



PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2016

Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.)

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2016

Toimituskunta: Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISBN: 978-952-03-0268-9 (PDF)

Julkaisija: Tampereen yliopisto

© Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä. Tarkastele käyttö lupaa osoitteessa <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Kansikuva: Jukka Korhonen

SISÄLLYS

Toimituskunta

Johdanto

1

Artikkelit

Tanja Sihvonen

Tilan tuntu: Grand Theft Auto V ja paikantumisen politiikat

4

Jaakko Kemppainen

Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen

21

Lilli Sihvonen & Anna Sivula

Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia

38

Katsaukset

Sara Sintonen

Lasten oma pelisuunnittelu osaksi opetusta: esiopetukseen suunnatun pedagogisen tuotteen kehittämisen lähtökohtia

52

Pauli Hulkkonen

Katsaus kotimaisiin lauta- ja roolipelijärjestöihin

61

Kirja-arvostelu

Jonne Arjoranta, Marko Siitonen & Tanja Välisalo

Lankoski, Petri, ja Staffan Björk, toim. (2015). Game Research Methods: An Overview.

66

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 lähestyttäviksi, 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.

TILAN TUNTU: GRAND THEFT AUTO V JA PAIKANTUMISEN POLITIIKAT

Tiivistelmä

Grand Theft Auto V on esimerkki monipuolisen toimijuuden mahdollistavista hiekkalaatikkopeleistä, joissa liikkuminen ei ole sidottu ennalta asetettuihin päämääriin. Tässä artikkelissa keskitytään GTA V:n tilaan ja tutkitaan, miten peliin rakennettu maailma muotoutuu pelaajan hahmon ja toiminnan kautta tietynlaisiksi paikoiksi. GTA V:n tilallisenä viitekohtana tarkastellaan läpeensä medioitunutta Los Angelesia, ja pelihahmojen paikantumiseen tartutaan erityisesti rodun ja etnisyyden teemojen kautta. Artikkelin luonteeltaan teoreettinen, mutta siinä käsitellyt teemoja tuetaan tutkimusmateriaalilla, joka on kerätty vuosien 2015–2016 aikana blogeista, keskustelupalstoilta ja YouTubeella julkaistusta pelivideoista. Pelaajien toimijuuden ja tulkintojen analyysi on artikkelissa keskeisessä osassa, sillä pelihahmojen paikantamisen todetaan olevan moniulotteinen prosessi.

Avainsanat: videopeli, tila, paikka, pelimaailma, pelihahmo, Grand Theft Auto, Los Angeles

Abstract

Grand Theft Auto V is an example of sandbox games that make the player's versatile agency and movement possible without pre-set goals. This article focuses on the spatiality of GTA V by examining how the built-in gameworld is being shaped by the player character into certain kinds of places. The hyper-mediated Los Angeles is regarded as the spatial referent of the GTA V gameworld, and the localisation of game characters is primarily investigated through the themes of race and ethnicity. This article is theoretically oriented, but its focus will be supported by research material that is collected between 2015–2016 from blogs, online forums, and game streams published on YouTube. The analysis of GTA players' own agency and interpretation is essential to the article's theoretical argument, since it is concluded that the placement of game characters turns out to be a complex process.

Keywords: video game, space, place, gameworld, game character, Grand Theft Auto, Los Angeles

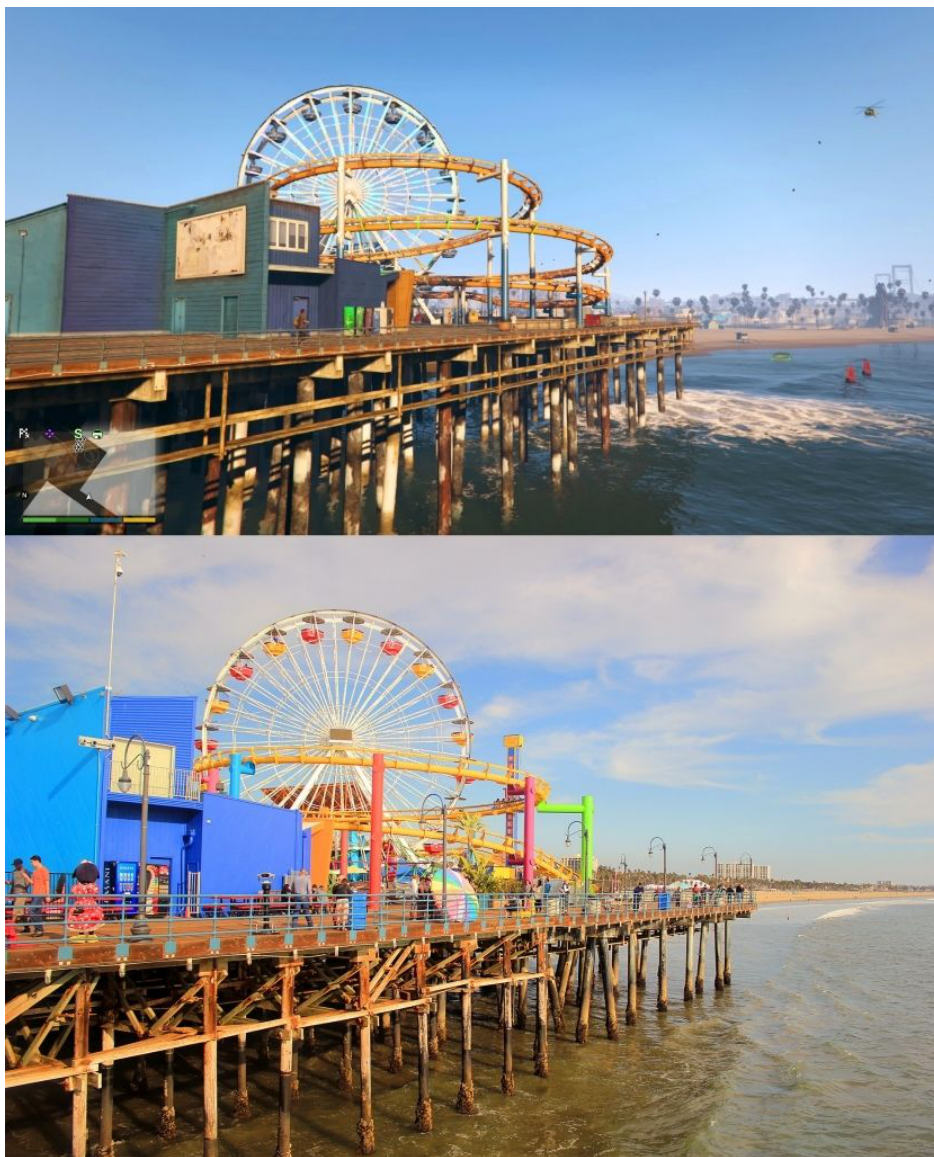
Johdanto

I am down at Santa Monica... oh my God, that even looks like the real sign down at the pier! I think I wanna go on a rollercoaster. (Catherine 2015)

Digitaalisia pelejä julkaistaan eri puolilla maailmaa vuosi vuodelta enemmän, ja on todennäköistä, että myös niihin liittyvät pelityylit jatkuvasti monipuolistuvat ja eriytyvät. Ylläoleva lainaus on spontaani huudahdus tilanteesta, jossa maailmanlaajuisesti suosittuun konsolipeliin ensimmäistä kertaa tarttuva iäkäs pelaaja löytää sen pelitilasta itselleen ennestään tuttuja elementtejä: Santa Monica Pierinä tunnetun ranta- ja huvipuistoalueen Los Angelesissa sekä tutunnäköisen vuoristoradan, jossa voi pelihahmon nahoissa kokea vauhdin hurmaa aivan kuten esikuvana toimivalla alueellakin (Kuva 1). Nämä realistisilta vaikuttavat kokemukset ovat mahdollisia Rockstar Gamesin pelissä

Grand Theft Auto V eli GTA V (2013), joka yleisesti tunnetaan väkivaltaisesta ja rikolliseen alamaailmaan keskittyvästä sisällöstään. Hätkähdyttävästä tematiikastaan huolimatta GTA V on myös peli, joka mahdollistaa lukemattomia eri pelaamisen tapoja ja tyylejä, eikä sitä näin ollen voi yksioikoisesti pitää "väkivaltasimulaattorina" (vrt. Beck 2008). Vaikka rikolliset teot muodostavatkin pelin keskeisen interaktiivisen sisällön, yllä kuvattu videoesimerkki paljastaa, että pelin maailmassa voi keskittyä myös maisemien ihailuun, nähtävyyksistä nauttimiseen tai vaikkapa hauskanpitoon huvipuistossa.

GTA V on kiinnostava siksi, että se rakentaa pelaajalle moniulotteisen ja rikkaan toimintaympäristön, jossa liikkuminen ei ole kovinkaan tiukasti sidottu ennalta asetettuihin päämääriin. Tällaisia peliympäristöjä kutsutaan laatikkomaailmoiksi (*world in a box*) ja hiekkalaatikoiksi (*sandbox*), ja niiden tarkastelussa keskeisiksi nousevat pelin reunaehdojen ohella itse pelaaminen ja kunkin pelaajan omat tavoitteet (Nitsche 2008, 57–58,



Kuva 1. Pelissä kuvattu huvipuistoalue ja sen oikea vastine Los Angelesissa. Lähde: Nowak 2014.

171–172). Tässä artikkelissa keskityn GTA V:n tilaan ja tutkin, miten peliin rakennettu maailma muotoutuu pelaajan hahmon ja tämän toimien kautta tietynlaisiksi paikoiksi. Analyysini nojaa tilan ja paikan väliseen erotteluun. Tarkastelussani kyse on tilojen merkitsemisestä, hahmon paikantumisesta ja niistä prosesseista, joiden kautta paikat tulevat merkityksellisiksi. Tilan ja paikan välinen prosessiluonne voidaan palauttaa digitaalisten pelien ominaispiirteisiin ja erityisesti suunnitteluperiaatteeseen, jonka myötä ensinnäkin tila tulee näkyväksi vasta pelaajan edetessä (esimerkiksi tasolta toiselle) ja toiseksi tilan merkitykset alkavat valjeta pelaajalle vasta liikkeen ja toiminnan kautta (vrt. Wood 2012). Tällaisessa tarkastelussa tila viittaa käsitteellisesti merkitsemättömään ei-kenenkään-maahan, johon ei kiinnity erityisiä merkityksiä. Paikalla sen sijaan on historia ja omaleimainen ilmeensä, ja siihen liittyy sekä yksityisiä että yhteisöllisesti jaettuja muistoja (Karisto 2004, 33–34).

Tässä artikkelissa tutkin ensinnäkin, millaisia tiloja ja tilallisia rakenteita *Grand Theft Auto* -sarjan pelit tarjoavat pelattaviksi, ja toiseksi, miten pelaajat vastaavat näihin tarjoomuksiin. Oletukseni on, että pelaajat toimivat pelitilassa eri tavoin saadakseen siitä otteen, ymmärtääkseen sen ominaisluonnetta ja merkitäkseen sen symbolisesti omakseen. Näin he väistämättä osallistuvat tilaa koskeviin neuvotteluihin, mitä voidaan tutkimuksessa tarkastella ikään kuin ideologisen debatin näkökulmasta. Analyysini GTA-peleistä perustuu sille huomiolle, että asioiden esittämisen tavat eli representaatiot kiinnittyvät erilaisiin tilallisiin politiikkoihin, ja näin ollen tilan jäsentymisen tavat rakentavat pelejä laajemmassa katsannossa ”geopoliittisiksi” kulttuurituotteiksi (vrt. Vanolo 2012). Näin ymmärretty rakentuminen antaa pohjaa tarkastella pelejä kompleksisina ympäristöinä, joissa toimiminen vaatii muutakin kuin herkkää liipaisinsormea.

Vaikka viittaaan kaikkiin GTA-sarjan peleihin, keskityn tässä yhteydessä erityisesti sarjan uusimpaan julkaisuun *Grand Theft Auto V*:een ja sen tapahtumien taustaksi hahmoteltuun kuvitteelliseen kaupunkitilaan Los Santosiin, jonka suora esikuva todellisuudessa on Los Angeles (LA) Yhdysvaltain Kaliforniassa. Tämän reaalisen ja kuvitteellisen tilan välisen yhteyden takia oletan, että GTA V on erityisen hedelmällinen kohde liikkumiseen ja paikantumiseen keskittyvälle tarkastelulle. Vaikka GTA-pelisarjaa on tutkittu suhteellisen paljon, GTA V:stä on toistaiseksi julkaistu lähinnä vasta opinnäytetöitä ja populaareja tarkasteluja. Sarjasta on lisäksi kirjoitettu suomeksi todella vähän, eikä näissä teksteissä ole aiemmin tarkasteltu pelin tilallisuuteen liittyviä kysymyksiä. Keskittyminen tilan ja paikan väliin kytköksiin kontekstoi artikkelini kulttuurisen mediatutkimuksen niin kutsuttuun tilalliseen käänteeseen ja erityisesti siinä korostuvaan liikkeen ja toiminnan tarkasteluun (vrt. Ridell 2015). Fokustani voi perustella myös pelitutkijoiden usein esittämällä huomiolla, jonka mukaan digitaalisten pelien keskeisin ominaisuus on juuri niiden

tila (Aarseth 2001; Nitsche 2008; Pearce 1997; Stockburger 2007; Wood 2012). Tässä ajatusjatkumossa pelisuunnittelu ei ole niinkään toisiaan seuraavien tapahtumien somittelua kuin sääntöjen ohjaamien maailmojen hahmottelua (Frasca 2003).

Havainnollistan tässä artikkelissa GTA V:een liittyviä teoreettisia painotuksiani internetissä julkaistujen blogikirjoitusten, lehtiartikkelien ja kommentaarien avulla. Käytän tarkastelussani apuna myös pelaajien tekemiä tallenteita ja muuta GTA-aiheista pelisisältöä samalla kun ammennan omista pelikokemuksistani. Vaikka en tässä yhteydessä suoraan analysoikaan pelaajien toimintaa, käytän työssäni runsaasti heidän tuottamiaan peliarvio-, Let's Play- ja tutoriaalivideoita, jotka on vuosien 2015–2016 aikana kerätty YouTubesta. Kutsun tällaista videomateriaalia tässä yhteydessä *striimeiksi*. Viitataan striimauksen (*streaming*) käsitteellä paitsi audiovisuaalisen sisällön suoratoistoon tietoverkoissa myös tallennettujen pelisisältöjen luomiseen, katsomiseen ja käyttämiseen sekä kaikkea tätä lävistävään sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Tarkastelutapani perustuu siihen lähtöoletukseen, että striimausta tulee tarkastella monipuolisena kulttuurimuotona, johon liittyy piirteitä niin perinteisenä mediayleisönä toimimisesta, aktiivisesta mediakäytöstä kuin uusien digitaalisten ansaintalogiikoidenkin kehitymisestä (vrt. Koistinen 2015, 36–37). Pelitallenteiden ja -striimien avulla pelaajat tuottavat esille omia pelikokemuksiaan ja tarjoavat niitä yhteisöllisen pohdinnan alaisiksi. On selvää, että striimatut pelikokemukset ovat erilaisia kuin puhtaasti yksityisiksi jäävät. On jopa todennäköistä, että striimaajat aktiivisesti rakentavat tietynlaisia kokemuksia tiettyjen genrekonventioiden sekä oman tai oletetun yleisönsä odotusten mukaisesti. Joka tapauksessa striimauksen valtavirtaistuminen on asettamassa pelitutkimusta uuteen tilanteeseen: Nyt kun tarjolla on pelaamista kuvaavia tallenteita, joissa useissa näkyvästi merkityksellistetään pelaajuutta ja pelaamisen kokemusta, on pelaajien yksityiskohtaisen toimijuuden tutkiminen nousemassa yhä keskeisemmäksi osaksi myös itse pelien tutkimusta (Sihvonen 2015).

Pelimaailman rakentuminen

Ensimmäinen, kaksiolteinen Grand Theft Auto -peli julkaistiin PlayStationille lokakuussa 1997, ja erityisesti 2004 ilmestyneen *Grand Theft Auto: San Andreasin* (GTA: SA) myötä pelisarjasta alkoi muodostua tällä hetkellä tuntemamme, maailmanlaajuisesti suosittu valtavirran kulttuurituote. GTA-pelit ovat olemukseltaan ennen muuta konsolipelejä, mikä näkyy paitsi niiden estetiikassa myös pelaajalle avautuvissa vuorovaikutuksen tavoissa. Itse asiassa GTA: SA:n julkaisua on pidetty onnistuneena esimerkkinä PlayStation 2:n markkinointikampanjasta, jonka tarkoituksena oli suunnata konsoli aiempaa varttuneemmille pelaajasukupolville

(Garrelts 2006; Taylor 2006). GTA-pelit onkin aina luokiteltu alle 18-vuotiailta kielletyiksi eli tiukimmalle mahdolliselle tasolle muutamia mobiiliversioita lukuunottamatta (PEGI 2016). Vuoteen 2016 mennessä sarjassa on ilmestynyt jo yksitoista yksittäistä pelinimikettä ja neljä lisäosaa, ja GTA-sarjan pelejä on tullut niin konsoleille, mobiililaitteille, kannettaville pelilaitteille kuin tietokoneellekin. GTA-pelit ovat lyöneet lukuisia myyntiennätyksiä, eikä niiden suosio näytä hiipumisen merkkejä. Sarjan pelejä on myyty maailmanlaajuisesti ainakin 220 miljoonaa kappaletta (Haywald 2015), ja sarja on kaikkien aikojen suosituimpien pelisarjojen listalla tällä hetkellä neljäntenä (Wikipedia 2016).

Konsoli laitealustana määrittelee myös sitä, miten tila pelissä rakentuu jo lähtökohtaisesti tietyn suunnitteluympäristön kautta (Neuner 2014, 53). GTA:n tyyppisissä konsolipeleissä esimerkiksi tietyt interaktion tavat (auton varastaminen, ampuminen) ovat vaivattomia, kun taas pelihahmon tai -ympäristön yksityiskohtainen muokkaus on huomattavasti vaikeampaa. GTA-pelit ovat ”hiekkalaatikkoja”, mikä tarkoittaa sitä, että ne on suunniteltu mahdollisimman laaja-alaisiksi, avoimiksi ja salliviksi – tiettyjen reunaehtojen puitteissa. Pelaajalle tarjotaan vapauden illuusio juuri tilallisten rakenteiden ja määreiden kautta: hän voi liikkua kartalla mielensä mukaan, valita kulkureittinsä ja -välineensä sekä keskittyä haluamaansa toimintaan. Näin ollen pelissä hahmottuvat tarinalinjat muodostuvat pikemminkin tilallisten kytkösten kuin esimerkiksi hahmon kehittämisen kautta. Peliin on sisäänkirjoitettu useita tehtäviä, joiden toteutumiseen pelaaja voi osallistua tai jättää ne huomiotta. Periaatteessa GTA:n pelaaminen ei riipu tehtävien suorittamisesta, vaikka kerronnan eteneminen onkin sidottu pelitilan koko potentiaalin käyttöönottoon.

GTA-pelien keskeisenä tavoitteena on aina ollut tarjota laaja, tekemiseen kannustava maailma, jossa pelaaja on voinut seikkailla mielensä mukaan (Murphy 2004, 234). Ajatellen pelialan ja -laitteiden kehitystä on suorastaan hämmästyttävää, miten samanlaisina GTA-pelien mekaniikka, hahmotyytit ja keskeiset interaktion tavat ovat pysyneet sarjan eri osissa jo lähes kahdenkymmenen vuoden ajan. Sarjan ensimmäisessä pelissä, *Grand Theft Autossa* (1997), pelaaja saattoi joko ajella Liberty City -nimisen kaupungin (New Yorkin mallinnos) kaduilla päämäärättömästi autoradion pauhatessa tai aktivoida erityisiä tehtäviä vastaamalla puhelimeen ja varastamalla tietynlaisia autoja. Kerrytettyään tarpeeksi varallisuutta pelihahmolle avautui lisää alueita. Jos poliisi sattui näkemään hahmon laittomissa puuhissa, tämä sai päälleen etsintäkuulutuksen ja joutui poliisin jahtaamaksi. Sarjan myöhemmissä peleissä toistuvat samat teemat. Tarkasteltaessa GTA-sarjan pelaamista hyvin erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa on tultu siihen johtopäätökseen, että pelin menestyksen tekijöinä eivät loppujen lopuksi ole sen graafiset tai kerronnalliset elementit, vaan sen tarjoama huikean laaja erilaisten pelityylien ja asenneilmastojen kirjo (esim. Apperley 2008; DeVane & Squire 2008).

GTA-pelien aseiden käyttöön ja autovarkauksiin keskittyvä pelimekaniikka samoin kuin huumaiden ja rikollisuuden sekä poliiseihin kohdistuvan väkivallan värittävä pelimaailma on aina herättänyt suuria tunteita. Sarjan ensimmäiset pelit, GTA ja GTA 2, eivät vielä nostattaneet mediakohua oletettavasti siitä syystä, että niiden audiovisuaalisen ilmaisun ja reaali maailman välinen ero oli huomattava. Pelit nojautuivat nykyiseen verrattuna varsin yksinkertaiseen grafiikkaan ja ylhäältä alas kuvattuun kaksiuulotteiseen maailmaan (Garrelts 2006, 3–4). Julkinen paheksunta alkoi vasta PlayStation 2:lle julkaistusta GTA III:sta (2001), sillä se syvensi pelin maailman kolmiuulotteiseksi, reaaliaikaiseksi ”väkivaltasimulaattoriksi” (Taylor 2006). GTA-pelien kyseenalaista mainetta – ja oletettavasti myös niiden myyntilukuja – ovat lisänneet useat näyttävät oikeusjutut, joissa viihdeteollisuutta vastustavat juristit miamilaisen Jack Thompsonin johdolla ovat haastaneet niiden kehittäjiä ja julkaisijoita oikeuteen nuorison turmelemisesta (ks. Benson 2015).

Siinä missä GTA III:n päähenkilönä esiintyi anonymiksi jäävä pikkurikollinen, painopiste *Grand Theft Auto: Vice City*ssä (GTA: VC, 2002) siirtyi enemmänkin tietyn hahmon, italialais-amerikkalaisen mafioson Tommy Vercettin, ja tämän henkilöhistorian kautta syventyvään pelimaailmaan. GTA: VC rakentui tarinallisesti ikään kuin ennakkonäytöksi GTA III:lle sijoituessaan vuoteen 1986, ja sen peliympäristö muistutti tämän artikkelin teeman kannalta kiinnostavasti televisiosarjojen ja elokuvien tunnetuksi tekemää Miami (Bogost & Klainbaum 2006). Vuonna 2004 julkaistu *Grand Theft Auto: San Andreas* taas sijoittuu vuoteen 1992, ja sen tarinassa pelihahmo CJ (Carl Johnson), mustaihoinen jengiläinen, joutuu osittain vastentahtoisesti sotkeutumaan kerran jo taakseen jättämäänsä katujengien väliseen valtataisteluun.

Viimeistään GTA: SA:ssa näkyvät selvästi sarjan myöhempien osien tunnusmerkeiksi tulleet vetovoimatekijät: graafisen väkivallan keskeisyys, valtavan kokoinen ja yksityiskohtaisesti mallinnettu peliympäristö, pelihahmon vapaa liikkuvuus sekä pelaajan monipuoliset vuorovaikutusmahdollisuudet suhteessa pelitilaan ja muihin pelihahmoihin. Sekä CJ pelihahmona että pelin ympäristö avautuivat aiempaa enemmän myös pelaajan modifikaatioille. Pelaaja saattoi nyt muokata hahmonsa ulkonäköä vaatteilla, tatuoinneilla, urheilemalla ja ruokavaliolla. SA:han liittyy myös kuuluisa seksiskandaali (”Hot Coffee”), jossa pelaajayhteisöissä villisti kiertäneellä modilla hahmon ja prostituoidun välisen seksin sai tuotua näkyviin ja pelaajalähtöisen vuorovaikutuksen kohteeksi (ks. Patrick W 2016).

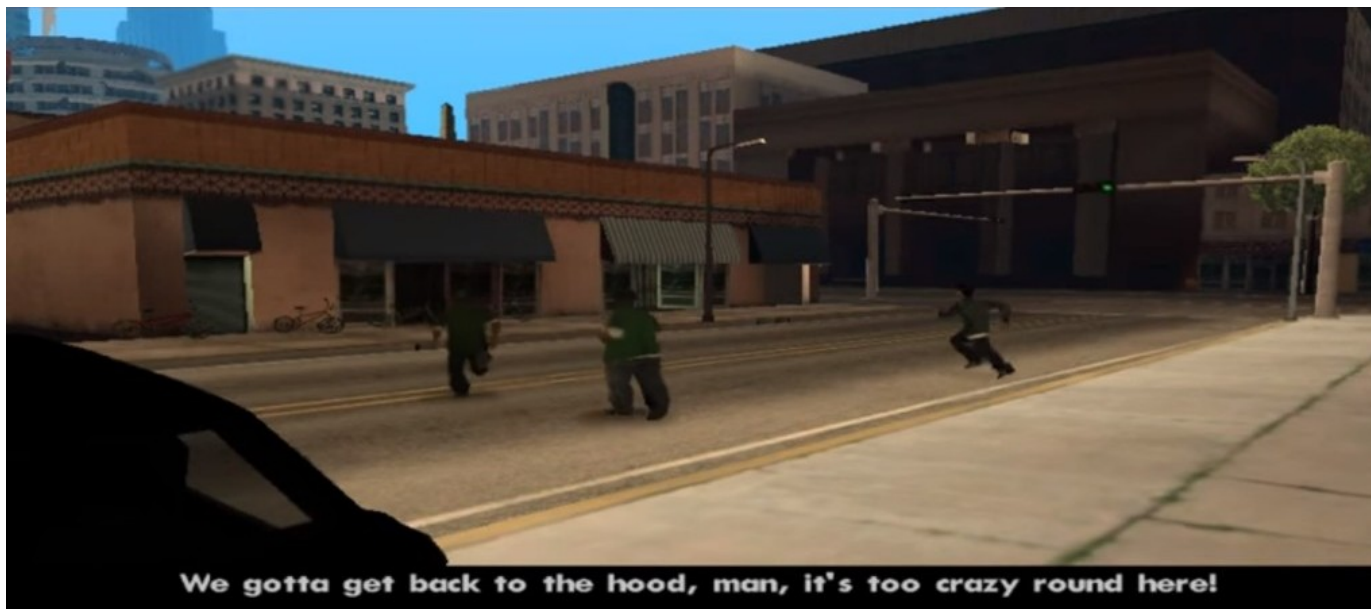
GTA-sarjan pelit ovat tietoisesti ja tarkoituksellisesti aikuisten pelejä. Erityisesti GTA III muovasi pelinkehityksen kenttää, sillä se oli ensimmäinen todella menestynyt vain aikuisille suunnattu peli, joka yhdisteli näyttävään 3D-maailmaan ja hiekkalaatikollekkeihin tuonaikaisten peligenrejen parhaita puolia (Taylor 2006). Rockstaria peliyhtiönä luonneh-

tiin vahva ja tehokkaasti kanavoitu näkemys siitä, millainen mediatuote pelin tulisi olla; yritys ei ainoastaan profiloitu innovatiivisten pelien tekijänä vaan myös uudenlaisen pelituotannon puolestapuhujana (vrt. Miller 2012, 38–39). Tämä brittiläislähtöinen mutta monikansalliseksi kasvanut yritys on kehittänyt menestyspelejä, joissa yhdistyvät monet latautuneet sisältöelementit, kuten seksi, väkivalta ja rikollisuus, satiirinen nykykulttuurin ja -politiikan kommentointi sekä äärimmäisyyksiin venytetyt audiovisuaalisen ilmaisun tavat (Poole 2012).

