarkasteltu pelijärjestelmän positiivisena (kokoava) vs. negatiivisena (hajauttava) organisoitumisena, mikä ehkä yksinkertaistaa konkreettista emootioiden tarkastelua pelitilanteessa liikaa. Merkittävä osa hyvistä pelikokemuksista syntyy myös ns. "frustration fun" -kokemuksen kautta, jossa pelin loppuminen ja epäonnistuminen tietyssä tilanteessa on samanaikaisesti sekä voimakkaan turhauttava (hajauttava) että myös koukuttava ja kiehtova (toimintaa uudelleen organisoiva). Toisin sanoen, merkittäviä ovat myös sellaiset kokemukset, joissa tulee voimakas "AAARGHmävihaantätäpeliiä – uudestaan. Ensi kerralla mä pääsen

tämän varmasti läpi." Esimerkiksi sykevariabiliteetin analyysi voi olla avuksi tällaisten tilanteiden kehittymisen selvittämisessä.

On myös tärkeää korostaa, että virtauskokemuksen tärkeä osa on pelaajan kokema "immersio" eli uppoutuminen peliin (ks. esim. Jennet ym. 2008), joka voi tulla sitä kautta, että pelin esitystavat ovat riittävän sujuvia ja johdonmukaisia sekä sillä tavoin todellisen tuntuisia ja ennakoitavissa, että pelaaja kokee olevansa 'sisällä' pelimaailmassa (Takatalo ym. 2010). Esimerkiksi *Tetris* voi saada aikaiseksi virtauskokemuksen, mutta vastaavasti *Max Payne*, *Skyrim* tai muu tämän tyyppinen visuaalisesti todentuntuinen peli voi saada pelaajan immersioon tilaan ja sitä kautta käynnistää virtauskokemuksia.

Biometriset mittausten menetelmät voivat tukea emotionaalisen dynamiikan, virtauskokemusten ja immersion analyysia. Systeemisen psykologian mukaan tällaiset mittaukset eivät kuitenkaan kuvasta pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen sisältöjä, vaan nimenomaan pelijärjestelmän toimintaa vain tiettyjen osatekijöiden kannalta. Pelijärjestelmän määrittäminen kokonaisuutena eli pelikokemuksen subjektiivisen sisällön määrittäminen ei ole yksiselitteisesti mahdollista mittausten avulla edes teoreettisesti, sillä jokainen mittaus avaa ikään kuin vain yhden näkökulman pelikokemukseen.

Siksi on syytä suhtautua kriittisesti kaikkiin väittämiin siitä, että näillä mittauksilla voitaisiin esimerkiksi lukea pelaajan ajatuksia tai päästä suoraan ikään kuin katsomaan pelaajan tunteisiin. Mittaukset eivät kuvasta suoraan mitään pelaajan kokemussisältöjä, vaan ainoastaan osia pelijärjestelmän osatekijöiden (aivotoiminnan, lihasten toiminnan, pelinäkökuvan muutosten) toiminnasta. Pelikokemus toteutuu sen sijaan tämän koko järjestelmän integroituna toimintana ja sen sisältö määräytyy myös monien sosiaalisten tekijöiden yhteistuloksena. Tällaisia ovat mm. yhteisön normit, käsitykset siitä, mikä on suotavaa ja mikä kiellettyä. Näiden tekijöiden tavoittaminen on huomattavasti vaativampaa kuin pelkkä pelitilanteen kontrolli. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että mittaukset olisivat turhia, sillä mittausten avulla voidaan selvittää pelitoiminnan virtausta, pelin pullonkauloja ja negatiivisia tunteita tuottavia kohtia. Siten tällaiset mittaukset voivat olla myös yleisesti käytetyn pelimetriikan (pelitapahtumat, istunnot, pelaamisen ajankohdat jne.) analyysin tukena.

Pelien testaus bioelektristen mittausten ja käyttäytymisen observoinnin avulla on tarpeellista, jotta saataisiin kehitetyksi hyvin toimivia ja käyttäjäystävällisiä pelejä. On kuitenkin tärkeää korostaa, että ei ole olemassa mitään objektiivista menetelmää, jonka avulla voitaisiin ohjata pelin kehittämistä siten, että tuotettaisiin varmuudella myyntimenestyksiä. Aivan samoin kuin pelimetriikka, jota tällä hetkellä rekisteröidään rutiininomaisesti pelien kehittämisen ja pelaamisen seurannan yhteydessä, biometrinen pelitestaus toimii apuvälineenä, jonka tulkin-
kinta edellyttää perehtymistä sekä inhimillisen käyttäytymisen teoriaan että mittavälineiden mahdollisuuksiin.

Kiitokset

Tämä artikkeli on osa Kajaanin ammattikorkeakoululla toteutettua Tekesin rahoittamaa *Pelitestausmenetelmien kehityshanketta (Pelitys)*, johon osallistui 17 peliyritystä. Kiitokset rahoittajille ja yhteistyökumppaneille. Kiitokset myös Petri Järvilehdolle, Lauri Järvilehdolle, Göte Nymanille ja Jari Takatalolle hyödyllisistä käsikirjoitukseen liittyvistä kommentteista.

Lähteet

Kirjallisuus

Anohin, Peter K. (1974) *Biology and neurophysiology of the conditioned reflex and its role in adaptive behavior*. Oxford: Pergamon.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow. The psychology of optimal experience*. New York: Harper.

Ekman, Paul & Wallace Friesen (1978). *Facial Action Coding System: A Technique for the Measurement of Facial Movement*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.

Ford, Donald H. & Richard M. Lerner (1992) *Developmental systems theory. An integrative approach*. Newbury Park: Sage.

Gibson, James J. (1979) *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.

Järvilehto, Timo (1994). *Ihminen ja ihmisen ympäristö*. Oulu: Pohjoinen.

Järvilehto, Timo (2000a). The theory of the organism-environment system: IV. The problem of mental activity and consciousness. *Integrative Physiological and Behavioral Science*, 35: 35–57.

Järvilehto, Timo (2000b). Feeling as knowing – Part I: Emotion as reorganization of the organism-environment system. *Consciousness & Emotion*, 1: 53–65.

Järvilehto, Timo (2001). Feeling as knowing – Part II Emotion, consciousness, and brain activity. *Consciousness & Emotion*, 2: 75–102.

Järvilehto, Timo, Veli-Matti Nurkkala & Kyösti Koskela. (2009). The role of anticipation in reading. *Pragmatics and Cognition* 17: 509–526.

Järvilehto, Timo & H. Fruhstorfer (1970). Differentiation between slow cortical potentials associated with motor and mental acts in man. *Exp. Brain Res.* 11, 309–317.

Jennett, Charlene, Anna L. Cox, Paul Cairns, Samira Dhoparee, Andrew Epps, Tim Tijs & Alison Walton (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66, 641–661.

Kauffman, Stuart A. (1993) *The origins of order: Self-organization and selection in evolution*. London: Viking.

Kivikangas, J. Matias, Guillaume Chanel, Ben Cowley, Inger Ekman, Mikko Salminen, Simo Järvelä, Niklas Ravaja & Pentti Henttonen (2011). A review on psychophysiological methods in game research. *J. Gaming Virtual Worlds*, 3, 181–199.

Mandryk, Regan, Kori Inkpen & Tom Calvert (2006). Using psychophysiological techniques to measure user experience with entertainment technologies. *Behaviour and Information Technology (Special Issue on User Experience)* 25, 141–158.

Peifer, Corinna (2012). Psychophysiological correlates of flow-experience. In: S.Engeser (Ed.), *Advances in flow research*, pp. 139–164.

Rohrbaugh, John W., Emanuel Donchin & Charles W. Eriksen. (1974). Decision making and the P300 component of the cortical evoked response. *Perception and Psychophysics* 15, 368–374.

Takatalo, Jari, Jukka Häkkinen, Jyrki Kaistinen & Göte Nyman (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. In: R.Bernhaupt (Ed.), *Evaluating user experience in games* (pp. 23–46). London: Springer.

Tarvainen, Mika P., Jukka-Pekka Niskanen, Jukka A. Lipponen, Perttu O. Ranta-aho & Pasi A. Karjalainen (2014). Kubios HRV – Heart rate variability analysis software. *Computer methods and programs in biomedicine*, 113, 210–220.

Varela, Francisco J., Evan Thompson & Eleanor Rosch (1991) *The embodied mind*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Watson, David, Lee Clark & Auke Tellegen. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 1063–1070.

Wu, Hao-Yu., Michael Rubinstein, Eugene Shih, John Guttag, Fredo Durand & William T. Freeman (2012) Eulerian Video Magnification for Revealing Subtle Changes in the World. *SIGGRAPH 2012*. <<http://people.csail.mit.edu/mrub/vidmag/>> (ladattu 15.1.2014)

Kommentti

Biometrinen testaaminen ja pelikäyttäytymisen psykofysiologinen teoria kokeellisen psykofysiologian näkökulmasta

SIMO JÄRVELÄ

Aalto-yliopiston Kauppakorkeakoulu

simo.jarvelaz@aalto.fi

J. MATIAS KIVIKANGAS

Aalto-yliopiston Kauppakorkeakoulu

matias.kivikangas@aalto.fi

Nurkkalan, Koskelan, Kalermon, Ruuskasen, Karvisen ja Järvilehdon artikkeli *Biometrinen testaaminen ja pelikäyttäytymisen psykofysiologinen teoria: systeemisen psykologian näkökulma* väittää kehittävänsä psykofysiologista pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen teoriaa, mutta se jättää lähes täysin huomiotta kokeellisen psykologian ja psykofysiologisen tutkimuksen vakiintuneen tradition (ks. Cacioppo, Tassinari, & Berntson, 2007; Kivikangas & Salminen, 2009). Sen sijaan artikkeli tarkastelee pelikäyttäytymistä ja biosignaalien mittaamista systeemisen psykologian perspektiivistä. Esitettynä lähtökohtana on, että pelijärjestelmä on holistinen kokonaisuus, jonka tila muuttuu enemmän tai vähemmän jouhevasti ja että psykometrinen mittaaminen olisi eräs näkökulma tähän kokonaisuuteen. Samalla vihjataan, että vakiintunut ärsykekeskeinen tapa olisi hyvin rajallinen. Niin se onkin. Ihmisen kokemusmaailman synty, emotiot mukaan lukien, on hyvin kompleksinen kokonaisuus, eikä sitä pidä unohtaa. Näin ollen holistiset näkemykset ovat aina välillä tarpeellisia muistutuksia laajemmasta perspektiivistä. Kuitenkin, jos ei tahdota tyytyä pelkkään laajemman perspektiivin kuvailemiseen, vaan halutaan jotakin konkreettista ja esimerkiksi (kuten artikkelissa esitetään) pelitestauksessa hyödynnettävää tietoa ilmiön prosesseista ja niihin liittyvistä tekijöistä, on tutkittava pienempiä osatekijöitä tähän tavoitteeseen soveltuvin menetelmin.

Artikkelissa esitetyssä muodossaan systeemisen psykologian perspektiivi ei ole riittävä psykofysiologisen mittaamisen tulkintateoriaksi. Siinä ei käytetä olemassa olevaa empiiristä todistusaineistoa, taustateorioita tai metodiikkaa, eikä toisaalta anneta mitään konkreettista vaihtoehtoa tilalle. Jos oletamme, että mitattuja signaaleja olisi tarkoitus kuitenkin tulkita vakiintuneeseen tapaan

(esim. kämmenestä mitattu ihon sähkönjohtavuus liittyy fysiologisen kiihtyneisyyden [arousal] muutokseen), voidaan artikkelin kuvaamalla holistisella tasolla sanoa _jotakin_, kuten "nyt pelaaja on kiihtyneempi kuin äsken". Esitetyn perusteella tämän tarkempaa tulkintaa ei kuitenkaan voida tehdä ja kaikki näkemykset siitä, miten kiihtyneisyys ja pelijärjestelmän tila liittyvät toisiinsa, ovat melkoista arvailua. Erityisesti tällainen epämääräinen kuvailu ei ole mitenkään riittävä falsifioimaan esitettyjä tulkintoja tai ottamaan kantaa siihen onko joku tulkinta uskottavampi kuin toinen, mikä on empiirisen tieteen perusta. Laadullisen tutkimuksen perinteeseen systeemisen psykologian perspektiivi saattaa olla mielekäs lisä, mutta pelikäyttäytymisen psykofysiologiseksi teoriaksi se on riittämätön.

Oma lähtökohtamme on kokeellinen psykofysiologia. Sen mielekäs hyödyntäminen tutkimuksessa tarvitsee kolme asiaa: tietoa fysiologisen mittaamisen empiirisestä perustasta, kokeen huolellista suunnittelua ja toteuttamista käytännössä sekä teoreettista ymmärrystä mittaamisen ja psykologisten ilmiöiden suhteista. Artikkelin kuvaama mittaamisen menetelmiä, mutta esittää empiiristä tutkimusta vähänlaisesti, eikä tarjoa viitettä lisätietojen etsimiseen (esim. Cacioppo ym. 2007). Kokeiden suunnittelussa tavoitteena on, että vain tietty tutkittava muuttuja vaihtelee ja muut häiritsevät tekijät kontrolloidaan tai suljetaan pois. Tämä on ennakkoodellytys sille, että voidaan todella sanoa että juuri kyseinen muuttuja on se, jonka vaihtelu selittää vaihtelun mitattavassa fysiologisessa vasteessa. Ellei näin tehdä, ei ole mitään tapa erottaa, mikä siinä kokonaisuudessa muutoksen aiheuttaa. Lopuksi, fysiologisen vasteen tulkinta vaatii taakseen kunnollista tulkintateoriaa, joka liittyy sen käsitteelliset konstruktiot (esim.

emootiot, attentio, flow) käytännön prosessien toimintaa kuvaaviin malleihin (esim. emootioiden circumplex-malli [Yik, Russell, & Steiger, 2011]), componental process model [Scherer, 2009]) ja niiden taustalla oleviin yleisempiin teorioihin (esim. core affect theory [Russell, 2003], basic emotion theory [Ekman & Cordaro, 2011] self-determination theory [Ryan & Deci, 2000]).

Artikkeli tarjoaa tähän viimeiseen – itse nimeämäänsä tarkoitukseen – ainoastaan systeemisen psykologian näkökulman, jonka perusteita ei selitetä, jonka yhteydessä käytetään vakiintuneita termejä poikkeavalla tavalla (esim. positiivinen ja negatiivinen emootio), joka tekee voimakkaita oletuksia asioista joista on olemassa empiiristä tutkimusta (milloin positiivisia ja negatiivisia emootioita syntyy) tai jotka ovat merkittävän tutkimuskentän vaikeita aiheita (mihin tarkoitukseen tietoisuus ja kieli kehittyivät?), ja jonka tarkempaa suhdetta psykofysiologisiin mittauksiin ei avata lainkaan. Miten kuvatut mittarit olisi tarkoitus tulkita systeemisen psykologian holistisessa näkökulmassa (esim. kuinka EMG:n mikrovoltit liittyvät ”toiminnan positiivisiin tuloksiin”)? Tähän kriittiseen kysymykseen artikkeli ei tarjoa minkäänlaista vastausta.

Käytännössä fysiologisten vasteiden mittaaminen on työlästä ja aikaa vievää kaikkein yksinkertaisimpia signaaleja lukuunottamatta. Vain laadullisen kuvauksen välineeksi psykofysiologiset mittaukset ovat liian raskaita ja monitulkintaisia ollakseen mielekkäitä. Mikäli niitä mittaamalla saatu tieto jää epämääräisemmäksi ja epävarmemmaksi kuin yksinkertaisilla itseraportointimenetelmillä, niiden hyödyllisyys on kyseenalaista. Kun esitetyn teorian ja metodin välinen suhde on näin epämääräinen, myöskin laajempien yksittäistä asetelmaa yleisempien ilmiöiden tutkiminen on mahdotonta.

Yleisten lainalaisuuksien tutkiminen ei aina tietenkään ole tavoitteenakaan, vaan pyrkimyksenä voi olla esimerkiksi hyvinkin käytännön läheinen pelien kehitystyön tukeminen. Valitettavasti siinäkin törmätään välittömästi samaan ongelmaan; esitetyssä muodossaan systeemiseen psykologiaan pohjaava tulkintateoria ei lainkaan esitä yhteyksiä mittausten, käsitteiden, ja teorioiden välille, eikä edes kykene perustelevaan miksi joku esitetty tulosten tulkinta olisi oikeampi kuin joku toinen. Näin ollen, vaikka eittämättä pelaaminen tapahtuu monimutkaisessa laajassa kontekstissa, ei sen tason tutkiminen psykofysiologisilla menetelmillä ole mielekäästä.

Jälkisanat

Esittämämme kritiikki juontaa juurensa siihen, että alkuperäinen artikkeli ei eksplikoinut selittämisen tasoa millä operoi. Se antoi ymmärtää, ilmaisuilla kuten ”psykofysiologinen teoria”, esittävänsä matalan tason selitystä, mutta ei täyttänyt sellaiselta vaadittavia vaatimuksia. Kirjoittajien vastineesta käy selväksi heidän keskittyvän korkeammalle selitystasolle. Matalan tason kehyksen ulkopuolella voi ilman muuta esittää korkeamman tason tulkintateorioita, joilla pyritään liittämään tutkittavat ilmiöt laajempaan viitekehykseen ja kehittämään ymmärrystä olemassa olevien teoreettisten käsitteiden suhteista. Tällöinkin teorian suhde alemman tason teorioihin olisi syytä tehdä selväksi kunnollisten lähdeviitteiden kera. Vaikka selitystasojen erilaisuus tekee kirjoittajien toivomasta sisällöllisestä keskustelusta haastavaa, toivomme tämän julkisesti käydyssä keskustelun auttavan lukijoita kontekstualisoimaan molemmat näkökulmat.

Lähteet

Cacioppo, John T., Louis G. Tassinary & Gary G. Berntson (2007). *Handbook of psychophysiology*. Cambridge University Press.

Ekman, Paul, & Daniel Cordaro (2011). What is Meant by Calling Emotions Basic. *Emotion Review*, 3(4), 364–370. doi:10.1177/1754073911410740

Kivikangas, J. Matias, & Mikko Salminen (2009). Psykofysiologiset menetelmät pelitutkimuksessa. In J. Suominen (Ed.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009* (pp. 114–123). Tampereen Yliopisto.

