

JOHDANTO

Raine Koskimaa
Jonne Arjoranta
Usva Friman
Frans Mäyrä
Olli Sotamaa
Jaakko Suominen

Vuosi 2016 jää historiaan *Pokémon GO*:n vuotena. Paikkasidonnainen lisätyn todellisuuden peli nousi hetkessä suursuosikiksi ja houkutteli pelaamaan suuren joukon ihmisiä, jotka eivät muuten juuri peleistä olisi välittäneet tuoden samalla digitaalisen pelaamisen näkyvästi esille mediassa. *Pokémon GO*:ta on ihasteltu erityisesti, koska se on saanut ihmiset innokkaasti liikkumaan ulkoilmassa ja avannut ventovieraatkin keskenään jut- tusille vertaamaan saaliitaan ja vinkkejä hyvistä metsästysmaastoista. *Wired*-lehden toimittaja vieraili 1990-luvun kännykkäbuumin aikaan Suomessa ja kirjoitti teineistä, jotka tekstiviestien ohjaamina vaelsivat Helsingin kaduilla kuin kalaparvet. Tämä kuvaus tulee etsimättä mieleen, kun seuraa väliin satojenkin nuorten – joukossa myös iäkkäämpää väkeä – juoksevan ympäri julkisia tiloja harvinaisten pokémonien perässä.

Toisaalta huolestuneet kansalaiset ovat pelänneet pokémonien maailmaan uppoutuneiden nuorten juoksevan autojen alle, ja suuret väkijoukot ovat uhanneet arvokkaita kulttuuriympäristöjä välinpitämättömällä käytöksellään. Virtuaalisten olentojen perässä juoksemista on myös pidetty turhuuksien turhuutena, kun samalla vaivalla olisi voinut noukkia Suomen metsistä muuten mätänemään jäävät mustikat.

Nyt kun poikkeuksellisen hyinen alkutalvi on laannuttanut suurimman innon pokémonien metsästyksen, on sopiva aika hiukan pohtia, mistä ilmiössä on ollut kyse. *Pokémon GO* ei tullut tyhjästä. Ensinnäkin pelin toteuttanut Niantic oli tehnyt oman pelinsä jo aiemmin ja heillä oli hyvä käsitys lisätyn todellisuuden pelin käytännön vaatimuksista. Toiseksi, ja tämä on varmasti ollut keskeinen asia, *Pokémon*-brändi on globaalisti tunnettu ja suurella ihmisjoukolla on nostalginen suhde tähän japanilaiseen transmediaailmiöön. Myös paikannus ja paikkatietopalvelut ovat kehittyneet tasolle, joka mahdollistaa *Pokémon GO*:n kaltaisen pelin. Tietysti mukana on myös media-ilmiöihin liittyvää itseään ruokki- vaa julkisuutta: kun riittävän moni innostui pelistä, se nousi toistuvaksi aiheeksi mediassa, mikä puolestaan houkutti uusia pelaajia mukaan. Suuri julkisuus selittää osaltaan sitä, että esimerkiksi monet seniorikansalaiset innostuivat pelistä, mutta se tuskin voi olla ainoastaan syy – pelissä itsessäänkin on ollut jotain sellaista uutta, mikä on tehnyt siitä houkuttelevan. Suhteellinen helppous – kasuaalipelinomaisuus, jossa puiston läpi kul-

kiessaan voi nopeasti napata muutaman pokémonin, ja vaikkapa työmatkaa kävellessään voi kerätä bonuksia pelissä – yhdistettynä peliin, joka ei vaadi istumaan sisällä koneen ääressä, vaan joka seuraa mukana ja ihmisjoukkoihin, lienevät *Pokémon GO*:n menest- yksen taustalla. Innostus ja pelikokemus olivat riittävän vahvoja, että ne kantoivat myös teknisten haasteiden yli. Varsinkin suosion nopeasti räjähtäessä käsiin palvelinkapasiteetti ei ollut alkuunkaan riittävää ja jatkuvat kirjautumisongelmat häiritsivät pelaamista.