Keskeinen koko GTA-sarjan ja erityisesti sen uusimman julkaisun GTA V:n käyttövoima on niin sanotun amerikkalaisen unelman satirisointi. Tämän tutkimuksen kannalta kiinnostava kysymys on se, miten ”kalifornialainen kulttuuri” ja kärkevät populaarikulttuuriset viittaukset on saatu sulautettua peliin niin, etteivät ne häiritse pelaamista tai pelitilassa toimimista, vaan tukevat tietynlaisen tunnelman syntymistä (vrt. Errant Signal 2015; Wissecrack 2015). GTA V esittelee pelaajan läpikäytäväksi joukon moraalisia dilemmoja, joihin ei ole olemassa mitään yksioikoista oikeaa ratkaisua, ainoastaan niin sanottuja huonoja vaihtoehtoja (ks. Mustajärvi 2014). GTA-pelit vaikuttavatkin olevan samaan aikaan postmodernia speaktaakkelia, joka kutsuu nautinnonhaluisen yleisönsä kuluttamaan huipputason kuvaa ja ääntä, sekä ristiriitaisista lähtökohdista ponnistavaa väkivallan glorifiointia, joka osaltaan pitää yllä vallitsevia stereotyyppisiä ja karikatyyrisiä populaarikulttuurissa. Kun tällaiset kyseenalaisiksi koetut populaarikulttuurin tuotteet joutuvat kohtaamaan paikalliset, tiettyihin protektionistisiin politiikkoihin ja ilmaisutapoihin kytkeytyvät toimintaympäristöt, ei liene yllättävää, että näyttäviäkin konflikteja on syntynyt niiden ympärille (vrt. Kerr 2006).

Pelihahmo tulokulmana

GTA-sarjassa tarjolla olevat pelihahmot ovat usein antisankareita ja vaikeuksiin ajautuvia pikkurikollisia, ja pelin tarinalliset kehukset asettuvat näiden pyrkimyksiin haalia lisää valtaa ja rahaa erilaisin laittomin keinoin. GTA V:ssä on aiemmista peleistä tuttuun tapaan yhden pelihahmon sijaan kolme erillistä pelattavaa mieshahmoa, Michael de Santa, Trevor Phillips ja Franklin Clinton, joista jokaisella on oma persoonallisuutensa, henkilöhistoriansa ja elämäntyylinsä. Michael on entisestä rikollisesta elämästään irtautunut hyväosainen tyhjäntoimittaja ja onneton perheenisä, jonka tausta pankkiryöstäjänä aiheuttaa pelin lähtötilanteessa jännitteitä. Hän suistuu vaimon pettäessä takaisin rikoksen polulle. Michael on aiemmassa elämässään tuntenut ”valkoisen roskaväen” edustajan Trevorin, joka asuu pelin alussa matkailuautossa Sandy Shoresissa, Los Santosin ulkopuolella, ja pyörittää laitonta huume- ja asekauppaa. Trevor on GTA V:n väkivaltaisina ja



Kuva 2. Mustien jengien välinen yhteenotto GTA:SA:ssa. Lähde: Mr Jallu101 2013.

harhaisin hahmo, josta kuitenkin paljastuu pelin edetessä myös yllättäviä piirteitä. Tummaihoisen Franklin taas on hillitympi, kunnianhimoinen entinen jenginuori, joka on lähtöisin köyhistä oloista kaupungin eteläpuolelta, ja joka tempautuu mukaan Michaelin ja Trevorin rikolliseen elämäntyylisiin.

Pelin taustatarina rakentaa hahmojen välille eritasoisia yhteyksiä, ja pelaaja voi itsenäisesti valita, minkälainen suhde hahmojen välille kehittyy pääjuoneen kuuluvien tehtävien ulkopuolella. Pelin kerronnallinen rakenne nojaa yksittäisten tehtävien (esimerkiksi ryöstöjen, varkauksien, palkkamurhien) varaan. Ne muistuttavat tv-sarjan yksittäisiä jaksoja, episodeja, ja niinpä GTA V -pelin moniulotteista kokonaisuutta voisikin verrata yhden tv-sarjan kauteen. Pelin vastaanotossa kolmen hahmon välisen dynamiikan on nähty toimivan erittäin hyvin, ja erityisesti tämä ”kolmiulotteinen” tarinankerronnan tapa on saanut kiitosta siitä, että se avaa pelaajalle ikään kuin kolme erilaista kurkistusluukkua Los Santos -kaupunkitilan geopolitiikkaan ja järjestymisen logiikkaan (ks. Suellentrop 2013).

Pelin tekijöiden haastatteluista selviää, että ratkaisu kolmen hahmon käyttämisestä oli tietoisesti peräisin muista viihdetuotteista, elokuvista ja televisiosarjoista, joissa on totuttu seuraamaan tarinankerrontaa useiden hahmojen kautta (Plante 2013). GTA V:n hahmot on myös kiinnostavalla tavalla mallinnettu ”oikeitten” ihmisten perusteella: peliä varten

työskennelleet kolme keskeistä näyttelijää lainasivat pelihahmoille paitsi kasvopiirteensä myös ruumiinkielensä ja yksilölliset liikkumisen tapansa (ks. IGN 2013). Pelihahmojen liikekielen mallintaminen liikkeentunnistuspukujen avulla kesti yhteensä kolme vuotta, ja lopulliseen peliin päätyi myös käsikirjoittamattomia, improvisoituja fyysisiä tilanteita, mikä kertoo näyttelijöiden varsin syvästä uppoutumisesta esittämiensä hahmojen nahkoihin (GameMinds 2014).

Pelihahmo on keskeinen elementti siinä prosessissa, jonka kautta pelin tila hahmottuu pelaajalle. On tärkeää huomata, että GTA V:n pelihahmoilla on jo valmiiksi nimi, persoonallisuus, henkilöhistoria ja tietty fyysinen ulkomuoto – nämä kaikki asemoivat hahmot osaksi tietynlaista tilallista järjestystä, eivätkä niiden peruspiirteet ole pelaajan muokattavissa. Esimerkiksi Michael de Santa on pelin käynnistyessä yläluokkainen menestynyt, jolla on Rockford Hillsin hienostoalueella upea kartano puutarhoineen ja uima-altaineen, kaunis vaimo ja kaksi lasta. Hänen kauttaan pelaaja pääsee kokemaan stereotyyppisen maskuliinista amerikkalaista unelmaa, joka tosin lähemmässä tarkastelussa ja erityisesti Michaelin tilittäessä elämäänsä psykiatrin vastaanotolla osoittautuu pikemminkin unelman kääntöpuoleksi. Ei liene merkityksetöntä, että GTA V käynnistyy kuvauksella Michaelista terapeutin luona (vrt. Wisecrack 2015). Toisenlaisia näkökulmia Los Santo-

siin tarjoavat köyhästä sijaisperhetaustasta ponnistava Franklin ja mielenterveysongelmainen Trevor, jotka asuvat laitakaupungilla ja joiden käytettävissä olevat resurssit ja elämän lähtökohdat näyttäytyvät pelaajalle aivan toisenlaisina kuin Michaelin.

Varallisuuden ohella keskeinen tilaan liittyvän luonnehdinnan mekanismi pelissä liittyy rotuun ja etnisyyteen (sekä sukupuoleen, mutta säästettäköön tämä tulevien tutkimusten aiheeksi). GTA V ei kuitenkaan ole yksioikoisesti rodullisiin stereotyyppisiin nojautuva peli siinä mielessä, että se asettaisi esimerkiksi mustan pelihahmon lähtökohtaisesti erilaiseen asemaan kuin valkoiset hahmot. Sen sijaan se pyrkii kuvaamaan urbaania tilaa nimenomaan joko mustan tai valkoisen, 25–50-vuotiaan miehen kokemusten kautta. Tarjotessaan ei-valkoista pelihahmoa pelaajalle vaihtoehdoksi GTA V näyttäytyy varsin poikkeuksellisen AAA-videopelinä (ks. Leonard 2006; Wisecrack 2015); toisaalta GTA-sarjassa on ollut aiemminkin vastaavanlaisia hahmoja. Myös GTA: SA:n pelihahmona oli tummaihoisen CJ, ghettojen kasvatti, jonka kokemus Los Santosista paikantui erityisesti hänen turvalliseksi kokemalleen Grove Streetille Gantonin (todellisuudessa Comptonin) kaupunginosaan.

Tutustuessaan tummaihoisen pelihahmon maailmaan – tai nähdessään tuntemansa maailman edustettuna pelitilassa – pelaajien on vietävä CJ sellaisille alueille ja tilanteisiin, jotka harvoin saavat positiivista näkyvyyttä valtavirran mediakuvastoissa. Siksi ei olekaan ihme, että pelihahmon rikkonainen perhetausta ja väkivaltainen kasvuympäristö näkyvät monissa pelistriimeissä. Esimerkiksi MrJallu101 -nimimerkin Let's Play -videolla keskitytään pelin taustatarinaan ja kuvataan, kuinka CJ:n ystävineen täytyy päästä turvallisille alueille vihamielisten jengien ulottuvilta (MrJallu101 2013) (Kuva 2). Kiri Miller (2012, 35–36) kirjoittaa siitä, kuinka Ganton, joka on köyhä ja rähjäinen paikka pelissä, alkoi CJ:nä pelattaessa vähitellen merkitä hänelle turvapaikkaa ja kotia, sillä sen kaduilla notkuvat nuoret miehet olivat pukeutuneet CJ:n Ballas-jengin väreihin ja CJ:lle tarjoutui siellä enemmän mahdollisuuksia työntekoon ja uralla etenemiseen kuin missään muualla. Mitä ilmeisimmin CJ ja Franklin ovat joillekin pelaajille erityisen tärkeitä; heidän pelien väliselle kohtaamiselleen modifioitua GTA-maailmassa on YouTubeissa omistettu kokonainen pelivideoiden sarja (ks. Vucko100 2014). Suositun faniteorian mukaan CJ on itse asiassa Franklinin isä, ja hänen äitinsä olisi Hot Coffee -modista tuttu prostituoitu Denise (Roley 2015).

GTA V:n pelihahmojen etniseen taustaan liittyy kiinnostava testi, jossa Game Theory -kanavaa YouTubeissa ylläpitävä MatPat (Matthew Patrick) kokeili, miten poliisi suhtautuu eri tavoin käyttäytyvään pelihahmoon pelin eri alueilla (The Game Theorists 2015). Pienessä ja rauhallisessa Paleto Bayssä, jonka asujaimisto on suhteellisen yhdenmukainen ja keskiluokkainen, poliisi reagoi väkivaltaisesti useimmin Trevoriin. Videolla esitetyn teo-

rian mukaan aseiden esiin vetäminen kertoi siitä, että uinuvassa pikkukaupungissa, jossa etninen kirjo on vähäistä, epäsosiaaliselta vaikuttava valkoihoisen mies herätti eniten epäilyksiä. Kun koe toistettiin Los Santosin eteläosissa, pääasiassa mustien asuttamalla ja jengien hallitsemalla alueella, Franklin kiinnitti poliisin huomion selvästi useimmin.

Vaikka videolla esitetty testi on kiistanalainen ja epätieteellinen, voidaan sitä pitää mielenkiintoisena keskustelun aloituksena ja jopa provokaationa (ks. Roberts 2015). Lienee todennäköisintä, että pelihahmojen kohtaamiset perustuvat satunnaisgeneraatioon. Tästä huolimatta kokeen tulosta ja käytyä keskustelua voidaan tarkastella siitä näkökulmasta, miten huolellisesti rodullisten stereotyyppien, kunkin alueen ja niihin kytkeytyvien sosioekonomisten tekijöiden kulttuurinen mallinnus on peliin toteutettu.

Tukeutuessaan stereotyyppisiin kerronnan apukeinona GTA:n tyyppiset pelit tulevat artikuloineeksi yleisiksi ja läpinäkyviksi koettuja käsityksiä rodusta, sukupuolesta, kansallisuudesta, kielestä ja jaetusta kulttuurisesta perinnöstä (ks. Burgess et al. 2011). Vaikka pelien käsittelemä kulttuuri on epäilemättä viime vuosikymmeninä laajentunut, on silti aika ilmeistä, että näiden pelien oletettu pelaaja on ensisijaisesti valkoihoisen, nuori, länsimainen mies (Leonard 2006, 84). On paljastavaa, miten halveksivasti naispuolisista ei-pelaaja-hahmoista puhutaan GTA-aiheisissa pelivideoissa verrattuna esimerkiksi moninpeli *GTA Onlineen*, jossa naiset toimivat pelihahmoina samaan tapaan kuin miehetkin (esim. MrBossFTW 2015; Roley 2015). Pelien esiin nostamat käsitykset etnisyydestä, kansallisuudesta ja sukupuolesta eivät ainoastaan liity ajattele mattomuuteen tai yksinkertaistuksiin, vaan ne myös tuottavat ikään kuin kompassin, jonka mukaan rodun kaltaisia identiteettitekiäjiä käsitellään päivittäisessä elämässä ja erilaisten instituutioiden kautta (Leonard 2006, 85). Toisaalta, kuten muun muassa Greg Costikyan (1999) on huomautanut, peleillä on mahdollisuus muistuttaa meitä "toisen" olemassaolosta, ja jopa tarjota valtavirtayleisöille tilaisuuksia tulla itse "toiseksi".

Ei silti käy kiistäminen, ettei GTA V esittelisi meille hyväksyttävänä varsin tarkkarajaisen rotuun kiinnittyvän taustakehyksen, joka purkautuu pelitilanteissa diskriminoiviksi vähemmistöjä koskeviksi stereotyypioiksi, jotka liittyvät erityisesti afrikkalais-amerikkalaisiin, italialais-amerikkalaisiin, karibialais-amerikkalaisiin ja latinoihin (Neuner 2014, 51). GTA-sarjan rodullistavat käytännöt ovat aiemmin koskettaneet muitakin etnisyyksiä ja kansallisuuksia, ja niiden yhteyksiä pelin mekaniikkaan on myös tutkittu (ks. DeVane & Squire 2008; Everett & Watkins 2008). Rotuun ja etnisyyteen palautuvat stereotypiat toimivat pelissä myös tilallisen järjestyksen merkitsijoinä, kuten jo aiemmin huomautin: pelin kaupunginosat ja alueet on jaettu näkymättömin raja-aidoin eri ihmisryhmien hallintaan. Los Santosissa asuu kaksikymmentä jengiä, jotka ovat eriytyneet etnisesti, rodullisesti ja luokka-asemansa perusteella. Kukin jengi asuttaa tiettyä aluetta pelissä, ja on väistämä-

töntä, että pelihahmo joutuu heidän kanssaan tekemisiin, esimerkiksi varastamalla auton heidän alueellaan. Joissain tapauksissa konfliktit eivät ole edes seurausta pelihahmon toiminnasta; jo pelkkä Trevor Philipsin läsnäolo riittää provosoimaan The Lost MC -jengin jäsenet hyökkäämään pelihahmoa vastaan, jos tämä erehtyy liian lähelle vaikkapa jengin suosimaa Hookies-kalaravintolaa North Chumashin kaupungissa. Tämä on yksi keskeisimmistä mekanismeista, joiden puitteissa voidaan sanoa, että GTA V:n tilat toimivat geopolittisina järjestelminä simuloiden todellisen Los Angelesin, maailman jengipääkaupungin, segregaatioon perustuvaa sosioekonomista todellisuutta (vrt. Higin 2006).

Kulloinkin aktiivisena oleva pelihahmo toimii GTA V:ssä ikään kuin pelaajan ja pelimaailman välisenä linkkinä, pelimaailman rakentumisen ehtona ja sen tulkitsijana. Jokainen hahmo käyttäytyy, puhuu ja elehtii omalla tavallaan suhteessa pelin eri pelattaviin ympäristöihin, mistä seuraa, että myös tilallinen narratiivi rakentuu erilaiseksi peliä eri silmien läpi katsellessa. Pelihahmo voi tarkkailla ympäristöään, käyttää erilaisia esineitä ja kulkuvälineitä sekä keskustella jalankulkijoiden kanssa. Siinä missä Michael ja Franklin tervehtivät ystävällisesti kanssakulkijoitaan, Trevorin erikoisuutena ovat tuntemattomien loukkaaminen ja epäkohteliaat huomautukset. Hänen erityisiä inhokkejaan ovat jengiläiset, hipsterit, vanhukset, ylipainoiset ja kodittomat ihmiset sekä Los Santosin poliisivoimien jäsenet, joita kohtaan hän voi olla hyvinkin ilkeä (GTA Wiki 2016). Koska myös ympäristö reagoi pelihahmoihin eri tavoin, rakentuu kunkin hahmon kautta omanlaisensa pelikokemus. Toimiessaan ikään kuin pelaajan luotaimena pelimaailmassa jokainen hahmo työstää pelaajan ulottuville peliin sisäänkirjoitetun merkityspotentiaalin hieman eri tavoin.

Median merkitsemä kaupunkitila

Los Santosia pidetään varsin uskottavana kuvauksena Los Angelesista – ei kuitenkaan mistään reaalitytodellisuudessa olemassa olevasta kaupungista, vaan sen eri tavoin ”välittyneistä”, olomuodoista. Los Angeles on läpeensä medioitu kaupunkitila, jonka reaalisien tilallisten vastineiden simuloiminen pelissä ikään kuin irrallaan näistä medioitumista olisi luultavasti mahdotonta. Samalla tavoin GTA:SA ja GTA: *Vice City* eivät luo realistista uudelleenesitystä 1980-luvun Miamiasta, vaan *Scarface*-elokuvassa ja tv-sarjassa *Miami Vice* jo kertaalleen medioidusta Miamiasta (Bogost & Klainbaum 2006). Niiden ensisijainen tilallinen viittaus kohdistuu siis toisiin mediasisältöihin, ei todelliseen kaupunkiin. Tämä kerta toisensa jälkeen medioitu todellisuus asettuu kiinnostavalla tavalla ympäristöksi, jossa pelaaja voi pelihahmonsa nahoissa toimia: se on tuttu ja turvallinen,

yhteisöllisesti jaettu, nostalgiaan nojautuva ja tuotteistettavissa oleva. Baudrillardilaisittain voisi todeta, että Los Santos, ja sen referenttinä toimiva Los Angeles, on jo itsessään toisen asteen simulaatio, joka näyttää uskottavalta ja realistiselta ja peittää juuri siksi hyperreaalisen luonteensa (vrt. Baudrillard 1988). Mediatuotteet, kuten GTA-sarjan pelit, osaltaan luovat todellisuutta eikä toisinpäin (vrt. Errant Signal 2015).

Simulaation tuottaminen jo itsessään moninkertaisesti medioidusta Los Angelesista – ”heteropoliksesta” (ks. Jencks 1996) – on ollut erittäin vaativa projekti, sillä Los Angelesia pidetään paitsi postfordistisen talouselämän koekenttänä myös postmodernin, heterogeenisen kaupunkitilan täydellisimpänä muotona, jossa erot, vastakkainasettelut ja hybridisyys kukoistavat (Monahan 2002, 157–158). Los Angelesin alueet ja kaupunginosat ovat vahvasti eriytyneitä varallisuuden, luokan ja rodun mukaisesti. Arkista elämää määrittävien ideologisten rajoitusten lisäksi Los Angelesin käsittelemistä yhtenä kokonaisuutena vaikeuttaa myytti sen ominaisluonteesta, jonka mukaan Los Angeles on pirstaleinen, väkivaltainen ja täysin keskittynyt viihdeteollisuuden etujen ajamiseen (Abu-Lughod 1999, 162). Kaiken tämän symbolina toimivat kaupungin kadut, jotka näyttäytyvät klassisena arkisen toimijuuden näyttämönä ja rakentuvat erityisellä tavalla sosiaalisten ja poliittisten ristiriitojen varaan. Los Angeles ei lisäksi ole ainoastaan ”kaupunkien kaupunki”, vaan myös merkittävä leikkauspiste monenlaisille kriittisille urbaanin teorian suuntauksille (esim. Scott & Soja 1996).

Osataksemme pelaajina toimia ”oikein” Los Santosin kaltaisessa tilassa ja paikantaa hahmomme sinne tarvitsemme kompassiksi valtavan määrän (populaari)kulttuurista tietoutta. GTA V:n tarkastelun ja tilallisten kysymysten kannalta ei olekaan ehkä kiinnostavinta, miten uskollisesti todellinen Los Angeles on mallinnettu peliin, vaan millaista sosiokulttuurista ymmärrystä pelissä esiteltujen tilallisten viittaussuhteiden ymmärtäminen edellyttää (vrt. Errant Signal 2015). Kiri Miller (2012, 34–35) on tarkastellut GTA-pelien tekijöiden työskentelyä kaupunkien kaduilla eräänlaisena etnografisena kenttätöinä, jonka tuloksena syntyneisiin pikkutarkkoihin tallenteisiin ihmisten ulkonäöstä, ilmeistä, käyttäytymisestä, kielestä, sosiaalisista suhteista ja tilankäytöstä pelien rakentama kaupunkitilan simulaatio itse asiassa perustuu. Millerin tutkimuksen tulos on, että peliympäristössä ei ole kyse vain tilallisten rakenteiden siirtämisestä virtuaaliseen muotoon, vaan GTA-pelien kunnianhimoinen tavoite on rakentaa monitasoinen, dynaaminen mallinnos kokonaisesta kulttuurisesta tilanteesta tietyssä ajallis-paikallisessa kontekstissa.

Tärkeässä roolissa tässä kulttuurisen tilanteen mallinnoksessa ovat erilaiset mediatuotteet ja -toimijuuden alustat, joiden avulla pelihahmojen (ja pelaajan) ankkuroitumista tiettyyn ajallis-paikalliseen kontekstiin vahvistetaan (Keogh 2013). GTA V:n maailmaa jä-

sentävät satiiriset teknokulttuuriset viittaukset, kuten sosiaalisen median alustat Lifelnavader (Facebook) ja Bleeter (Twitter), karttapalvelu iFind (Google Maps), BAWSAQ-pörssi (NASDAQ), teknologiayhtiö Fruit (Apple) ja joukkorahoitusväline Beseecher (Kickstarter). *Fox Newsista* on tullut *Weasel News*, ja *American Idol* -tv-sarja tunnetaan GTA V:n maailmassa nimellä *Fame or Shame*. Merkittävässä roolissa kalifornialaisen elämäntavan käsittelyssä on varakkaan, vanhoista elokuvaklassikoista innostuneen Michael de Santan hahmo, jonka kautta pelissä päästään käsittelemään ”affektiivisen kapitalismin” kysymyksiä rahan, ulkonäön, julkisuuden ja median muodostamassa kehässä (vrt. Karp-pi et al. 2016). Michael on onneton ja elämässään eksesyksissä, mutta hän ei varsinaisesti kyseenalaista kapitalismin toimintalogiikkaa – hän *valittaa* siitä, kuten hyväosaisten los-santoslaisten kuuluukin, ainakin videokommentaattoreiden mukaan (Wisecrack 2015).

Koska GTA-pelit simuloivat tiettyyn aikakauteen ja tiettyihin paikkoihin kytkeytyvää sosiaalista todellisuutta, niissä esiintyvillä hahmoilla on omat tapansa käyttää mediaa ja osallistua viestintävälineiden kautta omien verkostojensa ylläpitämiseen. Diegeettinen, pelimaailman sisäinen, musiikki ja erityisesti (auto)radion käyttö ovat merkittävässä roolissa myös pelihahmojen paikantumisen prosesseissa (vrt. Miller 2012). Erityisen kiinnostavaa tämän artikkelin teeman kannalta on, että median käyttö pelissä on paitsi henkilökohtaista myös alueellisesti eriytynyttä (Neuner 2014, 71). Los Santosin alueella on erilaisia ”paikallisia” radiokanavia, ja kullakin hahmolla on omat suosikkikanavansa ja -musiikkityylinsä. Jos psykopaattinen ja väkivaltainen Trevor sattuu kulkemaan Sandy Shoresissa, jossa radio soittaa country-musiikkia Rebel Radio 101.9:stä, hän pudistelee päätään ja napsauttaa radiokanavan pois päältä. Näin hän edesauttaa paitsi tietyn tilallisuuden muodostumista myös pelaajan tulkintaa näistä paikantumisen prosesseista (vrt. Neuner 2014, 75).

Radio ylipäättään mediavälineenä liittyy vahvasti autolla ajamiseen, mutta samalla se toimii tehokkaana paikan merkitsijänä pelin narratiivisessa tilassa (vrt. Miller 2007; Miller 2012). Harva peli hyödyntää olemassa olevaa popmusiikkia yhtä tehokkaasti kuin GTA-sarja, jossa autoradioissa kuultava musiikki todella on tiettyyn aikaan ja paikkaan kytkeytyvä, ei vain peliä varten tehty ääniympäristö. Radiokanavien DJ:t lisäksi asemoivat musiikkinumerot pelimaailman sisäisiksi ilmiöiksi, mikä rakentaa siltaa pelaajan merkitykselliseksi kokeman ja pelihahmon kuvitteellisessa maailmassa toimivan musiikin välille. Sen lisäksi, että tietyn aikakauden ja tyylin mukainen musiikki on niissä suuressa roolissa, GTA-peleissä on aina myös radiokanavia, jotka ovat keskittyneet yhteiskunnalliseen ja poliittiseen ohjelmaan. Musiikilla on tässäkin mielessä GTA-sarjassa kuitenkin erityinen rooli verrattuna poliittiseen radio-ohjelmaan, joka käytännössä on täysin näyteltyä puheohjelmaparodiaa. GTA-pelien autoradiot ovat sarjan edetessä muodostuneet omanlaisikseen instituutioiksi.

2010-luvun kuluessa mobiililaitteiden merkitys ihmisten arkisen mediakäytön kannalta on kasvanut huomasti. On siis luontevaa, että yksilöllisten radionkäyttötottumustensa lisäksi kullakin GTA V:n hahmolla on myös omanlaisensa matkapuhelin, jonka käyttö on monin tavoin integroitu pelin mekaniikkaan. Laitteen näytössä, joka nousee peliruudun alakulmaan, on aina samat toiminnot, mutta itse puhelin-objektin ulkonäkö riippuu siitä, kuka sitä käyttää. Michaelin puhelimen merkki on iFruit, ja sen ulkonäkö tuo hakematta mieleen Applen iPhoneen. Trevorin Facade-puhelin taas muistuttaa tämänhetkistä Windows Phonea, ja Franklinin Badger-puhelin Android-käyttöjärjestelmää käyttävää laitetta, kuten Samsung Galaxy. Puhelinsignaalien, radioaaltojen ja GPS-paikannuksen rooli pelin tilallisen realismin vahvistamisessa näkyy esimerkiksi siinä, että pelihahmon ajaessa tunneliin signaalin vahvuutta ilmaiseva kenttä katoaa, ja samoin ajettaessa eri alueiden välillä radiokanavien taajuus muuttuu yllättäen (Errant Signal 2015).