Russell, James A. (2003). Core affect and the psychological construction of emotion. *Psychological Review*, 110(1), 145–172. doi:10.1037/0033-295X.110.1.145

Ryan, Richard M. & Edward L. Deci (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. doi:10.1037/0003-066X.55.1.68

Scherer, Klaus R. (2009). The dynamic architecture of emotion: Evidence for the component process model. *Cognition & Emotion*, 23(7), 1307–1351. doi:10.1080/02699930902928969

Yik, Michelle, James A. Russell & James H. Steiger (2011). A 12-Point Circumplex Structure of Core Affect. *Emotion*, 11(4), 705–31. doi:10.1037/a0023980

Vastine

Systeemisen psykologian näkökulma pelitutkimukseen: vastine Järvelän ja Kivikankaan kommenttiin

VELI-MATTI NURKKALA,
JONNA KALERMO,
TIMO JÄRVILEHTO

Kajaanin ammattikorkeakoulu, CSE-keskus

Kun *Pelitutkimuksen vuosikirjan* päätoimittaja ehdotti, että artikkeliimme kirjoitettaisiin kommentti, pidimme tätä hyvänä ideana, sillä tieteellisen keskustelun käyminen pelitestauksen ja -tutkimuksen teoreettisista perusteista olisi varmasti tärkeää. Kuitenkin Järvelän ja Kivikankaan kommentin saatuaamme olimme aika tavalla pettyneitä, sillä tuntuu siltä, että nämä pelitutkimuksen pioneerit Suomessa eivät ole juurikaan perehtyneitä tieteellisen keskustelun perussääntöihin. Pelaaminen on toki emotionaalista puuhaa, mutta tieteelliseen keskusteluun ei kommentoijien edustama emotionaalisuus (aggressiivisuus) oikein istu. Tuollaiset ilmaukset, kuten "systeemisen psykologian perspektiivi ei ole riittävä", tulkinta on "melkoista arvailua", "epämääräinen kuvailu...ei ole riittävä", "tekee voimakkaita oletuksia", "teorian ja metodin suhde on epämääräinen", voisivat olla ihan kohdallaan, jos niihin olisi liitetty perustelut, miksi kommentoijien mielestä näin on. Nyt tällaiset perustelut puuttuvat kokonaan, joten väitteet jäävät pelkästään emotionaalisten mielipiteiden tasolle ja niihin on vaikea ottaa kantaa muutoin kuin pyytämällä kommentoijia lukemaan artikkeli huolellisesti ja rauhallisesti uudestaan.

Toisin kuin kommentoijat näyttävät ajattelevan, emme ole väittäneet mitään tai hyökänneet artikkelissa ketään vastaan, vaan tuoneet esiin systeemisen psykologian näkökulman ja kysyneet, voisiko tällaisesta ajattelusta olla jotain hyötyä pelitestauksen teoreettisen perustan kehittämisessä ja biometristen mittaustulosten tulkinassa. Kommentissa luodaan kommentoijien omaan tulkintaan perustuvia "olkinukkeja", joiden kumoamisen sitten ajatellaan

osoittavan artikkelissa kuvatun teorian "riittämättömäksi". Esimerkiksi kirjoittajat toteavat seuraavaa:

Jos oletamme, että mitattuja signaaleja olisi tarkoitus kuitenkin tulkita vakiintuneeseen tapaan (esim. kämmenestä mitattu ihon sähkönjohtavuus liittyy fysiologisen kiihtyneisyyden [arousal] muutokseen), voidaan artikkelin kuvaamalla holistisella tasolla sanoa „jotakin“, kuten "nyt pelaaja on kiihtyneempi kuin äsken".

Jos kirjoittajat "olettavat", että mitattuja signaaleja olisi tarkoitus tulkita "vakiintuneeseen tapaan", siis ilmeisesti kirjoittajien oman teoreettisen perustan mukaisesti, on tietenkin mahdotonta tehdä mitään johtopäätöksiä artikkelin kuvaaman teorian tasolla. Itse asiassa juuri perinteisten mittaustulkintojen mukaan ihon sähkönjohtavuuden muutoksesta voidaan todeta vain jotain tuolaista epämääräistä, että "nyt pelaaja on kiihtyneempi kuin äsken".

Systeeminen psykologia on psykologian teoreettinen suuntaus, jota on Suomessa kehitelty parinkymmenen vuoden ajan. Teoria kytkeytyy läheisesti muun muassa ekologiseen psykologiaan (Gibson 1986), jossa myös käytetään eliö-ympäristö-systeemin käsitettä psykologisen teorianmuodostuksen peruskäsitteenä. Systeemisen psykologian keskeinen metodologinen piirre on irtautuminen lineaarisesta ärsyke-reaktio-ajattelusta ja toiminnan tuloksen asettaminen ihmisen käyttäytymisen analyysin perustaksi. Tämä merkitsee, että esimerkiksi pelitapahtumaa ei lähdetä analysoimaan näytön tuottamien ärsykkeiden vaikutuksista käyttäytymiseen, vaan analyysissa pyritään pelaajan toiminta jakamaan toiminnan tuloksiksi ja kysytään sitten, miten tällaiset tulokset

ovat mahdollisia eli minkälainen systeeminen arkkitehtuuri tarvitaan kyseisten tulosten tuottamiseksi. Tällöin pelaajaa ja pelaajan ympäristöä ei eroteta toisistaan, vaan tarkastellaan kokonaisvaltaisena systeeminä, jonka kaikki osatekijät omalla tavallaan mahdollistavat toiminnan tuloksen. Juuri näiden osatekijöiden analyysi suhteessa toiminnan tulokseen on systeemiseen psykologiaan perustuvan pelitutkimuksen ydin. Toisin kuin kommentoijat näyttävät virheellisesti ajattelevan, systeemisen psykologian mukaan pelijärjestelmä ei ole epämääräinen ”holistinen” systeemi, vaan järjestelmä, jossa integroituvat niin fysiologiset, psykologiset kuin sosiaalisetkin tekijät. Fysiologiset mittaukset kuvastavat pelijärjestelmän kehollisten osatekijöiden muutoksia, psykologisten käsitteiden avulla kuvataan koko järjestelmän organisoitumisen erilaisia muotoja (esim. emotiot järjestelmän uudelleen organisoitumisena) ja sosiaaliset suhteet määrittävät pelaamiseen liittyvät normatiiviset tekijät.

Biometrinen mittauksen avulla voidaan saada käsitystä joidenkin järjestelmän osatekijöiden merkityksestä pelitoiminnan tulosten muotoutumisessa. Tällaiset mittaukset eivät kuitenkaan kuvasta suoraan mitään pelaajan kokemussisältöjä, vaan ainoastaan osia pelijärjestelmän osatekijöiden (aivotoiminnan, lihasten toiminnan, pelinäkömman muutosten) toiminnasta. Pelikokemus toteutuu sen sijaan tämän koko järjestelmän integroituna toimintana ja sen sisältö määräytyy myös monien sosiaalisten tekijöiden yhteistuloksena.

Systeemisen psykologian mukaan pelitutkimuksessa ja biometrisiä menetelmiä soveltavassa pelitestauksessa on siis olennaista pelaamisen tarkastelu tuloksiin suuntautuvana systeemisenä psykofysiologisena kokonaisuutena, jonka dynamiikka ei perustu pelissä esitettyjen ärsykkeiden lineaariseen prosessointiin, vaan kokemushistoriaan ja ennakoivaan organisoitumiseen. Tällainen organisoituminen mahdollistaa pelaamisessa syntyvät positiiviset ja negatiiviset emotiot, jotka aivan ilmeisesti ovat keskeisiä pelaamisen suosiota selittäviä tekijöitä. Systeemisen teorian mukaan pelien suunnittelussa olisi erityisen tärkeää luoda juuri mahdollisuuksia ennakointiin, joka mahdollistaa peliin uppoutumisen ja pelitoiminnan ”virtauksen”.

Olemme artikkelissa käsitelleet viitteenomaisesti sellaisia biometrisiä mittaustekniikoita, jotka voisivat tarjota välineitä tällaisten tekijöiden määrittämiseen.

Näiden tekniikoiden avulla voidaan jossain määrin tarkastella pelitilanteita, jotka mahdollistavat ennakoivien toimintajärjestelmien ja sitä kautta virtauksen synnyn, sekä selvittää, minkälaisia pelijärjestelmän organisoitumisprosesseja (positiivisia ja negatiivisia emotiota) pelin eri vaiheisiin liittyy. Systeemisen psykologian mukaan tällaiset mittaukset eivät kuitenkaan kuvasta pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen sisältöä, vaan nimenomaan pelijärjestelmän toimintaa vain tiettyjen osatekijöiden kannalta. Pelijärjestelmän määrittäminen kokonaisuutena eli pelikokemuksen subjektiivisen sisällön määrittäminen ei ole yksiselitteisesti mahdollista mittauksen avulla edes teoreettisesti, sillä jokainen mittaus avaa ikään kuin vain yhden näkökulman pelikokemukseen.

Juuri näihin asioihin olisimme toivoneet kommentoijien ottavan kantaa, sillä meidän nähdäksemme tämän tyyppinen keskustelu voisi kehittää hedelmällisesti pelitutkimuksen teoriaa ja käytäntöä.

Lähteet

Gibson, James J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, NJ: Erlbaum. (Original work published 1979)

Katsaus

Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen

MARKKU REUNANEN

Aalto-yliopisto, Media Lab

markku.reunanen@aalto.fi

MANU PÄRSSINEN

Pelikonepeijoonit

manu.parssinen@alasinmedia.fi

Tiivistelmä

Suomalaisen peliteollisuuden historiankirjoituksessa on alan synty sijoitettu yleensä 1980-luvun alkuun, jolloin julkaistiin ensimmäiset pelit Commodore VIC-20:lle sekä 64:lle. Mikrokuumeen aikaan sijoittuikin ensimmäinen julkaisujen aalto. Tuoreimpien tietojen valossa ensimmäinen kaupallinen tietokonepeli, Raimo Suonion ohjelmoima *Chesmac*, julkaistiin kuitenkin jo keväällä 1979. Tämä katsaus käsittelee *Chesmacin* historiaa, uudelleen löytämistä sekä meneillään olevaa arkistointia.

Avainsanat: shakki, Telmac, suomalaiset pelit

Abstract: Chesmac – Yet Another First Commercial Finnish Computer Game

Histories of the Finnish game industry have most often placed the birth of the trade at the beginning of the 1980s, when the first games were published for the Commodore VIC-20 and 64. Indeed, the first wave of releases coincides with the “micro fever” era, but according to the most recent findings, the first commercial computer game was *Chesmac* by Raimo Suonio, published in the spring of 1979. This review deals with the history of *Chesmac*, its rediscovery and the ongoing preservation efforts.

Keywords: chess, Telmac, Finnish games

Johdanto

Vielä vuosi sitten näytti siltä, että ensimmäinen kaupallinen kotimainen tietokonepeli olisi Simo Ojaniemen Commodore 64:lle ohjelmoima kolmiulotteinen sokkeloseikkailu *Raharuhtinas*, jonka Amer-yhtymään kuulunut Amersoft julkaisi loppuvuodesta 1984 (*Poke & Peek* 5/1984; Reunanen, Heinonen & Pärsinen 2013; myös Kuorikoski 2014, 20–21). Artikkelissamme käytetty varovainen sanamuoto “toistaiseksi vanhin löydös” oli kuitenkin tarpeen, sillä jo keväällä 2014 löytyi Niila T. Rautasen ylläpitämästä *Suomen Commodore-arkistosta* uutta tietoa, jonka perusteella vanhimmat pelit tehtiin VIC-20:lle.

PET-Commodore ja Commodoren maahantuoja PCI-Data järjestivät *Poke & Peek!* -lehtensä kautta vuoden 1983 aikana ohjelmointikilpailun *Tulin tein voitin*, jonka pääpalkintona oli 10 000 markkaa (*Poke & Peek!* 1/1983). Voittajaksi tuli Simo Ojaniemen *Mehun pullotusohjelma*, toiseksi Juha Salomäen *Yleisurheilupeli* ja kolmanneksi Tommy Sandbackan hyötyohjelma *Jatkuva palkki* (*Poke & Peek!* 1/1984). Amersoft julkaisi Ojaniemen ja Salomäen pelit heti kesällä 1984 nimillä *Mehulinja* ja *Yleisurheilu*, minkä lisäksi samalla kertaa myyntiin tuli Ojaniemen sammakkoteemainen toimintapeli *Herkkusuu* (*Poke & Peek!* 4/1984).

Jyri Lehtonen on eräs varhaisimpia suomalaisia pelintekijöitä; hänen Commodore 16:lle kehittämänsä *Delta 16:n* (1985) ja *Tsapp 16:n* (1985) julkaisi niinkään Amersoft. Haastattellessamme Lehtosta kesällä 2014 saimme vinkin kotimaiselle Telmac-mikrotietokoneelle tehdystä shakkipelistä, jota myi Topdata Oy (JL 20.7.2014). Topdatan vuonna 1978 avattu Helsingin Uudenmaankadun liike oli todennäköisesti ensimmäinen Suomessa toiminut kuluttajille suunnattu tietokonekauppa (Saarikoski 2004, 59). Tässä vaiheessa emme tienneet pelistä

edes sen nimeä tai tekijää, mutta onnekas verkkohaku tuotti osuman aivan muuta aihetta käsittelevästä Usenet-uutisryhmästä:

Vuoden 1980 tienoilla minä myin omaa, C-kasetilla olevaa shakkiohjelmani, joka toimi Telmac-tietokoneessa. Sekö sinulla oli? Testipelasin kerran sillä TRS-80-koneen myös C-kasetilla olevaa Sargon-ohjelmaa vastaan ja voitin. Sekö sinulla oli? Vaiko jokin kourallisesta muita eri koneisiin kirjoitettuja ja C-kasetilla myytäviä ohjelmia? (news:sfnet.keskustelu.evoluutio, 24.5.2014.)

Otimme seuraavaksi yhteyttä viestin kirjoittajaan, Raimo Suonioon, minkä jälkeen shakkipelin yksityiskohdat alkoivat nopeasti selvitä. Pelin nimi oli *Chesmac*, ja sen julkaisi Topdata vuonna 1979 Telmac TMC-1800 -tietokoneelle. Tässä yhteydessä ”julkaisu” on hieman muodollinen ilmaisu, sillä Suonio sai ohjelman pikemminkin myyntiin Topdatan liikkeeseen – jossa työskenteli samaan aikaan itsekin – ja sai itse pitää pelistä kertyneet tulot. Kasetin toiselle puolelle hän ohjelmoi bonusmateriaaliksi kaksi eri versiota John Conwayn tunnetusta *Game of Life* -simulaatiosta. (RS 23.7.2014.)

Mielenkiintoiset löydökset piti luonnollisestikin tuoda pian julkisuuteen, joten kirjoitimme V2.fi-viihdesivustolle aiheesta populaariartikkelin *Ensimmäinen suomalainen tietokonepeli* (28.7.2014). Kotimaisen peliteollisuuden nykyistä medianäkyvyyttä kuvastaa se, että uutinen sai huomiota myös valtemedian julkaisuissa. Esimerkkeinä mainittakoon etenkin *Ilta-Sanomat* (30 vuotta ennen Angry Birdsia – Tämä on ensimmäinen kaupallinen suomalaispeli, 28.7.2014) sekä *Helsingin Sanomat* (Raimo Suonio on Suomen pelintekijöiden pioneeri, 10.8.2014). Lisäsimme *Chesmacin* myös pelihistoriaa keräävälle *Videogames.fi*-sivustolle, jonka kautta saatiin yleisön näkyville Raimo Suonion lähettämät lisämateriaalit, kuten pelin skannattu ohjekirja.

”Ensimmäinen tietokonepeli” on pitkälti määrittelykysymys: *Videogames.fi:n* puitteissa olemme tehneet rajauksen, jonka mukaan keskitymme vain kaupallisesti myytyihin julkaisuihin (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013). Tietokonepelejä on Suomessa tehty huomattavasti ennen 1970-luvun loppuakin, mm. yliopistojen suurtietokoneilla. Digitaalisten pelien historia yltää sitäkin kauemmas, sillä ensimmäistä kotimaista tietokonetta rakentanut Matematiikkakomitean

työryhmä toteutti jo 1955 laitteen, jolla saattoi kytkimiä kääntelemällä pelata Nim-logiikkapeliä. (Saarikoski & Suominen 2009b.)

Ensimmäisen metsästys on tutkimuksen lisäksi siten myös määrittelytyötä, eikä innostavuudestaan huolimatta välttämättä edes relevanttia; suuria kokonaisuuksia tarkasteltaessa yksittäiset löydökset eivät suinkaan automaattisesti asetu osaksi tiettyä pelihistorian kehityskaarta, eikä niitä tulisi sellaiseen pakottaakaan (vrt. Therrien 2012; Suominen & Sivula s.a.). *Chesmacia* ei voi luontevasti pitää minään kotimaisen peliteollisuuden lähtölaukauksena, vaan pikemminkin mielenkiintoisena poikkeustapauksena. Toisaalta *Chesmac* kytkeytyy samaan laajempaan ilmiöön – mikrotietokoneiden ja viihde-elektroniikan yleistymiseen – kuin sitä viisi vuotta myöhemmätkin pelit.

Shakkipelin synty

Varhaisimmat harrastajille suunnatut mikrotietokoneet ilmestyivät 1970-luvun puolivälissä. Laitteet, kuten MITS Altair 8800 (1975) ja IMSAI 8080 (1975), julkaistiin alkujaan piirilevyllä koottavina rakennussarjoina ilman näyttöä, näppäimistöä tai koteloa (Ceruzzi 2003, 226–241). Vaatimattomasta laitteistosta huolimatta ainakin Altairille tehtiin jo joitakin pikkupelejä (Donovan 2010, 45). Runsaasti teknistä osaamista vaatineet mikrot muuttuivat pian helpommin lähestyttäviksi, kun 1977 esiteltiin sekä Apple II, TRS-80 että Commodore PET, jotka kaikki toimitettiin BASIC-kielellä varustettuina käyttövalmiina paketteina (Ceruzzi 2003, 263–264). Samaan ajanjaksoon sijoittuvat myös ensimmäiset pelikonsolit (esim. Donovan 2010, 65–79).