Toistaiseksi käsitykset *Pokémon GO*:sta perustuvat pitkälti omakohtaisiin pelikokemuk- siin sekä enemmän tai vähemmän satunnaiseen pelaajien havainnointiin julkisissa tiloissa. Suomessa on kuitenkin käynnissä peräti kolme erillistä, ja hiukan eri tavoin fokuusoitua, kyselytutkimusta *Pokémon GO*:n pelaamisesta. Nämä kyselyt tulevat tuottamaan mie- lenkiintoista tietoa niin *Pokémon GO*:n kokemuksista, lisätyn todellisuuden peleistä kuin pelaamisen merkityksistä yleisemminkin. Toivottavasti pääsemme lähitulevaisuudessa julkaisemaan kyselyihin pohjautuvia tutkimustuloksia myös *Pelitutkimuksen vuosikirjassa*.

Toinen merkittävä asia pelitutkimuksen kentässä tänä vuonna on ollut Suomen Pelitut- kimuksen seuran perustaminen Jyväskylässä Pelitutkimuspäivän 2016 yhteydessä. Pelitutkimusta harrastetaan käytännössä kaikissa Suomen yliopistoissa, mutta tutkijat ovat usein melko yksinäisiä omissa yksiköissään. Toisaalta Suomesta löytyy myös ko- vaa kansainvälistä tasoa olevia tutkimusyksiköitä ja oli korkea aika perustaa pelitutkijoita yhdistävä, kaikkien pelitutkimusta tekevien työtä edistävä, pelitutkimuksen näkyvyyttä li- säävä ja pelitutkimuksen edellytyksiä parantava valtakunnallinen tieteellinen seura. Jatkossa Pelitutkimuksen seura ottaa huolehtiakseen vuosittaisen Pelitutkimuksen päi- vän järjestelyistä (yhdessä vaihtuvan isäntätahon kanssa) sekä *Pelitutkimuksen vuosikirjan* julkaisemisesta. Seura voi toimia myös yhteistyötahona muiden pelialan toimijoiden suun- taan ja asiantuntijaorganisaationa kun esimerkiksi valtiovalta tai media kaipaa tutkittua tietoa peleistä ja pelaamisesta. Suomen Pelitutkimuksen seuran ensimmäiseksi puheen- johtajaksi valittiin viestinnän professori Tanja Sihvonen Vaasan yliopistosta ja seuran ensimmäinen syyskokous pidettiin Vaasan Game Daysin yhteydessä marraskuussa 2016.

Tässä vuosikirjassa on kolme vertaisarvioitua tutkimusartikkelia. Tanja Sihvosen artikkelissa “*Grand Theft Auto V* ja paikantumisen politiikat” tarkastellaan *GTA V* -pelin tilaa ja sitä miten peliin rakennettu maailma muotoutuu pelaajan toimien kautta tietynlaisiksi paikoiksi. *GTA V*:n tilallisenä mallina tarkastellaan mediaesitysten välittämää kuvaa Los Angelesista, ja pelihahmojen paikantumiseen tartutaan erityisesti rodun ja etnisyyden näkökulmista. Artikkelin pohjautuu tutkimusmateriaaliin, joka on kerätty vuosien 2015–2016 aikana blogeista, keskustelupalstoilta ja YouTubeissa julkaistuista pelivideoista. Pelaajien toimijuuden ja tulkintojen analyysi on artikkelissa keskeisessä osassa, sillä peli kutsuu meitä osallisiksi tilanteisiin, joihin emme todennäköisesti arkielämässämme koskaan jou-
tuisi, ja vaatii meitä määrittelemään uudelleen suhtautumistamme totuttuun tilaan ja siihen liittyviin toimintatapoihin.