Pelihahmojen paikantuminen tiettyyn kontekstiin tapahtuu paitsi henkilökohtaisten viestintävälineiden ja niiden avulla ylläpidettyjen sosiaalisten verkostojen myös laajemman mediakulttuurisen kehyksen avulla. Vaikka Los Santos on yksityiskohtaisuudessaan maantieteellisenä ympäristönä uskottava, sen karnevalistinen mediakulttuuri näyttäytyy meille liioiteltuna ja pääläelleen käännettynä. 2000-luvun mediaympäristöä satirisoidaan pelissä lukuisilla viittauksilla aikamme suosittuihin populaarikulttuurin tuotteisiin, kuten romaaniin *Chains of Intimacy* (*50 Shades of Grey*) ja first person shooter -peliin *Righteous Slaughter 7* (*Call of Duty*). Rakentamalla räiskintäpelin sloganiksi mainoslauseen ”the identical art of contemporary killing” GTA V epäsuorasti myös kommentoi omaa asemaansa väkivaltapelien kentässä. (Suellentrop 2013.) Tämän moniulotteisen mediakulttuurisen kehyksen on tulkittu olevan se keskeinen satirisoiva elementti, jonka tehtävänä on vakuuttaa yleisö pelin kautta mahdollistuvasta yhteiskunnallisesta kriitiks-tä (Bigras & Hubbell 2013).

Piikittelevän huumorin avulla GTA-sarjan pelit osoittavat myös olevansa tietoisia omasta ominaisuusteestaan väkivaltapeleinä ja tätä vastaan kohdistetusta kriitiks-tä. Aiemmissa GTA-sarjan peleissä vilahtaa fiktiivinen peli *Pogo the Monkey*, jonka mainosten avulla satirisoidaan valtavirran pelikulttuuria samaan tapaan kuin *Righteous Slaughter* -pelin kohdalla. Jousen varassa hyppivään sympaattiseen Pogo-apinaan ja absurdiin pelimekaniikkaan keskittyvän markkinointiviestinnän kautta GTA-peleissä sivalletaan mediakulttuurisia konventioita ja hegemonian kriitikitöntä vahvistamista. *Pogo the Monkeyn* avulla pelaajaa herätellään pohtimaan sitä kiiltävää ja harmitonta fasadia, jonka alle todellisen maailman absurdius ja julmuudet viihdetuotteissa usein peitetään. (Garrelts 2006, 9–10.) GTA-universumin sisälle rakennettujen satiiristen peliesimerkkien tehtävä on osoittaa, millaisissa peleissä väkivalta ja kapitalistinen yhteiskuntarakenne



Kuva 3. San Andreasin kartta. Lähde: GTA Myths Wiki 2016.

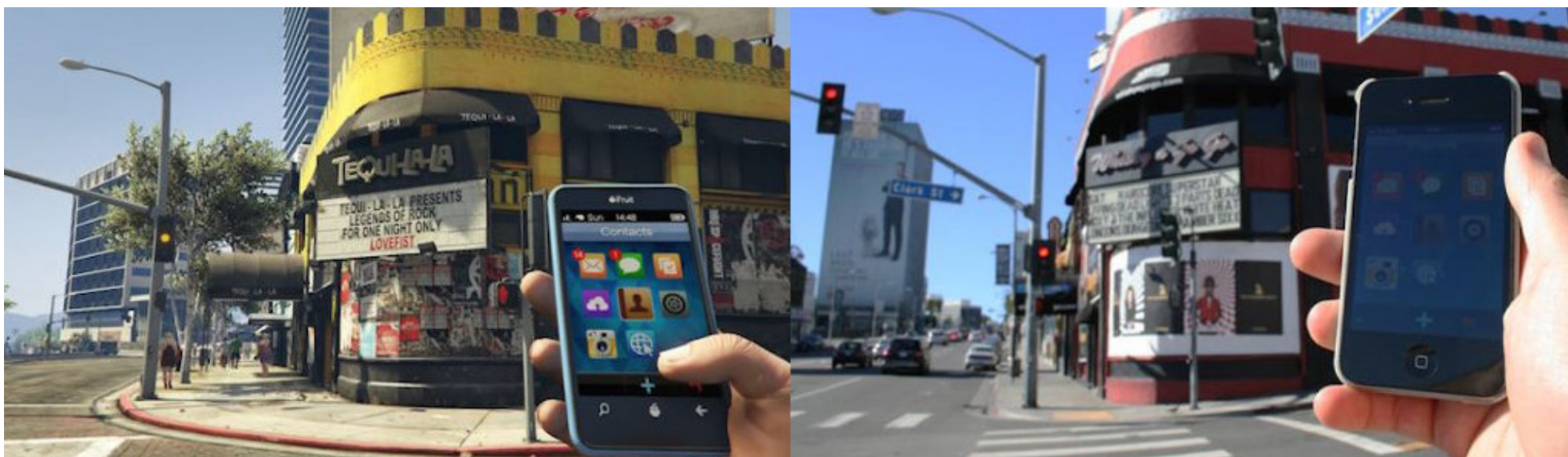
on juhlinnan kohteena, sen sijaan että ne tuotaisiin kriittisen tarkastelun alaisiksi – mitä GTA-sarja itse vihjaa tekevänsä. GTA:n karnevalistista näkemystä mediayhteiskunnasta ja väkivallasta sen keskeisenä interaktion muotona on kuitenkin myös perustellusti kritisoitu tekopyhyydestä ja hegemonian pönkittämisestä (Bigras & Hubbell 2013; Keogh 2013; Kunzelman 2013).

Koska GTA V:n itsetietoiset viittaussuhteet rakentuvat mediakulttuurin satirisoinnin vaaraan, on varsin ymmärrettävää, että se rakentaa myös peleistä ja pelaajista omituista kuvaa. GTA V:ssä esitellään James “Jimmy” De Santa, päähahmo Michaelin ylipainoinen ja nörttimäinen poika, jonka liiallinen kiinnostus videopelien pelaamiseen esitetään ongelmana. Hän pelaa lisäksi varsin outoja pelejä, kuten räiskintäpelejä, jossa ammutaan sikoja. Jimmyä onkin tulkittu metahahmona, jonka tehtävänä on ottaa kantaa videopelikulttuuriin ja GTA-sarjasta tuttuihin teemoihin toimintansa kautta (Kunzelman 2013).

Jimmy ja yksittäisten peliviittausten lisäksi GTA V:ssä on kuitenkin myös syvempi pelaamista ja siihen liitettyjä ongelmia käsittelevä taso. GTA V:tä ja satiiria käsittelevässä videossaan Wisecrack (2015) tuo esiin, miten kolmen hyvin erilaisen päähenkilön kautta pelissä käsitellään pelaamisen metafiktiivisiä ominaisuuksia – sitä, miten pelaaja oletettavasti peliä pelaa. Hänen mukaansa erityisesti Trevorin psykopaattinen ja sadistinen hahmo muistuttaa pelaajakuntaa videopelaajan karikatyyristä, tunteettomasta ja impulsiivisesta tappajasta, joka monista GTA V:n pelaajista (oletettavasti) kuoriutuu esiin pelin avoimessa ja pidäkkeettömässä maailmassa. Tätä tapahtuu siitä huolimatta, että itse asiassa GTA V sisältää lukuisia erilaisia interaktion ja pelaamisen mahdollisuuksia: pelissä voi muun muassa joogata, metsästää, riippuliittää, pelata tennistä ja golfia, pyöräillä, uida ja heittää tikkaa. Vaikka väkivalta näyttäytyy keskeisenä pelimekaniikkana, GTA V:n pelaaminen ei kuitenkaan tyhjenny siihen. Jotkut pelaajat kertovatkin videossaan hyvin toisenlaisista pelaamisen tavoista, esimerkiksi autossa istuskelusta, radion kuuntelusta ja sateen ropinasta nauttimisesta (Errant Signal 2015). Tärkeässä roolissa tämänkaltaisissa vastapelaamisen taktiikoissa on myös itse peliympäristöstä, satirisoidusta mediamaisemasta nauttiminen.

Virtuaalinen turisti Los Santosissa

Grand Theft Auto V sijoittuu kuvitteelliseen San Andreasin osavaltioon, joka on mallinnettu Yhdysvaltain länsirannikon ja erityisesti Kalifornian perusteella maantiedettä, kaupunkia, arkkitehtuuria, ilmastoa, asukkaita ja populaarikulttuuria myöten (ks. myös Miller 2012, 24) (Kuva 3). Kuten edellisessä luvussa esitin, media- ja populaarikulttuurin osalta tämä mallinnos on hyvinkin liioiteltu ja karnevalisoitu, mutta maantieteen, arkkitehtuurin ja ilmaston osalta



Kuva 4. Todellisen ja peliin mallinnetun maamerkin vertailua. Lähde: ThugBible 2015.

GTA V pyrkii eräänlaiseen medioituun realismiin. Osavaltion keskiosissa on vuoristo, josta löytyy saastunut suolajärvi, tehdas, sotilastukikohta sekä lukemattomia tutkittavissa olevia kulkureittejä. Sen pohjoispuolella on salaliittoteorioihin mieltuneiden pelaajien suosiossa oleva Chiliad-vuori, josta löytyvää salaperäistä seinämaalausta on selvitetty lukemattomissa pelivideoissa (ks. esim. LegacyKillaHD 2013; NoughtPointFour 2014a; NoughtPointFour 2014b; WhizL 2015). Pelimaailman keskiössä on kuitenkin alueen eteläosassa sijaitseva kaupunki, joka muistuttaa läheisesti Los Angelesia ja jonka osat on nimetty todellisten esikuviansa mukaisesti mutta kieli poskessa. Reaalimaailman Hollywood on pelissä Vinewood, Venice Beachista on tullut Vespucci Beach ja Santa Monica Del Perro. Pelin jengiväkivallan ja rikosten riivaama alaluokkainen asuinalue Strawberry, josta peli käynnistyy Franklinia pelatessa, perustuu Crenshaw'n ja Inglewoodin todellisiin kaupunginosiin.

GTA V:een rakennetut viitteet Los Angelesin ja Los Santosin välille muodostavat kompleksisen merkitysten kudelman, joka luo näiden kahden kaupunkitilan välille sekä suoraviivaisia että satiirisia viittaussuhteita. Suoraviivaisuus ilmenee muun muassa siinä, että lukemattomilla GTA V:n kuvaamilla rakennuksilla, kulkuväylillä ja nähtävyyksillä on esikuvansa todellisuudessa. Jopa Los Angelesin keskustan katujen alla sijaitsevia tunnelleita ja rakennusten sisustoja on mallinnettu peliin. Todellisen kaupungin tuntu on

luotu peliin ottamalla mukaan runsaasti tunnettuja maamerkkejä. Eräs verkkolehti onkin rakentanut leikkimielisen arvauskisan, joka rinnastaa GTA-fanin pelissä ottamia rakennusten ja maamerkkien kuvia niiden todellisiin vastineisiin ja panee katsojat pohtimaan, kumpi kuvista on peräisin pelistä ja kumpi itse kaupunkitilasta (ThugBible 2015) (Kuva 4). Vielä pidemmälle menevät ne GTA V:n fanit, jotka mallintavat pelihahmon toimintaa pelin kuvaamissa todellisissa tiloissa oman esiintymisensä kautta (esim. Alexlxl68 2016). Tällaiset fanivideot tyypillisesti yhdistelevät videokuvaa autenttisilta tapahtumapaikoilta Los Angelesissa jälkikäteen tehtyihin tehosteisiin ja kuvan päälle lisättyihin elementteihin. Esimerkiksi CorridorDigitalin (2015) ja GrittyRebootsin (2013) videoissa GTA V:n henki ja Los Santosin tunnelma on luotu tarkasti rajatuilla kuvakulmilla, esiintyvien henkilöiden liikekielellä ja äänitehosteilla. Videolla nähdään myös todellisella autolla kaahailua ja jopa GTA:lle tyypillisiä äärimmäisen väkivaltaisia tekoja, joita on muokattu erikoistehosteiden avulla. Voidaankin sanoa, että Los Angelesin simulaatioksi rakennettu Los Santos on näin simuloitu uudelleen reaalimaailman keinoin ja tuotu pelillistettynä takaisin osaksi alkuperäistä malliaan.

Fanien pieteetillä työstämät simulaatiot Los Santosista todellisen maailman kehityksessä ovat mielenkiintoinen erityistapaus, mutta tavallinen pelaaja voi astua pelimaailman si-



Kuva 5. Selfie Vinewood-kukkulan huipulla. Lähde: Alper-55 2015.

mulaatioihin myös omakohtaisen kokemuksen kautta. Internetsivuilla ja lehtiartikkeleissa esitellään Los Angelesin nähtävyyksiä ja niiden virtuaalisia vastineita (esim. Kelly 2015; Roadtrippers 2013), ja eri toimijat ovat luoneet Los Angelesiin suuntautuvia reititopaspalveluita ja jopa kiertoajeluita. Niiden avulla GTA-sarjan fanit voivat ”matkustaa” Los Santosiin ja kokea pelissä rakentuvia tiloja osana omaa kokemusmaailmaansa (Roadtrippers 2016). Juuri todellisen maailman ja mediatuotteissa hahmotuvan tilan kompleksisista viittaussuhteista toimii esimerkkinä räätälöityjä yksityiskierroksia Los Angelesiin järjestävä matkatoimisto, joka lupaa ”déjà-vu-hetkiä” GTA V:ssä nähtyjen paikkojen äärellä sekä tutkimusmatkaa reaali maailmaan, jossa kokija voi itse luoda GTA-vaikutteisia muistijälkiä kaikesta kokemastaan (Private Guides 2016). On oletettavaa, että tällaiset opasretkiä järjestävät toimistot suuntavat palveluitaan nimenomaan intohimoisille GTA-pelien pelaajille ja että heidän tulkintansa peleissä merkitykselliseksi koetuista paikoista perustuvat niiden todellisiin vastineisiin ja näiden kahden tilallisen hahmotuksen välisiin yhteyksiin. Näin opastetulla retkellä voidaan tarkastella pelissä koettua Los Santosia ikään kuin ”lisätyn todellisuuden” kerroksena oikean kaupunkitilan päällä.

GTA-peleissä hahmottava tila on mielenkiintoinen sekoitus täysin todenmakuista ja uskottavan tuntuista kaupunkitilan kuvausta sekä hurjiin satiiriin kierroksiin kiihdytettyä

kommenttaaria Los Angelesiin paikantuvasta länsimaisesta viihde- ja kulutuskulttuurista. Pelissä kuvattu kaupunkitila rakentuu monissa kohdin fotorealistisille kopioille todellisen Los Angelesin maamerkeistä, mutta sopivissa kohdin se ikään kuin herättelee katsojaa tästä illuusiosta iskemällä tälle silmää. Esimerkiksi erilaisia kummallisuuksia esittelevä museo ja turistinähtävyys *Ripley's believe or not* on pelissä nimetty muotoon *Bishop's WTF?!*, ja *The Beverly Hills* -hienostohotelli on pelissä suorasukaisemmin *The Richman Hotel*. Amerikkalaisen viihdeteollisuuden keskuksen todenmukainen jäljentäminen täsmälleen esikuvaansa vastaavaksi virtuaaliympäristöksi olisi juridisesti haastava mutta myös todennäköisesti vähemmän kiinnostava kuin Rockstar Gamesin valitsema satiirinen viittaussuhde (vrt. Baum 2013).

GTA V:ssä pelitila ei ole kuviteltu vaan se on päinvastoin todellisen tilan satirisoitu simulaatio, jossa pelaaja voi tunnistaa reaalityodellisuudessa näkemiään maamerkkejä ja olla niiden kanssa vuorovaikutuksessa sekä luoda niihin liittyviä muistoja. Vaikka pelaajalla ei olisi todellisuudessa kokemusta Los Angelesista, hän voi silti kokea ja muistella yhtä lailla affektiivista Los Santosia. Kuuluisien paikkojen, kuten Walk of Famen, kokemus voi olla kokonaan digitaalisesti medioitu, mutta koska pelaaja tietää sen fyysisen vastineen olevan olemassa, hän ottaa maamerkin todennäköisesti pelissäkin vakavammin (Neu-



Kuva 6. Vinewood Star Tours vie pelihahmon turistikierrokselle Los Santosiin. Lähde: Holy Cowlick 2013.

ner 2014, 67). Esimerkiksi Los Angelesin ja koko amerikkalaisen viihdeteollisuuden tunnetuin symboli, Hollywood Hills -kukkuloilla sijaitseva Hollywood-merkki on mallinnettu peliin Vinewood-merkiksi, joka pelin ohjekirjan mukaan on kuin "majakka, joka säteilee turhaa toivoa kaikkialta maailmasta tuleville toiveikkaille ja vaikutuksille alttiille nuorille". Samaan tapaan kuin Hollywood-merkki ja kukkulalta avautuva urbaani maisema toimivat täydellisenä taustana turistien selfieille, kehoitetaan myös Los Santosissa vierailevia tutustumaan merkkiin lähemmin ja ottamaan sen huipulla itsestään Snapmatic-kuvan (MrBossFTW 2013) (Kuva 5).

Virtuaalisen turismin merkitys on GTA-sarjan pelien yksityiskohtien kasvaessa nähty korvaamattoman tärkeäksi tavaksi ottaa pelimaailma haltuun (Miller 2012, 28–32). Jokaisen GTA-pelin ohjekirja on kirjoitettu turistioppaan tyyliin, ja esimerkiksi Michael de Santan asuttamasta Rockford Hillsin kaupunginosasta (Beverly Hills) kirjoitetaan näin:

Playground for the rich and famous – and for fat Midwestern tourists to come and gawp at the rich and famous on bus tours – Rockford Hills has the highest concentration of silicone and new-money douchebags in bad marriages trying to spend their way to happiness in Los Santos.

Opastekstien ohella erityisen mielenkiintoinen esimerkki tavasta, jolla Los Santosin kaupunkitilaa tehdään ymmärrettäväksi pelaajalle, on simulaatio turistikierroksesta, jossa pelihahmo pääsee opastuksen kera tutustumaan Los Santosin kuuluisimpiin nähtävyyksiin. GTA V:ssä kuvitteellinen matkailuyritys Vinewood Star Tours vie pelihahmon turistibussissa kierrokselle Vinewoodin ja Richmanin hienostokaupunginosiin, julkisten kartanoiden, hotellien, elokuvateattereiden ja merkittävien julkisten rakennusten, kuten kaupungintalon, vieritse (Holy Cowlick 2013) (Kuva 6).

Los Santosin/Los Angelesin historia merkittävänä elokuvateollisuuden keskuksena toistuu sekä pelihahmoille että turisteille tarjotuissa opasmateriaaleissa. "Movies are about telling the same lies over and over again", elokuvateollisuutta satirisoidaan pelissä Michaelin suulla: "You know, good beats evil, things happen for a reason, attractive people are interesting." (Suellentrop 2013.) Yhdessä vaiheessa pelin tarinaa Michael osallistuu finanssikriisistä kertovan *Meltdown*-nimisen elokuvan tekemiseen, jota kuvataan "yksinkertaistetuksi kamppailuksi kahden jupin välillä, runsaiden kuntoilumontaasien siivittämänä". Ja koska GTA V:n tekijät suhtautuvat rakentamiinsa kulttuurisiin viitteisiin vakavasti, pelaaja voi myös käydä hahmonsa nahoissa katsomassa valmiin tuotoksen elokuvateatterissa Los Santosissa. (Suellentrop 2013.) Medioituminen on se mekanis-

mi, jonka kautta kulttuuriin merkityksiin liittyviä viittaussuhteita rakennetaan Los Angelesin ja Los Santosin välille. Sekä suoraviivaisissa että satiirisissa viittauksissa hahmotuva medioitu todellisuus määrittää GTA V:n pelitilassa toimimista lukemattomin eri tavoin.

Kaupunkitila ja kokeva subjekti

Tässä artikkelissa on käsitelty tilan ja paikan välisiä kytköksiä GTA-peleissä, ja siten se osaltaan kytkeytyy kulttuurisen mediatutkimuksen tilalliseen käänteeseen ja erityisesti siinä korostuvaan liikkeen ja toiminnan tarkasteluun (vrt. Ridell 2015). GTA-sarjan pelimaailmoissa kohtaavat lisäksi pelillisen tilan vaatimukset ja urbaani estetiikka, jotka yhdessä rakentavat tilassa toimimiselle raamit esimerkiksi erilaisten pintatekstuuriin ja polkujen kautta (ks. Whalen 2006; Wood 2012). GTA-pelit rakentuvat polyseemisesti: niillä ei ole ennakoon asetettua käsikirjoitusta, vaan ne mahdollistavat pelaajan vapaan liikkumisen paikasta toiseen ja ympäristöelementtien monitahoisen, interaktiivisen testaamisen. Pelit antavat aihetta erilaisten ”entä jos” -tarinapolkujen testaamiseen, ja juuri tässä on käsittelemälläni virtuaalisella turismilla suuri rooli. Kuten alussa esitelty esimerkiksi Catherine-nimisestä pelaajasta osoitti, GTA V on kuin huvipuisto, joka tarjoaa jokaiselle jotain. Se houkuttelee kokeilijansa astumaan sisään maailmaan, jossa hyvin monenlaiset toimijuuden muodot ovat mahdollisia.

Yleisesti ottaen pelejä voikin tutkia tulevaisuuksien tai mahdollisuuksien simulaationa, todellisen elämän kehyksessä. Pelit ovat osallisia sosiaalisten tilanteiden rakentumiseen, ja analysoimalla niitä saamme tietoa paitsi mielikuvitusmaailmojen rakenteesta myös omasta elinympäristöstämme (vrt. Wood 2012). Digitaaliset pelit voivat olla dynaamisia ja vuorovaikutteisia laatikkomaailmoja, mutta ne eivät suinkaan pyri tarjoamaan pelaajilleen täydellistä uudelleenesitystä todellisuudesta. Sen sijaan pelit toimivat omanlaisensa logiikan puitteissa; niillä on ikään kuin oma spatiaalinen ekologiansa (Pearce 2007). Ne työstävät pelattavaksi tiivistetyn esityksen maailmasta, joka usein nojautuu stereotyyppeihin.

Los Angelesin uusintaminen sosiokulttuurisessa mielessä kiinnostavaksi pelitilaksi on väistämättä poliittinen prosessi, jossa urbaaniin tilaan kytketyt merkitykset yhtäältä vahvistuvat ja tulevat näkyviksi ja toisaalta ohentuvat ja menettävät inhimillisen sidoksensa. Kaupunkitilan mallintamisessa onkin kyse ennen muuta merkitysten koherentista siirtymästä ja siten tietyn *uudenlaisen* paikan ja paikallisuuden luomisesta. Rakennusten, maamerkkien ja kaavoituksen luominen uudelleen pelissä on tärkeää pelaajan asemoitumisen ja paikantumisen kannalta. Vapaa alueiden tutkiskelu mahdollistaa jopa kriittisen katseen yhteiskunnallisiin kehitysprosesseihin, sillä kun kaupungin osatekijät tuotetaan

uudella tavalla osaksi pelin tilaa, ne menettävät orgaaniset ja historialliset kerrostumansa. Ne ikään kuin latistuvat ja yhteys jonkin tietyn aikakauden tyyliuuntiin tai muotivirtauksiin katoaa. Rakenteista ja rakennuksista tulee kuin pysäytyskuvia oman olemassaolonsa prosesseista. (Neuner 2014, 59–61.)

Samalla tavalla pelaajien toiminta virtuaalisissa maailmoissa heijastelee niitä tapoja, joiden kautta he ovat sisäistäneet todellisen maailman valtarakenteet, mutta koska pelissä on kyse simulaatiosta, nämä valtarakenteet voidaan myös kyseenalaistaa. Pelit osallistuvat näin paitsi sosiaalisen todellisuutemme tuottamiseen myös sen muuttamiseen.

Tämä tutkimus on perustunut ajatukselle siitä, että tilasta tulee paikka, kun siihen aletaan liittää merkityksiä. Käyttäessään karttaa ja hahmottaessaan eri tilojen suhteutumista toisiinsa nähden GTA V:n pelaaja alkaa vähitellen muokata pelaamisensa tilasta pelitilaa, johon liittyy arvoja ja symboleita. Tällaisten prosessien myötä pelaajat eivät enää ole vain passiivisia tiellä kulkijoita, vaan heidän kokemuksensa pelitilasta rakentuu aktiivisten merkityksellistämisprosessien varaan. Kun he oppivat tiettyä ja tietynlaista hahmoa pelatessaan tunnistamaan pelin tilalliset rakenteet, he osaavat navigoida niiden sisässä ja edetä haluamallaan tavalla paikasta toiseen (vrt. Wolf 2010). Kaupunkitilan hahmotamisesta tulee näin moniaistimellinen, affektiivinen prosessi, jonka keskeisin ilmiö on pelitilassa liikkuvan subjektin kokemus (Murray 2005, 92). Liikkeen ja interaktion kautta hahmotuva pelikokemus ankkuroituu useisiin arkielämästä tuttuihin paikantumisen tapoihin, joihin liittyen olen tässä tekstissä käsitellyt erityisesti identiteettitekiäjiä, kuten rotua ja etnisyyttä, sekä mediaa ja medioitumista – mutta koska viittaussuhde todellisuuteen rakentuu monikerroksisesti ja kierosti, myös nämä paikantumisen tavat voivat näyttäytyä pelaajille odottamattomina ja haastavina.

Jo varsin varhaisessa vaiheessa GTA-pelit alettiin nähdä taiteellisesti ja sisällöllisesti kunnianhimoisina kulttuurituotteina, jotka vievät ratkaisevalla tavalla peliteknologian kehitystä eteenpäin (Jenkins 2005; Murphy 2004). Kulttuurisesti orientoituneen pelitutkimuksen näkökulmasta GTA-sarjan tekee mielenkiintoiseksi se, että sen pelit pystyvät tarjoamaan niin monelle pelaajalle kiinnostavia aineksia työstettäväksi representaatioapparaattinsa kautta. Erityisesti GTA V:n lähtöasetelmana on rakentaa maailma, joka on samaan aikaan meille hyvin tuttu erilaisten mediaesitysten kautta sekä (todennäköisesti) varsin vieras, sillä pelihahmomme toimintalogiikka rakentuu rikollisuuden ja laittomuuksien varaan. Näin peli kutsuu meitä osallisiksi tilanteisiin, joihin emme todennäköisesti arkielämässämme koskaan joutuisi, ja vaatii meitä määrittelemään uudelleen suhtautumistamme totuttuun (media)tilaan ja siihen liittyviin toimintatapoihin. Koska identiteettimme pelissä muotoutuu tekojen ja toiminnan kautta, joudumme pelaajina käsittelemään paitsi outoja tilanteita myös työstämään tätä vieraut-

ta itsessämme. Näin pelin eskapismi ei itse asiassa rakennukaan medioidusta todellisuudesta pakenemisen varaan, vaan sen kokemiseen aiemmasta poikkeavin, satiirisesti monenkirjaviksi värittävin tavoin.