Kansainvälistä kehitystä seurattiin aktiivisesti Suomessa, ja ensimmäiset kotimaiset rakennussarjat ilmestyivät 1970-luvun jälkipuoliskolla. Nämä laitteet oli tyypillisesti suunnattu elektroniikan opiskelijoille sekä asiantunteville harrastajille, jotka usein myös työskentelivät alalla. Rakennussarjoista mainittakoon tässä Tampereen teknillisellä korkeakoululla suunniteltu TAM (1979), Teknilliseltä korkeakoululta peräisin oleva Innocomp (vuosi tuntematon) sekä kuvassa 1 näkyvä, suosituimmaksi noussut Telmac TMC-1800 (1977). Osmo Kainulaisen suunnittelema Telmac perustui poikkeuksellisesti RCA-1802-suorittimeen, ja sitä myi RCA:n maahantuoja Telercas. (Saarikoski 2004, 62–68; ks. myös *Skrolli* 1/2014).

Mikrotietokoneiden esiinmarssin ohella toinen keskeinen *Chesmacin* konteksti on elektroninen shakki. Sähköaivojen ohjelmoiminen shakkia pelaamaan oli jo varhain tekoälytutkijoiden kiinnostuksen kohteena (Levy 2001, 47–48, 50–51, 88–89), ja minitietokoneilla pelattiin shakkia myös Suomessa jo 1970-luvulla (Saarikoski & Suominen 2009a). 1970-luvun elektroniikkateollisuus tuotti kuluttajamarkkinoille taskulaskinten ja digitaalikellojen lisäksi shakkitietokoneita, joita vastaan kotikäyttäjät saattoi mitellä taitojaan (Saarikoski 2004, 218). Myös Topdata myi *Boris*-shakkitietokoneita, tosin *Chesmac* tehtiin ennen niihin tutustumista (RS 26.7.2014). Kotitietokoneille tehty shakkiohjelmat olivat kehityksen ilmeinen jatko, vaikka rajoittunut laitetekniikka asettikin toteutukselle tiukat puitteet. Raimo Suonio mainitsee TRS-80:n *Sargonin* (1978) aikalaisena vertailukohtana, jota vastaan omaa tekoälyä myöhemmin testattiin (sama).

Chesmac ei ollut Suonion ensimmäinen peli, sillä jo toimiessaan Koneen nosturitehtaalla HP-3000-minitietokoneen operaattorina hän oli ohjelmoinut päätteellä toimivan jätkänshakin (RS 26.7.2014). Seuraavassa *Chesmacin* syntytelijän omin sanoin:

Olin helmikuun 1979 työttömänä ja tuona aikana (poikamies kun olin) käytin kaiken aikani shakkiohjelman kirjoittamiseen Telmacille. Työttömyys päättyi maaliskuussa, kun pääsin töihin puoli vuotta toiminnassa olleeseen Topdataan, joka oli Suomen ensimmäinen mikrotietokoneiden katukauppa. Topdatassa tein omistajan, Teuvo Aaltion, kanssa sopimuksen, että tekisin pelikasetin Telmacille ja saisin myydä sitä Topdatan puitteissa, mutta myyntitulon saisin kokonaan itselleni. (RS 23.7.2014.)

TMC-1800 oli varsin haastava toteutuslusta shakin vaatimalle tekoälylle, sillä siinä oli 1,75 megahertsin suoritin ja vain kaksi kilotavua muistia. Peli ei mahtunut koneen vakiomuistiin, joten *Chesmacia* pelatakseen piti hankkia myös kahden kilotavun muistinlaajennus. Laitteen graafiset ominaisuudet eivät Suonion mukaan riittäneet shakkilaudan esittämiseen, joten siirrot syötettiin ja tulostettiin ruudulle kirjaimilla ja numeroilla. Käyttöliittymän Suonio toteutti Telmacin mukana seuranneella CHIP-8-ohjelmointikielellä ja varsinaisen pelilogiikan suoraan heksakoodeja kirjoittaen konekielellä. (RS 23.7.2014.)

Chesmacin ja *Game of Life* -versiot sisältävää C-kasettia myytiin Topdatassa 68 markan hintaan. Mukana seurasi valokopio konekirjoitetusta, varsin seikkaperäisestä ohjekirjasta (nähtävissä *Videogames.fi:ssä*). Käyttäjien pyynnöstä



Kuva 1. Telmac TMC-1800 Jari Viitalan kokoelmista. Rakennussarjaan ei sisällynyt kotelo, joten laitteen lopullinen ulkoasu saattoi vaihdella paljonkin.

lisättiin myöhemmin vielä mahdollisuus tallentaa pelitilanne kasetille. Mikrotietokoneiden harrastajat ry:n *Microman*-jäsenlehden numerossa 2/1979 nähtiin todennäköisesti ensimmäinen suomalaisen pelin mainos, Topdatan hinnastossa (kuva 2), jossa tarjottiin myös Telmac-rakennussarjaa 920 markalla. Lähtöhinta oli huokea, sillä esimerkiksi Nascom 1 -rakennussarja maksoi 2150 ja TRS-80-paketti 3440 markkaa (*Proessori* 11/1979). Petteri Järvinen (1993) muistelee Apple II -koonpanon hinnan olleen samaan aikaan noin 10 000 mk.

Suonio muistaa kasettia myydyn kaikkiaan 104 kappaletta, mikä oli markkinoiden suppeuden huomioiden kunnioitettava määrä. (RS 23.7.2014.) Vertailun vuoksi esimerkiksi ZX Spectrumille tehdystä *Kultakuumeesta* (1986) otettiin 50 kappaleen painos (Saarikoski 2004, 264). Petteri Kinnunen, joka toimi Amersoftilla tuottajana, kertoo pelien painosmäärien olleen yleensä satoja kappaleita, mutta kuitenkin alle 500 (PK 29.4.2014). *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* (1986) oli poikkeuksellinen hitti 2000 kappaleen myyntimäärällään (Näin syntyi Uuno Turhapuro -peli, 13.2.2014).

Suonio ei suunnitellut peliä alkujaan kaupalliseksi, vaan teki sitä ainoastaan omasta mielenkiinnostaan. Ajatus *Chesmacin* myynnistä syntyi vasta Topdatan pestin myötä – liikkeessä myytiin myös ulkomaisia pelejä sekä pelilaitteita. (RS

26.7.2014.) Tässä suhteessa Suoniota voi hyvin verrata 1980-luvun kotimaisiin pelintekijöihin, jotka hekin ponnistivat harrastuspohjalta ja tekivät kaiken pääosin itse, kunnes uusien konesukupolvien myötä pelit kasvoivat niin suuriksi, että niihin vaadittava sisällöntuotanto kävi liian työlääksi yksittäiselle tekijälle (ks. Saarikoski 2004, 263–269; Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013). Kaikkiaan on ilmeistä, kuinka *Chesmacin* myynti oli lähinnä aikansa yksittäinen kokeilu, ja kuinka hahmottumattomia kaupallisen pelituotannon käytännöt täällä tuolloin vielä olivat.

Chesmacin arkistointi

Entä miltä näyttää *Chesmacin* tulevaisuus? Käymme lopuksi läpi pelin arkistoinnin tämänhetkistä tilannetta sekä vastaan tulleita pulmia ja niiden mahdollisia ratkaisuja. Videopelien säilytyksen moninaisia ongelmia tallennusvälineistä tekijänoikeuksiin laajalti käsitellyt James Newman (2012) on perustellusti skeptinen pelien ja pelikulttuurin taltioinnin valtavien haasteiden edessä. Tässä tapauksessa, kun kohteena on tietty yksittäinen ohjelma, voi arkistointi kuitenkin olla toteutettavissa jokseenkin perinpohjaisesti.

Tällä hetkellä pelistä on saatu talteen sen ohjekirja digitaalisessa muodossa, jokunen esimerkkisivu paperille kirjoitetusta lähdekoodista sekä luonnoksia ohjelmakoodin suunnittelusta (ks. *Videogames.fi*). Edes Suoniolla itsellään ei välttämättä ole enää toimivaa pelikasettia hallussaan (RS 26.7.2014), mutta pelin verrattain suuri myyntimäärä antaa jonkin verran toivoa sellaisen löytämisestä. Ohjelman lähdekoodi on tallessa ainakin paperilla, josta se on periaatteessa näppäiltävissä takaisin ajettavaksi ohjelmaksi. Tilannetta helpottaa monessa suhteessa se, että pelin alkuperäinen tekijä on edelleen tavoitettavissa ja suhtautuu hankkeeseen myönteisesti. Tekijänoikeuskysymykset on otettava sitä

vakavammin mitä julkisemmin sisältöä jaetaan, mutta tässä tapauksessa, 30 vuotta Topdatan konkurssin jälkeen, lienee jo epätodennäköistä, että arkistointi pysähtyisi lakitekniisiin seikkoihin.

Ohjelmätiedoston puuttuessa itse *Chesmacista* ei ole saatu toistaiseksi edes ruutukaappausta. Toisin sanoen, lähes kukaan ei tiedä miltä peli on todellisuudessa näyttänyt.¹ Jos tekniset haasteet saadaan ratkaistua, seuraavat luontevat askeleet ovat pelisessoiden taltiointi helposti jaeltaviksi videoiksi ja lopulta ohjelman saattaminen tavalla tai toisella pelattavaan muotoon. Aidot toimintakuntoiset laitteet ovat erittäin harvinaisia, joten suoraviivaisempi ratkaisu olisi emulointi. Marcel van Tongerenin kehittämä *Emma 02* sisältää tuen kaikille kolmelle Telmac-mallille (TMC-1800, 2000 sekä 600), minkä lisäksi sen avoin lähdekoodi mahdollistaa tarvittaessa omien muokkausten tekemisen.

Esikoisasemastaan huolimatta *Chesmac* on samalla vain yksi suomalainen peli satojen muiden joukossa. Mikä tekee siitä tutkimuksellisesti poikkeuksellisen rikkaan kiintopisteen, on sen kytkeytyminen lukuisiin muihin aikansa ilmiöihin, kuten viihde-elektronikan esiinmarssiin, peliteollisuuden ensi vaiheisiin sekä orastaviin kansallisiin kotitietokonehankkeisiin. Täysin ei voi sulkea pois sitäkään mahdollisuutta, että jostain marginaalista löytyy vielä *Chesmaciakin* vanhempi kotimainen kaupallinen tietokonepeli – kotitietokoneita edeltävältä ajalta sellainen saattaisi löytyä (määritelmää riittävästi venyttäen) esimerkiksi yrityspelien joukosta.

Kiitokset

Kiitämme Jyri Lehtosta pelin jäljille johtaneesta vihjeestä, Tero Heikkistä, Jaakko Suomista ja Petri Saarikoskea kommenteista sekä Raimo Suoniota peliin liittyvästä moninaisesta materiaalista.

Kuva 2: Chesmacin mainos Topdatan hinnastossa (Microman 2/1979)

OHJELMISTOJA	UUTUUS: CHESMAC/LIFE ohjelmakasetti	68,-
	Muita ohjelmakasetteja tulossa	
KURSSEJA	TOPDATA Oy järjestää TELMAC-kurssin 15/10 ja 15/12.	
	Osanotto TELMACin ostajille ilmainen, muille 250 mk.	
KERHOTOIMINTA	"Telmacilaisten" aktiiviseen kerhoon kuuluu jo yli 400 jäsentä. Jäsenmaksu on 50 mk. Tehokas tukielin!	
TOPDATA OY	Computer Warehouse	Uudenmaankatu 6 00120 Helsinki 12
	90-641 233	27

Viitteet

1. Toim. huom. katsauksen taittovaiheessa tuli tieto, että tietokoneharrastaja Jari Lehtinen oli onnistunut herättämään pelin henkiin käyttämällä apuna Raimo Suonion paperilla toimittamaa ohjelmalistausta. Ks. Mikko Heinosen kirjoittama uutinen V2.fi-sivustolla. <<http://www.v2.fi/uutiset/pelit/21295/Suomen-ensimmainen-tietokonepeli-toimii-taas/>>

Lähteet

Sähköpostihaastattelut

Jyri Lehtonen (JL), 20.7.2014.

Petter Kinnunen (PK), 29.4.2014.

Raimo Suonio (RS), 23.7.2014, 26.7.2014.

Lehdet

Microman 2/1979.

Poke & Peek! 1/1983, 1/1984, 4/1984, 5/1984.

Proessori 11/1979.

Skrolli 1/2014.

Verkkomateriaali

Kaikki verkkolähteet tarkistettu 21.10.2014.

Berschewsky, Tapio (2014). 30 vuotta ennen Angry Birdsia – Tämä on ensimmäinen kaupallinen suomalaispeli. *Iltä-Sanomat* 28.7.2014. <<http://www.iltasanomat.fi/digi/art-1288719234431.html>>.

Emma 02. <<http://www.emma02.hobby-site.com/>>.

Haaste evoluutioon uskville (simulaatio), 24.5.2014. <news:sfnet.keskustelu.evoluutio>.

Jokinen, Pauli (2014). Raimo Suonio on Suomen pelintekijöiden pioneeri. *Helsingin Sanomat* 10.8.2014. <<http://www.hs.fi/ihmiset/a1407550898174>>.

Pärssinen, Manu (2014). Näin syntyi Uno Turhapuro -peli. *V2.fi* 13.2.2014. <<http://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1404/Nain-syntyi-Uuno-Turhapuro-peli/>>

Suomen Commodore-arkisto: VIC-20 Peliohjelmat. <http://www.ntrautanen.fi/computers/commodore/archive/vic_pelit.htm>.

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

V2.fi (2014). Ensimmäinen suomalainen tietokonepeli. *V2.fi* 28.7.2014. <<http://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1524/Ensimmäinen-suomalainen-tietokonepeli/>>.

Kirjallisuus

Ceruzzi, Paul E. (2003/1998). *A History of Modern Computing*. Cambridge, MA: MIT Press. Toinen painos.

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

Järvinen, Petteri (1993). Mikroja ja munkkeja. Teoksessa Risto Linturi & Martti Tala (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Helsinki: Yritysmikrot Oy, 78–84.

Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos.

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

Reunanen, Markku, Mikko Heinonen & Manu Pärssinen (2013). Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28.

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

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009a). Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 31:3, 20–33.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009b). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33.

Suominen, Jaakko & Anna Sivula (tulossa). Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process – Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game. Julkaisematon artikkelikäsikirjoitus.

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.

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 ohjelmaformatit muuttuivat enemmänkin videopelialan makasiiniohjelmiiksi 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 YouTube. Vuonna 2005 lanseerattu videopalvelu YouTube mullisti liikku-
kuvan 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 televisioformaatit takaisin harrastajien tekeminä. Esimerkiksi Suomessa vuosina 1994–1997 pyörinyt *Game Over* -niminen peliohjelma oli monella tavalla samankaltainen kuin monet YouTubea 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 näyttäisivät 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.
- *Peliarvostelut*, 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 YouTube 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 sohvalle 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 Somethin-gawful.com. Keskustelupalstojen kautta esimerkiksi live-lähetysten 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 todistettusti 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 pelaa 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 itsekkin, 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 puretuessa 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 Flexing 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

Peliaiheisista 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 netitkiusaamisen 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 Ligan kirjoitti tutkimusartikkelissaan Let's Play -ilmiöstä tarkemmin, verraten Let's Play -videoiden katsomista urheilun katsomiseen. Tämän lisäksi Ligan kategorisoi Let's Playt neljään eri perustyyppiin: kertoja (the chronicler), esittäjä (the showman), koomikko (the comedian) ja historioitsija (the counter-historian). (Ligan 2009, 2–9.)

Periaatteessa Ligan 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.

Liganin 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 Liganin 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 pelivideoita 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://lparchive.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 – Kunnon 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-4Hg2CkA>> 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 Snickars. *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.

Katsaus

Hyöty ja huvi – kaupallisten pelien anti opetuspeleihin

KATRI KUUSISTO

Turun ammattikorkeakoulu, Turun yliopisto

kkuus@utu.fi

Tiivistelmä

Digitaaliset pelit ovat luonteva osa yhä useampien ikäryhmien arkea. Pelaamisen maineen parantuessa, tiedon lisääntyessä ja ennakkoluulojen rapistessa pelit ovat tervetulleita luokahuoneisiin osaksi oppimista. Käytännön kokeilut ovat kuitenkin yhä rajallisia ja haastavia. Siirtyäkseen pysyviksi työkaluiksi perusopetukseen ja yleissivistävään opetukseen, pelien tulisi kattaa opetussuunnitelman määrittelemän formaalin opetuksen sisältöjä sekä olla koulujen saatavilla. Tässä katsauksessa tarkastellaan, mitä kaupalliset pelit opettavat ja mitä elementtejä kaupallisista peleistä voisi käyttää opetuspeleissä tai sellaiseen opetukseen.

Avainsanat: digitaaliset pelit, kasvatuspelit, opetussuunnitelma, oppimispelit, opetuspelit, seikkailupelit, simulaatiot, strategiapelit

Abstract: What can Learning Games Learn from Commercial Games

Digital games are a natural part of everyday life for most age groups today. As the reputation of gaming is improving, knowledge is increasing and prejudices are waning, more and more teachers would welcome games as a part of their classroom learning activity. In reality using games in formal teaching is challenging, as games rarely cover the contents of it. This review article discusses the learning values of commercial games and the elements available for learning games.