Jaakko Kemppainen tarkastelee artikkelissaan “Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen” valtavirrasta poikkeavien, tai rahoituksen ja julkaisijasuhteiden osalta riip-
pumattomien tuotantojen eli indie-pelien osuutta nykypäivän peliliiketoiminnassa. Kyseessä on seurantalutkimus Kemppaisen kymmenen vuotta aiemmin tehdyille indie-peleihin keskittyneelle opinnäytetyölle, johon liittyvä artikkeli julkaistiin *Pelitutkimuksen vuosikirjan* ensimmäisessä numerossa vuonna 2009. Kemppainen tutkii indie-pelien osuutta medianäkyvyydestä *Pelit*-lehden peliarvosteluiden perusteella sekä indie-pelien ja perinteisellä mallilla julkaistujen pelien jatko-osien ja lisäsisältöpakettien määrien suhteita tavoitteenaan havainnoida indie-pelien näkyvyyttä suhteessa koko pelimarkkinaan. Tutkimuksen toisessa osassa käydään läpi Steam-verkkokaupassa myytävien indie-pelien määrää ja suosiota suhteessa kaikkiin myynnissä oleviin peleihin. Tutkimus osoittaa, että indie-pelit ovat kaupallisesti merkittäviä tuotteita, joiden pelaajamäärät ovat vertailukelpoisia suurten ja kalliiden valtavirtaa edustavien pelien kanssa.

Lilli Sihvosen ja Anna Sivulan artikkelissa “Klassikoksi rakennettu – Erään lautapelin historia” tutkitaan vuonna 1967 ilmestyneen *Kimblen*, Tactic Games Oy:n (aiemmin Nelostuote Oy) ensimmäisen lautapelin, asemaa Tacticin toiminnassa ja laajemmin suomalaisessa pelikulttuurissa. Asiantuntijahaastatteluihin pohjautuvassa tutkimuksessa muodostuu kuva *Kimblestä* Tacticin menneisyyden jälkeen, joka on työstetty yhtiön varhaisvaiheiden monumentiksi käyttämällä kehyskertomuksena yhtiön jaettua historiaa. Klassikkotuotteena *Kimble* on jatkuvasti sekä muuntelevan että toistavan uustuotannon kohteena. Pelin sisältämä aineeton kulttuuriperintö säilyy myös uusversioissa ominaisuuksina, joiden perusteella peli tunnistetaan edelleen *Kimbleksi*. Artikkelin kääntää katseen kohti niitä tapoja, joilla peliyhtiöt historioivat tuotteitaan ja rakentavat tuottamilleen peleille kulttuuriperintöarvoa.

Vuosikirjassa on myös kolme katsausartikkelia. Pauli Hulkkonen tarkastelee artikkelis-

saan “Katsaus kotimaisiin lauta- ja roolipelijärjestöihin” lauta- ja roolipelaajien järjestymistä Suomessa. Katsaus pohjautuu Hulkkonen Humanistiseen ammattikorkeakouluun tekemään opinnäytetyöhön, jossa oli tavoitteena saada käsitys järjestö- ja vapaaehtoissektorin lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyydestä ja tarpeista. Hulkkonen keskeiset havainnot ovat: valtakunnallinen etujärjestö puuttuu (toisin kuin Ruotsissa, jossa pelaajajärjestöjen keskusjärjestö SVEROKilla on yli 80 000 jäsentä), harrastajien keski-ikä kasvaa, yhteisöt koetaan vaikeasti lähestyttäväksi, yhteisöihin kaivataan lisää aktiivisia jäseniä ja tarvittaisiin resursseja alan perustutkimukseen toiminnan kehittämisen pohjaksi.