Ludografia

DMA Design (1997). *Grand Theft Auto*. MS-DOS, Microsoft Windows, USA: BMG Interactive.

DMA Design (1999). *Grand Theft Auto 2*. Microsoft Windows, PlayStation, USA: Rockstar Games.

DMA Design (2001). *Grand Theft Auto III*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2002). *Grand Theft Auto: Vice City*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2008). *Grand Theft Auto IV*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto Online*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Videografia

AlexI68 (2016). REAL LIFE VS GTA 5. Play Theft Auto. YouTube 9.3.2016. Verkossa <https://youtu.be/PdY5kA52II0> Viitattu 4.6.2016.

Beck, Glenn (2008). CNN Headline News - Grand Theft Morality Pt.1. ward0g25-kanava, YouTube 1.5.2008. Verkossa <https://youtu.be/Zzr138ijmaQ> Viitattu 10.6.2016.

Catherine (2015). Elders Play Grand Theft Auto V (Elders React: Gaming). The React Channel -kanava, YouTube 21.1.2015. Verkossa <https://youtu.be/KHoOrFdgYR8> Viitattu 4.6.2016.

CorridorDigital (2015). Real GTA. YouTube 8.6.2015. Verkossa <https://youtu.be/0ZZqu-VyLEo> Viitattu 4.6.2016.

Errant Signal (2015). Errant Signal - GTAV. YouTube 3.1.2015. Verkossa https://youtu.be/lZcX_ZdlW3Q Viitattu 4.6.2016.

GameMinds (2014). "7 THINGS YOU DIDN'T KNOW ABOUT GTA 5! (GTA V SECRETS)". YouTube 10.12.2014. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=AIPB1r7J1Ks#t=44.397814> Viitattu 4.6.2016.

GrittyReboots (2013). Grand Theft Auto V: Lucid (Live Action GTA V Movie) | Gritty Reboots. YouTube 16.9.2013. Verkossa <https://youtu.be/0Eo9XX3-8-k> Viitattu 4.6.2016.

Holy Cowlick (2013). "GTA V: Vinewood Star Tours". YouTube 20.9.2013. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=qEvIXOKU02Q> Viitattu 4.6.2016.

MrBossFTW (2013). "GTA 5: View from VINEWOOD SIGN - How To Find Vinewood (Hollywood) Sign (GTA V)". YouTube 18.9.2013. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=EnD2yqbVWxY> Viitattu 4.6.2016.

MrBossFTW (2015). GTA 5 Online - Outrageous 'GTA 6' Rumors Like Release Date, Girl Character & MORE! (GTA 5 Gameplay). YouTube 29.4.2015. Verkossa <https://youtu.be/9wx7SDUJU08w> Viitattu 4.6.2016.

MrJallu101 (2013). Pelataan GTA: San Andreas - Osa 1 - Tarina alkaa! YouTube 10.3.2013. Verkossa <https://youtu.be/6MadSiy004U> Viitattu 4.6.2016.

NoughtPointFourLIVE (2014a). "GTA 5 INSANE TESLA EASTER EGG MYSTERY (GTA 5 Mt. Chiliad Mural Mystery) (Mystery Solved)". YouTube 31.5.2014. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=QmmoQ5KqOMc> Viitattu 4.6.2016.

NoughtPointFourLIVE (2014b). "GTA 5 Mystery: Top 10 Mysteries in GTA 5 (Unsolved & Solved Mysteries)". YouTube 24.6.2014. Verkossa <https://youtu.be/otlUMx9PlzQ> Viitattu 4.6.2016.

IGN (2013). GTA 5: Michael, Franklin, and Trevor in the Flesh. YouTube 11.10.2013. Verkossa <https://youtu.be/z7JU0BoX0nQ> Viitattu 4.6.2016.

LegacyKillaHD (2013). GTA V - Myths, Legends, & Secret Easter Eggs - BigFoot, Loch Ness Monster, UFOs, Aliens & Zombies. YouTube 7.10.2013. Verkossa <https://youtu.be/xK-Nx1-FBWl> Viitattu 4.6.2016.

Roley (2015). Is Franklin CJ's Son? GTA 5 Game Theory. YouTube 3.4.2015. Verkossa <https://youtu.be/CUg20k8GEcw> Viitattu 4.6.2016.

The Game Theorists (2015). Game Theory: Are GTA V Cops Racist? (Grand Theft Auto V). YouTube 12.3.2015. Verkossa <https://youtu.be/ZXpfsYiG8Dc> Viitattu 4.6.2016.

Vucko100 (2014). GTA IV - CJ meets Franklin Part 1. (Part 2 & Part 3.) YouTube 3.4.2014. Verkossa <https://youtu.be/in51TX2Z-y0> Viitattu 4.6.2016.

WhizL (2015). "GTA 5: How To Read The Mount Chiliad Mural Correctly!! Mount Chiliad Mural Explained!!". YouTube 7.1.2015. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=zJAqPPxfrC0> Viitattu 10.6.2016.

Wisecrack (2015). The Satire of GTA V (Grand Theft Auto V) – Wisecrack Edition. YouTube 9.10.2015. Verkossa <https://youtu.be/E85feLp-gx8> Viitattu 4.6.2016.

Bibliografia

- Aarseth, Espen (2001). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. Teoksessa Eskelinen, Markku & Raine Koskimaa (toim.): *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 152–171.
- Abu-Lughod, Janet (1999). New York, Chicago, Los Angeles: America's Global Cities. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Alper-55 (2015) Daddy, Uncle T and Franklin Selfie. Verkossa <http://www.deviantart.com/art/Daddy-Uncle-T-and-Franklin-Selfie-561889810> Viitattu 4.6.2016.
- Apperley, Tom (2008). Of Sins, Vices and Pecados: The Cultural Context of Videogame Play. *New Media and Innovative Technologies*, 240–261.
- Baudrillard, Jean (1988). Simulacra and Simulations. Teoksessa *Selected Writings*, toim. Mark Poster. Stanford: Stanford University Press, 166–184.
- Baum (2013). How the New 'Grand Theft Auto' Goes Hollywood. *The Hollywood Reporter* 18.9.2013. Verkossa <http://www.hollywoodreporter.com/gallery/how-new-grand-theft-auto-631763/1-los-santos-in-translation> Viitattu 4.6.2016.
- Benson, Julian (2015). The Rise and Fall of Video Gaming's Most Vocal Enemy. *Kotaku* 15.9.2015. <http://www.kotaku.co.uk/2015/09/15/the-rise-and-fall-of-video-gamings-most-vocal-enemy> Viitattu 4.6.2016.
- Bigras, Erik & Gaines Hubbell (2013). Nuances of Satire: Falling into GTA V's Biopolitical Trap. *Higher Level Gamer* 8.10.2013. Verkossa <https://higherlevelgamer.org/2013/10/08/nuances-of-satire-falling-into-gta-vs-biopolitical-trap/> Viitattu 16.9.2016.
- Bogost, Ian & Dan Kleinbaum (2006). Experiencing Place in Los Santos and Vice City. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Burgess, Melinda C.R.; Karen E. Dill; S. Paul Stermer; Stephen R. Burgess & Brian P. Brown (2011). Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology* 14, 289–311. Doi: 10.1080/15213269.2011.596467
- Costikyan, Greg (1999). Games Don't Kill People – Do They?. *Salon.com* 21.6.1999. Verkossa http://www.salon.com/1999/06/21/game_violence_3/ Viitattu 10.6.2016.
- DeVane, Ben & Kurt D. Squire (2008). The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas. *Games and Culture* 3(3-4), 264–285. Doi: 10.1177/1555412008317308
- Everett, Anna & Craig Watkins (2008). The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. Teoksessa Salen, Katie (toim.): *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 141–166. Doi: 10.1162/dmal.9780262693646.141
- Frasca, Gonzalo (2003). Sim Sin City: Some Thoughts about Grand Theft Auto 3. *Game Studies* 3:2. Verkossa <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> Viitattu 4.6.2016.
- Garrelts, Nate (2006). An Introduction to Grand Theft Auto Studies. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- GTA Myths Wiki (2016) GTA V Map Updated. Verkossa <http://gta-myths.wikia.com/wiki/File:Gtavmapupdated.jpg> Viitattu 16.9.2016.
- GTA Wiki (2016). Trevor Philips. Verkossa http://gta.wikia.com/wiki/Trevor_Philips Viitattu 4.6.2016.
- Haywald, Justin (2015). "Grand Theft Auto Series Passes 220 Million Sales Worldwide." *Gamespot* 21.8.2015. Verkossa <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-passes-220-million-sales-w/1100-6429961/> Viitattu 4.6.2016.
- Higgin, Tanner (2006). Play Fighting: Understanding Violence in Grand Theft Auto III. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Jencks, Charles (1996). Hetero-Architecture and the L.A. School. Teoksessa Scott, A. J. & Edward J. Soja (toim.): *The City: Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*. Berkeley: University of California Press, 47–75.
- Jenkins, Henry (2005). Games, the New Lively Art. Teoksessa Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (toim.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 175–189.
- Karisto, Antti (2004). Arkiviytyvyyden aika, kaupunkipolitiikan pehmeä puoli. Kaupunkiseutujen kasvun aika. Helsinki: Sisäasiainministeriön julkaisuja 14/2004, 31–36.
- Karppi, Tero; Lotta Kähkönen; Mona Mannevuori; Mari Pajala & Tanja Sihvonen (2016). Affective capitalism: Investments and investigations. *ephemera* 16:4, 1–13.
- Kelly, Andy (2015). Ten places every Grand Theft Auto V player should visit. *Guardian* 16.4.2015. Verkossa <http://www.theguardian.com/technology/gallery/2015/apr/16/gallery-ten-places-every-grand-theft-auto-v-player-should-visit> Viitattu 4.6.2016.

- Keogh, Brendan (2013). Grand Theft Auto V and Everyday Photography. *Critical Damage* 25.9.2013. Verkossa <http://critdamage.blogspot.fi/2013/09/grand-theft-auto-v-and-everyday.html> Viitattu 16.9.2016.
- Kerr, Aphra (2006). Spilling Hot Coffee? Grand Theft Auto as Contested Cultural Product. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Koistinen, Juuso (2015). Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa. Kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset. *Lähikuva* 2, 34–52.
- Kunzelman, Cameron (2013). "an immature and outrageous satire": on Grand Theft Auto 5, Satire, and Irony. *This Cage is Worms* 15.10.2013. Verkossa <https://thiscageisworms.com/2013/10/15/an-immature-and-outrageous-satire-on-grand-theft-auto-5-satire-and-irony/> Viitattu 16.9.2016.
- Monahan, Torin (2002). Los Angeles Studies: the Emergence of a Specialty Field. *City & Society* XIV:2, 155–184.
- Leonard, David J. (2006). Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1:1, 83–88. Doi: 10.1177/1555412005281910
- Miller, Kiri (2007). Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in Grand Theft Auto. *Ethnomusicology* 51:3.
- Miller, Kiri (2012). *Playing Along: Digital Games, Youtube, and Virtual Performance*. New York: Oxford University Press.
- Murphy, Sheila C. (2004). 'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture* 3:2, 223–238. Doi: 10.1177/1470412904044801
- Murray, Soraya (2005). High Art/Low Life: The Art of Playing Grand Theft Auto. *PAJ: A Journal of Performance and Art* 27:2, 91–98.
- Mustajärvi, Lilli (2014). *Grand Theft Auto V:n ja Schillerin matkassa. Pelikokemus esteettisen kasvatuksen teoriassa*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Taidekasvatus, Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201501221167> Viitattu 4.6.2016.
- Neuner, Alyssa M. (2014). Driving Around Los Santos: Space, Place, and Place-making in Grand Theft Auto V. Master's Thesis, University of Maryland. Verkossa http://drum.lib.umd.edu/bitstream/handle/1903/15761/Neuner_umd_0117N_15483.pdf?sequence=1&isAllowed=y Viitattu 10.6.2016.
- Nitsche, Michael (2008). *Video game space: Image, play and structure in 3D worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nowak, Geralt (2014) Comparison Between Los Angeles And Los Santos. *Best of Web Shrine* 23.12.2014. Verkossa <http://bowshrine.com/comparison-los-angeles-and-los-santos/2/> Viitattu 16.9.2016.
- Patrick W (2016). "GTA Modding." Verkossa <http://patrickw.gtagames.nl/> Viitattu 4.6.2016.
- Pearce, Celia (1997). *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*. Mac-Millan Technical Publishing.
- Pearce, Celia (2007). Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft. Teoksessa von Borries, Friedrich, Steffen P. Walz & Matthias Böttger (toim.): *Space Time Play: Synergies Between Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Springer.
- PEGI (2016). GTA-sarjan pelien luokittelu. Verkossa http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?searchString=grand+theft+auto&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search#searchresults Viitattu 4.6.2016.
- Plante, Chris (2013). Grand Theft Auto 5 Review: Golden Years. *Polygon* 16.9.2013. Verkossa <https://web.archive.org/web/20130918051659/http://www.polygon.com/2013/9/16/4720458/gta-5-review-grand-theft-auto> Viitattu 4.6.2016.
- Poole, Steven (2012). Bang, bang, you're dead: how Grand Theft Auto stole Hollywood's thunder. *Guardian* 9.3.2012. Verkossa <https://www.theguardian.com/technology/2012/mar/09/grand-theft-auto-bang-bang-youre-dead> Viitattu 16.9.2016.
- Private Guides (2016). City in sport classic car to locations GTA V. Verkossa <http://www.theprivateguides.com/tours/city-tour-in-sport-classic-car-to-locations-gta-v/?lang=en> Viitattu 4.6.2016.
- Ridell, Seija (2015). Terra incognita – medioitunut kaupunki yleisötutkimuksen haasteena. *Media & Viestintä* 1/2015. <http://mediaviestinta.fi/blogi/terra-incognita/> Viitattu 4.6.2016.
- Roadtrippers (2013). Take a Road Trip to GTA V's Most Incredible Real Life Locations. *Huffington Post Travel* 6.11.2013. Verkossa http://www.huffingtonpost.com/roadtrippers/take-a-road-trip-to-gta-v_b_4227368.html Viitattu 4.6.2016.
- Roberts, Andrew (2015). Someone Finally Investigated The Truth Behind The Cops From 'Grand Theft Auto' Being Racist. *Uproxx* 3.12.2015. Verkossa <http://uproxx.com/gamemasquad/someone-finally-investigated-the-truth-behind-the-cops-from-grand-theft-auto-being-racist/> Viitattu 6.11.2016.

-
- Roadtrippers (2016). GTA 5: Los Santos. Verkossa <https://roadtrippers.com/map?lat=33.97098&lng=-118.42197&z=11&a2=t!1733425> Viitattu 4.6.2016.
- Scott, Allen J. & Edward W. Soja (1996). *The City: Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Sihvonen, Tanja (2015). Identiteettileikit ja pelit (esipuhe). *Lähikuva* 2, 3–7.
- Stockburger, Axel (2007). Playing the Third Space: Spatial Modalities in Contemporary Game Environments. *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 3:2–3, 223–236.
- Suellentrop, Chris (2013). Grand Theft Auto V Is a Return to the Comedy of Violence. *New York Times* 16.9.2013. Verkossa <http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html> Viitattu 4.6.2016.
- Taylor, Laurie N. (2006). From Stompin' Mushrooms to Bustin' Heads: Grand Theft Auto III as Paradigm Shift. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- ThugBible (2015). GTA V Fan Takes Photos Of The Real Life Locations Found In The Game!. *ThugBible* 16.2.2015. Verkossa <http://thugbible.com/gta-v-photos/> Viitattu 4.6.2016.
- Vanolo, Alberto (2012). The Political Geographies of Liberty City. A Critical Analysis of a Virtual Space. *City* 16:3, 284–298. Doi: 10.1080/13604813.2012.662377
- Whalen, Zach (2006). Cruising in San Andreas: Ludic Space and Urban Aesthetics in Grand Theft Auto. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Wikipedia (2016). List of best-selling video game franchises. Verkossa https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises Viitattu 4.6.2016.
- Wolf, Mark J. P. (2010). Theorizing Navigable Space in Video Games. Teoksessa *Logic and Structure of the Computer Game*. Ed. Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch. Potsdam: University Press 2010, 36–62. <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2010/4270/> Viitattu 4.6.2016.
- Wood, Aylish (2012). Recursive Space: Play and Creating Space. *Games and Culture* 7:1, 87–105. Doi: 10.1177/1555412012440310

MARGINAALISTA VALTAVIRRAKSI — INDIE-PELIEN VUOSIKYMMEN

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan indie-pelien valtavirtaistumista kymmenen viime vuoden aikana. Aluksi luodaan katsaus indie-pelien määritelmiin akateemisessa keskustelussa, jotta saadaan käsitys siitä, mitä indie-peleillä tyypillisesti tarkoitetaan. Seuraavaksi suoritetaan lehdistötutkimus vuosina 2005–2006 sekä 2015–2016 *Pelit*-lehdessä julkaistuista peliarvosteluista, joiden avulla tutkitaan indie-pelien medianäkyvyyden muutosta vuosikymmenen aikana. Kolmanneksi tutkitaan digitaalisessa pelikauppapaikka Steamissa myytävien indie-pelien kappale- ja myyntimääriä suhteessa koko Steamin pelitarjontaan sekä muutamien muiden digitaalisten pelikauppojen indie-pelitarjontaan. Aineiston perusteella selviää, että indie-pelit ovat nousseet merkittäväksi osaksi peliliiketoimintaa ja -kulttuuria. Tämä indie-pelien valtavirtaistuminen kyseenalaistaa yleisesti käytetyt indie-pelien määritelmiä.

Avainsanat: indie-pelit, tietokonepelit, pelikulttuuri, peliliiketoiminta

Abstract

In this article, we examine the indie games entering the mainstream during the last ten years. The article begins with an overview of the definitions of indie-games in academic discussion to gain understanding on what we usually mean when we talk about indie-games. Next, we do a research on game reviews in Finnish *Pelit* magazine in years 2005–2006 and 2015–2016, to see how the media visibility of indie games has changed during the past ten years. Third part of the article handles the amounts of different indie games and their sales in Steam, compared to sales and amounts of all games. A brief glance is also taken at the indie games in some other digital marketplaces. Based on this material, it is clear that indie games have become a significant part of game business and culture. This mainstreaming of indie games questions the common definitions of indie games.

Keywords: indie games, computer games, gaming culture, game business

Johdanto

Indie-peleistä on kirjoitettu kiihtyvään tahtiin noin viisitoista vuotta. Viimeisten 10–12 vuoden aikana indie-pelit ovat nousseet harrastelijatekijöiden peliharrastajille tekemistä tuotoksista pelikulttuurin valtavirtaan. Indie-peleistä on viime vuosina tullut myös taloudellisesti erittäin merkittävä osa pelibisnestä.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on hahmottaa indie-pelien osuutta nykypäivän peliliiketoiminnassa. Tyypillisten määritelmien mukaan indie-tuotteet ovat valtavirrasta poikkeavia tai rahoituksen ja julkaisijasuhdeiden osalta riippumattomia tuotantoja. Viime vuosien indie-buumin ansiosta indie-pelit saavat kuitenkin nykyään niin paljon medianäkyvyyttä ja myyntiä pelimarkkinoilla, että indie-pelien määritelmät ovat entistä häilyvämpiä.

Tutkimus on suoritettu toistamalla soveltuvien osien kymmenen vuotta aiemmin tehdyn in-

die-pelitutkimuksen aineisto-osa. Peliharrastajille suunnatun *Pelit*-lehden peliarvosteluiden perusteella tutkitaan indie-pelien osuutta medianäkyvyydestä. Aineistosta selvitetään myös indie-pelien ja perinteisellä mallilla julkaistujen pelien jatko-osien ja lisäsisältöpakettien määrien suhteita. Tarkoituksena on 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. Lisäksi luodaan lyhyt katsaus muutamien muiden digitaalisten kauppapaikkojen valikoimiin pyrkimyksenä löytää myös puhtaammin valtavirtaa tai indie-pelejä edustavia palveluita. Tämä osio osoittaa, että indie-pelit ovat kaupallisesti merkittäviä tuotteita, joiden pelaajamäärät ovat vertailukelpoisia suurten ja kalliiden valtavirtaa edustavien pelien kanssa.

Taustaa

Tein vuosina 2005 - 2008 opinnäytetyötä silloin vielä kohtalaisen tuntemattomasta indie-peli-ilmiöstä. Aloittaessani tutkimusta vuonna 2005 indie-peli ei ollut vielä sananakaan yleisessä käytössä, eikä internetistä löytynyt kuin muutamia sivustoja, joilla indie-peleistä ja riippumattomasta pelituotannosta olisi kirjoitettu. Käytännössä lähimpänä indie-pelien ajatusta olivat tuolloin erilaiset ilmaiseksi tai erilaisia korvaustapoja vastaan levitetyt harastajatuotannot ja peliportaalien selainpelit. Tuolloin käytin tutkimusaineistona erilaisia selaimessa pelattavia pelejä sisältäviä portaaleja ja silloisia indie- ja shareware-pelejä jakavia sivustoja. Näistä palveluista ei ole enää toiminnassa yksikään. Valtavirtaa edustavaksi ajateltuna vertailuryhmänä käytettiin *Pelit*-lehdessä arvosteltuja pelejä vuosilta 2004 - 2005.

Kymmenessä vuodessa pelituotanto ja -markkinat ovat muuttuneet valtavasti. Digitaaliset kauppapaikat ovat yleistyneet ja niiden myyntimäärät ovat mahdollisesti jopa ohittaneet kaupanhyllymyynnin, ainakin PC-alustalla. *Unityn* ja *GameMakerin* kaltaisten pelinkehitysokalujen tulo markkinoille ja muuttuminen joissain tapauksissa ilmaisiksi on mahdollistanut lähes kenelle tahansa pelintekoharrastuksen aloittamisen. Applen iPhone mullisti älypuhelisten pelimarkkinan lopullisesti, mikä johti ensin mobiilipelien hinnan laskemiseen noin euron tietämille ja myöhemmin free-to-play-ansaintamallin yleistymiseen. Viime aikoina pelien julkaisutahti on kiihtynyt niin paljon, että pelialalla on nähtävissä tuskastumisen merkkejä. Applen mobiilipelien kauppapaikkaan ilmestyi vuonna 2014 noin 500 uutta peliä päivässä (Graft 2015). Markkinan saturoituminen on alkanut ajaa pelien tekijöitä PC-kehityksen pariin. Steamin Greenlight- ja Early Access -ohjelmat ovat mahdollistaneet vaihtelevan tasoisten pelien tulemisen markkinoille. Nykyään Steamissa julkaistaan noin 3 000 peliä vuodessa, mikä on yli viisinkertainen määrä muutaman vuoden takaiseen verrattuna (GDC 2016). Tätä enimmäkseen riippumattomien pelituotantojen aikaansaamaa markkinan saturoitumista ja siitä seuraavaa pelimyyntien laskua on joissain yhteyksissä kutsuttu nimellä ”indiepocalypse” (mm. GDC 2016; Clark 2015; Galyonkin 2015). Termillä viitataan riippumatonta pelituotantoa joidenkin mielestä uhkaavaan vääjäämättömään tuhoon.

Tässä tutkimuksessa keskitytään PC-peleihin. Osoitus on indie-peleille suosiollinen, sillä avoimena ympäristönä tietokonepelit on helpompi saada pelaajien käsiin kuin valmistajien kontrolloimassa konsolipelimarkkinassa. PC-ympäristössä pelien kehittäjät eivät tarvitse kalliita ja vaikeasti saatavia kehitysympäristöjä toisin kuin konsolipelejä tehtäessä. Tämä mahdollistaa paitsi pienempien ja riskialttiimpien projektien tuotannon, myös pelien julkaisemisen täysin kauppapaikkojen ulkopuolella. Tällaiset tapaukset eivät to-

sin kuulu tämän tutkimuksen aineistoon.

Mobiilipelimarkkinassa tekijän ja julkaisijan suhde on hyvin erilainen kuin PC- tai konsolipuoolella. Kun sekä PC:llä että konsoleilla on monia perinteisiä ja suuria julkaisijoita, jotka edelleen hallitsevat pelimarkkinaa, on mobiilipuolen suurimmat menestykset itsenäisiä julkaisuja. Lisäksi mobiilipelimarkkinan valtava nimikemassa koostuu enimmäkseen pienistä, muutaman tekijän tuottamista pikkupeleistä, jotka tuottajat ovat julkaisseet itse. Mobiilimarkkinoilla on lukuisia julkaisijoita, mutta niiden rooli on isojen laitteiden julkaisijoihin verrattuna varsin vähäinen. Kun isojen koneiden julkaisijat osallistuvat pelituotannon kustannuksiin usein merkittäväillä ennakkomaksuilla ja rahoituksella, nojaa mobiilipuolen julkaiseminen enemmän markkinoinnin ja suhdetoiminnan hoitamiseen. Tässä mielessä mobiilipelit ovat ainakin tuotannollisesti huomattavasti riippumattomampia julkaisijoista kuin PC- ja konsolipelit. Toisaalta mobiilipelimarkkina on ”kaiken kansan” pelilaitteille rakennettuna täynnä toisiaan kopioivia, helposti lähestyttäviä ja harmittomia kasuaalipelejä, joiden sisällöllinen ja taiteellinen indie-luonne on kyseenalaista.

Mitä on indie?

Indie-pelien ja riippumattomien pelintekijöiden akateeminen tutkimus on lisääntynyt jonkin verran viime vuosina. Indie-pelien kaupallisen menestyksen kasvuun verrattuna niiden akateeminen tutkimus on kuitenkin lähtenyt liikkeelle varsin hitaasti. Felan Parker kävi läpi akateemista keskustelua indie-peleistä vuonna 2013. Varsin kattavan lähdeluettelon julkaisujen painopiste on vahvasti vuoden 2010 jälkeisessä ajassa, mikä kertoo tutkimusalan tuoreudesta ja kasvusta (Parker 2013). Kanadan pelitutkimusseuran julkaisu *Loading...* keskittyi indie-peleihin vuoden 2013 ensimmäisessä numerossaan. Kanadalaiseen pelinkehityskulttuuriin painottunut julkaisu sisältää myös monia yleismaailmallisia näkökulmia. Indie-pelejä voidaan lähestyä myös genretutkimuksen kautta, jolloin ne näyttäytyvät perinteisistä narratiivisista, temaattisista tai pelillisyyteen liittyvistä genreistä erillisenä tuotannollisena genrenä (Kemppainen 2012). Indie-peleistä on kirjoitettu myös useita opinnäytetöitä, joissa indie-pelejä ja niiden tuotannollisia аспектеjä käsitellään lukuisista eri näkökulmista (mm. Kemppainen 2008; Saarikoski 2015; van Best 2011).