Keywords: adventure games, curriculum, digital games, serious games, educational games, edugames, simulations, strategy games

Johdanto

Opetuspelit tekevät hidasta mutta vakaata tulemistä luokahuoneisiin. Lähes kaikissa kouluissa pelataan opetuspelejä, kuten kiusaamista vastaan kehitettyjä *KiVa*-pelejä, yhteistyöhön kannustavaa *Saarella*-peliä sekä oppiainekohtaisia harjoituspelejä. Silti pelien osuus opetuksesta on häviävän pieni. Perinteiset materiaalit – oppikirjat, monisteet, tietokirjat, jopa piirtoheitinkalvot – pitävät valta-asemansa. Sähköisistä oppimateriaaleista hyödynnetään lähinnä Power Point -esityksiä ja verkkoa tiedonhakuun. (Kivinen, Kaarakainen & Kaarakainen 2013, 4–5.) Pelien rakenteelliset ominaisuudet ovat ihanteelliset opetuskäyttöön: pelit sopeutuvat pelaajan taitotasoon, antavat olennaista tietoa ja palautetta sopivissa tilanteissa, motivoivat harjoitusten toistoon ja epäonnistumisten sietoon sekä kasvattavat haastetasoa pelaajan taitojen karttuessa (mm. Gee 2003, 6; Ulicsak 2010, 34). Näitä ominaisuuksia ei osata laajasti hyödyntää kouluissa. Ongelma ei tunnu väistävän huolimatta pelaamisen merkityksen kasvusta nuorten kokemusmaailmassa ja peliteollisuuden uusista aluevaltauksista eri elämänalueilla ja ikäluokissa.

Pelien käyttö opetuksessa on väistämätöntä, kun puhutaan mediakasvatuksesta. Pelit ovat merkittävä osa nuorten median käyttöä (mm. Kaarakainen, Kivinen & Tervahartiala 2013; Williamson 2009, 2, 8). Samalla kun pelit innostavat ja innoittavat nuoria, ne sisältävät myös riskejä nuorten turvallisuudelle (mm. Williamson 2009, 3). Kouluilla ei ole mahdollisuutta jättää käsittelemättä tätä jatkuvasti kasvavaa median alaa. On tärkeää, että oppilaat oppivat arvioimaan ja tulkitsemaan pelien sisältöä ja peleissä tapahtuvaa kommunikaatiota kriittisesti.

Medialukutaidon parantuessa pelien sisältämän opetuksellisen aineiston hahmottaminen helpottuu (Williamson 2009, 5). Pelit poikkeavat perinteisestä oppimateriaalista: kirjojen, elokuvien ja TV:n vaikuttavuus perustuu vaikuttavaan sisältöön. Peleissä sisällön rinnalla seuraa intraktiivisuus: pelit vaativat käyttäjältä toimintaa, päätöksiä ja ongelmien ratkaisua. (Gee 2012, xvii.) Opetuspelien haasteena on perinteisesti ollut merkityksellisen sisällön ja pelaamisen ilon yhdistäminen, mutta pelisuunnittelijoiden ei tarvitse keksiä pyörää uudestaan. Tässä katsauksessa pohditaan, mitä kaupalliset viihdepelit opettavat ja mitä elementtejä kaupallisista peleistä voisi käyttää opetuspeleissä tai suoraan opetuksessa.

Näkökulmana on etsiä keinoja nimenomaan vaativien ja oppilaita haastavien sisältöjen tuomisesta opetuspeleihin ja samalla säilyttää viihdepelien yleensä vähintään kohtalainen pelattavuus. Luovuutta voi myös käyttää kaupallisten viihdepelien hyödyntämisessä opetuksessa sellaisenaan. Käsittelimieni pelien ja niistä poimittujen ideoiden kohderyhmäksi otan yläkouluikäiset ja sitä vanhemmat nuoret. Yläkoululaisilla on oppiaineiden perustaidot hallussa ja kohtalainen kokemus tietotekniikan käytöstä, joten heille suunnatun pelin tulee olla yhtä lailla haastavampi, mutta myös hauskenempi.

Pelien käytön haasteet opetuksessa

Iso-Britanniassa tehdyn laajan kyselytutkimuksen mukaan suurimmat opettajien kokemat esteet pelien käytölle ovat pelien lisensoimisongelmat ja kallis hinta, opettajien oma tiedonpuute peleistä tai pelilaitteista sekä pelien opetukseen sopimaton sisältö (Williamson 2009, 25). Vastaukset heijastavat pelien opetuskäyttöä Suomessa. Opetuspelit törmäävät ainutlaatuisiin haasteisiin. Ennakkoluuloissa pelit pysyvät nuorten poikien kysenalaisena harrastuksena, jotka sisältävät valtavasti virtuaalista väkivaltaa. Toisaalta opetuspelien tarpeellisuuden kyseenalaistavat lukemattomat kritisoidut peliyritykset. Niiden heikkouksina voi olla huono pelillinen dramaturgia, huono käytettävyyden tai epäonnistunut markkinointi (Kangas 2003). Jos pelilliset ulottuvuudet ovatkin kunnossa, kritiikin kohteena on sisällön köykyisyys.

Kun ajatellaan suomalaista perusopetusta yläkouluissa, huomataan vielä, että peleillä on vaikea kattaa opetussuunnitelman sisältöjä, sillä tähän tarkoitukseen suunniteltuja pelejä ei ole monia. Oppikirjat, työkirjat, kalvosarjat ja muu perinteinen oppimateriaali on suunniteltu suoraan koulujen oppitunteja varten, vastaamaan oppiaineiden opetussuunnitelmien yksityiskohtia. Jos nämä sisällöt puuttuvat opetuspeleistä, peleistä tulee väistämättä oppituntien harvinaista sijaistoimintaa.

Laitteiston kannalta jonkinlainen haluttomuus tai hankaluus tietotekniikan laajaan hyödyntämiseen kouluissa selittyy osin vuoden 2009 PISA-tutkimuksen (OECD 2011) tuloksilla: vaikka suomalaisnuorilla on lähes kaikilla kotona käytössä tietokone ja nettiyhteys, suomalaiset koulut jäävät selvästi alle OECD-maiden keskiarvon. Koulujen huono laitteisto ja verkkoyhteydet ovat ristiriidassa opetussuunnitelman tavoitteiden kanssa. Opetussuunnitelman mukaan perusopetuksen tulisi tukea oppilaan kehittymistä nykyaikaisen tietoyhteiskunnan jäseneksi sekä antaa mahdollisuus tietokoneiden, mediatekniikan ja tietoverkkojen käyttöön (Opetushallitus 2004, 18). Todellisuus, jossa kaikille oppilaille ei riitä toimivaa tietokonetta tai tarvittavaa lisenssiä, ei houkuta opettajia eikä oppilaita pelien käyttöön koulussa.

Marc Prenskyn tunnetun teorian mukaan 2000-luvun lapset ja nuoret ovat luontaisesti kuin kalat vedessä digitaalisessa ympäristössä, niin kutsuttuja diginatiiveja (Prensky 2001). Vaikka Prenskyn tarkoitus on avata koulut uudelle digitaaliselle opetukselle, voi teoria vähentää koulujen painetta tietotekniikan monipuoliseen opettamiseen. Ajatellaan, että nuoret oppivat tietokoneen käyttöä tarpeeksi kotona. Prenskyn näkemys diginatiivisuudesta on kyseenalaistettu useasti. Muun muassa Turun yliopiston tuoreen tutkimuksen alustavien tulosten mukaan suomalaisten nuorten IT-aidot eivät ole lähtökohtaisesti paremmat kuin aikuisilla, vaan vaativien ja työelämässä tarvittavien IT-taitojen hankkimiseen tarvitaan yhä määrätietoista koulutusta (Karakainen 2014). Pelien tulisi olla luonteva osa tätä opetusta. Vaikka tietokoneen käytön määrällä ei ole suoraa vaikutusta IT-taitoihin, laadulla on: pelaamiseen ja tiedonhakuun keskittyvä tietokoneen käyttö vaikuttaa olevan yhteydessä poikkeuksellisen hyvään IT-osaamiseen (Karakainen 2014).

Opetuspelien suunnittelussa ja käytössä on siis tilaa useille edistysaskeleille hyvän sisällön, hyvän pelillisyyden ja saavutettavuuden puolesta, mikä mahdollistaisi pelien järkevän käytön osana perusopetusta. Uusien näkökulmien toivossa tarkastelen tässä katsauksessa, millaisia eväitä kaupallisista peleistä löytyy opetuspelien ja opetuksessa käytettävien pelien suunnitteluun. Oletukseni on, että viihteellisistä peligenreissä ja menestyspeleissä on paljon sisällöllistä ja pelillistä potentiaalia, jota hyödyntää opetuspeleissä.

Katse kohti kaupallisia genrejä

Hyvässä pelissä toiminta itsessään palkitsee ja viihdyttää pelaajaa. Jos alakoululaiset viihtyvätkin yksinkertaisten luku- ja laskutaitoa opettavien sovellusten parissa, haastavampien sisältöjen käsittelyyn vanhempien oppilaiden kanssa vaaditaan luovia ratkaisuja. Koulussa tapahtuvan oppimisen tulisi ensinnäkin olla tavoitteellista ja aktiivista toimintaa (Opetushallitus 2004, 18). Tutkijaryhmä Hong, Cheng, Hwang, Lee ja Chang (2009) esittää oppimispelien opetukselliseksi tavoitteiksi muun muassa ajattelutavan muutoksen, tietämyksen parantumisen, ajattelukyvyyn, ihmissuhdetaitojen ja kehon koordinaation kehittymisen. Lisäksi opetuspelien tulee vastata ainekohtaisiin opetussuunnitelmiin. Uuden sukupolven opetuspelien sisällölliset vaatimukset ovat kovat, mutta itse pelaaminen ei saa olla vakavaa. Pelaamisen ilo ja sen kautta oppilaiden motivoituminen oppiaineisiin ovat tärkeimpiä syitä, joiden takia opettajat haikailevat pelejä oppitunneille (Williamson 2009, 2).

Seuraavissa luvuissa tarkastelen, millaisia huiin ja huiidin yhdistelmiä löytyy kaupallisista viihdepeleistä. Käyn läpi tietokoneella tai pelikonsoleilla pelattavia pelejä ja peligenrejä, joilla on mielestäni annettavaa opetuspeleille. Monet viihdepelit sisältävät yllättävän paljon tiedollista sisältöä. Hyvänä esimerkkinä Ubisoftin 2009 julkaisema *Assassin's Creed II* -peli paitsi mahdollistaa pelihahmon kuljettamisen realistisesti kuvatuissa renessanssin ajan italialaisissa kaupungeissa, myös sisältää laajan tietokannan aikakauden henkilöistä, ammateista ja kuuluisista rakennuksista. Tietokonepelien kautta kierrätetään yhä enemmän kulttuurista ja sosiaalista pääomaa eikä niiden pelaaminen enää

rajoitu vain nuorimpiin ikäryhmiin (Eskelinen 2005, 83). Kaupallisissa peleissä on valtavasti potentiaalia, jota hyödyntää opetuspelien suunnittelussa.

Vihteellisten tietokoneella tai pelikonsoleilla pelattavien peligenren määrä on loputon, ja niitä on luokiteltu lukemattomilla eri tavoilla. Tässä tarkastelemani digitaaliset pelit ja genret eivät ole kattava otos kaupallisten pelien kirjosta. Muutamat peligenret on katettu mainintoina muiden otsikoiden alla. Esimerkiksi First person shooter -pelit olen tiputtanut pois johtuen niiden epätodennäköisestä sovellettavuudesta oppitunneille. Mainittakoon tässä, että joukkueena pelattavat FPS-pelit voivat olla oivia tiimityöhön koulujoukkoja: sopivalla vaikeustasolla ne pakottavat tehokkaaseen yhteistyöhön virtuaalimahdon kuoleman uhalla. Toisaalta, kuten Ulicsakin (2010, 19) lainaama Aldrich toteaa, vaikka pelissä voi hyödyntää esimerkiksi hyvää johtamistaitoa, eivät kaikki pelaajat sitä opi, mikäli pelissä ei ole mekaniikkaa, joka sitä opettaisi.

Tyttö- ja poikakirjallisuudesta seikkailupeleihin

Jännitys ja seikkailu mahdollistavat pelimäisen toiminnan ilman tappelua, vihollisia ja väkivaltaa, minkä tähden seikkailupelit sopivat hyvin opetuksen kanaviksi. Lisäksi ne tarjoavat hyviä keinoja pelaajan motivaation ylläpitämiseen ja peliin eläytymiseen. Seikkailupelien ei tarvitse edustaa pelikehityksen tuoreinta kärkeä ollakseen viehättäviä ja mukaansa tempaavia, vaan ne palaavat aikaan, jolloin pelien vaikuttavuus syntyi ainutlaatuisista ideoista. Vanhojen seikkailupelien tapaan tekniset rajoitukset voivat inspiroida mielikuvituksellisia ratkaisuja pelin kehityksessä.

Seikkailupelit voivat toimia hyvin kulttuuritiedon välittäjinä siinä, missä runot, laulut, leikit ja tarinat aiemmin. Jenkins (2002, 155 ja 169) näkee seikkailujen täyteisten maailmojen siirtyneen etenkin poikien kirjallisuudesta tietokonepeleihin, kun taas tyttöjen kirjallisuus koostui lähinnä vapauden kaipuun ja velvollisuuden tunteen ristiriidoista.

Tytöt ja pojat pelien kohderyhmänä on koettu suurena ongelmana, vaikka monet varhaiset suosikkipelit *Super Mariosta* seikkailupeleihin eivät olleet teemaltaan vahvan sukupuolittuneita. Kyse oli pikemmin tyttöjen ja poikien

kulttuurista. Vielä 1990-luvun loppupuolella tietokoneet kuuluivat poikien massakulttuuriin ja tyttöjen marginaalikulttuuriin, tytöillä oli myös keskimäärin huonompia pelikoneita käytössä (Suoninen 2002, 109–111). Vaikka nykyään tyttöjen ja poikien tietokoneenkäytön määrässä ei ole eroa, laadussa on: pelit ovat poikien tietokoneenkäytön keskiössä, tytöt keskittyvät sovelluksiin, jotka mahdollistavat kommunikoinnin (Karakainen, Kivinen & Tervahartiala 2013, 24). Kysymys tyttöjen ja poikien pelaamisesta on osin relevantti, sillä kohderyhmänä yläkouluikäiset elävät vaihetta, jossa omaa sukupuolta mielellään korostetaan kulutusvalinnoilla.

Tätä koettua tyttöjen pelien puutetta paikkaamaan tehtiin aikanaan erilaisia yritelmiä tytöille suunnatuista peleistä. Jenkins (2002) kuvailee artikkelissaan *Täydellinen liikkumavapaus* peliä nimeltä *Secret Paths in the Forest* (Purple Moon, 1997), tahdiltaan rauhallista osoita-ja-klikkaa-peliä, jonka kohderyhmänä olivat nuoret tytöt. Käyttöliittymä kannustaa tutkimiseen: leppäkertunmuotoinen kursori saa maisemaan kätkeyt salaisuudet vaihtamaan väriä ja muuttuu perhoseksi, kun pelaaja haluaa siirtyä toiseen näkymään. Pelin tuottaja Brenda Laurel halusi kohderyhmän haastatteluihin perustuen luoda hiljaisen ja tutkimiseen sopivan paikan, joka olisi täynnä elämää, taikaolentoja ja mielikuvituskasveja. Eläimet ohjaavat pelaajaa, kun niitä jaksaa kärsivällisesti tarkkailla. Peli sisälsi tuoreita ideoita, mutta sen pelillisyyks oli kehnoa. Tytöille suunnatut pelit eivät ole olleet suuria menestyksiä. Aktiivisesti pelaavat tytöt pelaavat mieluummin laajemmalle kohderyhmälle suunnattuja pelejä (Kangas 2002).

Toinen mielenkiintoinen seikkailupeli, jota Jenkins käsittelee tyttöjen ja poikien maailmojen näkökulmasta, on Sega Saturn -konsolille tehty *Nights into Dreams* (1996). Pelistä löytyy hauskoja yksityiskohtia, jotka yhdistävät seikkailua ja jännitystä kekseliäästi ja tunnelmallisesti. Pelissä vastustajia ei tuhota vaan otetaan hallintaan välttämällä niiden hampaisiin lentäminen. Päävastustajana on herätyskello, joka herättää pelaajahahmon unestaan. Androgyninen hahmo, joka pelissä mahdollistaa lentämisen, edustaa fantasiaa sukupuolieron häivyttämisestä ja tämän kautta vapauden ja liikkuvuuden säilyttämisestä. Jos taas kärsii tappion, joutuu jälleen maahan ja kiinni yhteen ainoaan sukupuoleen. (Jenkins 2002, 184–186) Tämän kaltaiset teemat ovat huomion arvoisia

kouluopetukseen suunnatuille peleille, vaikka eivät vastaakaan suoraan oppiaineiden tarpeeseen.

Seikkailupeleiltä toiminnallisuutensa lainaavat opetuspelit tarjoaisivat nautinnollisia hetkiä vaikka maailman kulttuuriaarteiden etsimiseen tai suurten löytöretkien ajan opiskeluun. Vanhat seikkailupelit ovat tekniikaltaan kömpelöitä, mutta tunnelmaltaan ja ideoiltaan usein ainutlaatuisia. Yllä käsiteltyjen pelien monet ominaisuudet – runsas visuaalisuus ja esteettisyys, *Secret Paths in the Forestin* kekseliäs käyttöliittymä, *Nights into Dreams*in liikkumisen rajoittamattomuus ja mielenkiintoisesti käsitelty sukupuolisuuden häivyttäminen – ovat tavoittelemisen arvoisia.

Seikkailupelien tarinallisia elementtejä on käytetty myös opetuspeleissä. Seikkailu voi olla liima, joka kokoaa opetuspelin. Idealtaan erinomaisessa audiitiivisen erottelun harjoittelupelissä nimeltä *Mr Luiki* kerätään aarrekartan palasia ja päättävöitteena on aarrekartan kokoaminen tehtäviä suorittamalla (Leppänen, Oksanen & Hämäläinen 2004, 176). Tuoreempi *WildChords*-peli (Ovelin 2011) opettaa soittamaan kitaran sointuja, mutta toiminnan tasolla pelaaja kokee hypnotisoivansa kaupungin vallanneet eläimet musiikilla ja johdattavansa ne takaisin eläintarhaan. Seikkailun henki, tarinallisuus ja tavoitteellisuus voivat pieninkin elementein motivoida pelaajaa.