Sara Sintosen artikkelissa “Lasten oma pelisuunnittelu osaksi opetusta: esiopetukseen suunnatun pedagogisen tuotteen kehittämisen lähtökohtia” pohditaan lasten omaa pelisuunnittelua osana varhaiskasvatusta sekä esi- ja alkuopetusta ja kuvataan Helsingin yliopiston Playful Learning Centerissä tutkimusperusteisesti kehitetyn, lasten omaan pelisuunnitteluun liittyvän pedagogisen tuotteen, *Kotikolo*-pelimaton, tarkoitusta ja tavoitteita. Pelimatto, jonka äärellä lapset voivat vapaasti kokoontua ja ideoida, toimi testiryhmissä innostajana, joka loi samalla toiminnalle leikillisen kehikon ja asetti sille ulkoiset rajoitteet. Pelimaton äärellä lasten keskinäinen vuorovaikutus ja ideointi vaikuttivat käynnistyvän helposti ja yhden jakama havainto tai oivallus johti edelleen seuraavaan. Sintonen poh-
tii myös lasten omaehtoista pelisuunnittelua yleisemmin osana uutta valtakunnallista esiopetuksen opetussuunnitelmaa.

Jonne Arjoranta, Marko Siitonen ja Tanja Välisalo ovat kirjoittaneet arvion Petri Lankos-
ken ja Staffan Björkin toimittamasta teoksesta *Game Research Methods*, joka on ensimmäinen nimenomaan pelitutkimukseen keskittyvä tutkimusmenetelmäopas. Kirjoit-
tajien mukaan teos antaa hyvän kuvan siitä, miten monenlaisin lähestymistavoin ja menetelmin pelejä voidaan tutkia. Kokonaisuus on kuitenkin hajanainen ja erilaisia me-
netelmiä esittelevät luvut eroavat toisistaan suuresti niin teemansa, metodologisen lähestymistapansa kuin abstraktiotasonsa puolesta. Heterogeenisyydessään kirja muis-
tuttaa, että pelitutkimus on kokoelma erilaisia lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen, eikä ole mitään yhtä pelitutkimuksen menetelmää tai metodologiaa. Tä-
mä taas on seurausta siitä, ettei ole myöskään mitään yhtä pelitutkimusta monoliittisena tieteenalana.

Tampereen Museokeskus Vapriikin yhteyteen on jo pidemmän aikaa rakennettu Suomen pelimuseota. Pelimuseo avautuu yleisölle vuoden 2017 alussa, mutta jo joulukuun alus-
sa 2016 museon joukkorahoitukseen osallistuneet ja muuten museon rakentamisessa
auttaneet yhteistyötahot kutsuttiin yksityistilaisuuteen. Tällöin paikallaolijoilla oli tilaisuus

nähdä, että uusi museo on erittäin suurella asiantuntemuksella suunniteltu ja koottu. Painopiste on suomalaisissa peleissä ja pelikulttuurissa. Mukana on runsaasti vanhempia pelejä, 1800-luvulta lähtien, joskin varsin ymmärrettävästi uudempi digitaalinen pelituotanto on isossa roolissa. Museossa pääsee näkemään pelilaitteita, pelejä ja oheismateriaaleja eri aikakausien ympäristöissä ja erityisen ilahduttavaa on se, että lähes kaikki esillä olevat pelit ovat myös kävijöiden pelattavissa. Ammattimaisesti toteutettu, oikea pelimuseo on harvinaisuus maailmanlaajuisestikin ja Suomen pelimuseon voi olettaa houkuttelevan kävijöitä pidemmänkin matkan takaa. Pelitutkimuksen kannalta museo on poikkeuksellisen tärkeä resurssi, joka tukee pelihistorian tutkimusta merkittäväällä tavalla. Pelimuseo on jälleen loistava osoitus suomalaisten pelialan toimijoiden hyvästä yhteistyökyyvystä sekä historiatietoisuudesta.

Pelitutkimuksen vuosikirja toivottaa Suomen pelimuseolle menestystä ja suuria yleisömääriä!

Lähteet

Kemppainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto, 49–56. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf> Tarkistettu 15.12.2016

Silberman, Steve (1999). "Just Say Nokia". *Wired* 7/1999. Verkossa <https://www.wired.com/1999/09/nokia/> Tarkistettu 15.12.2016.