Indie-termin määrittelemisessä ei ole päästy yksiselitteisiin lopputuloksiin. Tyypillisesti indie-pelejä lähestytään tuotannollisen riippumattomuuden (mm. Kemppainen 2009; Santiago 2015; Joseph 2013) tai valtavirrasta poikkeavuuden (mm. Ruffino 2013; Lipkin 2013; Kemppainen 2009) kautta. De Jong käsittelee aihetta lisäksi tekijöiden ideologisen suuntautumisen kautta, johon sisältyy ajatus pelien autenttisuudesta ja innovatiivisuudesta (de Jong 2013). Guevara-Villalobos puolestaan näkee indie-pelikulttuurin vahvasti vuo-

rovaikutuksellisenä tuotantokulttuurina, jossa tekijöiden vertaistuki ja yhteistyö näyttelevät keskeistä roolia (Guevara-Villalobos 2011). Gracen mukaan indie-pelien määrittelemistä voitaisiin lähestyä runouden ja retoriikan keinoin, jolloin indie-pelit ovat ”pelikokemuksia, jotka on suunniteltu ja toteutettu itsenäisin tavoittein, status quon ulkopuolella” (Grace 2011). Omakohtaisuus ja tekijän henkilökohtaisia kokemuksia korostava näkemys on näkynyt myös muiden kirjoittajien ajatuksissa (mm. Guevara-Villalobos 2011; Ruffino 2013). Joissain yhteyksissä on koettu tärkeäksi, että pelien tekijät tietoisesti asettuvat valtavirtaa vastaan tai identifioituvat indieiksi (mm. Lessard 2013). Tämä tietoinen valtavirran vastustaminen poistaisi indie-yhtälöstä kokonaan kasuaaleja mobiilipelejä tekevät pienet, ulkoista rahoitusta vailla toimivat firmat. Lessardin mielestä ennen indie-termin yleistymistä tehtyjen shareware ja vastaavien pelien kutsuminen indie-peleiksi on virheellistä, koska pelien tekijät eivät ole itse identifioituneet indieiksi, vaan heidän tuottamansa pikkupelit olivat vain pienemmälle yleisölle suunniteltuja pelejä, eivät tietoisesti valtavirtaa vastustavia tuotteita (Lessard 2013).

Akateemisen tutkimuksen ulkopuolella indie-pelit ja niiden tekijät ovat keränneet suuren yleisön huomiota muutenkin kuin pelimedian kautta. Indie-pelien tekijöiden sielunmaiseen kurkistava dokumentti *Indie Game: The Movie* (2012) käsittelee neljän pelintekijän taivalta pelin kehittämisen halki kohti julkaisua. Mike Rose puolestaan listaa 250 ”ohittamatonta” indie-peliä kirjassaan, joka nostaa esille indie-pelien kokeellisempaa ja epäkaupallisempaa kirjoa tasaveroisesti suurempien indie-menestysten rinnalla (Rose 2011).

Samaan aikaan pelien tekijöiden joukossa indie-termin käyttäminen on laventunut eri suuntiin. Henkilökohtaisissa keskusteluissani eri pelintekijöiden kanssa olen kuullut koodaajan eronneen aiemmin perustamastaan, alle kymmenen hengen firmasta, koska halusi olla indie. Toisaalta esimerkiksi Housemarquen ja Red Lynxin työntekijöiden kanssa käydyissä vapaa-ajan keskusteluissa on kyseisiä, kymmeniä henkilöitä työllistäviä ja vahvasti suurten julkaisijoiden omistuksessa tai yhteistyössä niiden kanssa olevia firmoja toisinaan kutsuttu riippumattomiksi tekijöiksi. Äärimmäisenä esimerkkinä *independent*-määritteen (riippumaton) vapaasta käytöstä on noin 800 henkeä työllistävä ja valtavirran mukaisia pelejä tuottava ja julkaiseva Crytek, joka kutsuu itseään riippumattomaksi tuottajaksi (Crytek 2016).

Tällainen itsensä indieksi nimeäminen heijastaa paitsi määrittelemisen vaikeutta myös pelintekijöiden kokemaa jonkinasteista ylpeyttä indie-statuksesta. Vuoden 2013 Game Developer's Conferencessä tehdyssä kyselyssä 53 % vastaajista ilmoitti olevansa indiekehittäjiä (GDC 2013). Johtuipa tämä sitten tekijöiden taiteellisista ambitoista tai indiebuumin aikaansaamasta indie-markkinan kasvusta, tekijöiden oma halukkuus leimautua

indie-tekijöiksi – varsinkin satunnaistuotantojen ulkopuolella – on kiinnostava ulottuvuus ja mahdollisen jatkotutkimuksen aihe.

Oman ulottuvuutensa indie-kysymykseen tuovat erilaiset pelijamit ja pelinkehityskilpailut. Suomessa Assembly-festivaalien pelinkehityskilpailuja varten on tuotettu kymmeniä pelejä, joista jotkut ovat jatkojalostuneet kaupallisiksi tuotteiksi. Yleensä harrastelijoiden tekemissä kilpailupeleissä on usein nähtävissä anarkiaa ja valtavirran vastustamista, joten pelien indie-arvo on vahva. Pelijameissa puolestaan kokoonnutaan yleensä viikonlopuksi tekemään paikan päällä annetun teeman ympärille pelejä. Pelkästään 48 tunnin aikarajoitus ja ulkoa annettu teema saavat aikaan vahvaa valtavirrasta poikkeavuutta ja vastakulttuuri-vivahdetta (Kultima ym. 2016). Toisaalta tammikuussa 2016 järjestettyyn Global Game Jamiin osallistui 36 000 tekijää 93 maasta tekemään pelejä aiheesta ”rituaali” (GGJ 2016). Yksittäiset pelit ovat usein erittäin innovatiivisia ja rohkeita, mutta onko tapahtuman laajuus riittävä syy kyseenalaistaa Global Game Jamin indie-ulottuvuus valtavirtaan kuulumattomuuden nojalla?

Indie-kulttuuri on siis edelleen vaikeasti määriteltävä monitahoinen ilmiö, jossa pelaajilla, tekijöillä, julkaisijoilla ja kaupallisuudella on omat roolinsa. Indie-pelien suosion kasvu on kasvattanut indie-pelien myyntiä ja sitä kautta myös median huomiota samoihin lukemiin perinteisten suurjulkaisujen kanssa. Suurten julkaisijoiden tuottamat indie-henkiset pelit sekä niiden omissa kauppapaikoissaan myymät riippumattomien tekijöiden tuotteet eivät ainakaan helpota indie-pelien määrittelyä tuotannollisten seikkojen perusteella. Tätä indien nousua valtavirtaan ja siitä seuraavaa indien määrittelemisen vaikeutta käsittelevät omissa tutkimuksissaan ainakin Ruffino (2013), Lipkin (2013) ja Parker (2013).

Indie-pelien ja -tekijöiden määrittelemisen problematiikkaa kuvaa hyvin *Minecraft* ja sen tuotannollinen tarina. Yhden miehen projektista lähtenyt selvästi valtavirrasta poikkeavan näköinen peli kasvoi yllättäen valtavien suosituksi tuotteeksi, joka on käännetty niin pelikonsolille kuin mobiililaitteille. Pelin alkuperäinen tekijä ja tuotantoyhtiön perustaja, Markus ”Notch” Persson, myi *Minecraftin* Microsoftille 2,5 miljardilla dollarilla (Ovide 2014). Vaikka peli itsessään on edelleen hyvin samanlainen kuin alun perin, työskentelee sen parissa nykyään kymmeniä, ellei satoja ihmisiä. Vieläkö *Minecraft* on indie-peli, vai muuttiko yrityskauppa myös pelin valtavirtatuotteeksi, vaikka peli itsessään ei juurikaan muuttunut? Vai oliko *Minecraft* indie-ideologian vastaista valtavirtaa jo silloin, kun sen parissa työskenteli vain muutama ihminen, mutta sillä oli jo miljoonia pelaajia?

Pelien ja tuottajien riippumattomuudelle on siis käytössä monia erilaisia määritelmiä. Tällä hetkellä mikään määritelmä ei tunnu saavuttaneen muita merkittävämpää asemaa. Lisäksi indien määritelmät muuttuvat jatkuvasti pelaajien, pelintekijöiden ja median käytäessä termiä varsin vapaasti ja uusilla tavoilla. Tutkimuksessa, mediassa ja pelintekijöiden

ja pelaajien kielenkäytössä indie tarkoittaa ainakin seuraavia seikkoja:

- rahoituksellinen riippumattomuus
- itsejulkaiseminen ja indiejulkaisijat
- valtavirrasta poikkeavuus
- valtavirtaa vastaan tietoisesti asettuminen
- sisältöjen henkilökohtaisuus
- pelillinen kokeilullisuus
- kehittäjien ja pelaajien yhteisöllisyys.

Tässä tutkimuksessa keskitytään käsittelemään indie-tuotantoja enimmäkseen julkaisupoliittisesta näkökulmasta. Tekijän ja julkaisijan suhde on kohtalaisen helposti mitattavissa, mikä sopii kvantitatiivisen aineiston käsittelemiseen hyvin. Peliin jakaminen indieen ja valtavirtaan sisällöllisten ja taiteellisten seikkojen perusteella on huomattavasti moniselitteisempää ja vaikeampaa eikä täten mahtunut tämän tutkimuksen piiriin. Pelituottajien rahoituksellisen riippumattomuuden selvittäminen puolestaan olisi usein jopa mahdotonta.

Tutkimusmenetelmät

Tämä tutkimus koostuu kahdesta osiosta. Ensimmäisessä osiossa käsitellään indie-pelien näkyvyyttä suomalaisessa pelimediassa. Aineistona käytetään *Pelit*-lehdessä elokuun 2014 ja heinäkuun 2015 välisenä aikana julkaistuja peliarvosteluita. Aineiston valinta perustuu kymmenen vuotta aiemmin suoritetun indie-pelitutkimuksen vastaavaan aineistoon, jossa *Pelit*-lehdessä arvosteltuja pelejä käytettiin valtavirtaa edustavana vertailuaineistona, kun tutkittiin erilaisista verkkolähteistä kerättyjen indie-pelien genrejakaamaa.

Vanhan aineiston ei ajateltu sisältävän juurikaan indie-pelejä tai pelintekijöiden itse julkaisemia pelejä, koska tuohon aikaan digitaaliset kauppapaikat tekivät vasta tuloaan ja käytännössä pelin saaminen myytäväksi kaupan hyllyyn ja sitä kautta myös arvosteltavaksi lehteen vaati jonkinasteista julkaisijatoimintaa. Indie-pelien näkyvyyden edes peliharrastajille suunnatussa mediassa ajateltiin olevan lähellä nollaa.

Lehden peliarvosteluista kerättiin pelien nimien lisäksi pelien tekijä- ja julkaisijatiedot sekä arvostelussa mainitut laitealustat. Näiden tietojen perusteella luotiin kuva peliharrastajille suunnatussa mediassa arvosteltujen pelien tekijä-julkaisija-yhteydestä, mikä toimi perustana pelien indie/ei-indie-jaottelulle. Lisäksi otettiin selvää, koskiko arvostelu mahdollisesti jonkin pelin jatko- tai lisäosaa tai oliko se osa jotain suurempaa brändiä. Tämän tiedon avulla pystyttiin hahmottamaan indie-pelien ja muiden tuotantojen yksilöllisyyttä.

Lehdistöaineiston valikoituminen suomenkieliseen materiaaliin kansainvälisen tarjonnan sijaan on saattanut vaikuttaa tutkimukseen päätyneiden pelien genre- ja maantieteellisiin jakaumiin. *Pelit*-lehdessä on perinteisesti annettu paljon palstatilaa strategia- ja simulaattoripeleille, joiden osuus kansainvälisessä lehdistössä saattaa olla pienempi. Lisäksi kotimaiset lehdet kirjoittavat mielellään myös pienemmistä kotimaisista peleistä, joten kotimainen indie- ja harrastelijapelitearjonta saattaa olla yliedustettuna suhteessa ulkomaisiin lehtiin. Toisaalta viime vuosina myös muun muassa englantilainen *Edge*-lehti on kirjoittanut useita laajoja juttuja suomalaisesta peliteollisuudesta. Tällä kertaa tutkituissa lehdissä ei peliarvostelujen lisäksi julkaistu erityisesti indie-peleihin liittyviä muita artikkeleita, mutta tämä johtunee lähinnä sattumasta. Esimerkiksi huhtikuun 2016 *Pelit*-lehdessä oli laaja artikkeli indie-pelien taiteellisesta tyylistä. Lisäksi *Pelaajassa* on julkaistu säännöllisesti Indie-skene-kolumnia jo useiden vuosien ajan.

Peliharrastajille suunnatussa julkaisussa indie-pelit pääsevät todennäköisesti paljon paremmin esille kuin esimerkiksi yleisissä sanoma- ja aikakauslehdissä. Niissäkin peliarvostelujen määrä on selkeästi noussut verrattuna kymmenen vuoden takaiseen tilanteeseen. Indie-pelien nouseminen pelikulttuurin valtavirtaan on tapahtunut yhtä matkaa pelien yleisesti hyväksytyksi valtavirtaharrastukseksi nousemisen kanssa.

Tutkimuksen toisessa osassa arvioitiin indie-pelien merkitystä pelimarkkinalle keräämällä tietoja suosituimmista peleistä ja erityisesti indie-leiman saaneista peleistä Steam-kauppapaikassa. Tiedot kerättiin käymällä läpi Steam Spy -palvelun eri peligenrejen omistetuimpien pelien listoja ja koostamalla niistä yksi Steamin suosituimpien pelien lista. Tältä listalta etsittiin indie-peleiksi määritellyt pelit ja verrattiin niiden määriä ja sijoituksia listan muihin peleihin. Näin pystyttiin osoittamaan indie-pelien nousseen merkittävään asemaan suurimassa digitaalisessa pelikaupassa. Peliin määrien lisäksi Steamin indie-peleille suoritettiin samanlainen tekijä-julkaisija-analyysi kuin *Pelit*-lehden aineistolle.

Tutkimuksessa valittiin indie-pelejä edustamaan pelit, joille pelin tekijä tai julkaisija oli määrittänyt yhdeksi genreksi ”indie”. Moniulotteisessa ja elävässä indie-määritelmien joukossa tämä määritelmä lienee varmimmasta päästä. Steamissa myös pelaajat voivat antaa peleille erilaisia määritteitä, mutta niiden luotettavuus ei ole tuotannollisen indie-määritelmän kannalta yhtä uskottava. Pelaajien yleisesti käyttämänä keinona määritellä indie-pelejä Steamin ”tagit” ovat kuitenkin mielenkiintoinen instrumentti.

PC-alustalla Steam on erittäin merkittävä markkinapaikka. Niinpä sen pelitarjonta riittää antamaan kattavan ja uskottavan kuvan alustan menestyneimmistä kaupallisista peleistä. Se ei kuitenkaan kerro mitään mobiilipelien myynnistä tai suosiosta eikä kovin luotettavasti myöskään konsolipelimarkkinasta, missä indie-tuotannot ovat myös päässeet esille digitaalisten kauppapaikkojen ilmestymisen myötä.

Indie ja pelimedia

Tätä tutkimusta varten käytiin läpi *Pelit*-lehden numerot elokuusta 2014 heinäkuuhun 2015. Lehtien peliarvosteluista listattiin pelien tekijät, julkaisijat ja laitealustat, sekä arvioitiin, oliko arvosteltu peli jatko-osa, lisäosa tai muuten johonkin sarjaan tai brändiin kuuluva tuote. Tämä otos vastaa kymmenen vuotta aiemman tutkimuksen lehdistöaineistoa. *Pelit*-lehti valikoitui alkuperäisen tutkimuksen lähteeksi koska kirjoittajalta löytyy kaikki materiaali omista arkistoista. Vuonna 2005 suomenkielistä pelimediaa edusti *Pelit*-lehden lisäksi vain tuolloin konsolipeleihin keskittynyt *Pelaaja*-lehti. Koska tuohon aikaan pelikonsolien digitaalinen pelimyynti oli vielä lähinnä kokeiluasteella, ei konsolien indie-peleistä voinut vielä kunnolla puhua. Lisäksi lehtien arvostelemat pelit olivat suurelta osin samoja, joten toisen lehden tuominen mukaan tutkimukseen ei olisi juurikaan laajentanut otantaa.

Peliarvostelujen perusteella on mahdotonta sanoa, onko pelin tekijä saanut toimintansa rahoittamiseen ulkopuolista rahaa tai sijoittajia. Peliin taiteellisia tai sisällöllisiä indie-arvoja ei myöskään tämän tutkimuksen puitteissa pystytty arvioimaan. Graafisten tai sisällöllisten ominaisuuksien arvioimiseksi pelejä olisi pitänyt päästä pelaamaan, eikä yli 260 pelin tai edes 70 indie-pelin kokeilemiselle ollut aikaa saatika rahaa. Ruutukaappauksen perusteella olisi mahdollista tehdä suurpiirteisiä taiteellisia arvioita, sillä vaikka nykyiset kaupalliset indie-pelit eivät välttämättä eroa suurten julkaisijoiden peleistä, on kokeneella harrastajalla hyvä todennäköisyys arvata pelin tuotannollinen riippumattomuus ruutukaappauksen perusteella. Aiemmin indie-peleille tyypillistä taiteellisempaa kokeellisuutta löytyy myös esimerkiksi Ubisoftin *Valiant Hearts*:sta. Toisaalta joidenkin indie-pelien fotorealistinen grafiikka pärjää vertailussa suurten studioiden tuotoksille.

Peliarvosteluille ei suoritettu tekstianalyysiä riippumattomuuteen tai indieen viittaavien sanojen löytämiseksi. Joitain pelejä, kuten *Monument Valley*, kutsuttiin arvosteluissa indie-peleiksi (Pelit 4/2015). Toisinaan peliarvosteluissa viitattiin indie-ilmiöön kokonaisuudessaan. Yleensä arvostelijat eivät kuitenkaan nimenneet pelejä indietuotannoiksi, vaikka ne tyylillisesti tai tuotannollisilta arvoiltaan sellaisia selkeästi olivat. Esimerkiksi *A Bird Story*n arvostelussa Juho Kuorikoski kuvaa peliä hyvin tyypillisillä indie-pelitermeillä: ”A Bird Story on vajaan tunnin mittainen, pelillisesti erittäin rajoittunut kokemus, mutta tarina hiipii ihon alle perin pohjin ravistelemaan perinteiseen tarinankerontaan tottunutta hiilenmustaa sydäntäni.” (Pelit 12/2014). Toisin sanoen peli on lyhyt, fokusoitunut tarkasti yhteen asiaan ja eroaa perinteisistä peleistä oleellisesti - seikkoja, jotka muun muassa Kempainen (2008) on maininnut indie-pelien tyypillisinä piirteinä.

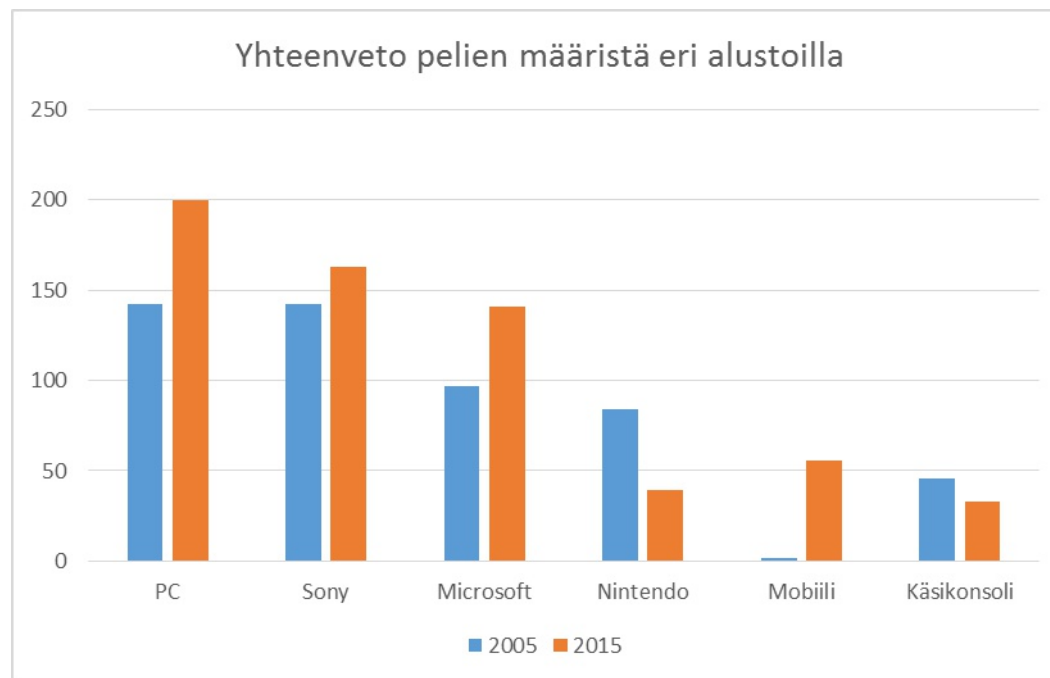
Tarkasteluajanjaksena *Pelit*-lehdessä arvosteltiin 269 peliä. Näistä valtaosa (200) oli leh-

den tietojen mukaan saatavana PC-alustalle uusimman konsolisukupolven seurattessa reilusti perässä (PS4: 97, Xbox One: 80). Aiemman tutkimuksen materiaalissa pelejä oli yhteensä 301 kappaletta, joista PC:lle ja PlayStation 2:lle oli molemmille saatavissa 142 peliä, alkuperäisen Xboxin jäädessä 97 julkaisuun. Vaikka arvosteluissa mainittujen erilaisten laitealustojen määrä on kasvanut kymmenessä vuodessa seitsemästä kuuteentoista, ovat peliarvostelut keskittyneet vahvasti PC-peleihin.

Kuva 1 esittää eri alustoille saatavissa olleiden pelien määrät vuosina 2005 ja 2015. Vuoden 2015 tilastossa PC-alusta käsittää Windows-käyttöjärjestelmälle, Applen OS X:lle ja Linux-käyttöjärjestelmille saatavissa olleet pelit. Käytännössä kaikki OS X:lle ja Linuxille saatavat pelit ovat saatavissa myös Windows-käyttöjärjestelmälle, joten vuoden 2015 PC-palkki muodostuu Windows-peleistä. Vuonna 2005 OS X ja Linux eivät olleet edustettuina aineistossa ollenkaan. Vuonna 2015 Linuxille saatavia pelejä arvosteltiin enemmän kuin Nintendon uusimmalle 3DS-käsi-konsolille, mikä osaltaan kertoo laitealustojen painopisteiden muuttumisesta. Vuoden 2005 mobiilipelit olivat kaksi Nokian N-Gage-puhelimelle julkaistua peliä, vuonna 2016 mobiilialusta käsittää iOS- ja Android-alustat. Käsi-konsolien on puolestaan laskettu mukaan kaikki Nintendon ja Sonyn kannettavat pelilaitteet.

Kuva 1 havainnollistaa myös tiettyjen alustojen yksinoikeusjulkaisujen vähenemistä ja pelijulkaisujen leviämistä mahdollisimman monelle alustalle. Vuonna 2005 pelien kaikilla alustoilla yhteenlaskettujen julkaisujen suhde pelien nimikemäärään oli noin 1,7, eli keskimäärin pelit julkaistiin korkeintaan kahdelle eri alustalle. Vuonna 2016 tuo suhdeluku oli noin 2,4, eli jokainen peli on saatavissa noin 40 % laajemmalla laitevalikoimalla kuin ennen. Nämä suhdeluvut perustuvat kuitenkin *Pelit*-lehden antamiin tietoihin, eivät- kää välttämättä pidä tarkasti paikkaansa johtuen pelien julkaisuista eri aikoihin eri alustoille sekä arvostelujen kirjoittamisen aikaan saatavissa olleen julkaisutiedon epävarmuudesta.

Arvosteltujen pelien keskittyminen PC-peleihin antaa pelien kokonaismarkkinasta vääristyneen kuvan. Samalla kun *Pelit*-lehdessä arvosteltiin vuoden aikana 35 Applen mobiililaitteille saatavilla olevaa peliä, julkaistiin kyseiselle alustalle noin 500 uutta peliä päivässä (Graft 2015). Peliin kokonaistarjontaa tai -markkinaa enemmän PC-keskittymä kertoo peliharrastajien mielenkiinnon kohteista. Suuri osa mobiililaitteille julkaistuista peleistä on keveitä kasuaalipelejä, jotka eivät välttämättä kiinnosta pelaamiseen harrastuksena suhtautuvia pelaajia. Samalla PC:n vapaus ja avoimuus kehitys- ja julkaisualustana on mahdollistanut riippumattomien pelintekijöiden itsenäisen julkaisu-toiminnan, mikä puolestaan on pelikonsolipuolella paljon vaikeampaa.



Kuva 1. Eri laitealustoille julkaistujen pelien määrät 2005 ja 2015.

Tekijän ja julkaisijan suhde

Vuosien 2014–2015 peliarvosteluaineistoa tutkittaessa tekijän ja julkaisijan suhteesta muodostui keskeinen indie-kriteeri. Aineisto jaettiin tämän suhteen perusteella viiteen kategoriaan: indie, puoliriippumaton tekijä, indiejulkaisija, suurjulkaisijan oma tuotanto ja perinteinen tekijä-julkaisijamalli. Tällainen jaottelu käsittelee pelejä ja niiden riippumattomuutta tuotannollisista näkökulmista, jättäen indie-estetiikan, tekijän sisäiset motiivit ja muut indie-kulttuuriin liitetyt tuotannon ulkopuoliset arvot huomiotta. Se ei myöskään kerro mitään pelintekijän rahoituksesta tai sijoittajien mukanaolosta. Pelien joukkorahoitukseen ei myöskään oteta kantaa.

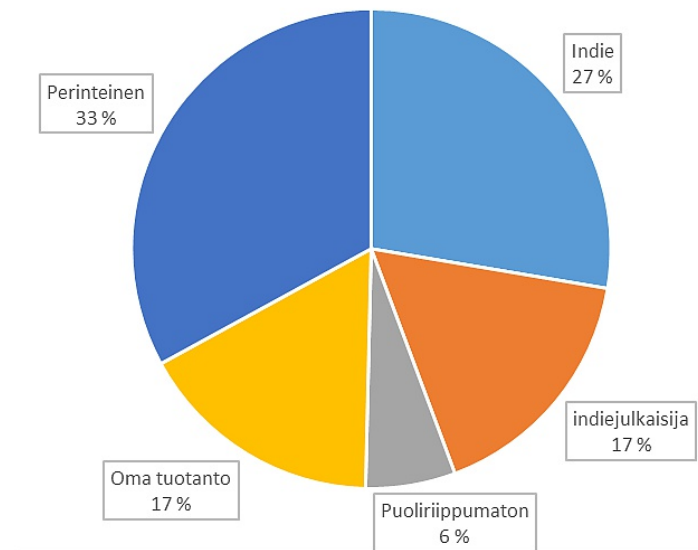
Puhtaasti indie-peleiksi määriteltiin tässä tutkimuksessa pelit, joille arvostelussa mainittiin pelkästään tekijä, joka ei ole mikään tunnetuista suurista pelitaloista. Pelien taustoja tarkastettiin satunnaisilla verkkohauilla sekä tekijöiden kotisivukatsauksilla. Lisäksi selvästi epävarmoissa tapauksissa, esimerkiksi kun pelin ruutukaappaukset tai peliarvostelu antavat ymmärtää pelin olevan laaja tai valtavirtaan kuuluva, tarkastettiin julkaisijatietoja myös muista lähteistä. On kuitenkin mahdollista, että tähän joukkoon on eksynyt joitain

pelejä, joilla on tekijöiden ulkopuolinen julkaisija.