Parhaimmillaan peli antaa pelaajansa sukupuolesta riippumatta vuorotella intensiivisen seikkailun ja rauhallisen tutkimisen välillä. Perusopetukseen suunniteltavan pelin tulisi ylittää niin sukupuolisuuden kuin muunkin erilaisuuden haasteet. Tämä voidaan toteuttaa joko kohdentamalla peli tarpeeksi suurelle kohderyhmälle tai pelaajan valinnanvapautta lisäämällä pelin sisällä. Esimerkiksi Bethesda Softworksin *Elder Scrolls* -fantasiaroolipelisarjan pelit antavat pelaajalle vapaat mahdollisuudet vaikka hiiviskelyyn, tappelemiseen tai pelkästään luonnossa vaeltamiseen mielensä mukaan. Tällainen peli muokkautuu käyttäjän mukaan eikä ole niin herkkä sukupuolisuuden kanssa.

Toisaalta opetuspelille on hyvin perusteltua viedä pelaajansa epämuusalueelle: kilpailuasetelmia kaihtavat pelaajat totisten haasteiden ääreen ja kiihkeään toimintaan tottuneet pelaajat tarinallisuuden armoille.

Kasvatuspelit

Japanissa suositut pelit poikkeavat merkittävästi länsimaisista valtavirtapeleistä. Hyötypelaamisen traditio on siellä länsimaita vanhempi (Kangas 2003), pelityyppien kirjo monipuolisempi eikä tietokonepelaaminen ole profiloitunut ainoastaan nuorten miesten arveluttavaksi harrastukseksi. Länsimaissa pohdittiin pitkään, ovatko *The Simsin* kaltaiset pelit pelejä ollenkaan puuttuvan draaman kaaren ja loppuratkaisun tähden. Japanissa sen sijaan kasvatuspelit – eli pelit joissa kasvatetaan tai koulutetaan virtuaaliolentoa – ovat suosittuja, ja lajityyppi on tuottanut monipuolisia ja mielikuvituksellisia sovelluksia.

Kasvatuspelien esihistoriassa kasvatettiin prinsessoja. Varhaisin japanilainen kasvatuspeliklassikko on animaatiostudio Gainax Co:n julkistama *Princess Maker* vuodelta 1991. Tässä PC-pelissä pelaajan tehtävänä on kasvattaa ja kouluttaa ihannenaiseksi tyttö, joka kasvettauaan voi toteuttaa unelmansa ja päästä naimisiin prinssin kanssa. Vuonna 1993 julkaistua *Aquazone*-virtuaaliakvaariota (9003 Inc.) seurasi puolestaan iso joukko lintujen, hyönteisten ja muiden virtuaalisten eläinten kasvatukseen liittyviä pelejä. (Kangas 2003; Kusahara 2002, 281) Kasvatuspelit saattoivat olla paljon simulaatioiden kaltaisia: *Aquazonen* tekijät käyttivät inspiraationaan oikeaa akvaariota. Pelissä jokaisella kalalla on nimi, mikä auttaa pelaajaa solmimaan siihen henkilökohtaisen suhteen. (Kusahara 2002, 283.)

Yksi tunnetuimmista länsimaihin levinneistä kasvatuspelipeleistä oli *Tamagotchi* (Bandai 1996). Ensimmäisen aallon Tamagotchiin liittyi lukuisia opetuksellisia piirteitä. Virtuaalilemmikin ulkonäkö muuttui sen mukaan, kohdeltiinko sitä hyvin vai huonosti – yhdistelmiä oli lukemattomia. Leivonnaisilla sen sai hyvälle tuulelle, mutta yliannostus sai sen sairastumaan. Surullista *Tamagotchia* saattoi nuhdella tai helliä makeisin. *Tamagotchin* mieleenpainuvien ominaisuuksien oli sen kuolevaisuus. Riitti kun unohti ruokkia sitä yhtenä päivänä tai jätti sen käymälän siivoamatta muutamaksi tunniksi. Pieniltäkin tuntuvat laiminlyönnit saivat sen sairastumaan parantumattomasti ja heittämään henkensä. (Kusahara 2002, 285) Moni pieni pelaaja suhtautui virtuaalilemmikkiinsä tunteikkaasti.

Japanilaisten kasvatuspelien joukossa on myös villimpiä esimerkkejä kuten 1999 julkaistu *Seaman* (Vivarium/Sega). Omalaatuisessa akvaariopelissä nuijapäistä kasvatetaan ihmiskasvoisia, kalanruumiisia, kärktyisiä olentoja. Lemmikin vahvoin puoliin kuuluu siihen koodatut persoonalliset piirteet.

Näiden pelien suosio ei johdu käyttäjien miellyttämisestä, vauhdista tai toiminnasta, vaan persoonallisuudesta ja ennalta-arvaamattomuudesta. Ne ovat vaarattomien kasvatuskokeiden leikkikenttä. Näkisin kasvatuspelien tuottavan hauskoja sovelluksia oppitunneille: virtuaaliflooran ja -faunan lisäksi oppilaat voisivat opiskella risteilyksen periaatteita tai perustaa kokonaisen universumin lakeineen. Kasvatuspelit eivät nojaa silkkään toimintaan eivätkä sisällä lainkaan väkivaltaa, joten opettajille lajityyppi lienee helposti sulatettava. Niiden vahvuutena on pelaajan sitouttaminen omaan virtuaaliakvaarioonsa, -maailmaansa tai -lemmikkiinsä sekä kenties hyvin valittu visuaalisuus ja hullu huumori. Pelien sosiaalinen aspekti on tärkeä, vaikka toista pelaajaa ei ole samassa tilassa eikä edes verkon päässä. Schumann (2014, 73) korostaa, ettei kommunikointi digitaalisten pelihahmojen kanssa ole pelaajalle merkityksentöntä. Näiltäkin kohtaamisilta odotetaan autenttisuutta ja syvyyttä: pelaajat toivovat pelihahmoilta inhimillisyyttä ja aitoutta. Tämä autenttisuuden kokemus liittyi vahvasti pelaajan kokemaan flow-tunteeseen pelin aikana. (Schumann 2014, 81.)

Simulaatiot

Simulaatioita on käytetty varsin konkreettisesti opetustarkoituksiin. Niin armeijoiden käyttämät lentosimulaattorit kuin viihdekäyttöön tehdyt simulaatiopelit saadaan vastaamaan hyvin tarkasti todellisuutta. Esimerkiksi *America's Army* -armeijasimulaattori (Yhdysvaltain maavoimat 2002) on selittänyt rahoituksen, vaikuttavan opetuksellisen sisällön ja viihteellisyyden yhdistämisen haasteet, mikä on harvinaista opetuspelille. Vaikka monen mielestä pelin ideaalinen sisältö on kyseenalainen, pelilliset elementit ja immersivisyys tekevät oppimistilanteesta ilmeisen nautittavan. Peleissä voidaan simuloida todellisuudessa harvinaisia tilanteita, kuten sotaa tai onnettomuutta, ja pelaaja saa kokemusta

näissä emotionaalisesti stressaavissa tilanteissa toimimisesta (Ulicsak 2010, 22–23). Britannian armeija puolestaan käyttää kaupallista viihdepeiliä *Virtual Battlespace 2* (Bohemia Interactive Simulations 2007) muokattuna niin, että se esittää todellisia maastoja ja välineistöjä (Ulicsak 2010, 40). Pelien muokattavuus laajentaa niiden mahdollisuuksia opetuskäyttöön huomattavasti.

Kasvatuspelien tapaan erikoiset ja länsimaiseen käsitykseen arkiset simulaattorit ovat suosittuja Japanissa, missä junasimulaattorit kulkevat etenkin miesten suosion kärjessä (Kusahara 2002, 281). Ohikiitävien maisemien tuijottelu ja tunne ohjasten käsissä pitämisestä ovat osa viehätystä. Nintendon kehittämä *Endless Ocean* (2007) pelissä tutustutaan sukeltaen koralliriuttojen maailmaan ja eläimistöön. Peli nousi esille myös Williamsonin (2009, 32) raportin kyselytutkimuksessa: eräs opettaja kuvaili käyttävänsä peliä monipuolisesti paitsi koralliriuttojen ekosysteemin ja lajiston opetuksessa, myös kimmokkeena tiedonhaun ja kuvataiteen opetukseen.

Opetuspelejä on kritisoitu siitä, että niiden päähuomio saattaa olla aivan muualla kuin opetettavassa aiheessa (Lyytinen 2004, 170). Onnistuneessa hyötysimulaatiossa pelin tehtävä voi silti olla pelaajan motivoiminen opiskeltavan aiheen suorittamiseen, vaikka pelin varsinainen päämäärä olisikin muualla. Näin on japanilaisessa *Afrika*-videopelissä (Sony 2008, myös nimellä *Hakuna Matata*), mikäli sitä tarkastellaan kamerankäytön opetusvälineenä. Pelissä pelaaja saa tehtäväksi ottaa valokuva tietystä savannin eläimestä. Pelin nautinnollisuus tulee savannilla hiiviskelystä, eläinten tarkkailusta sekä onnistuneen kuvan tuomasta ilosta. Kuvan ottaminen vaatii kuitenkin kamerasiirrin käyttöön opetteluun aina kameranrunnon, putken, sulkijan aukon ja valotusajan valinnasta alkaen. Kameran kanssa tehty valinnat vaikuttavat lopputulokseen ja palkitsevat pelaajan. Samaa peliä voi tuki käyttää myös biologian tai maantiedon tunnilla savannin eläimistöön ja ympäristöön tutustuessa, jolloin kamerankäytön haasteet ovat sivujuoni opetuksessa.

Joidenkin oppiaineiden yhteys todellisuuteen voi olla oppilaille vaikeasti hahmotettavissa. Pelien avulla voidaan luoda maailma, jossa abstraktilta tuntuvien oppiaineiden sisällöillä on väliä (Barab, Pettyjohn, Gresalfi & Solomou 2012, 307). Esimerkiksi Matthew Woessner (2013) kuvailee seikkaperäisesti,

miten hän on käyttänyt *SimCityä* havainnollistamaan hallinnon ja demokraattisen päätöksenteon perusteita oppilaille. Woessnerin havainnon mukaan monen nuoren on ollut vaikea kiinnostua etäisen tuntuista aineesta. Peli mahdollistaa aiheen käsittelyn kokemusperäisesti. *SimCity*-pelissä pelaaja voi tehdä päätökset itsevaltiaana, mutta Woessnerin mallissa oppilaat muodostivat kaupungin hallituksen, valitsivat joukostaan pormestarin ja käyttivät poliittisen vaikuttamisen keinoja päättäessään kaupungin kohtalosta. *SimCity*-peli esittää päätösten seuraukset viiveettä. Oppilaat oppivat hallinnon perusteet, vaikuttamisen vaihtoehtoja sekä kokivat demokraattisen päätöksenteon moniulotteisuuden. Pelin opetuksellisia puutteita täydennettiin opettajan luomilla käytännöillä. (Woessner 2013, 2–4)

Laajamittainen simulaatio on erityisen houkutteleva tapa historiallisten aiheiden, kulttuurien ja geologian käsittelyyn. Esimerkiksi aiemmin mainitsemani *Assassin's Creed II* -pelissä on renessanssin ajan italialaisia kaupunkeja hyvin realistisesti toteutettuna. Peli antaa vahvan kokemuksen Italian historiallisista kaupungeista, katujen elämästä, ihmisten pukeutumisesta ja kaupunkikulttuurista vaikka pelin tapahtumat ovat fiktiota. Pelin kautta pelaaja voi elää aikoja ja paikkoja, joita ei enää ole. Monelle opetuspelien tekijälle kokonaisen aikakauden realistinen mallintaminen on taloudellisesti tavoittamattomissa. Menneiden aikojen ja kaukaisten paikkojen esittäminen voidaan toteuttaa pienemmässäkin mittakaavassa.

Strategiapelit

Strategiapelit muistuttavat opetuksellisissa annissaan kasvatustehtäviä ja simulaatioita. Ne avaavat leikkikentän erilaisille kokeiluille, lähestymistapojen hionnalle ja kuvitteellisen maailmanhistorian kokemiselle. Esimerkiksi erinomaisessa *Civilization V* -strategiapelissä (2K Games, 2010) johdetaan sivilisaatioiden kehitystä. Pelissä voi valita diplomaattisen ja rauhanomaisen lähestymistavan, jonka ympäröivät sivilisaatiot saattavat tulkita heikkoutena ja rynnätä rajalle sotaratsujen kanssa. Jos taas lähtee tiukalle valloituslinjalle, kansalaiset muuttuvat levottomiksi, onnettomiksi ja vähemmän tuottaviksi. Mahdollisuuksia pelin

voittamiseen on lukemattomia: Squire kuvaa esimerkiksi, miten pelaajat itse ovat kehitelleet *Civilization*-pelissä strategioita, joilla pelin voittaa puhtaasti diplomaattisin keinoin (Squire 2012, 15). Pelissä voi määrittää oman kampanjan ja sille omat reunaehdot: esimerkiksi modifioidussa pelissä pelata haluamansa aikakauden haluamassaan maailmanosassa.

Strategiapelien kohdalla on hyvä puhua pelin systeemin näkemisestä. Strategiapelit *Civilizationista* shakkiin on puettu enemmän tai jälkimmäisen tapauksessa vähemmän fiktiiviseen kaapuun. Fiktiivisyydestä johtuen *Civilizationia* voi pelata kuin roolipeliä: kehittää oman sivilisaation painotuksia ja vahvuuksia, tehdä peliliikkeet tämän pohjalta ja katsoa miten käy. Jos peli on hyvin mallinnettu, pelikokemus on todennäköisesti hyvin opettavainen (Woessner 2013, 5).

Pelin voittamisen kannalta tämä ei aina ole tehokkain taktiikka, sillä pelin toiminnallisuudella ei ole mitään tekemistä sotilaiden tai Mongolian ratsumiesten kanssa. Strategiaa vaativissa peleissä pelaajalle on edullisinta nähdä fiktiivisen kuoren taakse, oppia ja voittaa peliin mallinnettu systeemi. Kenties tästä johtuen hyvät pelaajat ovat hyviä hahmottamaan systeemin lainalaisuudet (Koster 2005). Omistautuneet pelaajat ovat äärimmäisen motivoituneita testaamaan eri lähestymistapoja, selvittämään tehokkaimmat tiet voittoon ja jakamaan löydöksiään peliyhteisön kesken (Squire 2012, 18–19).

Strategiapelit ovat erinomaisia oppimisympäristöjä systeemidynamiikan opiskeluun, sillä ne reagoivat valintoihin todellisuutta nopeammin (Harviainen & Lainema 2013, 10). Systeemien hahmottaminen edellyttää ja kehittää vastaavaa kykyä, mikä on hyvä toisten vastaavien systeemien hahmottamisen kannalta. Pelien lisäksi todellisuuden ilmiöt, kuten talous ja politiikka tuntuvat noudattavan erilaisia lainalaisuuksia. Eivätkä nekaan tutkijat ja kirjoittajat – mukaan lukien pelaamisen hauskuudesta kirjoittava Koster (2005, 92) – ole harvassa, joiden mukaan myös ihmistenväliset interaktiot ovat pelkistettävissä ennaltamallinnetuiksi lainalaisuuksiksi. Tässä valossa oppimisen nojautuminen väistämättä yksinkertaistettuihin pelisysteemeihin ei ole ongelmallista. Etenkin pojat, joiden empaattista kyvykkyyttä vähätellään stereotyyppisessä sukupuoliroolituksessa, eivät välttämättä hyödy peleistä, jotka ratkaistaan parhaiten ohittamalla pelin konteksti. Kun peli irtaantuu kontekstistaan, kyky pelata tai

voittaa ei enää tarkoita sisällön hallitsemista (Ulicsak 2013, 28). Onneksi pelien puutteita voi korvata pelin ulkopuolisilla käytännöillä (ks. Woessner 2013).

Mitä pelit opettavat ja mitä niiden pitäisi opettaa

Pohjimmiltaan kaikki pelit ovat jossain määrin opetuspelejä (mm. Ulicsak 2010, 28). Ne opettavat muun muassa tietokoneen käyttöä, havainnointia, reagoitakykyä, mukautuvaisuutta vaihtuviin tilanteisiin ruudulla sekä vieraita kieliä, yleisimmin englantia. Jos opetuspeleillä halutaan korvata nykyistä opetussuunnitelman mukaista opetusta, pelien tulisi toki pystyä parempaan. Tässä katsauksessa läpikäymäni pelinimikkeet ja -genret antavat viitettä että näin onkin. Jo käsittelemistäni peleistä löytyy useita, joiden siirtäminen oppitunnille olisi perusteltua: *Civilization* oikealla maailmankartalla pelattuna historian, yhteiskuntaopin tai maantieteen tunnille; *Assassin's Creed* renesanssin aikaisen elämän ja arkkitehtuurin kokemiseen; ja *Afrika* kamerankäytön hiomiseen kuvataidettunnille tai savannin eläimistöön ja ekosysteemiin tutustumiseen biologian tunnille.

Lukuisia pelejä voi myös modifioida opetuskäyttöön joko pelin sisäisten tai pelaajien itse kehittämien rakennuspalikoiden mahdollistamana, tai pelin ulkopuolisin käytännöin, kuten Woessner (2013) osoitti käyttäessään *SimCitya* demokraattisen hallinnon ja päätöksenteon opetuksessa. Pelien kehitys on usein sietämättömän kallista, joten valmiiden ratkaisujen lisäksi varsinaisten opetuspelien suunnittelussa kannattaa kääntyä vanhojen seikkailupelien, kasvatuspelien sekä mobiilipelien tarjoamiin ratkaisuihin.

Opettajien ja vanhempienkin kauhukuvana on usein tietokoneen taakse liikkumattomaksi jähmettynyt nuoriso. Tekniikka onneksi kehittyy eivätkä käytölliittymät rajaudu enää tietokoneruutuun, näppäimistöön ja hiireen, vaan osa digitaalisista peleistä kehittää kehon koordinatiota laajemmin (Cheng, Hwang, Lee ja Chang 2009). Williamsonin (2009) raportin kyselytutkimuksessa opettajat mainitsivat käyttäneensä Nintendo Wiin liiketunnistukseen perustuvia tanssi- ja urheilupelisiä koordinaation harjoittamiseen ja uusiin lajeihin tutustumiseen. Liiketunnistimien ja muiden kontrollien yleistyessä opetuspeleillä olisi fantastinen

tilaisuus erilaisten taitojen opettelussa. Mobiilien pelilaitteiden ja GPS:n ansiosta todelliset ympäristöt voidaan limittää pelimaailman tapahtumiin.

Ennakkoluuloista poiketen pelaaminen on valtaosin sosiaalista. Kommunikointi peleissä ja pelien ympärillä on paitsi rikasta myös pelaajille merkityksellistä (mm. Ackermann 2014, 191; Squire 2012, 11). Jotta pelit voisivat opettaa sosiaalista käyttäytymistä, pelien tulisi palkita sosiaalisuutta (Zagalo & Goncalves 2014, 134). Tämä tapahtuu luontevasti tiimissä pelattavissa online-peleissä, joissa pelaajien välillä vallitsee terve riippuvuussuhde toistensa taidoista. Yhteistyön henki kannustaa oppilaita tutkimaan haluttuja aihealueita ja suorittamaan pelin tehtäviä ryhmänä myös opetuspeleissä (Bellotti, Berta, de Gloria & Primavera 2009, 15). Eräs opettaja brittiläisessä kyselytutkimuksessa korostaa, että vastaavaa yhteistyön tilaa – yhteisiin epäonnistumisiin ja onnistumisiin tottumista – on vaikea järjestää perinteisessä opetuksessa (Williamson 2009, 34).

Pelien on ratkaistava laitteistoon, lisensseihin ja muuhun saavutettavuuteen liittyvät ongelmat, jotta niitä voidaan hyödyntää laajemmin kouluopetuksessa. Toivoa on niin kauan kuin kasvava joukko opettajia tunnistaa pelit tärkeänä medianä ja on kiinnostunut niiden mahdollisuuksista. Pelien vahvuutena oppimisessa on niiden interaktiivisuus sekä kyky tavoittaa ja motivoida niitäkin, joita perinteinen opetus ei tavoita (mm. Squire 2012, 22). Pelit mahdollistavat tiedon tarjoamisen kokemusperäisenä, ei tekstimassoina. Peli voi kasvaa pelaajan mukana, antaa ja säilyttää palautetta oppimisesta. Pelien rakenne soveltuu hyvin oppimiseen: mielekäs toisto sekä pelien kasvava vaikeustaso pelin edetessä luovat turvallisen ympäristön riskien otolle ja epäonnistumiselle. (Gee 2003, 6; Ulicsak 2010, 34; Williamson 2009, 14.) Pelit voivat todentaa maailmoja, joissa opiskeltavat aiheet muuttuvat abstrakteista käsitteistä maailmaa muuttaviksi työkaluiksi. (Barab, Pettyjohn, Gresalfi & Solomou 2012, 323.)

Entisaikaan lapset harjoittelivat leikkiessään tulevaisuudessa tarpeellisia taitoja, kuten lastenhoitoa ja metsästystä. Voisivatko nykyaikaiset digitaaliset pelit auttaa oman aikamme tulevaisuuden kohtaamisessa? Ammatinvalintastrategiapeli, tiedonhakuseikkailupeli, yhdistelmäkielten ja -kulttuureiden kasvatuspeli olisivat vasta alkua.

Lähteet

Pelit

Afrika. Sony 2008.
America's Army. Yhdysvaltain maavoimat 2002.
Aquazone. 9003 Inc. 1993.
Assassin's Creed II. Ubisoft 2009.
Civilization V. 2K Games, 2010.
Elder Scrolls -pelisarja. Bethesda 1994–2012.
Endless Ocean. Nintendo 2007.
Nights into Dreams. Sega 1996.
Princess Maker. Gainax Co, 1991.
Seaman. Vivarium/Sega 1999.
Secret Paths in the Forest. Purple Moon 1997.
SimCity-pelisarja. Maxis 1989–2003.
Tamagotchi. Bandai 1996.
Virtual Battlespace 2. Bohemia Interactive Simulations 2007.
WildChords. Ovelin 2011.

Kirjallisuus

Ackermann, Judith (2014). Player-Centered Game Design. Expectations and Perceptions of Social Interaction in RPGs and FPSs as Predictors of Rich Game Experience. Teoksessa Quandt, Thorsten & Sonja Kröner (toim.) *Multiplayer. The Social Aspect of Digital Gaming*. London: Routledge.

Barab, Sasha, Patrick Pettyjohn, Melissa Gresalfi & Maria Solomou (2012). Game-Based Curricula, Personal Engagement, and the Modern Promethous Design Project. Teoksessa Steinkuehler, Constance, Kurt Squire & Sasha Barab (toim.) *Games, Learning, and Society. Learning and Meaning in the Digital Age*. New York: Cambridge University Press.

Bellotti, Francesco, Riccardo Berta, Alessandro De Gloria & Ludovica Primavera (2009). Enchancing the Educational Value of Video Games. *ACM Computers in Entertainment* 7, 2, Article 23 (June 2009). New York: ACM. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1541903>

Eskelinen, Markku (2005). Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51. Helsinki.

Gee, James Paul (2012). Foreword. Teoksessa Steinkuehler, Constance; Kurt Squire & Sasha Barab (toim.) *Games, Learning, and Society. Learning and Meaning in the Digital Age*. New York: Cambridge University Press.

Gee, James Paul (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning And Literacy*. New York: Palgrave MacMillan

Harviainen, Tuomas J. & Timo Lainema (2013). Pelit, systeemidynamikkaa ja oppiminen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>>

Hong, J-C, C-L Cheng, M-Y Hwang, C-K Lee, & H-Y Chang (2009). Assessing the educational values of digital games. Julkaisussa Paul A. Kirschner & Liesbeth Kester (toim.) *Journal of Computer Assisted Learning* Volume 25, Issue 5. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 423-437.

Jenkins, Henry (2002). Täydellinen liikkumavapaus. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Karakainen, Meri-Tuulia (2014). Erilaisten teknologian käyttötapojen yhteys käytöstä karttuvaan IT-osaamiseen. Käsikirjoitus.

Karakainen, Meri-Tuulia, Osmo Kivinen & Katja Tervahartiala (2012). Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö. *Nuorisotutkimus* 2/2013 Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry, 20-33.

Kangas, Sonja (2003). Hyötypelien kaptologia. *Wider Screen* 2–3/2003 <http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/hyotypelien_kaptologia.htm#%283%29> Viitattu 10.9.2010.

Kangas, Sonja (2002). Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Kivinen, Osmo, Meri-Tuulia Karakainen & Suvi-Sadetta Karakainen (2013). Digitaalinen oppiminen ja pedagogiikka. Koulutus sosiologian tutkimuskeskus. Selvitys, marraskuu 2013. Turun yliopisto.

Kusahara, Machiko (2002). Japanin pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Leppänen, Paavo, Annamaija Oksanen & Jarmo Hämäläinen (2004). Mr. Luiki – Auditiivisen erottelun harjoituspelejä. Teoksessa Kankaanranta, Marja, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Lyytinen, Heikki (2004). Tietokonepelejä laadukkaana ja viihdyttävänä perustaitojen oppimisympäristönä. Teoksessa Kankaanranta, Marja, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

OECD (2011). PISA 2009 Results: Students On Line. Digital Technologies and Performance, vol 4. Paris: OECD.

Opetushallitus (2004). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. <http://www.oph.fi/download/139848_pops_web.pdf>

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* 9, 1–6. Viitattu 5.5.2014

Squire, Kurt (2012). Designed Cultures. Teoksessa Steinkuehler, Constance; Squire, Kurt & Barab, Sasha (toim.) *Games, Learning, and Society. Learning and Meaning in the Digital Age*. New York: Cambridge University Press.

Schumann, Christina (2014). Player-Centered Game Design. Expectations and Perceptions of Social Interaction in RPGs and FPSs as Predictors of Rich Game Experience. Teoksessa (Quandt, Thorsten & Kröner, Sonja, toim.) *Multiplayer. The Social Aspect of Digital Gaming*. London: Routledge.

Suoninen, Annika (2002). Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Ulicsak, Mary (2010). Games in Education: Serious Games. Viitattu 5.5.2014. <http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf>

Williamson, Ben (2009). Computer games, schools, and young people. A report for educators on using games for learning. Viitattu 4.4.2014 <http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/becta/Games_and_Learning_educators_report.pdf>

Woessner, Matthew (2013). Teaching with SimCity: *Using Computer Games to Construct Dynamic Governance Simulations*. <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2209488> Viitattu 5.5.2014

Arvio

Siltaa sosiologian ja leikin tutkimuksen välille

JUHO KARVINEN

Tampereen yliopisto

juho.karvinen@uta.fi

Thomas S. Henricks (2006): *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Urbana ja Chicago: University of Illinois Press.

Frans Mäyrä huomauttaa teoksessaan *An Introduction to Game Studies* (2008), että nykyaikainen pelitutkimus kohtaa samanaikaisesti kaksi ongelmaa, jotka ensi näkemältä näyttävät vetävän vastakkaisiin suuntiin. Yhtäältä olisi rakennettava yhteistä keskustelukulttuuria peleistä kiinnostuneiden mutta varsin erilaisista akateemisista taustoista tulevien tutkijoiden välille. Pelitutkimuksen tai ludologian institutionaaliseen vakiinnuttamiseen ja sille ominaisten keskustelufoorumien profiiliin kohottamiseen tähtäävä toiminta palvelee tätä tarkoitusta. Toisaalta pelitutkijoiden yhteisön olisi säilytettävä mielekäs keskusteluyhteys vanhoihin emotieteisiin, niin yhteiskunta- ja käyttäytymistieteisiin kuin humanistisiin ja teknisiin tieteisiin. Pelitutkimusta on hyödyllistä koetella myös vanhojen tieteiden vakiintuneilla foorumeilla, ja niillä julkaiseminen voi olla tutkijalle hyödyllistä itsekkäistäkin syistä.

Monitieteisen pelitutkimuksen ja emotieteiden välisen vuorovaikutuksen voi hyvin nähdä myös kaikille osapuolille edullisena. Vanhat tieteet tarjoavat pelitutkimukselle aikojen saatossa hioutuneita käsitteistöjä ja tutkimusmenetelmiä sekä suhteellisen vakaita traditioita, joita vasten pelitutkimusta voi peilata, niihin mukautuen tai niistä irtautuen. Pelitutkimus taas tarjoaa monipuolisia tapoja tarttua ajankohtaisiin aiheisiin, nimittäin digitaalisiin peleihin, niihin liittyviin kulttuurimuotoihin, pelaamisen tapoihin ja tuotantoon. Vanhat tieteet eivät ehkä omista lähtökohdistaan ja perinteistään käsin ole osanneet tarttua näihin ilmiöihin sillä vakavuudella kuin olisi aiheellista. Samalla pelitutkimus saattaa avata hyödyllisellä tavalla näkökulmia joihinkin ajattomampiin ilmiöihin,

jotka niin ikään ovat olleet vanhojen tieteiden katvealueilla tai marginaaleissa, kuten leikin luonteeseen tai pelien monituhatuotiseen historiaan.

Thomas Henricksin kirja *Play Reconsidered* kytkeytyy TASP:n (The Association for the Study of Play) edustamaan leikin tutkimuksen traditioon ja on ansiokas yritys sillanrakentamiseen klassisen sosiologian ja leikin tutkimuksen välille. Jälkimmäistä hallitsevat kirjoittajan mukaan kasvatustieteelliset, psykologiset, kansatieteelliset, antropologiset ja etnologiset näkökulmat. Sosiologiasta käsin katsottuna leikki sijoittuu valtasuhteiden ja institutionaalisten rakenteiden verkostoon, eikä usein ole niin vapaata, kuin leikin tutkijoilla on ehkä tapana ajatella.

Kukin kirjan luvuista, pois lukien viimeinen synteesiluku, on nimetty jonkin klassisen ajattelijan mukaan, ja tässä mielessä kyseessä on sosiologialle tyypillistä "ukkolologiaa" (ja tosiaankin, muutamaa ohimenevää viittausta lukuun ottamatta kaikki kirjassa käsitellyt teoreetikot ovat miehiä). Nimikkolukunsa saavat Johan Huizinga, Karl Marx, Émile Durkheim, Max Weber, Georg Simmel ja Erving Goffman. Ensimmäinen luku esittelee paitsi Huizingaa myös myöhempää leikin tutkimusta ja paikantaa Henricksin oman sosiologisen projektin näitä vasten. Huizingaa kuljetetaan kevyesti mukana koko kirjan ajan, ja sosiologien rakennelmia keskustelutetaan hänen näkemyksiään vasten.

Viisi keskeistä lukua ovat rakentuneet toisiaan muistuttavalla tavalla niin, että ensin esitellään kyseessä oleva ajattelijan aatehistoriallisessa kontekstissaan, seuraavaksi kartoitetaan hänen ajattelunsa kytköksiä leikkiin ja lopuksi

nostetaan esille joitakin myöhempiä sosiologisen ajattelun virtauksia. Kirjoittaja konkretisoi teorioita ja ajattelutapoja useimmiten urheilun kontekstissa, mikä heijastelee hänen taustaansa urheilun sosiologina. Esitän seuraavassa tiiviin ja pelkistetyn kuvan lukujen keskeisestä sisällöstä.

Karl Marxin ajattelu kytkeytyy leikin ja luovuuden teemaan erityisesti varhaisvaiheen kirjoitusten, lähinnä *Taloudellis-filosofisten käsikirjoitusten* 1844 (1972/1932) kautta. Ihminen on Marxille luontaisesti käsityöläinen, homo faber, joka työllään paitsi muokkaa ympäristöään ja pitää elämää yllä, myös toteuttaa ja ilmaisee itseään. Käsityön tekeminen on maailman rajojen ja samalla omien rajojen koettelua, ja nähdessään työnsä konkreettiset seuraukset ihminen oppii sekä maailmasta että itsestään. Tällainen käsityö on lähellä leikin kokeilullisuutta, luovuutta ja ilmaisullisuutta. Kapitalistinen palkkatyö 1800-luvun tehtaassa on tietenkin tällaisen käsityöläisyyden irvikuva, jonka tragedia on työn tulosten katoaminen työläisen silmistä ja hallinnasta. Tehdastyö ei ole palkitsevaa samalla tavalla kuin käsityö, vaan vieraantunutta ja lannistettua. Marxin utopian ja poliittisen ohjelman tähtäimessä oli vieraantumattoman, luovan työn mahdollistaminen kaikille, ei vain pienelle etuoikeutettujen joukolle.

Etsiessään leikkiainesta arkaaisista kulttuureista Huizinga käsittelee moninaisesti uskonnollisuutta, kulttia, rituaalia ja pyhää. Tematiikka on hyvin lähellä Émile Durkheimin uskontososiologiaa teoksessa *Uskontoelämän alkeismuodot* (1980/1912), jossa hän tekee kuuluisan erottelunsa pyhään ja profaaniin. Durkheimin käsityksen mukaan ihminen on olemukseltaan kahtalainen. Yhtäältä hän on muiden eläinten tapaan ruumiillinen olento tiettyine tarpeineen ja arkipäiväisine askareineen. Toisaalta hän on perustavanlaatuisesti riippuvainen sosiaalisesta ympäristöstään, joka tarjoaa hänelle maailmankatsomuksen ja moraalin, ”sielun”. Kollektiivisella tasolla sama jako näkyy profaaniin ja ohikiitävänä arkipäivänä sekä sosiaalisia siteitä juhlivana ja vahvistavana pyhän tasona, joka sulkeutuu rituaalisesti ”taikapiiiriin” erottaen arkielämästä, kuten tapahtuu vaikkapa uskonnollisissa menoissa tai suurissa urheilutapahtumissa.

Max Weberin tuotannon läpileikkaavana teemana on länsimainen rationalisoituminen suurena historiallisena kehityskulkuna, jonka myötä esimerkiksi valtionhallinnosta, taloudesta, oikeudesta ja tieteestä on tullut aiempaa enemmän

järjestelmällistä, laskennallista, sääntöperäistä, ennustettavaa ja persoonatonta. Vaikka tällainen rationalisoituminen tuo mukanaan tehokkuutta ja vaikeuttaa monia mielivallan muotoja, Weber suhtautuu siihen kaksijakoisesti. Hän puhuu lumouksen haihtumisesta (engl. disenchantment, saks. Entzauberung), joka tarkoittaa erilaisten mystisten ja taianomaisten aineiden ja uskomusten hälvemistä. Äärimmilleen vietyinä rationalisoituminen ja lumouksen katoaminen uhkaavat johtaa jäykkään, teknokraattiseen ja epäinhimilliseen tulevaisuuteen, jota Weber kuuluisasti luonnehti byrokratian teräksenalukseksi koteloksi. Tällainen makrotason rationalisoituminen ei ensi näkemältä liity kovin tiiviisti leikin teemaan, mutta se kuitenkin liittyy niihin yhteiskunnallisiin olosuhteisiin, jossa leikki ja leikkillisuus voivat toteutua. Myös Huizingalla on samansuuntaisia, joskin kehittymättömämpiä ajatuksia, kun hän *Homo Ludensin* lopussa käsittelee leikinomaisuuden katoamista moderneissa yhteiskunnissa. Weber käsittelee myös uskonnon ja esimerkiksi musiikin rationalisoitumista, ja Henricks tekee kirjassa weberiläisiä huomioita inhimillisen ilmaisun ja leikin rationalisoitumisesta.

Georg Simmelin kytkeminen leikin teoriaan on suoraviivaisempaa kuin esimerkiksi Marxin ja Weberin. Simmel ei rakenna kokonaisvaltaisia teoreettisia rakennelmia klassikkokollegojensa tapaan, vaan hänen tyyliinsä on ennen kaikkea esseistinen, jopa kaunokirjallinen. Tässä mielessä hän muistuttaa Huizingaa. Esseissään Simmel käsittelee esimerkiksi flirttiä tai keimailua eräänlaisena leikin (tai kiusaleikin) muotona. Keimailun lisäksi myös seurallisuus, johon ei liity ulkoisia päämääriä vaan jonka tarkoituksena on onnistunut ja sujuva yhdessäolo, on hänen mukaansa erityinen leikkimuoto sovinnaisuussääntöineen. Huizingan tapaan Simmel pitää oikeastaan myös yhteiskuntaelämää ja -järjestystä laajemmassa muodossaan ”leikittynä” todellisuutena, joka säilyy ainoastaan osallistujien kollektiivisen myötäsukaisuuden kautta. Sosiaalisista muodoista ja tyypeistä kiinnostuneelle Simmelille leikki näyttäytyy aina jonkin muodon tunnistamisena ja siihen vapaaehtoisesti asettumisena. Leikkimällä tutkitaan ja koetellaan erilaisia sosiaalisuuden muotoja, kuten kilpailua ja yhteistyötä. Leikkiin ryhtyminen on myös aina rooliin asettumista ja sellaisena irrallista arkisesta minästä.