Tässä tutkimuksessa puoliriippumattomiksi tekijöiksi on laskettu Rovion, Telltale Gamesin ja Double Fine Productionsin kaltaiset, usein ilman julkaisijaa toimivat pelituottajat, joilla on mahdollisuus julkaista useita, jopa eri brändeihin kuuluvia pelejä samana vuonna. Tällainen toiminta vaatii useita yhtiön sisäisiä pelinkehitystiimejä sekä hyvän taloudellisen perustan pelien tekemiselle. Yhtiöiden työntekijämäärä lasketaan yleensä 50–100 työntekijän luokkaan. Rahoituksen ja omistuksen puolesta nämä yhtiöt voivat olla täysin riippumattomia tai niillä voi olla takanaan rahoittajia. Kemppaisen (2009) määritelmän mukaan puoliriippumattomat toimijat eivät ole minkään julkaisijan omistuksessa ja voivat tapauskohtaisesti työskennellä eri julkaisijatahojen kanssa tai ilman niitä. Tässä tutkimuksessa kuitenkin tarkasteltiin pelituottajia, ei niinkään niitä tekeviä yhtiöitä, joten puoliriippumattomuus määräytyy lähinnä tuotantoyhtiön koon mukaan.

Indie-julkaisijoiden julkaisemiksi laskettiin pelit, joissa julkaisijaksi oli mainittu eri instanssi kuin tekijäksi, mutta jonka julkaisija joko itse määrittelee itsensä indie-julkaisijaksi tai on muuten pienempi tai vähemmän tunnettu kuin suuriksi julkaisijoiksi määritellyt tahot. Tässäkin tapauksessa voidaan käydä keskustelua siitä, missä menee indie-julkaisijan ja suuren julkaisijan välinen raja tai pitäisikö indie-julkaisijaksi laskea vain itsensä sellaisik-

Osuus kaikista peleistä (%)



Kuva 2. Eri indie-asteiden osuus kaikista arvostelluista peleistä.

si määrittelevät tahot. Rajatapauksista esimerkkinä olkoon Focus Home Interactive, joka määrittelee itsensä independent-julkaisijaksi, mutta joka pörssilistattuna noin 70 työntekijän yrityksenä tekee noin 70 miljoonan euron liikevaihtoa (Focus 2016). Tässä tutkimuksessa Focus laskettiin indie-julkaisijaksi mutta Koch Median omistama Deep Silver perinteiseksi julkaisijaksi johtuen jälkimmäisen tiivistä kytköksistä suureen emoyhtiöönsä.

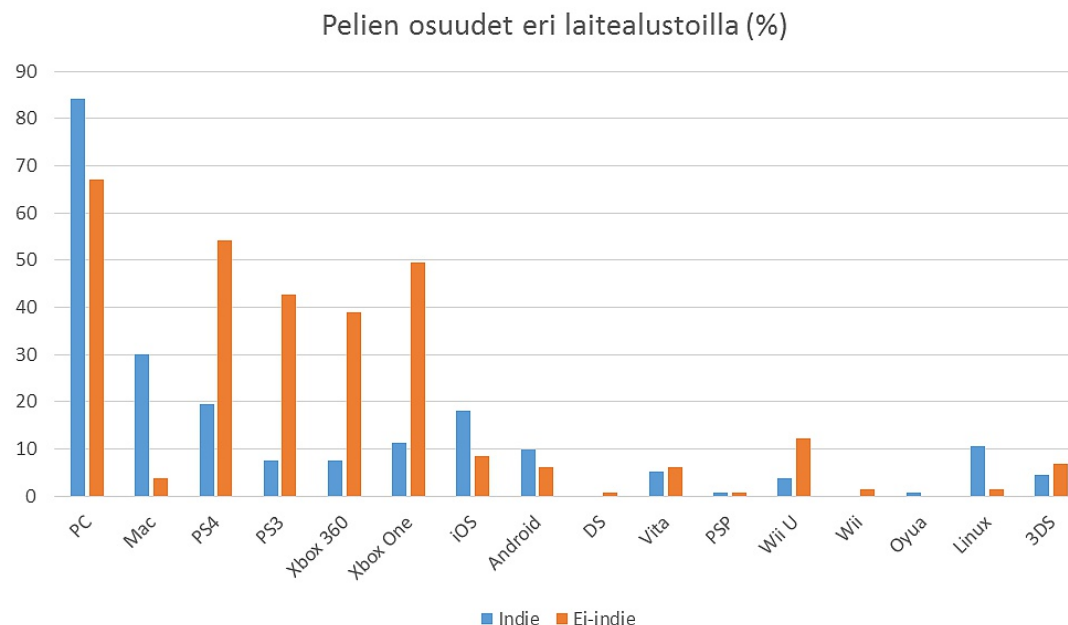
Suurjulkaisijan omaksi tuotannoksi on tässä tutkimuksessa laskettu pelit, joissa tuottaja ja julkaisijana on mainittu sama yhtiö mutta mahdollisesti sen eri osastot. Esimerkiksi *Watch Dogs – Bad Blood* -lisäosan tekijäksi on merkitty Ubisoft Montpellier ja julkaisijaksi Ubisoft. Tässä kategoriassa voi olla pieniä virhetulkintoja perinteisen tuottaja-julkaisija-mallin kanssa, koska kaikkien tuottajien omistajuussuhteiden selvittäminen ei mahtunut tutkimuksen sisältöön. Lisäksi joissain tapauksissa kuten suomalaisen Red Lynx -studion ja sen omistaman Ubisoftin keskinäiset vastuun- ja vapaudenjaot ovat yhtiöiden välisiä salaisuuksia, joista ulkopuolelle on kerrottu studion täydellistä taiteellista vapautta omistajuussuhteista huolimatta.

Perinteisellä tuottaja-julkaisija-mallilla julkaistuiksi peleiksi laskettiin pelit, joiden tekijä ja julkaisija ovat eri yhtiöitä ja joissa julkaisijan koko on tuhansien työntekijöiden ja satojen

miljoonien eurojen liikevaihto luokkaa. Tämä on huomattavasti laajempi otos kuin Kempaisen (2008) määrittelemät ”neljä suurta”. Tähän joukkoon kuuluvat edelleen kolme suurta konsolivalmistajaa, Nintendo, Sony ja Microsoft, mutta mukaan on laskettu myös Square Enixin, Activisionin ja Ubisoftin kaltaisia julkaisijoita. Muutos kymmenen vuoden takaiseen luokitteluun on perusteltu, koska muun muassa mobiilipelien suosion räjähdys ja digitaalisen jakelun yleistymisen ovat levittäneet kasvun mahdollisuuksia perinteisiä laitteistoportinvartijoita laajemmalle.

Tällä jaottelulla *Pelit*-lehdessä arvostelluista peleistä 28 % oli puhtaasti julkaisijasta riippumattomia indie-studioiden tuotteita. Puoliriippumattomien tekijöiden pelejä aineistossa oli 6 %. Peleistä 17 % oli julkaistu indie-julkaisijan avustuksella. Suurten julkaisijoiden omia tuotoksia oli 17 % ja perinteisellä tuottaja-julkaisija-mallilla markkinoille tuotuja pelejä oli suurin, 33 %:n joukko.

Puoliriippumattomien tekijöiden pieni osuus (16 peliä) viittaa siihen, että kyseiseen kategoriaan tulisi todennäköisesti sisältyä enemmän indie-leiman saaneita pelejä. Toisaalta, kategoria voitaisiin joiltain osin liittää indie-kategoriaan. Aineiston prosenttiosuuksista löytyy mielenkiintoinen symmetria: indie-julkaisijoiden julkaisemien pelien osuus on täsmälleen sama, kuin suurten julkaisijoiden omien pelituotantojen osuus. Samoin puhtaiden



Kuva 3. Indie- ja ei-indie-pelien osuudet eri laitealustoilla. Indie-peleihin on laskettu mukaan indie, indiejulkaisija ja puoliriippumaton tuottaja -kategoriat. Ei-indiessä on mukana suurten julkaisijoiden omat tuotannot ja perinteisellä mallilla julkaistut pelit.

indie-tuotantojen osuus on lähes sama kuin perinteisellä mallilla julkaistujen pelien osuus. Koska arvosteltujen pelien joukossa indie-tuotantojen tai -julkaisujen osuus on muuttaman pelin tarkkuudella puolet kaikkien arvosteltujen pelien, näyttäisivät indie-pelit olevan hyvin edustettuna ainakin peliharrastajille suunnatussa mediassa.

Kymmenen vuotta aiemmin kerätyn vastaavan aineiston tuottajatiedot ovat kadonneet, joten kyseisestä aineistosta ei ole tallessa vastaavanlaista tuottaja-julkaisija-analyysiä. Vuonna 2005 pelien digitaalinen myynti oli kuitenkin hyvin pientä, eikä itsenäisellä pelitalolla ollut käytännössä mahdollisuutta saada peliään kauppohen hyllyille muuten kuin julkaisijan avustuksella. Näin ollen voidaan olettaa, että silloisen tutkimusaineiston noin 300 pelin joukossa olisi ollut vain harvoja ilman julkaisijaa myytyjä pelejä. Tällä perusteella kyseinen aineisto aikanaan valikoitui indie-pelien verrokkiryhmäksi valtavirran puolelta.

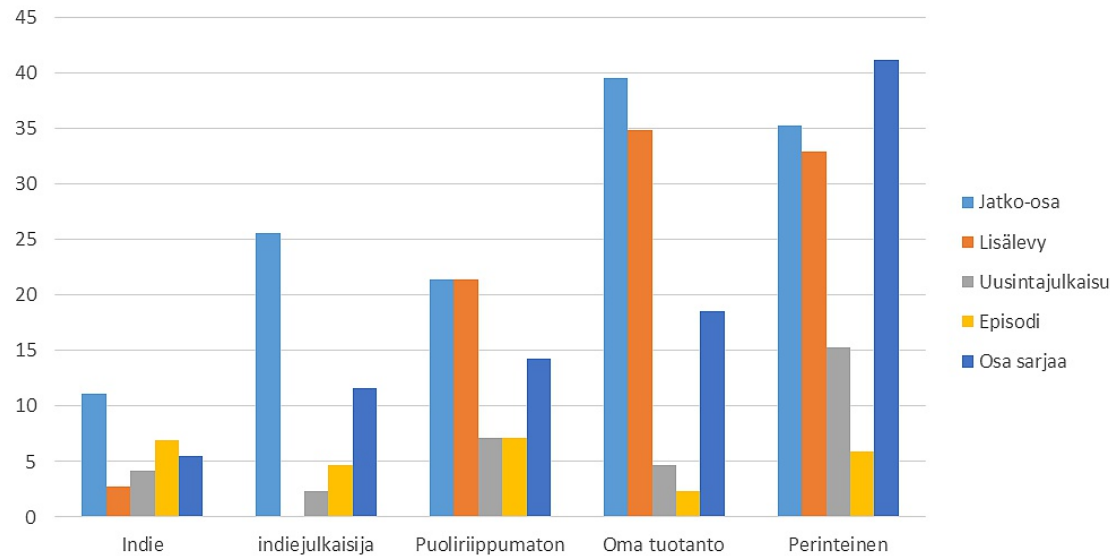
Kuvasta 3 nähdään selvästi, että indie-julkaisut ovat lehdistöaineiston perusteella yleisempiä avoimilla julkaisualustoilla ja varsinkin tietokoneilla. Erityisesti OS X- ja Linux-käyttöjärjestelmille julkaistuista peleistä merkittävä osuus on indie-tuotantoja. Sony ja Microsoftin konsoleille julkaistujen pelien markkinoita hallitsevat suurten yhtiöiden omat tuotannot ja perinteisellä julkaisumallilla julkaistut pelit.

Uutuus ja uusiokäyttö

Indie-peleistä puhutaan usein innovatiivisina ja omintakeisina peleinä, jotka välttävät valtavirtatuotantojen riskien minimointiin pyrkivän hittituotteiden monistamisen ja laajentamisen. *Pelit*-lehdessä arvosteltujen pelien ja lisäosien määrän suhteellisen analyysin perusteella indie-tuotannoissa todella julkaistaan vähemmän jatko-osia ja laajennuksia. Lisäksi indie-pelit kuuluvat valtavirtapelejä harvemmin johonkin suurempaan pelisarjaan tai liittyvät tiettyyn brändiin.

Vaikka puhtaasti indie-peleiksi tässä tutkimuksessa luokitelluista peleistä 11 % oli jatko-osia ja indie-tuottajien ja keskisuurten tekijöiden peleistäkin reilut 20 %, ovat prosenttiosuudet huomattavasti pienempiä kuin suurten julkaisijoiden omien tuotantojen (39 %) ja perinteisellä mallilla julkaistujen jatko-osien osuudet (35 %). Tämä voi johtua paitsi indie-tekijöiden halusta tehdä uutta ja innovoida myös siitä, että suurin osa indie-firmit on vain muutaman vuoden ikäisiä. Näin ollen niille ei ole ehtinyt kertyä samanlaista aineettoman pääoman kirjastoa kuin perinteisille julkaisijoille. On myös kiinnostavaa, että jo indie-julkaisijan tullessa mukaan julkaisuprosessiin jatko-osien suhteellinen määrä enemmän kuin kaksinkertaistuu.

Jatko-osat, laajennukset, uusintajulkaisut, episodimaisuus ja brändiosallisuus (%)



Kuva 4. Jatko-osien, laajennuksien, uusintajulkaisujen, episodimaisuuden ja brändiin kuulumisen osuudet eri indie-asteissa.

Pelien myyntiaikaa ja elinikää laajentavat lisälevyt tai dlc-paketit (*downloadable content*) puuttuvat lähes täysin indie-tekijöiden ja -julkaisijoiden tarjonnasta. Lisälevyt ovat pelien julkaisijoille kohtalaisen turvallinen tapa jatkaa suosittujen pelien myyntiaikoja ja pitää yllä ihmisten mielenkiintoa pelejä kohtaan. Nykyään dlc-pakettien avulla saadaan toisinaan peli aiemmin markkinoille, koska julkaisija voi täydentää pelin sisältöä myöhempien lisäosien avulla. Pelaajien keskuudessa tällainen toiminta on herättänyt paljon närää, sillä esimerkiksi heti pelin julkaisupäivänä ostettavissa olevien lisäosien pitäisi monien mielestä sisältyä itse peliin.

Jatko-osien ja lisälevyjen tapaan myös pelin kuuluminen laajempaan pelisarjaan yleisyytyy vahvasti mentäessä indiestä kohti perinteistä julkaisumallia. Tällaisiksi tapauksiksi laskettiin esimerkiksi erilaiset Mario-pelit, jotka eivät välttämättä ole aiempien Mario-sarjojen suoria jatko-osia. Usein sarjan osiksi merkityt pelit ovat myös jonkin tunnetun ja laajan brändin jonkin pelisarjan jatko-osia. Osuudet osoittavat varsin selkeästi, kuinka suuret julkaisijat nojaavat vahvasti omiin vahvoihin ja hyvin myyviin brändeihinsä.

Uusien konsolisukupolvien myötä pelialalla on alettu nähdä enenevässä määrin aiempien menestyspelien kosmeettisesti paranneltuja uudelleenjulkaisuja. Uusien grafiikkaominaisuuksien myötä vanhat pelit saadaan myytyä samalle yleisölle uudes-

taan, koska ihmiset tuntuvat pitävän vanhojen pelimuistojen uudelleen kultaamisesta. Uudelleenjulkaiseminen on kaikissa muissa luokissa kuin perinteisellä mallilla tuotettujen pelien kohdalla vain muutamien prosenttien luokkaa. Perinteisessä mallissakin puhutaan noin 15 %:n osuudesta, mikä kappalemääräisesti tarkoittaa kolmeatoista peliä. Ennakko-odotusten vastaisesti myös indie-puolelta löytyy uudelleenjulkaisuja. Nämä ovat *Homeworldin* ja *Grim Fandangon* kaltaisten vanhojen PC-pelien nykyaikaistettuja versioita, joiden tuotannosta vastaavat pelin oikeudet käsiinsä saaneet faniit – usein joukkorahoituksen avulla. Suurten julkaisijoiden kohdalla kyse on käytännössä aina tuottajan ja julkaisijan omien vanhojen tuotteiden tuomisesta uusille alustoille.

Pelien julkaiseminen episodimaisesti 3–5 osassa on yleistynyt viime vuosina. Telltale Gamesin *Sam & Max* -sarjan myötä episodimaisuus – ja tuotantokausiajattelu – nousivat pelaajien ja pelintekijöiden tietoisuuteen. Telltale Gamesin onnistumisten ja menestyksen myötä myös muut julkaisijat ovat alkaneet kokeilla episodimaista julkaisemista tuotannon riskien pienentämiseksi. Episodimaisuutta on toisinaan nostettu indie-tuottajien uudeksi mahdollisuudeksi, mutta tämän tutkimuksen perusteella se ei ole erityisesti indie-tuottajien erityisaluetta. Episodimainen julkaisu on vielä varsin pientä, eikä eri tekijä- ja julkaisijamallien välillä ole suurta suhteellista eroa. Tutkimusajankohtana

vain noin viisi prosenttia peleistä julkaistiin episodimaisessa muodossa.

Vuosien 2004–2005 materiaalin noin 300 arvostellun pelin joukossa oli 136 jatko-osaa ja 11 lisäosaa. Prosentuaalisesti jatko-osia oli noin 45 % kaikista arvostelluista tuotteista. Jatko-osien osuus on selkeästi suurempi kuin uuden aineiston kokonaismäärässä näkyvä 26 %. Toisaalta se on kohtalaisen lähellä uuden materiaalin ei-indieksi määrittelyjen pelien lähes 40 %:n osuutta. Jos oletus vanhemman materiaalin edustavuudesta valtavirtatuotantoja kuvaavana materiaalina pitää paikkansa, näyttäisi suurten julkaisijoiden riskejä välttävä toimintamalli luottavan menestyssarjojen voimaan yhtä vahvasti nyt kuin kymmenen vuotta sitten.

Lisäosien noin 3 %:n osuus kymmenen vuotta vanhassa aineistossa on lähes häviävän pieni verrattuna uudemman aineiston 11 %:n kokonaisuuteen. Uudessa aineistossa ainoastaan pienet indie-tuotannot ja indie-julkaisijoiden kautta julkaistut tuotteet sisälsivät yhtä pienen osuuden lisäsisältöpaketteja. Suurten julkaisijoiden julkaisuissa lisäosien osuus on yli kymmenkertainen verrattuna vanhaan materiaaliin. Myös puoliriippumattomien tekijöiden tuotannosta yli 20 % on lisäsisältöä.

Digitaalisen jakelun yleistyminen on mahdollistanut lisämateriaalin myynnin helposti parilla hiiren klikkauksella. Suurten pelituotantojen tapauksessa pelit ovat usein laajoja ja rönstyileviä kokonaisuuksia, joiden kylkeen on suhteellisen helppo tuottaa esimerkiksi uusia kartoja, tehtäviä tai tarinan kaaria. Ei ole tavatonta, että tuotannon aikana joudutaan karsimaan jo suunniteltuja tai jopa osittain toteutettuja osioista pois pelistä, jotta tuotantobudjettia ja aikataulua saadaan karsittua. Tällaiset osat on jo valmiiksi suunniteltu kiinteäksi osaksi pelin maailmaa, joten niiden lisääminen jälkikäteen on huomattavasti helpompaa kuin lisäsisällön tuominen esimerkiksi hyvin tasapainotettuun, pieneen toiminta- tai strategiapeliin.

Suurten julkaisijoiden kiinnostus lisäosia kohtaan on hyvin pitkälti taloudellisen riskin minimointia. Indie-maailmassa pelin tekijällä on ehkä pelinsä suhteen yksi suuri visio, jonka hän haluaa saada peliin mukaan kokonaisuutena. Kun peli on valmis, tekijä saattaa kokea antaneensa kaikkensa kyseiseen aiheeseen liittyen eikä enää jaksa tai halua jatkaa saman pelin parissa, vaan suuntaa mieluummin kohti seuraavaa kiinnostuksen kohdetta. Toisaalta indie-tuottajien vähäinen kiinnostus lisäosia kohtaan voi johtua myös indie-tekijöiden lyhyemmästä kokemuksesta pelituotannossa, sekä tiimien osaamisalueiden keskittymisestä ohjelmointiin ja taiteelliseen tuotantoon, liiketoimintaosaamisen jäädessä lapsipuolen asemaan.

Indiepelit Steamissa

Paremmankäsityksen saamiseksi indie-pelien merkityksestä nykyisille pelimarkkinoille, suoritettiin tutkimus digitaalisessa pelikauppa Steamissa tarjolla olevista indie-peleistä ja niiden määrien suhteesta kaikkiin peleihin. PC-pelien digitaalisista kauppapaikoista Steam on kaikkein tunnetuin ja suurin. Palvelulla on nykyään yli 125 miljoonaa aktiivista käyttäjää, ja pelejä ja niiden lisäosia palvelusta löytyy yli 18 000. Indie-määritteen on saanut yli 8 500 tuotetta. Pelistä peleistä indie-määreen saaneita pelejä on yli 60 % (Steam 2016). Palvelu on avattu vuonna 2003 ja se avautui myös palvelun kehittäjän Valven, ulkopuolisille peleille vuonna 2005. Nykyään palvelu on saatavilla Windows-käyttöjärjestelmän lisäksi myös Linux-käyttöjärjestelmille ja Applen OS X -käyttöjärjestelmälle.

Aiemman tutkimuksen aikaan pelien digitaalinen myynti oli vielä vähäistä eikä keskitettyjä kauppapaikkoja juurikaan ollut. Tuolloin indie-pelejä jaeltiin erilaisissa verkkopalveluissa joko ladattavina asennustiedostoina tai selaimessa suoraan pelattavina versioina. Suurten julkaisijoiden pelit ostettiin tyypillisesti pelikaupasta fyysisinä kopioina. Tuolloin indie- ja ei-indie-pelien määrien ja markkinaosuuksien vertailu olisi ollut huomattavasti vaikeampaa kuin nykyään, jolloin peliharrastaja voi ostaa molemmat pelinsä samasta digitaalisesta kauppapaikasta. Steamin suuri osuus koko PC-pelimarkkinasta tekee siitä merkittävän ja vertailukelpoisen lähteen indie-pelien markkinaosuuden tutkimukselle.

Steamissa pelit voidaan merkitä indie-peleiksi kahdella eri tavalla: pelin tekijä voi määrittellä indien yhdeksi pelin edustamista genreistä tai kuka tahansa voi merkitä pelin indie-tunnisteella ("tag"). Näiden kahden tavan ero on oleellinen. Pelin tekijöiden indie-genreen sijoittamat pelit edustavat selkeämmin tuotannollista riippumattomuutta. Peleillä on harvoin mainittu tekijästä erillinen julkaisija, tai mikäli julkaisija on mainittu, se on yleensä profiloitunut itsensä indie-julkaisijaksi (esim. Devolver Digital). Käyttäjien määritelmissä indie-tunnisteen on saanut esimerkiksi *DC Universe Online*, joka on alun perin Sony Online Entertainmentin tekemä ja julkaisema, ilmaiseksi pelattava massiiviroolipeli (F2P MMORPG). Myös casual-peleistään tunnetun ja nykyään Electronic Artsin omistaman PopCapin *Plants vs. Zombies* on saanut pelaajiltaan indie-leiman. Steamin 350 suosituimman pelin joukosta löytyi tarkasteluhetkellä 27 peliä, joilla oli vain toinen indie-leimoista. Suurissa otannoissa sillä, valitseeko määreeksi genren tai tunnisteen, on siis tilastollista merkitystä.

Kenen tahansa antamien tunnisteiden ongelmana on se, että ihmiset käyttävät määritteitä kevein perustein tai jopa pilailumielessä. Esimerkiksi Ikean kalusteita virtuaalituotellisuudessa esittelevä *IKEA VR Experience* -ohjelma on saanut käyttäjiltä

mm. e-sports, Sci-fi ja RPG -määreet. Toisaalta myös pelien tekijät osaavat antaa omille tuotteilleen kyseenalaisia genremäärittelyksiä. Esimerkiksi lähes juoneton keräilyyn ja kilpailuun perustuva *Marble Void* -peli on saanut tekijöiltään seikkailupeli-leiman. Tällainen lavea genremäärittely ja jokseenkin satunnaisten tunnisteiden antaminen eri peleille ilman hyviä perusteita vaikuttaa pelien löydettävyyteen ja vaikeuttaa tilastojen tekemistä. Nykyään pelejä ei voi enää etsiä pelkästään tekijän antaman genren perusteella, vaan haku koskee sekä genrejä että tunnisteita. Steam Spy sen sijaan pystyy erittelemään genret ja tunnisteet toisistaan, joten sen antama data on tässä tapauksessa luotettavampaa ja monipuolisempaa. Tässä tutkimuksen osassa indie-peleiksi lasketaan Steamin kauppapaikassa sekä indie-genreen kuuluviksi määritellyt että indie-tunnisteen saaneet pelit.

Steamin pelitarjonnan arvioinnissa käytettiin apuna Steam Spy -palvelua, joka kerää päivittäin pelien omistus- ja pelaikadataa suurelta määrältä avoimesti saavutettavia käyttäjätunnuksia. Tämän tiedon perusteella palvelu pystyy kohtalaisella tarkkuudella arvioimaan pelien omistajamääriä ja keskimääräisiä pelaikoja. (Orland 2014.) Palvelun käyttäjämääräarviot on vahvistettu kohtalaisen hyviksi useiden pelintekijöiden toimesta (mm. Gilbert 2015). Tutkimuksen materiaaliksi valikoituivat Steam Spyn mukaan eniten omistetut pelit. Tämä valinta mahdollistaa jonkinlaisen vertailun indie-pelien ja muiden genrejen suosituimpien pelien välillä. Se kuitenkin myös korostaa julkaisijoiden osuutta, koska oletettavasti pelijulkaisijat eivät ota julkaistakseen toivottomia tapauksia tai huijauksia, joita Steamistakin säännöllisesti paljastuu. Lisäksi julkaisijan osallistuminen pelin markkinointiin todennäköisesti lisää pelin myyntiä ja nostaa sen sijoitusta listalla.

Steamissa tarjolla olevien pelien tiedot kerättiin Steam Spy -palvelusta genrekohtaisesti omistajamäärien mukaan laskevassa järjestyksessä. Indie-pelejä edustavat siis suoraan indie-genrestä löytyvät 100 omistetuinta peliä. Steamin kokonaistarjonnan hahmottamista varten kerättiin jokaisesta genrestä kaikki pelit, joille oli ilmoitettu enemmän omistajia kuin sadanneksi suosituimmalle indie-pelille. Tämän jälkeen nämä listat yhdistettiin ja useisiin eri genreihin merkittyjen pelien duplikaattirivit poistettiin. Tämä oli tarpeellista, jotta pystyttiin kartoittamaan indie-pelien suosiota suhteessa ei-indie-peleihin.