Erving Goffman, joka oli muun muassa Simmelin intellektuaalinen jälkeläinen, piti peliä ja leikkiä esimerkkeinä erityisistä vakiintuneista tulkintakehyksistä, jonka myötä ulkoisesti samanlaiset tilanteet saavat erilaisia merkityksiä. Vakavan arkielämän tulkintakehyksestä käsin esimerkiksi nyrkkitappelu näyttää varsin erilaiselta kuin leikin tai urheilun kehyksestä. Joskus tulkintakehykset tehdään varsin selviksi ja esimerkiksi huumori voidaan merkitä liioittelemalla eleitä ja ilmaisuja. Toisinaan taas nämä erot ovat hyvin hienovaraisia tai tarkoituksella piilotettuja, mikä voi johtaa väärinkäsityksiin. Goffman käsittelee pelejä vuorovaikutustilanteina, joita ohjaavat pelin formaalien sääntöjen lisäksi eräänlainen sosiaalinen metapeli ja siihen kuuluvat sovinnaisuuden säännöt. Pelit rajautuvat periaatteessa erilleen ulkomaailmasta, mutta tämä raja vuotaa molempiin suuntiin, ja metapelin yhtenä tarkoituksena on säännellä tätä vuotoa ja vuorovaikutusta. Saako johtajaa taklata työpaikan jalkapallo-ottelussa samalla tavalla kuin muita? Mitä tehdään kun joku ulkopuolinen tekijä häiritsee peliä? Mitä tehdä kun joku näyttää pelaavan pokeria suuremmilla summilla kuin mihin hänellä olisi varaa? Todelliset pelitilanteet sisältävät aina näiden kaltaisia metatason kysymyksiä.

Viimeinen luku on kirjan paras ja omaperäisin. Siinä kirjoittaja muotoilee käsiteltyjen teoreetikkojen pohjalta leikin teoriaa, mikä tapahtuu suhteuttamalla se lähikäsitteisiin, tässä tapauksessa työhön, rituaaliin ja seurallisuuteen.

Kun leikkiä tarkastellaan yksilön orientaationa, se on ensinnäkin aktiivista ja muutokseen tähtäävää toimintaa ja toiseksi itsetarkoituksellista niin, että sen merkitys muodostuu pitkälti toiminnan sisällä. Luovassa työssä on samanlainen muutosorientaatio, mutta sillä on toiminnan ulkoinen tarkoitus, se on instrumentaalista. Leikin kanssa samalla tavalla itsetarkoituksellista on seurallisuus, mutta se taas ei tähtää niinkään muutokseen ja hallintaan, vaan suhteiden ylläpitämiseen ja vahvistamiseen. Siinä missä leikki ja työ ovat aktiivisia toimia suhteessa ulkoisiin olosuhteisiin, seurallisuudessa ja myös rituaalissa ennemminkin sopeudutaan ja sulaudutaan johonkin suurempaan kokonaisuuteen. Toisaalta siinä missä työ ja rituaali valmistautuvat johonkin tulevaan, leikin ja seurallisuuden tärkein tavoite on usein vain ajanviete ja hauskanpito.

Henricks tekee hieman hämmentävällä tavalla vielä toisenkin analyysin samoista käsitteistä, mutta tarkastelee niitä nyt subjektiivisten orientaatioiden sijaan objektiivisina vuorovaikutuksen muotoina. Sellaisena leikki on ensinnäkin ennustamatonta (samoin kuin seurallisuus) ja toiseksi vastakkainasetteluun perustuvaa (samoin kuin työ). Leikistä poiketen työ ja rituaali ovat muodoltaan varsin ennustettavia ja järjestyneitä. Rituaali ja seurallisuus taas perustuvat vastakkainasettelun sijaan liittymiselle ja yhteisyydelle.

Näin synteesiluvun pääsisältö tiivistyy kahteen nelikenttään, joista toinen tarkastelee leikkiä subjektiivisena orientaationa ja toinen vuorovaikutuksen muotona. Kirjoittaja huomauttaa asianmukaisesti, että hän puhuu ideaalityypeistä, ja että todellisuudessa muodot sekoittuvat toisiinsa. Leikki voi saada työn, seurallisuuden tai rituaalin piirteitä ja päinvastoin. Tässä yhteydessä Henricks käsittelee lyhyesti institutionalisoitunutta leikkiä, eli pelaamista, ja pelin teoriaa.

Henricksin teoksen suurin ansio on klassisen sosiologian ja Huizingan asettaminen vuoropuheluun keskenään. Samalla se on suhteellisen helposti lähestyttävä johdatus mainittuihin klassikoihin. Lopun käsite-erottelu on terveellinen menetelmä leikin tutkijalle, joka helposti näkee leikkiä kaikkialla. Henricksin tarkoituksena on osoittaa, että kaikki rajattu, keskittynyt ja palkitseva toiminta ei ole leikkiä. Hänen nelikenttiensä akselit eivät ole erityisen hyvin määriteltyjä, mikä on toki sosiologiassa harmillisen tavallista. Nähtäväksi jää, saako hänen analyysinsä tuulta alleen, sillä käsiteanalyysin arvo näkyy lopulta vasta käytössä.

Jos Henricksin tavoitteena on luoda siltaa sosiologian ja leikin tutkimuksen välille, on hieman omituista, ettei hän käsittele laajemmin Roger Caillois'ta jolla oli hyvin samansuuntaiset tavoitteet. Vielä kummallisempaa nykyaikaiselta kirjalta on digitaalisten pelien ja leikin muotojen täydellinen sivuuttaminen. Sen voi olettaa johtuvan yhtäältä Henricksin taustasta urheilun sosiologina ja toisaalta siitä, että TASP:n edustama leikin tutkimus ja DiGRAN edustama pelitutkimus eivät aina ole tietoisia toistensa piirissä tehdystä työstä.

Esittely

Pelitutkimuksen paikat, osa 2 Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja opetuksen nykytila

MIIKKA JUNNILA

Aalto-yliopiston Taik

ELINA KOIVISTO

Aalto University Executive Education

MIIKKA J. LEHTONEN

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu

miikka.j.lehtonen@aalto.fi

Edellisessä Pelitutkimuksen vuosikirjassa esiteltiin pelien tutkimusta suomalaisessa yliopistokentässä (Mäyrä, Suominen ja Koskimaa 2013, 125), ja teksteissä kirjoittajat toivoivat jatkoa aloittamalleen esittelysarjalle. Tämä katsaus ei sinällään ole historiikki Aalto-yliopiston pelien tutkimuksesta ja opetuksesta, vaan pikemminkin analyttissubjektivinen katsaus niihin toimijoihin, jotka tällä hetkellä muovaavat Aallossa tapahtuvaa pelialan opetusta ja tutkimusta sekä siihen, miten nykytilanteeseen on päästy. Tämän epävirallisen jatko-osan tarkoituksena kuitenkin on esitellä Aalto-yliopiston pelialan tutkimusta ja opetusta keskittymällä lähinnä nykytilanteeseen ja tulevaisuuden näkymiin.

Tässä osassa käsitellään Aalto-yliopiston pelialan opetuksen ja tutkimuksen nykytilaa ja menneisyyttä koulu- ja yksikkökohtaisesti. Tämän pohjalta valotetaan myös tulevaisuutta ja sitä, millaisia teemoja ja tavoitteita pelialan opetuksella ja tutkimuksella Aallossa voisi olla.

Seuraavaksi käsittelemme niitä Aalto-yliopiston kouluja ja yksiköitä, joissa tällä hetkellä on merkittävää peleihin liittyvää tutkimusta. Koulut ja yksiköt esitellään aakkosjärjestyksessä, jonka jälkeen luomme seuraavassa kappaleessa katsauksen tulevaisuuteen yliopiston tasolla.

Aalto University Executive Education (Aalto EE)

Vuosi 2014 on kiinnostava Aalto EE:lle erityisesti pelialan näkökulmasta, sillä vuoden ensimmäisellä neljänneksellä toimintansa aloitti Game Executive -ohjelma, joka on suunnattu erityisesti pienille ja keskisuurille peliyrityksille Suomessa ja ulkomailla. Ohjelma on kenties maailman ensimmäinen pelialan

liiketoimintaosaamisen kehittämiseen suunnattu koulutusohjelma, joten sen pilottivaiheen kokeilulle onkin asetettu mittavia odotuksia.

Suomalaisella pelialalla on valtava määrä kompetenssia tuotekehitykseen, mutta monen tekniseltä taustalta ponnistaneen ammattilaisen liiketoimintaosaaminen on ollut melko ohutta. Vastauksena tähän ilmeiseen tarpeeseen päätettiin aloittaa pelintekijöille suunnattu koulutusohjelma, jossa pureudutaan niin markkinointiin, talouteen kuin johtamiseenkin.

Kohdeyleisön osalta Game Executive -ohjelma on suunnattu peliyritysten johdolle ja niille henkilöille, jotka ovat vastuussa liiketoiminnan kehittämisestä. Pilottivaiheen tarkoituksena oli kehittää erityisesti teknisen taustan omaavien johtajien liiketoiminnallisia kykyjä viiden intensiivimoduulin aikana helmi-maaliskuussa 2014.

Ohjelma on toteutettu yhteistyössä kehitysyhtiö Cursorin kanssa. Tämän lisäksi ohjelmaa on kehitetty yhteistyössä suomalaisen pelialan vaikuttajien ja kattojärjestöjen kanssa. Tämän yhteistyön tuloksena syntyi kokonaisuus, joka tarjoaa monipuolisesti liiketoiminnan kehittämiseen tarkoitettuja ideoita ja työkaluja peliyrityksille.

Game Executive koostuu myös jatkossa viidestä moduulista, joissa käsitellään kaikkia liiketoiminnan osa-alueita sekä johtamistaitoja. Moduulien aiheina on itsetuntemusta ja johtajuutta, liiketoimintamalleja ja näiden kehitystä, yrityksen taloutta ja laskentaa, markkinointia ja viestintää sekä kansainvälistymistä.

Aalto EE:n avaus pelialalle on kiinnostava myös siinä mielessä, että Game Executive -ohjelman sisältö on toteutettu yhteistyössä ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa. Mukana valmentamassa on suomalaisia pelialan veteraaneja, ja

lisäksi mukana on myös monia Aalto-yliopiston omaan henkilökuntaan kuuluvia professoreja ja tutkijoita.

Kokonaisuudessaan tämä uusi avaus on ollut merkittävä niin Aalto EE:lle kuin suomalaiselle pelialalle. Ohjelma toimii alustana parhaiden johtamiskäytäntöjen luomiseen ja keskinäiseen oppimiseen. Ohjelma tarjoaa myös Aallon opetushenkilökunnalle mahdollisuuden kehittää omaa alakohtaista osaamistaan nopeasti kasvavasta ja muuttuvasta peliteollisuudesta.

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa pelien tutkimus ja opetus on tähän mennessä ollut parhaimmillaankin sivuroolissa, ja merkittävimmät avaukset ovat tulleet pro gradu -tutkielmien ja väitöskirjojen muodossa. Esimerkiksi kansainvälistä liiketoimintaa tarkasteleva Finland's International Business Operations (FIBO) -tutkimusprojekti (1974 alkaen, tosin peliyhtykset tulivat mukaan vasta 2000-luvulla) on seurannut muutamaa pelialan yritystä ja niiden kansainvälistymistä, mutta projektissa tutkitaan lukuisia suomalaisia yrityksiä eri teollisuudenaloilta. Tällöin ei voida varsinaisesti puhua pelialaa tarkastelevasta tutkimuksesta, vaan pikemminkin tutkimuksesta, jossa on mukana yrityksiä muun muassa pelialalta. FIBO:n lisäksi syksyllä 2012 aloitti myös erityisesti pelien liiketoimintaa tarkasteleva FLUID-tutkimusprojekti (2012–2014). Tämä on kuitenkin jäänyt toistaiseksi ainoaksi avaukseksi, vaikka peliala onkin herättänyt kiinnostusta kauppakorkeakoulun tutkijoiden ja opiskelijoiden parissa.

Pelialan liiketoimintaa käsittelevien pro gradu -tutkielmien ja väitöskirjojen osalta esimerkiksi Jan Henrik Storgårdsin vuonna 2011 julkaistu väitöskirja *Brand equity of digital games: the influence of product brand and consumer experiences as sources of unique value* käsittelee pelejä brändien ja erottautumisen näkökulmasta: miten luodaan ominaisuuksiltaan ja brändiltään sellainen kokonaisuus, jolla peli erottuu edukseen sähköisillä markkinapaikoilla. Kansainvälisen liiketoiminnan aineesta puolestaan väitelleen Viveca Sasin väitöskirja (2011) *Essays on resource scarcity, early rapid internationalization and born global firms* tarkasteli tietointensiivisten yritysten kansainvälistymistä ja osassa väitöskirjan

artikkeleista käytettiin hyväksi peliyhtyksistä kerättyä tutkimusaineistoa. Yksi väitöskirjan löydöksistä oli se, että erityisesti Suomen kaltaisesta pienestä ja avoimesta taloudesta globaaleille markkinoille ponnistavien yritysten rahoituspohjan turvaaminen on yksi menestymisen edellytyksistä. Storgårdsin ja Sasin väitöskirjojen lisäksi kauppakorkeakoulun puolella on tällä hetkellä työn alla ainakin kaksi väitöskirjaprojektia, joissa tarkastellaan pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä (markkinoinnin laitoksen jatko-opiskelija Anastasia Seregina tutkii live-roolipelejä ja johtamisen ja kansainvälisen liiketoiminnan laitoksen Fernando Pinto Santoksen brändien semiotiikkaa käsittelevässä väitöskirjassa tarkastellaan myös pelialan yrityksiä).

Erityisesti markkinoinnin, kansainvälisen liiketoiminnan, ja tieto- ja palvelutalouden aineissa tehdyissä pro gradu -tutkielmissa on käsitelty nimenomaisesti pelialaa käyttäjien, teollisuuden, ja liiketoiminnan näkökulmasta, vaikka määrällisesti ei puhutakaan suuresta joukosta (Aalto-yliopisto aloitti toimintansa 1.1.2010 ja siitä lähtien kauppakorkeakoulussa on kirjoitettu noin kymmenen pelialaa käsittelevää pro gradu -työtä). Edellä mainittujen aineiden opetusohjelmassa ei ole kuitenkaan varsinaisesti käsitelty pelejä tai pelialaa eikä laitosten henkilökunnassa ole – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – eksplisiittistä akateemista kiinnostusta pelialaan. Kiinnostavaa olisikin selvittää, ovatko pelialaa käsittelevät lopputyöt syntyneet henkilökohtaisten intressien ajamina: ovathan 2010-luvulla pro gradu -työnsä kirjoittaneet opiskelijat usein Y-sukupolven edustajia (karkeasti ottaen 1980- ja 1990-lukujen välillä syntynyt sukupolvi), joille pelaaminen on ollut olennainen osa viihdekenttää.

Tarkasteltaessa kauppakorkeakoulussa jo tehtyjä pro gradu -tutkielmia ja väitöskirjoja voidaan todeta, että useimmat niistä juontavat juurensa pelien verkossa tapahtuvaan jakeluun liittyvään problematiikkaan. Erityisesti markkinoinnin, tieto- ja palvelutalouden, sekä johtamisen ja kansainvälisen liiketoiminnan laitoksilla on tutkittu liiketoiminnan digitalisoitumista, ja tämän voidaan osittain nähdä selittävän lopputöiden aihevalintoja. Pelialaan läheisesti liittyvien tutkimusperinteiden päälle onkin ollut luontevaa rakentaa tutkimusprojekteja, joissa pelit ovat olennaisessa asemassa.

Miten luodaan alati kasvavasta pelien massasta erottautuva peli? Miten kuluttajat valitsevat pelejä verkossa? Millaiset tekijät vaikuttavat siihen, mitä mobiilipelejä kuluttajat ostavat? Edellä esitetyt kysymykset paljastavat sen, että useimmat kauppakorkeakoulun pelialaa käsittelevät tutkimukset ovat – kenties hieman yllättäen – suoraan kytköksissä liiketoimintaan ja rahaan. Poikkeuksiakin toki löytyy: esimerkiksi vuonna 2010 julkaistussa markkinoinnin pro gradu -tutkielmassa Juhani Mertsalmi tutki pelihahmojen kustomointia symbolisen kuluttamisen näkökulmasta. Päällisin puolin voidaan kuitenkin todeta, että valtaosassa kauppakorkeakoulun piirissä tehtävästä pelialan tutkimuksesta tuottavuus ja liiketoiminnan parantaminen ovat olennaisesti läsnä.

Peleihin liittyvä tutkimus ei ole kuitenkaan vielä ehtinyt institutionalisoidumaan Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa, vaikka monenlaisia avauksia onkin eri aineissa syntynyt 2000-luvun puolella. Osaltaan tilanteeseen ovat vaikuttaneet sekä rakenteelliset että kulttuuriset syyt. Rakenteellisesti kauppakorkeakoulut ovat sekä kansallisesti että kansainvälisesti organisoituneet laajempien kokonaisuuksien mukaan (markkinointi, johtaminen, laskentatoimi ja niin edelleen), jolloin yksittäisten ilmiöiden ympärille rakentuvat tutkimusyksiköt ovat olleet harvassa. Tämä puolestaan on myötävaikuttanut siihen, että yhteistyötä ja kanssakäymistä eri aineiden välillä on suhteellisen vähän, joten ainerajat rikkovaa pelialan tutkimusta ei ole päässyt syntymään Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa. Aalto-yliopiston myötä tilanne kuitenkin on hitaasti muuttumassa erilaisten tapahtumien ja hankkeiden myötä, jolloin poikkitieteellisen pelitutkimuksen voidaan todeta myös lisääntyvän jatkossa.

Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu ja Aalto Ventures Program

Vuoden 2012 ensimmäisellä neljänneksellä Aalto-yliopiston pelien tutkimus sai lisää uskottavuutta, kun TkT, TaM Perttu Hämäläinen¹ (Holsti et al. 2013; Hämäläinen et al. 2014) aloitti Perustieteiden korkeakoulun ja Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulun yhteisenä professorina tutkimusalueenaan pelisuunnittelu ja -teknologia. Hämäläisen poikkitieteellinen ryhmä on tähän mennessä kehittänyt esimerkiksi Kinect-kameran ja oikean trampoliinin yhdistäviä liikuntapelejä,

projisoidulla grafiikalla täydennetyn kiipeilyseinän, ja tekoälyä, jolla fysikaalisesti mallinnetut animaatiohahmot pystyvät toimimaan virtuaaliympäristössä aiempaa paremmin ilman animaattorin ennalta määrittelemiä liikkeitä.

Professuurin perustaminen kuvastaa osittain pelien kasvavaa kulttuurista ja liiketaloudellista merkitystä suomalaisessa yhteiskunnassa: tietystä mielessä pelit ovatkin jo vakiinnuttaneet asemansa osana kulttuurin monimuotoista kenttää, mutta vielä muutama vuosi sitten julkisessa keskustelussa oli aistittavissa tietynlaista ennakkoluuloa pelialan liiketoiminnallisesta kannattavuudesta. Rovion ja Supercellin viimeaikainen menestys on kuitenkin osaltaan vaikuttanut ennakkoluulojen karisemiseen.

Diplomitöiden, väitöskirjojen ja tutkimusprojektien suhteen Aalto-yliopiston teknillisten aineiden piirissä on tehty sangen monimuotoista tutkimusta peleihin liittyen. Esimerkiksi viime vuonna julkaistussa väitöskirjassa Mikael Johnson tutki sosiaalisen median ja käyttäjälähtöisen muotoilun suhdetta *Habbo Hotellin* kontekstissa, kun taas Jami Laeksen diplomityö käsitteli innovaatioita videopelien kehityksessä ja Eerik Puskan työssä tutkittiin menestystekijöitä Yhdysvaltain peliteollisuudessa. Yleisemmällä tasolla tarkasteltaessa voidaan todeta pelialaa käsittelevien diplomitöiden, väitöskirjojen ja tutkimusprojektien kirjon olevan Aallon teknillispainotteisissa kouluissa monipuolinen: yhtäältä pelejä ollaan tutkittu mekaniikan ja suunnittelun näkökulmasta, ja toisaalta joissakin töissä aihetta on tarkasteltu myös liiketoiminnan ja teollisuuden näkökulmasta.

Perustieteiden korkeakoulun peleihin liittyvä tutkimus ja koulutus sai kenties hieman yllättävää vetoapua, kun kasvuyrittäjyyden opetukseen ja tutkimukseen keskittyvä Aalto Ventures Program (AVP) aloitti toimintansa vuoden 2011 syyskuussa. Hallinnollisesti AVP on kytköksissä Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulun tuotantotalouden laitokseen, joskin sen järjestämille kursseille voivat kaikki Aallon opiskelijat osallistua. Aalto Ventures Program hakee vielä toimintamuotoaan, mutta pelialan opetuksen kannalta kiinnostava avaus nähtiin tammikuussa 2014, kun kyseisen yksikön järjestämä Game Monetization Design -kurssi saatiin käyntiin. Kurssi on pääosin Ilkka Immosen, pelialan veteraanin, käsialaa ja sen aikana sekä kotimaiset että kansainväliset pelialan ammattilaiset luennoivat erinäisistä pelien liiketoimintaan liittyvistä teemoista.

Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa on ollut peleihin liittyvää opetusta jo viime vuosituhannen puolella: silloisen Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion kurssitarjonnasta syntyi oma erikoistumislinjansa nimeltä Interactive Audiovisual Narrative (2000–2007), jossa opetettiin vuorovaikutteista kerrontaa uuden median kontekstissa. Osa opiskelijoista keskittyi nimenomaan peleihin projekteissaan ja lopputöissään, vaikka suoraan peleihin keskittyvää opetusta oli silloin vielä vähän. Näistä varhaisen Medialaboratorion alumneista voimme mainita esimerkiksi Lasse Seppäsen ja Petri Ikosen, jotka ovat sittemmin toimineet keskeisissä rooleissa suomalaisessa peliteollisuudessa. Tutkimuksen osalta peleihin paneuduttiin silloisessa Taideteollisessa korkeakoulussa jo 1990-luvulla, jolloin esimerkiksi Veli-Pekka Rädyn väitöskirja *Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa* tarkastettiin vuonna 1999. Crucible Studio -tutkimusryhmässä tutkittiin jo silloin muun muassa pelien tarinankerrontaa ja digitaalisten pelien genrejä (Hyvärinen ym. 2006; Junnila 2007; Tuomola 1999; Ursu ym. 2008). Virallisesti Crucible Studio perustettiin vuonna 2001 ja tätä katsausta kirjoitettaessa ryhmän vetäjänä toimii Mika ”Lumi” Tuomola. Lisäksi 2000-luvun ensimmäiseltä puoliskolta lähtien Petri Lankoski julkaisi aktiivisesti sekä yksin että yhdessä kollegojensa kanssa erityisesti pelisuunnittelua käsitteleviä tutkimuksia. Pelien suunnittelua ja teknisiä ominaisuuksia käsittelevän tutkimuksen lisäksi Taideteollisessa korkeakoulussa – ja myöhemmin nykyisessä Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa – on paneuduttu peleihin myös kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta (Heikkinen ja Reunanen 2013) sekä osana tuotteiden ja palveluiden suunnittelua niin sanottujen suunnittelupelien muodossa (Vaajakallio 2012).

2000-luvun puolella pelikursseja alkoi tulla hiljalleen lisää – esimerkiksi Tampereen yliopiston kanssa toteutettiin yhteistyössä Games and Storytelling -kurssisarja, jossa kolmen vuoden aikana saatiin kuulla luentoja monilta kansainvälisiltä asiantuntijoilta. Vuonna 2009 Petri Lankoski suunnitteli tämänhetkisen pääaineemme, Game Design and Production, joka hallinnollisesti sijoittuu

Uuden median maisteriohjelman yhdeksi alalinjaksi. Taideteollisen korkeakoulun perinteitä kunnioittaen linjasta suunniteltiin käytännönläheinen, jotta opiskelijoilla olisi mahdollisuus kouluttautua ammatillaisiksi pelialan yrityksiin tai suunnata tutkijoiksi, riippuen kurssivalinnoistaan. Medialaboratorion sekä Taideteollisen korkeakoulun muista kursseista pystyi myös laajentamaan tutkintaan sisällöllisesti moneen eri suuntaan.

Aalto-yliopiston alku ei juuri muuttanut kuviota – monialainen, englanninkielinen pelikoulutus sopi Aalto-yliopiston tarjontaan erittäin hyvin. Ja ennen Aaltoa alkanut yhteistyö silloisen Teknillisen korkeakoulun Mediatekniikan laitoksen kanssa vahvistui, ja pian Medialaboratorio ja Mediatekniikan laitos saivatkin yhteisen professorin pelipuolelle, kun Perttu Hämäläinen aloitti Aallossa. Miikka Junnila (2007) taas tuli jatkamaan Petri Lankosken viitoittamalla tiellä tämän väiteltä hahmolähtöisestä pelisuunnittelusta (*Character-driven game design*, 2010) ja muutettua Ruotsiin Södertörnin yliopistoon lehtoriksi. Game Design and Production -linjan alettua olemme ehtineet ottaa sisään kolme erää opiskelijoita, joista ensimmäiset ovat pian valmistumassa. Näiden lisäksi pelikursseillemme on osallistunut myös paljon sivuaineopiskelijoita (tarjoamme myös pelien sivuainetta) sekä muita kiinnostuneita Aallon opiskelijoita, vaihto-opiskelijoita ja JOO-opiskelijoita (joustava opinto-oikeus) muista yliopistoista. Myös entisen kauppakorkeakoulun opiskelijoita on mukana kursseilla, niin että kaikkia pelialalla tarvittavia taitoja saadaan mukaan pelejä tekeviin ryhmiin. Aallon myötä opiskelijoiden mahdollisuudet laajentaa omaa kurssipalettiaan osaamisensa syventämiseksi ovat entisestään parantuneet.

Medialaboratorion monialainen ja kansainvälinen lähestymistapa sopii pelikoulutukseen erinomaisesti. Maisterinohjelmaamme hakee ihmisiä monenlaisista taustoista, ja näin voimme valita mielenkiintoisen joukon erilaisia opiskelijoita, joiden taidot täydentävät toisiaan. Vaikka tämänhetkisten resurssien puitteissa ei pystytä tarjoamaan jokaisen pelien tekemiseen liittyvän erikoisalueen kursseja, tarjoamme pelisuunnittelun kursseja, joista on hyötyä pelien ymmärtämisessä roolissa kuin roolissa, ja käytännön projekteissa opiskelijat pääsevät syventämään omaa erikoisosaamistaan varsinaisen tekemisen kautta. Prototyyppien tekeminen ja muut peliprojektien prosessiin ja hallintaan liittyvät

teemat ovat myös vahvasti esillä. Iso osa kursseista on intensiivikursseja, joilla päästään tehokkaasti sukeltamaan syvälle johonkin aihepiiriin sekä teoreettisesti että käytännön harjoitusten kautta. Opiskelijat ovat myös ottaneet kursseja 3D-animaatiosta, pelien äänisuunnittelusta, grafiikkaohjelmoinnista, käyttöliittymäsuunnittelusta ja muista vastaavista aiheista, jotka ovat suoraan sovellettavissa pelien tekemiseen. Koulutuksessa annetaan mahdollisuus oppia lisää pelien tekemisen eri osa-alueista, ja näin kehittämään opiskelijan kykyä toimia ja kommunikoida monialaisessa ryhmässä ja selviytyä monipuolisista tehtävistä joita työelämässä tulee vastaan.

Koska pelikoulutuksemme pyrkii valmistamaan opiskelijoita pelialalle, suuri osa luennoitsijoistamme tulee pääkaupunkiseudun peliyrityksistä (mm. Remedy, Rovio, Supercell, Housemarque ja Frogmind). On ollut hienoa huomata että Suomen suhteellisen pienen pelialan yhteistyöhalukkuus ulottuu myös IGDAn (International Game Developers Association) kokoontumisista koulutukseen. Toki viime aikojen työvoimapula pelialalla myös motivoi yrityksiä panostamaan koulutukseen. Myös suomalaisen indieskenen (pienet, itsenäiset peliyritykset) keskeisiä toimijoita on käynyt pitämässä luentoja. Näin pidämme huolen siitä, että opetuksemme pysyy nopeasti muuttuvan alan ajan hermolla. Menneenä akateemisenä vuonna olemme myös järjestäneet yhteistyössä Aalto Media Factoryn kanssa *Games Now!* -nimellä kulkevan kurssikokonaisuuden, jonka luennot on tarjottu myös muille Suomen pelialan kouluille sekä peliyritysten henkilökunnalle nettistriimuksen välityksellä. Toivomme tällaisten mahdollisuuksien tuovan eri kouluja ja yrityksiä entistä lähemmäs toisiaan. Osa kursseista tarjoaa näkymiä pelitutkimuksen uusimpiin käännteisiin, ja ajankohtaisten aiheiden lisäksi opetamme toki myös perustavaa laatua olevia periaatteita sekä akateemisen ajattelun että pelisuunnittelun ja -tuotannon alalta.

Ensimmäisten opiskelijoiden valmistuttua kuluvan vuoden keväällä on mielenkiintoista nähdä minne opiskelijat päätyvät valmistuttuaan. Opinnäytetöiden joukkoon mahtuu monenlaisia pelejä ja lähestymistapoja. Osa on jo perustanut omia firmoja ja julkaissut pelejä opiskelun aikana tai ollut töissä muissa firmoissa. Osa on myös pohtinut jatko-opintojen mahdollisuutta. Selvää on, että pyrimme vahvistamaan pelikoulutusta Aallossa entisestään.

Quo vadis, Aallon pelialan opetus ja tutkimus?

Tarkasteltaessa Aalto-yliopiston pelialan opetusta ja tutkimusta tasolla voidaan todeta aktiviteettien olevan – ainakin toistaiseksi – enemmän opetus- kuin tutkimuspainotteisia. Opetuksen näkökulmasta kiinnostavia, poikkitieteellisiä avauksia on nähty Aallossa eri paikoissa erityisesti vuoden 2013 aikana, mutta jo sitä ennenkin erityisesti taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa (ja vuoteen 2010 asti Taideteollisessa korkeakoulussa). Systemaattisen ja institutionalisoituneen tutkimuksen osalta Aalto-yliopistossa ollaan ottamassa vasta ensimmäisiä askeleita: peliprofessuurin perustaminen vuonna 2012 oli hyvä ja kaivattu avaus, mutta esimerkiksi koulujen väliseen poikkitieteelliseen tutkimusyhteistyöhön tai -keskukseen on vielä paljon matkaa. Aalto-yliopistossa jo tehtävän pelialan tutkimuksen jatkeeksi on kuitenkin luontevaa rakentaa koulujen rajat ylittävää tutkimusyhteistyötä.

Tässä katsauksessa on käsitelty Aalto-yliopiston eri kouluissa ja yksiköissä tapahtuvaa pelialan opetusta ja tutkimusta. Yleisesti ottaen aktiviteetit ovat jakautuneet eri kouluihin ja yksiköihin, ja ainakin tähän mennessä haasteena on ollut toimijoiden yhdistäminen sisäisesti. Tilanne on kuitenkin hitaasti muuttumassa, kun toimijat vakiintuvat ja tutustuvat toisiinsa erilaisten tilaisuuksien, yhteensattumien ja hankkeiden kautta. Esimerkiksi syksyllä 2013 taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa alkanut avoin Games Now! -luentosarja on kerännyt osallistujia myös muista Aallon kouluista ja se onkin sijoittunut kiinnostavalla tavalla tieteen ja käytännön välimaastoon. Lisäksi Aallossa järjestettiin huhtikuussa 2013 pelialan rekrytointitapahtuma Aalto in the Game, joka osaltaan edesauttoi toimijoiden verkottumista ja tietoisuuden lisäämistä.

Voidaankin sanoa, että pelialan opetuksen osalta Aalto-yliopistossa tilanne on kiinnostava ja suhteellisen vakiintunut, kun taas tutkimuksen suhteen tekemistä vielä riittää. Yhtäältä pelitutkimuksen poikkitieteellisyyttä ja toimijoiden verkostoitumista tulisi lisätä yli korkeakoulurajojen, ja toisaalta myös yliopiston tasolla olisi toivottavaa ymmärtää pelitutkimuksen kansallinen ja kansainvälinen potentiaali. Aalto-yliopisto ja sen perustajakoulut ovat kasvattaneet useita nykyisistä pelialan veteraaneista, joten tässä vaiheessa voidaan miettiä, millaisia kompetensseja tulemme tarjoamaan pelialan tulevaisuuden tähdille.

Viitteet

1 Ks. <http://perttu.info>

Lähteet

Kirjallisuus

Heikkinen, Tero & Markku Reunanen (2013). Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelien suhde 1980-luvulla. *WiderScreen* 4. <<http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/kungfumestarit-kuvaputkella-kamppailuelokuvien-ja-pelien-suhde-1980-luvulla/>>.

Holsti, Leo, Tuukka Takala, Aki Martikainen, Raine Kajastila & Perttu Hämäläinen (2013). Body-controlled trampoline training games based on computer vision. *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1143–1148.

Hyvärinen, Helena, Miikka Junnila, Merja Nieminen & Tiina Paju (2006). *Report on Media Types, Genres and Styles*. Helsinki: SALERO Consortium.

Hämäläinen, Perttu, Sebastian Eriksson, Esa Tanskanen, Ville Kyrki & Jaakko Lehtinen (tulossa, 2014). Online Motion Synthesis Using Sequential Monte Carlo. *ACM Transactions on Graphics*, 33:4, artikkeli 51.

Johnson, Mikael (2013). *How Social Media Changes User-Centred Design: Cumulative and Strategic User Involvement with Respect to Developer–User Social Distance*. Espoo: Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu.

Junnila, Miikka (2007). *Genret ja niiden rikkominen pelisuunnittelussa*. Maisterin opinnäytetyö, Taideteollinen korkeakoulu, medialaboratorio.

Laes, Jami (2010). *Exploring innovation in video games – Video game innovation components and success*. Diplomityö, Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu, informaatioverkostojen tutkinto-ohjelma.

Lankoski, Petri (2010). *Character-Driven Game Design: A Design Approach and Its Foundation in Character Engagement*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Mertsalmi, Juhani (2010). *Character customization in video games as symbolic consumption – how characters are customized*. Pro gradu -tutkielma, Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu, markkinoinnin ja johtamisen laitos.

Mäyrä, Frans, Jaakko Suominen & Raine Koskimaa (2013). Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 125–133. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>>.

Puska, Eerik (2011). *Success in the U.S. gaming software industry; A multiple case study*. Diplomityö, Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu, tuotantotalouden laitos.

Räty, Veli-Pekka (1999). *Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Sasi, Viveca Anita (2011). *Essays on resource scarcity, early rapid internationalization and born global firms*. Helsinki: Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu.

Storgårds, Jan Henrik (2011). *Brand Equity of Digital Games: The Influence of Product Brand and Consumer Experiences as Sources of Unique Value*. Helsinki: Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu.

Tuomola, Mika (1999). Drama in the Digital Domain: Commedia dell'Arte, Characterisation, Collaboration and Computers. *Digital Creativity*, 10:3, 167–179.

Ursu, Marian F., Maureen Thomas, Ian Kegel, Doug Williams, Mika Tuomola, Inger Lindstedt, Terence Wright, Andra Leurdijk, Vilmos Zsombori, Julia Sussner, Ulf Myrestam & Nina Hall (2008). Interactive TV Narratives: Opportunities, Progress, and Challenges. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, 4:4,

Vaajakallio, Kirsikka (2012). *Design games as a tool, a mindset and a structure*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.