On huomattava, että omistetuihin pelit ei ole sama asia kuin myydyimmät pelit, sillä kolme omistetuinta peliä on ilmaiseksi pelattavia free-to-play-pelejä ja kymmenen omistetuihin pelin joukosta ilmaispeliejä on puolet. Pelien omistusmääriin luetaan lisäksi mukaan pelin tekijän ja julkaisijan jakamat ilmaiskopiot ja promootiokoodilla avatut kappaleet. Lisäksi Steamin omistajan Valven omat pelit muodostavat kahta peliä lukuun ottamatta koko kymmenen kärjen.

Game Developers Conferencesssa pidetyssä indie-markkinan kriisiä käsittelevässä pa-

neelissa todettiin, että vuonna 2015 Steamissa julkaistiin lähes kymmenen kertaa niin paljon indie-pelejä kuin kaksi vuotta aiemmin. Valtava kasvu johtuu selkeästi Steamin Greenlight-prosessista, jonka aloittaminen osuu täsmälleen myyntikäyrän taitekohtaan vuonna 2012. Samalla kuitenkin pelien uusien omistajien määrä on kääntynyt laskuun. (GDC 2016.) Ilmiön syistä ei ole varmaa tietoa, mutta esimerkiksi Steamin alennusmyynteillä on selkeästi vaikutusta siihen, milloin ja mihin hintaan ihmiset ostavat pelejä. Nykyään monet pelaajat lisäävät kiinnostavat pelit toivomuslistalleen, jolloin he saavat sähköpostimuistutuksen, kun peli tulee alennusmyyntiin. Samalla kuitenkin alennusmyynneissä on saatavilla satoja, ellei tuhansia pelejä, jolloin monet kiinnostavat pelit jäävät edelleen ostamatta niiden hautautuessa tarjonnan sekaan.

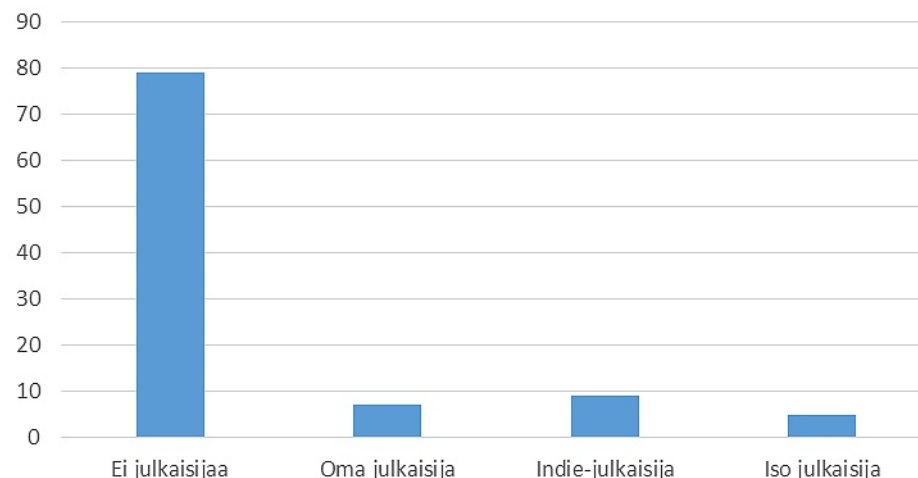
Samassa paneelissa esitettiin Steam Spyn tietoihin perustuva arvio, jonka mukaan Steamin arviolta kolmen miljardin dollarin liikevaihdesta noin kolmannes tulisi indie-pelien myynnistä (GDC 2016). Puheessa ei selitetty, millä perusteella tilastojen pelit on määritetty indie-peleiksi, mutta oletettavasti Steam Spy -datan ollessa kyseessä kriteerinä on käytetty pelin tekijän määrittämää indie-genreä.

Indie-pelit ovat onnistuneet nousemaan Steamin omistetuimpien pelien listalle. Sadan omistetuihin pelin joukosta löytyy 17 indie-genreen merkittyä peliä (17 %), joista suosituin on sijalle kolme päässyt *Unturned*. Yli miljoona kappaletta omistettuja indie-pelejä löytyy Steamista 88 kappaletta (26 %), kun kaikki pelit mukaan luettuna yli miljoonan kappaleen levikkiin yltäviä pelejä on 341. Indie-pelien osuus näyttäisi kasvavan siirryttäessä pienempien hittien pariin, mikä näyttäisi tukevan GDC:n paneelikeskustelussa esitettyä arviota indie-pelien kolmanneksen markkinaosuudesta.

Kolmanneksen markkinaosuus ja parikymmenen prosentin osuus sadan suosituimman pelin listalla – kymmenien miljoonien dollareiden mainosbudjeteilla markkinoitujen pelien joukossa – on osoitus indie-pelien vahvasta osuudesta ja merkityksestä koko digitaalisten pelien markkinoille ja kulttuurille. Kun kymmenen vuotta aiemmin indie-pelejä joutui erityisesti etsimään internetin palveluista, ovat ne nykyään hyvin esillä ainakin PC-pelien suurimmissa kauppapaikoissa ei-indie-pelien rinnalla.

Kun Steamin sadalle omistetuimmalle indie-genreen sijoitetulle pelille tehdään samankaltainen tekijän ja julkaisijan välisen suhteen tarkastelu kuin *Pelit*-lehdessä arvostelluille peleille, huomataan julkaisijan roolin olevan huomattavasti pienempi. Steamin aineistosta eroteltiin julkaisuutoiminnan piiriin pelit, joille palvelussa on määritetty julkaisija. Tätä voidaan pitää lehden tietoja luotettavampana lähteenä, sillä lehdessä voi toisinaan jäädä joitain tietoja merkitsemättä, kun taas kauppapaikassa sekä julkaisija että tekijä haluavat olla näkyvillä. Lisäksi digitaalisen kauppapaikan tietoja voi korjailla myöhemmin toisin kuin lehdessä sen mentyä painoon.

Steamin top-100 indie-pelien julkaisijat



Kuva 5. Indie-pelien julkaisijoiden osuudet Steamin 100 omistetuimman indie-pelin joukossa.

Sadan suosituimman indie-pelin joukossa oli 21 peliä, joille oli ilmoitettu julkaisija. *Pelit*-lehden materiaalin mukaisen julkaisijajäätötelun lisäksi Steamien tiedoista pystyttiin erottamaan myös tapaukset, joissa ilmoitettu julkaisija oli julkaissut pelkästään kyseisen tekijän pelejä. Nämä tapaukset eroteltiin ”oma julkaisija” -kategoriaan. Niiden 21 pelin, joille mainittiin erillinen julkaisija, joukossa oli 7 tällaista oman julkaisijan kautta julkaistua peliä. Pienten indie-toimijoiden julkaisemia pelejä oli 9 ja suurten toimijoiden kuten Microsoftin, Valven ja Warner Bros. Interactiven julkaisemia pelejä oli 5.

Itse julkaiseminen vaikuttaisi olevan Steamissa yleisin tapa tuoda indie-pelit pelaajien saataville. Sadan suosituimman indie-pelin aineistosta ei löydy korrelaatiota julkaisijan mukanaolon ja pelaajamäärän välillä, sillä suurten, indieiden ja omien julkaisijoiden julkaisut hajautuvat tasaisesti koko sadan pelin joukossa. Tällä perusteella voidaan päätellä, että indie-pelien suosio on enemmän kiinni pelin ominaisuuksista ja tekijän omasta näkyvyydestä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa kuin julkaisijoiden perinteisestä roolista markkinointipanostuksen järjestäjänä.

Tämä kertoo myös pelaajien muuttuneista mahdollisuuksista löytää uusia pelejä. Kymmenen vuotta sitten suuri osa pelitiedosta tuli lehdistön ja vakiintuneiden verkkokanavien kautta, joihin pelijulkaisijoilla on ollut perinteisesti vaikutusvaltaa. Nykyään sosiaalinen

media, pelaajien omat videokanavat ja pelintekijöiden oma aktiivisuus ovat merkittävässä roolissa ainakin peliharrastajien keskuudessa. Lisäksi markkinapaikkojen omat nostot ja näkyvyyden antaminen valitsemilleen tuotteille vaikuttavat varmasti myös indie-pelien löydettävyyteen.

Muut digitaaliset palvelut

Pelien suurimpana digitaalisena kauppapaikkana Steam – ja varsinkin sen myydyimmät pelit – edustavat indie-tuotannon kaupallisinta ja valtavirtaisinta osastoa. Tämä muodostaa kuitenkin vain osan indie-pelien tarjonnasta PC-ympäristössä. Kun Steamissa myynnissä olevien pelien ja lisäosien kokonaismäärä on noin 18 000, on indie-pelien esittelemistä varten kehitetyssä IndieDB-palvelussa yli 26 000 peliä ja lisäosaa. Noin 60 % palvelusta löytyvistä peleistä on jo julkaistu loppujen ollessa vielä kehityksessä tai muuten julkaisemattomassa tilassa.

Internetissä on Steamien lisäksi kymmeniä muita indie-peleihin erikoistuneita kauppapaikkoja. Näistä kaupoista voi löytyä pelejä, jotka eivät ole päässeet tai joita tekijä ei ole halunnut laittaa Steamiin myyntiin. Vastapainoksi Steamien myydyimpien pelien osoittamalle indie-pelien valtavirtaistumiselle tutustuttiin kolmen muun digitaalisen osittain tai

kokonaan indie-peleihin panostavan kauppapaikan tarjontaan. Nämä kauppapaikat ovat vanhojen pelien uudelleenjulkaisuun ja indie-peleihin panostava GOG (entinen Good Old Games) sekä indie-peleihin keskittyneet Desura ja IndieGameStand.

Tutkituista kaupoista GOGin arvioidaan olevan Steamin jälkeen suurimpia indie-pelien kauppapaikkoja. Esimerkiksi Doucet ilmoitti *Defender's Quest* -pelin myynneistä 8,5 %:n tulleen GOGista ja 58,6 %:n Steamista. Desuran ja nyt jo lopetetun Impulsen yhteenlaskettu osuus oli 0,3 % (Doucet 2013). Pienempien kauppapaikkojen myynnit ovat siis todella pieniä Steamiin verrattuna. Yleisesti ottaen kauppapaikkojen myynneistä ei kuitenkaan ole saatavilla julkista tietoa.

Tutkittujen kolmen kauppapaikan pelitarjonnasta kerättiin tiedot parhaiten myyneistä indie-peleistä. Desurassa ja IndieGameStandilla oletettiin kaikkien tarjolla olevien pelien olevan indie-pelejä, kauppapaikkojen määriteltä itsensä indie-kaupoiksi. GOGissa valittiin peligenreksi indie. GOGista listalle päätyi 100 peliä vastaamaan Steamin sadan suosituimman indie-pelin listaa. GOGin sadasta pelistä 98 löytyy myös Steamista, joten ainakin myydyimpien pelien osalta GOGin tarjonta on lähes täysin samoilla linjoilla markkinajohtajan kanssa. Suositussa palvelussa on tarjolla suosittuja pelejä.

Kahdesta muusta palvelusta kerättiin 50 suosituimmaksi ilmoitetun pelin tiedot. Kyseisten pelikauppojen pelejä etsittiin toisista kaupoista nimikehaun avulla. Näin pyrittiin löytämään eri kaupoille uniikkeja nimikkeitä. Nimikkeiden määrän kasvun myötä suoritettavien hakujen määrä kasvaa moninkertaiseksi. Tämän vuoksi, sekä materiaalin keräämisen työläyden takia näiden palveluiden pelimäärä jouduttiin rajaamaan puoleen GOGin helposti saavutettavien ja miltei suoraan Steamin op 100 -listaan verrattavissa olevasta materiaalista. Desuran ja IndieGameStandin tarjonta poikkesi GOGin ja Steamin tarjonnasta jonkin verran. Desuran viidestäkymmenestä myydyimmästä pelistä 27 löytyi vain Desurasta. IndieGameStandilla vastaava luku oli 29. Indie-kauppojen tarjonat siis erosivat runsaasti toisistaan jo pienessä suosituimpien pelien otoksessa, minkä oletettiin olevan todennäköisimmin suurista kauppapaikoista löytyvää materiaalia.

Nämä luvut yhdistettynä IndieDB:n suureen pelimäärään osoittavat, että vaikka suosituimmat jonkin instanssin indieksi luokittelemat pelit ovatkin jo valtavirtaa ja hyvää liiketoimintaa, löytyy indie-skenestä paljon myös kaupallisia pelejä, jotka pysyvät paitsi valtavirtamedialta myös pelaajilta katveessa. Myytävien ja tietokoneelle asennettavien pelien lisäksi lukuisat verkkosivustot mahdollistavat pelaamisen sivustolla itsellään. Nykyisistä peliportaaleista Kongregate on eräs tunnetuimmista, ja siellä pelattavilla peleillä on myös mahdollista ansaita rahaa. Sivuston suosituimpien pelien pelaajamäärät laske- taan miljoonissa, joten aivan kaukana valtavirrasta eivät Kongregatenkaan suosituimmat pelit ole.

Suurten julkaisijoiden omissa kauppapaikoissa, kuten Electronic Artsin Originissa, indie-pelit ovat hyvin harvinaisia. Julkaisijat keskittyvät vahvasti omien tuotteidensa myyntiin eivätkä halua asettaa niitä alttiiksi kilpailulle. Pikaisessa katsauksessa Ubisoftin ja Electronic Artsin kauppapaikkoihin löytyi Originista vain yksi indie-peli, jossa Electronic Arts ei ole toiminut julkaisijana: *This War of Mine*.

Yhteenveto

Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan sanoa, että indie-pelit ovat kymmenessä vuodessa nousseet sekä pelien myyntilistoilla varsin korkeille sijoituksille että alkaneet saada paljon näkyvyyttä myös pelimediassa. Arvioiden mukaan PC-pelien markkinasta jo kolmannes kuuluu indie-peleille, mitä voidaan pitää vahvana merkinä indie-pelien valtavirtaistumisesta – ainakin julkaisupoliittisesta näkökulmasta tarkasteltuna.

Peliarvosteluaineiston avulla pelien tekijä-julkaisija-suhde jaettiin viiteen luokkaan: indie-tuotanto, indie-julkaisijat, puoliriippumattomat tuottajat, suurten julkaisijoiden oma tuotanto ja perinteinen tuottaja-julkaisija-malli. Tämän jaottelun avulla pystyy käsittelemään kaupallisen pelituotannon erilaisia riippumattomuuden asteita monisyisemmin kuin pelkällä indie-/ei-indie-jaottelulla. Pelien sisällöllisiin tai taiteellisiin aspekteihin malli ei kuitenkaan ota kantaa.

Peliarvosteluaineiston perusteella indie-pelit ovat jo enemmistönä tietokonealustoilla, mutta konsolipuolella perinteiset suuret julkaisijat ovat edelleen vallalla. Tämä johtuu pitkälti konsolialustojen tiukemmasta julkaisuvalvonnasta sekä tuotannon ja jakelun kalleudesta ja vaikeudesta suhteessa tietokonealustoihin.

Indie-pelien valtavirtaistumisesta huolimatta riippumaton pelituotanto ei ole ainakaan vielä alkanut tuottaa peleillensä jatko- ja lisäosia suurten julkaisijoiden tahtiin. Indie-pelit ovat myös pysyneet etäämmällä laajemmista brändeistä ja erilaisten pelien ja muiden kulttuurituotteiden sarjoista. Tyypillisesti indie-peli on siis edelleen erillinen ja valmis paketti, johon ei yleensä haluta jälkikäteen lisätä mitään, vaan tehdään mieluummin jotain aivan muuta.

Indie-pelien valtavirtaistumisen huomaa erittäin hyvin digitaalisten kauppapaikkojen tarjonnassa. Indie-nimikkeet muodostavat yli puolet Steamin pelinimikkeistä. Myynnillisesti indie-pelit vastaavat arviolta noin kolmasosaa Steamin myynneistä. Lisäksi internetissä on lukuisia pelkästään indie-peleihin erikoistuneita kauppapaikkoja, joissa on tarjolla tuhansia pelejä, joita on vaikea löytää muualta.

Julkaisijan rooli indie-pelien julkaisussa on Steamista kerätyn aineiston perusteella varsin pieni. Vain parikymmentä prosenttia Steamin suosituimmista indie-peleistä on saanut

pelin tekijästä eroavan julkaisijan. Lisäksi aineiston perusteella ei näytä siltä, että julkaisijan osallistuminen pelin markkinointiin lisäisi merkittävästi pelin myyntiä suhteessa muihin indie-peleihin.

Lopuksi

Riippumattoman pelituotannon suosion kasvu on vaikuttanut indie-pelien määrittelemisen vaikeutumiseen. 2000-luvun alussa indie-peleistä puhuttiin enimmäkseen julkaisijasta ja rahoituksesta riippumattomina tuotantoina vaikkakin myös ”indie-henki” tunnettiin. Pelien tekemistä harrastavat tahot saattoivat laittaa pelinsä jakoon joko ilmaiseksi tai erilaisia korvaustapoja vastaan. Näitä pelejä ei vielä tuolloin kutsuttu indie-peleiksi, vaan esimerkiksi pikkupeleiksi, sharewareksi tai kotimaisen tuotannon kohdalla suomipeleiksi. Sisällöllisesti taiteelliset, pelillisesti kokeilevat tai temaattisesti omaperäiset tai henkilökohtaiset pelit sijoitettiin usein taidepelien piiriin. Valtavirrasta poikkeavuuden tai sitä vastustamisen ajatus oli tuttu lähinnä muista kulttuuripiireistä, mistä se pikkuhiljaa omakuttiin myös pelikulttuuriin.

Nykyään indie-nimikkeen alle tuntuu menevän kaikki, mikä eroaa valtavirrasta tyyllisesti, pelimekaanisesti tai sisällöllisesti. Mukaan luetaan lisäksi pienten tuottajien tekemät suuretkin pelit tai toisaalta suurten tuottajien tekemät pieneltä vaikuttavat pelit. Harrastelijoiden harjoitustyöt ja pelijameissa koodatut pikatuotannot saavat myös helposti indie-leiman. Akateemisen indie-pelien tutkimuksen lisääntyessä myös erilaiset näkökulmat indie-peleihin, -tuottajiin ja -pelaajiin monipuolistuvat ja syvenevät.

Uusien, helppokäyttöisten pelinkehitysojien avulla myös aloittelevat pelintekijät saavat aikaiseksi tuotteita, jotka on helppo saada myyntiin digitaalisiin kauppapaikkoihin. Indie-kulttuurin omaperäisyyttä korostava mentaliteetti ja merkittävät kaupalliset menestykset ovat saaneet myös perinteiset suuryhtiöt kokeilemaan siipiään indie-estetiikan saralla. Suurten yhtiöiden tuotannoissa päästään kuitenkin vain harvoin sisällöllisesti henkilökohtaisten tai vahvasti emotionaalisten teemojen ääreen. Indie-kulttuuri onkin toiminut enimmäkseen audiovisuaalisena innoittajana. Toisaalta suuri osa itsensä indieksi määrittelevistä pelintekijöistä ei pyrikään peliensä omaperäisyyteen vaan haluaa tehdä jotain samanlaista, mitä ovat esimerkiksi lapsuudessaan tai peliharrastuksensa aikana pelanneet ja kokeneet. Toisinaan tekijät tekevät suoria kopioita menestyspeleistä helpon rahan toivossa.

Indie-pelien yleistyminen on johtanut myös indie-julkaisijoiden syntymiseen. Tällaiset julkaisijat ovat usein hyvin pieniä, vain muutaman työntekijän yrityksiä. Ne valikoivat tarkasti profiiliinsa sopivat pelit, perustuen esimerkiksi työntekijöiden omiin mieltymyksiin ja sitä

kautta myös ymmärrykseen pelien laadusta. Aiemmin tämän kaltaista erikoistumista on nähty tiettyihin genreihin keskittyneiden pelijulkaisijoiden piireissä – esimerkiksi strategia- ja simulaatiopelisiin keskittyneet Paradox Interactive ja Matrix Games on molemmat perustettu vuonna 1999. Perinteisessä mielessä indie-julkaisija on paradoksi, koska itsejulkaiseminen on nähty yhtenä keskeisenä indie-tuotantojen ominaisuutena. Julkaisijoiden ilmestyminen on kuitenkin luonnollinen seuraus indie-pelien myynnin kasvusta ja valtavasta nimikemäärästä johtuvasta markkinan saturoitumisesta. Julkaisijan avulla pyritään erottumaan massasta ja saamaan enemmän näkyvyyttä omalle pelille. Tämä puolestaan on ristiriidassa indien valtavirranvastaisuuden periaatteen kanssa.

Vaikka jotkin ilman julkaisijan tai rahoittajien apua tuotetut pelit ovat onnistuneet kipuaan myyntilistojen kärkisijoille, ei pelkkä markkinatilanteen tutkiminen kerro koko totuutta indie-peleistä. Samalla kun tuotannollinen riippumattomuus ei enää estä valtavirtaan pääsemistä ja suuria myyntilukuja, pitää valtavirtaa tarkoituksellisesti vastustava indie-eetos osan pelintekijöistä poissa suurista kauppapaikoista. Kypsempien aiheiden ja henkilökohtaisten tarinoiden käsitteleminen kiinnostaa indie-tekijöiden lisäksi kasvavissa määrin myös suuria julkaisijoita. Todelliset intohimotuotannot ja kapinakoodi löytyvät edelleen useimmiten valtavirran ulottumattomista, internetin aatteelle omistautuneista pienpalveluista ja yksittäisten ihmisten tai tiimien kotisivuilta.

Vanhon julkaisemiseen, rahoitusmalliin ja tuotantotiimin kokoon perustuvat indiemääritelmät tuntuvat nykyään riittämättömiltä ja osittain vanhanaikaisilta. Myöskään valtavirrasta poikkeavuus ei riitä enää indie-pelin tai -tuotannon määreeksi, koska itse indiestä on tullut trendikästä valtavirtaa. Tällä hetkellä sekä pelikauppojen että -median sisällöt näyttävät audiovisuaalisesti niin monimuotoiselta, että on vaikeaa päätellä, mikä edustaa valtavirtaa ja mikä vastustaa sitä. Pelaajien ja pelintekijöiden varttuessa ja aikuisten peliharrastuksen tullessa entistä hyväksyttäväksi perinteisestä voimafantasiasta ja kilpailullisuudesta eroavat teemat ja henkilökohtaisilta tuntuvat pienet tarinat ovat tulossa myös suurten pelijulkaisujen osaksi.

Kaikki tämä voi johtaa siihen, että aiemmin radikaalina ja virkistävän erilaisena koetut indie-ideat ja -ideologiat sulautuvat pelikulttuuriin, samalla kun perinteinen käsitys valtavirrasta hajoaa perinteisten julkaisijoiden ja kontrolloitujen levityskanavien menettäessä otettaan pelien tekijöistä ja heidän tuotteistaan. Tällöin kaikki on valtavirtaa ja indietä yhtä aikaa, jolloin koko käsitepari menettää merkityksensä. Toisaalta indiestä on kasvanut niin vahva ilmiö, että se tulee luultavasti pysymään elossa jollain tavalla. Ehkä indien valtavirtaistumisen jälkimainingeissa indie-termi tarkentuu tarkoittamaan tietoisesti valtavirtaa vastustavaa pelituotantoa, jonka saaminen käsiinsä vaatii erityisiä ponnisteluja. Massajakeluhan on yksi valtavirtaistumisen edellytys.

Indie-pelien valtavirtaistumisen seurauksena on mahdollista, että indie-kenttä alkaa ja kautua selvemmin niihin, jotka tekevät pelejä elääkseen, ja niihin, jotka elävät tehdäkseen pelejä – eräänlaisiin business-indie- ja tosi-indie-joukkoihin. Tekijöiden keskuudessa on jo havaittavissa liikehdintää kohti pienempiä tiimejä ja jopa yksin tekemistä. Kyseessä on luultavasti aaltoliike, jossa indie-tuottajana aloittanut yhtiö kasvaa pikkuhiljaa menestyksen ajamana pisteeseen, jossa alkuperäiset perustajat eivät enää koe pystyvänsä toteuttamaan syvimpiä sisäisiä ambitioitaan. Tällöin he perustavat uuden, pienen firman samalla, kun aiempi yhtiö jatkaa elämistä ja kasvamista uusissa käsissä. Tällainen aaltomainen liike on ollut käynnissä koko digitaalisten pelien nelikymmenvuotisen elämän ajan, joten tavallaan nykyinen indie-ilmiö ei olekaan muuta kuin historian toistuvuutta uuden käsitteen alla.

Joka tapauksessa niin indie-tuotannot kuin indie-termistö elävät orgaanisesti tuottajien ja kuluttajien kielessä. Tarkkoja määritelmiä voi yrittää tehdä, mutta ajan myötä ihmisten tapa käyttää kieltä ja termejä muuttuu. Määritelmät ovat siis aikansa lapsia, joiden kriittinen tarkastaminen aika ajoin on osa elävää kulttuuria ja tutkimusta.

Lähteet

Primäärilähteet

Pelit 8/2014. Sanoma Media Finland.

Pelit 9/2014–6–7/2015, 4/2016. Fokus Media Finland.

Steam-kauppasovellus. Valve Corporation.

Steam Spy -palvelu, Sergey Galyonkin. Verkossa <http://steamspy.com> Viitattu 27.5.2016.

GOG. GOG Ltd. Verkossa <https://www.gog.com> Viitattu 27.5.2016.

IndieGameStand. IndieGameStand. Verkossa <https://indiegamestand.com> Viitattu 27.5.2016.

Desura. Bad Juju Games. Verkossa <http://www.desura.com> Viitattu 22.5.2016.

IndieDB. <http://www.dboical.com/>. Verkossa <http://www.indiedb.com> Viitattu 27.5.2016.

Muut lähteet

Clark, Ryan (2015). *The 5 Myths of the Indiepocalypse*. Gamasutra 9.8.2015. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/blogs/RyanClark/20150908/253087/The_5_Myths_of_the_Indiepocalypse.php Viitattu 27.5.2016.

Crytek (2016). Envision. Enable. Achieve. Crytek. Verkossa <http://www.crytek.com/company> Viitattu 10.7.2016.

de Jong, Joey (2013). *Indie Issues: The Meaning of 'Indie' Games, and Their Incorporation into the 'Mainstream' Game Industry*. Master's thesis. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam. Verkossa <http://dare.uva.nl/cgi/arno/show.cgi?fid=495405>

Doucet, Lars (2013). Defender's Quest: By the Numbers, Part 2. Gamasutra 20.2.2013. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/view/feature/186940/Defenders_Quest_By_the_Numbers_Part_2.php Viitattu 15.11.2016.

Focus (2016). Focus Home Interactive: Résultats annuels 2015. Communiqué de presse. Focus Home Interactive 26.4.2016. Verkossa <https://www.euronext.com/fr/content/focus-home-interactive-résultats-annuels-2015>

Galyonkin, Sergey (2015). On #Indiepocalypse: What is really killing indie games. Medium 1.10.2015. Verkossa <https://medium.com/steam-spy/on-indiepocalypse-what-is-really-killing-indie-games-3da3c3a1ea76#> Viitattu 27.5.2016.

GDC (2013). GDC State of the Industry Research Exposes Major Trends Ahead of March Show. GDC News and Information Blog 28.2.2013. Game Developers Conference 2013. Verkossa http://www.gdconf.com/news/gdc_state_of_the_industry_rese.html Viitattu 27.5.2016.

GDC (2016). What Do We Mean When We Say "Indiepocalypse"? Paneelikeskustelu 15.3.2016. Game Developer's Conference 2016. San Francisco.

GGJ (2016). So long #GGJ16, and thanks for all the fun! Global Game Jam. Verkossa <http://globalgamejam.org/news/so-long-ggj16-and-thanks-all-fun> Viitattu 15.11.2016.

Gilbert, Dave (2015). Let's talk Steam Spy. The Wadjet Eye blog 5.4.2015. Wadjet Eye Games. Verkossa <http://www.wadjeteyegames.com/2015/04/05/lets-talk-steam-spy/> Viitattu 15.11.2016.

Grace, Lindsay D. (2011). The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent Game. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA. Verkossa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.07353.pdf> Viitattu 27.5.2016.

Graft, Kris (2015). The 5 trends that defined the game industry in 2015. Gamasutra 10.12.2015. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/view/news/261462/The_5_trends_that_defined_the_game_industry_in_2015.php Viitattu 8.11.2016.

- Guevara-Villalobos, Orlando (2011). Cultures of independent game production: Examining the relationship between community and labour. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA. Verkossa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.07353.pdf> Viitattu 27.5.2016.
- Joseph, Daniel (2013). The Toronto Indies: Some Assemblage Required. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 92–105. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/123/154>
- Kempainen, Jaakko (2008). *Independent games: What they are and are they different*. Master's thesis. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-200808315692>
- Kempainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 49–56. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>
- Kempainen, Jaakko (2012). Genremetsä – peligenren käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 56–70. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>
- Kultima Annakaisa, Alha Kati & Nummenmaa Timo (2016). Design Constraints in Game Design Case: Survival Mode Game Jam 2016. *GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events*, 22–29. ACM New York, NY, USA.
- Lessard, Jonathan (2013). Glutamax: Quebecois proto-indie game development. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 133–138. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/127/158>
- Lipkin, Nadav (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 8–24. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122> Viitattu 30.5.2016.
- Orland, Kyle (2014). Introducing Steam Gauge: Ars reveals Steam's most popular games. *Ars Technica* 16.4.2014. Verkossa <http://arstechnica.com/gaming/2014/04/introducing-steam-gauge-ars-reveals-steams-most-popular-games/> Viitattu 25.5.2016.
- Ovide, Shira (2014). Microsoft Gets 'Minecraft'—Not the Founders. *The Wall Street Journal* 15.9.2014. Verkossa <http://www.wsj.com/articles/microsoft-agrees-to-acquire-creator-of-minecraft-1410786190> Viitattu 27.5.2016.
- Parker, Felan (2013). Indie Game Studies Year Eleven. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. DiGRA. Verkossa http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_100.pdf Viitattu 27.5.2016.
- Rose, Mike (2011). *250 Indie Games You Must Play*. CRC Press.
- Ruffino, Paolo (2013). Narratives of independent production in video game culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 7:11, 106–121. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120/155> Viitattu 29.5.2016.
- Saarikoski, Samuli, 2015. *Indie-pelien näkyvyys digitaalisissa jakelupalveluissa Tarkastelussa Steam-jakelualusta*. Opinnäytetyö. Metropolia-ammattikorkeakoulu. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201505066292> Viitattu 27.5.2016.
- Santiago, Kellee (2015). Independent Game Development. Haastattelu teoksessa Heineman, David S. *Thinking About Videogames*. Indiana University Press. Bloomington, Indiana.
- van Best, Martijn (2011). *Participatory gaming culture: Indie game design as dialogue between player & creator*. Master's thesis. Utrecht University. Verkossa <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/204635>

Pelit

- 11 bit studios (2014). *This War of Mine*. Microsoft Windows, Puola: 11 bit studios.
- Colossal Order (2015). *Cities: Skylines*. Microsoft Windows, Ruotsi: Paradox Interactive.
- Double Fine Productions (2009). *Brütal Legend*. Microsoft Windows, USA: Double Fine Productions.
- Freebird Games (2014). *A Bird Story*. Microsoft Windows, Kanada: Freebird Games.
- IKEA Communications AB (2016). *IKEA VR Experience*. Microsoft Windows, Ruotsi: Ikea Communications AB.
- Leveled Games (2016). *Marble Void*. Microsoft Windows, USA: Leveled Games.
- LucasArts (1998). *Grim Fandango*. Microsoft Windows, uudelleenjulkaisu: USA: Double Fine Productions (2015).
- Mojang (2009). *Minecraft*. Microsoft Windows, Ruotsi: Mojang.

PopCap Games (2009). *Plants vs. Zombies*. Microsoft Windows, USA: PopCap Games.

Sierra Entertainment (1999). *Homeworld*. Microsoft Windows. Uudelleenjulkaisu: Gearbox Software (2015). *Homeworld: Remastered*. PC, USA: Gearbox Software.

Smartly Dressed Games (2014). *Unturned*. Microsoft Windows, Kanada: Smartly Dressed Games.

Ubisoft (2014). *Valiant Hearts: The Great War*. Microsoft Windows, Ranska: Ubisoft.

Ubisoft (2014). *Watch Dogs – Bad Blood*. Microsoft Windows, Ranska: Ubisoft.

Ustwo (2014). *Monument Valley*. iOS, Englanti: Ustwo.

Vlambeer (2013). *Ridiculous Fishing*. iOS, Alankomaat: Vlambeer.

Daybreak Game Company (2011). *DC Universe Online*. Microsoft Windows, USA: Daybreak Game Company & WB Games.

Elokuvat

Indie Game: The Movie (2012). Ohjaus: Swirsky, James & Lianne Pajot. Canada: BlinkWorks Media.

KLASSIKOKSI RAKENNETTU — ERÄÄN LAUTAPELIN HISTORIA

Lilli Sihvonen

Turun yliopisto

Anna Sivula

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tarkastelemme tässä artikkelissa, miten erään lautapeliyrityksen sisäisen ja ulkoisen historian tuottaminen ja käyttö vahvistavat klassikkopelin symbolista arvoa. Esimerkitapauksena on Tactic Games Oy:n lautapeli Kimble. Hyödynnämme artikkelissa Paul Ricoeurin historiografista operointia koskevan teorian pohjalta kehitettyä historiografista analyysia. Aineistomme koostuu viidestä haastattelusta, joita olemme käsitelleet yrityksen sisäisinä suullisina historioina. Haastattelujen kautta tulee näkyväksi yrityksen edustajien aktiivinen ja moniulotteinen suhde yrityksen menneisyyteen ja tuotteisiin. Historiallinen merkitys tuotetaan dokumentoimalla, ymmärtämällä ja selittämällä menneisyyttä. Klassikkopelin symbolisen merkityksen rakentaminen on osa yrityksen tekemää identiteetti- ja imagotyötä. Peliyrityksen työntekijät ja muut toimijat muodostavat kulttuuriperintöyhteisön, joka vahvistaa ja rakentaa tuotteen merkityksiä.

Avainsanat: historiografinen analyysi, klassikko, symbolinen arvo, uudelleenjulkaiseminen

Johdanto

Pelikulttuurin jälkien suojeleminen ja säilyttäminen ovat viime aikoina olleet usein teemana digitaalisten pelien menneisyyteen kohdistuvissa tutkimuksissa (Ks. esim. Newman 2012) ja pelihistoriallisissa arkistointihankkeissa.¹ Suojelun ja säilyttämisen kohteiksi valitaan usein pelejä, mutta suojelun ja säilyttämisen motivointi vaatii tietoa myös niistä esineistä, tapahtumista ja asioista, joihin näiden pelien tarinat ovat kytkeytyneet. Tarkoitamme *historialla* tässä artikkelissa menneisyyttä koskevista tiedoista rakennettua menneisyyden tulkintaa.

Videopelihistorioitsija Raiford Guins on kuvannut *Game After* -teoksessaan peli- ja aineistokokoelmia, joista pelihistorioiden kirjoittamisessa käytettyä tietoa etsitään. Guins kirjoittaa niin "virallisista" kuin "epävirallisistakin" kulttuurisista instituutioista viitaten niil-

Abstract

In this article we interpret how a board game company's internal and external use of history confirms the symbolic value of the classic game. Our case study is Tactic Games Ltd's first board game Kimble. In this article we apply the historiographical analysis, which is developed on the basis of the concept of historiographical operations by Paul Ricoeur. Our research material is composed of five interviews, which we treat as oral histories. These interviews make visible the multi-dimensional relationship between the company staff and other company representatives to the company's symbolically significant products. Historical significance is produced by documenting, understanding and explaining the past. The company staff is involved in the construction of the historical meaning of a product. In a game enterprise, there is an active cultural heritage community.

Keywords: historiographical analysis, classic, symbolical value, re-releasing

lä museoiden lisäksi muiden tahojen kuten yliopistojen ja yksityisten keräämiin kokoelmiin. (Guins 2014.)

Toisaalta peleihin liittyvä tieto kulkee yleensä tekijöidensä mukana. Markku Reunanen ja kumppanit (2013) ovatkin ehdottaneet, että pelihistorian tutkijat kääntäisivät katseensa pelintekijöihin. Pelejä tuottavat yritykset eivät aina kirjaa ylös omaa menneisyyttään koskevaa tietoa, vaan kertomukset välitetään suullisesti. Suullisesti välitettyjen pelisuunnitteluhistorioiden tallettaminen palvelisi parhaiten sekä peliyhtiöitä että pelisuunnittelijoita ja pelihistorian tutkijoita ja kirjoittajia. Tässä artikkelissa tarkastelemme yhtä pelialan yritystä ja niitä tapoja, joilla tämän yrityksen sisällä kerrotaan tärkeänä pidetystä pelistä. Millaisia merkityksiä pelille rakennetaan ja miten niitä merkityksiä rakennetaan?

Hyödynnämme artikkelissa Paul Ricoeurin *historiografista operointia* koskevan teorian pohjalta kehitettyä *historiografista analyysia*. Ricoeur on jakanut menneisyyttä koskevaa

tietoa esittävät käytännöt historiografisen operoinnin vaiheiksi. Hän erottaa toisistaan menneisyyttä dokumentoivan, menneisyyttä ymmärtävän ja selittävän sekä menneisyyttä representoivan historiografisen vaiheen. (Ricoeur 2000, 169.) Historiografisella analyysillä rekonstruoidaan menneenkuvauksesta historiografisen operoinnin jälkiä. (Sivula 2006, 38–40 ja 44–49.) Jaetut tarinat (Kalela 2012) ovat yhteisöllisen identiteetin rakentamisen välineitä. Niiden avulla yhteisöt jäsentävät suhdettaan menneisyyteen.

Historiografinen analyysi sopii sekä suullisten että kirjallisesti esitettyjen historioiden analyysiin. Tässä artikkelissa kohteena olevat tarinat on esitetty suullisesti. Artikkelin onkin teoreettis-metodologinen pilotointi siitä, miten historiografinen analyysi soveltuu suullisten historioiden analysointiin.

Outi Fingerroos painottaa, että muistitieto on erityistä tietoa. (Fingerroos 2010, 75.) Suomalaiset muistitietotutkijat ovat ansiokkaasti tarkastelleet erilaisia suullisten historioiden muotoja ja välittämisen käytänteitä ja analysoineet muistitietotutkimuksen traditiota sekä muistitiedon tuottamista. (Fingerroos & Haanpää 2006, 25, 28–29; Fingerroos 2010, 61–66.) Emme tässä artikkelissa keskity muistitiedon erityiseen epistemologiaan vaan tarkastelemme kerrottuja historioita menneisyyden representaatioina.

Yhteisön muisti koostuu kollektiivisesti jaetuista menneisyyden representaatioista ja näitä representaatioita muokkaavista metahistoriallisista malleista, säännöistä, ohjausmekanismeista ja periaatteista. Sosiaalipsykologi James Wertschin mukaan yhteisöt ymmärtävät, selittävät, tulkitsevat ja representoivat menneisyyttään *skemaattisten narratiivisten mallineiden* (schematic narrative templates) avulla. Malline ehdottaa esitettävälle historialle muotoa ja jäsentelyä. Se toimii kuin esittämistä, ymmärtämistä ja selittämistä ohjaava sapluuna. (Wertsch, 2008, 133, 140, 144–146.) Wertsch on erityisen kiinnostunut muistelevien yhteisöjen (mnemonic communities, Wertsch 2008, 144) konflikteista. Tässä artikkelissa tarkastelemme mnemonicisten yhteisöjen välisen konfliktin sijaan yhden yrityksen muodostaman yhteisön sisäistä, rauhanomaista historioivaa neuvottelua.

Dokumentaarisella historiografisen operoinnin tasolla varsin vaihtelevasti historian todisteisiin kiinnitettyjä, juonellisia tarinoita käytetään joko yrityksen ulkoiseen kommunikaatioon, kuten tuotteisiin, mainontaan tai ulkoisten sidosryhmien vakuuttamiseen, tai sisäiseen kommunikaatioon, esimerkiksi yrityksen sisäisen muutosjohtamisen tueksi tai sitouttamaan työntekijöitä yrityksen tavoitteisiin. (Sivula 2014, 44.)

Yritykset käyttävät historiaansa sekä imagonsa että identiteettinsä työstämiseen. Imago tarkoittaa ulkopuolisille suunnattua yrityskuvaa ja identiteetti puolestaan on yrityksen sisäisen itseymmärryksen muoto. Yrityksen imagoa työstetään esimerkiksi mainosin,

identiteettiä taas esimerkiksi yrityksen johdon ja henkilöstön välisissä kehityskeskusteluissa. Sekä identiteetin että imagon työstämiseen voi käyttää yhtä lailla tutkimukseen perustuvaa kuin kansanomaistakin historiaa. (Sivula 2014, 44.)

Historioita käytetään usein tuotteen *uudelleenjulkaisemisen* perusteluna. Uudelleenjulkaisu tarkoittaa, että tuote reproduoidaan joko sellaisenaan tai hieman muutettuna. Yleensä kyse on tuotteen päivittämisestä ajankohtaan sopivaksi. (ks. Sihvonen 2014.) Uudelleenjulkaisun kohteeksi päätyvät usein tuotteet, joissa on *klassikkopelin* potentiaalia. Klassikkopelillä on tietty kulttuurinen asema ja arvo (ks. esim. Swalwell 2016, 45–48). Selkeä ja kiistan esimerkki klassikkopelistä on shakki. Uudelleenjulkaistu tuote on klassikko ainoastaan, mikäli sillä voidaan esittää olevan joitakin aikaa kestäneitä ominaisuuksia. Aikaa kestävien ominaisuuksien olemassaolo perustellaan *historioimalla* tuote, eli kiinnittämällä se johonkin menneenkuvaukseen. Klassikkotuotteen lanseeraaminen on hyvä esimerkki *yrityksen oman historian ulkoisesta käytöstä*.

Lautapeli ja tutkimusaineisto

Tutkimuksemme esimerkkituotteena on Tactic Games Oy:n (aiemmin Nelostuote Oy) ensimmäinen lautapeli *Kimble*, joka ilmestyi vuonna 1967. *Kimble* perustuu amerikkalaiseen Trouble-peliin, jonka Aarne Heljakka perheineen sai Amerikan sukulaisiltaan. Aarne Heljakka ryhtyi tutkimaan peliä tarkemmin ja päätti alkaa valmistamaan sitä itse *Kimble*-nimellä.² Heljakka perusti Nelostuote Ky:n, joka muuttui myöhemmin osakeyhtiöksi. Yhtiön ensimmäinen tuotantolaitos perustettiin Noormarkkuun ja vähitellen tuotanto laajeni muihin lautapeleihin ja painotuotteisiin. 1990-luvun alussa yhtiö siirsi tuotantolaitoksensa Porin Karjarantaan, ja 2000-luvun alussa *Kimblestä* alkoi ilmestyä lisensoituja versioita kuten *Nalle Puh* -, *Hello Kitty* - ja *Angry Birds -Kimblet*. Vuonna 2014 yhtiö vaihtoi nimensä Tactic Games Oy:ksi. Tässä tutkimuksessa tarkastelemme *Kimbleä* vuodesta 1967 vuoteen 2015.

Tutkimusaineistomme muodostuu viidestä asiantuntijahaastattelusta, jotka Lilli Sihvonen teki keväällä ja syksyllä 2015. Asiantuntijahaastatteluissa haastateltavalla on yleensä kaksoisrooli niin käsiteltävän ilmiön asiantuntijana kuin tutkimuskohteena. Haastateltavalla oletetaan olevan jotakin erityistä tietoa, minkä vuoksi häntä haastatellaan. Asiantuntijahaastateltavien valinta voi olla hyvinkin rajattua, jos haastateltavat eivät ole helposti korvattavissa. (Alastalo & Åkerman 2010.) Tutkimuksemme tapauksessa haastateltaviksi valikoituikin henkilöitä, joilla oli omakohtaista kokemusta *Kimblen* parissa työskentelystä ja pelin eri vaiheista. Sihvonen haastatteli perheyhtiö Tactic Games Oy:n toimitusjohtaja Markku Heljakkaa, pelisuunnittelija ja lelututkija Katriina Heljakkaa,³ myyn-

tipäällikkö Kalevi Heljakkaa, graafista suunnittelijaa Jussi Walleniusta sekä yhtiöstä keväällä 2015 eläkkeelle jäänyttä tuotantosuunnittelun päällikköä Hannu Tuomolaa. Kolme ensimmäistä ovat suoraan alenevissa polvissa yhtiön perustajan Aarne Heljakan jälkeläisiä. Jussi Wallenius päätyi yhtiön palvelukseen ensin kesätyöntekijäksi vuonna 1975, myöhemmin vakituiseen työhön graafiseksi suunnittelijaksi. Hannu Tuomola puolestaan aloitti työskentelyn yhtiössä vuonna 1985.

Asiantuntijahaastattelut ovat yleisiä etenkin taustatiedon keräämisessä ja ilmiökentän faktuaalisessa kuvauksessa. Taustatiedon kerääminen ei yleensä johda analyysiongelmiiin, mutta systemaattinen ote on tarpeen muissa kuin taustatyötarkoituksessa tehdyissä haastatteluissa. Yleensä asiantuntijahaastattelujen tehtävänä on houkutella esiin faktoja. Faktojen selvittämiseksi aineistoja on yhdisteltävä ja luettava ristiin. (Alastalo & Åkerman 2010, 375–377, 387, 389.) Tässä tutkimuksessa haastattelut toimivat nimenomaan rajatun ilmiökentän tiedonlähteenä, mutta tutkimuksen eri vaiheissa niillä on ollut roolinsa myös taustatietona. Haastattelut edustavat valmistajan näkökulmaa omasta tuotteestaan. Ne on tuotettu vuorovaikutuksessa haastateltavien kanssa, ja suhtaudumme niihin tiedostaen mahdolliset virheet, väärinmuistamiset ja kaunistelut. Tavoitteena ei ole sinänsä todentaa, mikä *Kimblen* tarinassa on totta, vaan tarkastella sen rakentumista ja hyödyntämistä nykyhetkessä ja pelin uudelleenjulkaisujen yhteydessä. Haastatteluaineistot eivät kuitenkaan ole keskenään ristiriidassa, mikä viittaa ainakin yhtiön sisällä hyväksytyihin yhteisiin faktoihin.

Sihvonen toteutti haastattelut puolistrukturoituina teemahaastatteluina,⁴ joissa oli tarkoituksena esittää haastateltaville kysymyksiä samoista teemoista ja siten saavuttaa laaja, eri näkökulmista muodostettu käsitys *Kimblestä*. Haastattelut käsittelevät pääsääntöisesti *Kimblen* ja yhtiön menneisyyttä, nykypäivää, pelin eri versioita sekä pelissä tapahtuneita muutoksia. Haastateltavien oma ammatti-identiteetti ja asema yhtiössä vaikuttivat kuitenkin haastattelujen painopisteisiin. Esimerkiksi Katriina Heljakka tarkasteli *Kimbleä* toisaalta pelisuunnittelijan näkökulmasta mutta myös teoreettisemmin kuin muut haastateltavat, mihin lienee vaikuttanut hänen uransa tutkijana. Hannu Tuomolan haastattelu puolestaan painottui *Kimblen* materiaalliseen puoleen. Kaikki haastateltavat eivät myöskään lähteneet rakentamaan uudestaan *Kimblen* alkuvaiheiden tarinaa. Osa haastateltavista nosti esiin muita, vähemmän tunnettuja seikkoja *Kimblestä*. He myös siirtyivät itsenäisesti kertomaan aiheista, joista Sihvonen oli aikonut kysyä. Tämä johtui pääosin siitä, että he olivat saaneet pohtia kysymyksiä etukäteen. Haastattelujen kestot vaihtelevat 20 minuutista yli tuntiin. Kalevi Heljakan haastattelu poikkesi muista haastatteluista rakenteeltaan eniten, mikä johtui siitä, että haastattelu syntyi spontaanisti eikä Sihvonen ollut varautunut siihen etukäteen. Haastattelut etenivät keskustelunomaisesti, ja toisi-

naan Sihvonen esitti myös joitakin olettamuksiaan *Kimblestä*, joista haastateltavat kertoivat oman näkökulmansa.

Sihvonen haastatteli Markku ja Kalevi Heljakkaa sekä Jussi Walleniusta yhtiön tiloissa, Katriina Heljakkaa ja Hannu Tuomolaa taas porilaisessa kahvilassa. Haastattelupaikat vaikuttavat haastattelujen sisältöön monella tavalla. Esimerkiksi yhtiön tiloissa tutkija on itse vieraalla kentällä, mikä saattaa häiritä lisäkysymysten tai kyseenalaistusten esittämistä. Toisaalta taas julkiset tilat ovat neutraaleja, mutta voivat vaikuttaa siihen, mitä haastateltava voi kertoa edelleen myynnissä olevasta tuotteesta ja yrityksestä paljastamatta liiketoimintasalaisuuksia. Samalla tutkijan rooli eettisten valintojen tekijänä korostuu. Tutkijan on pohdittava tarkkaan, mitkä seikat voivat vahingoittaa yritystä, sen työntekijöitä ja tuotteita ja minkä seikkojen poisjättäminen viittaa siihen, että tutkija ottaa esitetyt asiat annettuina kyseenalaistamatta niitä. Yhtiön liiketoimintasalaisuuksien paljastamisen välttämiseksi haastateltavat saivat mahdollisuuden kommentoida artikkelikäsikirjoitusta, mikä voi osoittautua ongelmalliseksi, jos haastateltava pyrkii estämään joidenkin tekstin osien julkaisun. Tämän artikkelin kohdalla vastaavia ongelmia ei ilmennyt lukuun ottamatta kahden haastateltavan pyyntöä siistiä haastattelusitaatteja.⁵ Analyysiin liittyvät ongelmat on ratkaistu jo edellä mainitulla tavalla eli lukemalla aineistoja ristiin ja vertailemalla niitä.

Kimblen historian alkuvaiheiden pääjuoni rakentuu yhtiön perustaneen Heljakan suvun muutaman jäsenen kertomista omakohtaisista kokemuksista. Myöhempien vaiheiden esityksissä eli *representaatioissa* haastateltavat painottavat 2000-luvulla järjestettyjä *Kimble*-tapahtumia. Kertomuksen juoneen ilmaantuu uusia käänteitä myös lisensoitujen versioiden ja retro-*Kimblen* myötä. Yhtiön työntekijöiden kertomat omakohtaiset kokemukset *Kimblen* tuottamisesta ja valmistuksesta linkittyvät työntekijöiden hyvin tuntemaan yrityksen historian pääjuoneen, jonka käänteet on ammennettu sekä yrityksen sisällä että sen ulkopuolella tuotetuista historioista. Työntekijöiden henkilökohtaiset tarinat tukevat pääjuonta, vaikka pääsevätkin vain harvoin julkisuuteen. Marginaaliin jäävät tarinat pääsevät tässä haastatteluaineistossa esiin, kun haastateltavat kuvaavat henkilökohtaista suhdettaan *Kimbleen*.

Faktoilla ja nostalgialla historioidut alkuvaiheet

Kimblestä kertovissa historioissa on haastatteluaineiston perusteella erotettavissa kolme eri tavoin historioitua jaksoa: *alkuvaiheet* (1967–1969), *suvantovaihe* (1970–1999) ja *juonentumisvaihe* (2000–2015). Alkuvaiheet ajoittuvat tässä artikkelissa vuosien 1967–1969 välille. Ajankohtaa muistelevat etenkin toimitusjohtaja Markku Heljakka ja

myyntipääällikkö Kalevi Heljakka, jotka ovat olleet tekemisissä *Kimblen* kanssa alusta alkaen. *Kimblen* alkuvaiheiden tapahtumat ovat muovautuneet yhtiön historian juonen tärkeimmiksi käänteiksi. Niistä muodostuu yrityksen edustajien haastatteluissa suullisesti välitetty kertomus, jonka pääkertojana on yhtiön toimitusjohtaja Markku Heljakka. Heljakan asema perustuu sekä omakohtaiseen kokemukseen että rooliin johtajana ja suvun päämiehenä. Hän tuntee useita *Kimblen* esikuvaan Trouble-peliin liittyviä tarinoita, mutta vain omaa yhtiötä koskevan tarinan hän vakuuttaa paikkansapitäväksi. Hän on omien sanojensa mukaan ollut ”ensimmäinen Suomessa, joka on todistetusti pelannut *Kimbleä*, ennen kuin edes oli *Kimbleä*”. Hän pääsi lapsuudessaan pelaamaan *Kimblen* esikuvaa Trouble-peliä:

Markku Heljakka: Kesällä vuonna -67 meidän sukulaiset Amerikasta tulivat Suomeen ja heidän oli tarkoitus tuoda peli nimeltä Trouble jollekin Suomessa olevalle sukulaiselle, jolla on paljon lapsia. Tämä Trouble-peli oli Amerikassa päässyt jonkinlaiseen suosioon. Ainakin he olivat siitä pitäneet, koska tällaisen lahjan olivat tuoneet Suomeen. Se oli menossa minun sukulaisilleni, joiden perheessä oli kuusi lasta. Meidän perheessä oli viisi lasta, ja minä olin lapsista nuorin silloin vuonna -67. Olin pikkupoika ja satuin olemaan heinäkuussa, kuten yleensäkin joka kesä, Kauhajoella isovanhempieni luona, jonne nämä Amerikan sukulaiset sitten tulivat ensimmäiseksi käymään. Siellä sitten kesällä aina silloin tällöin pikkupoikana kysyi, mitähän tekisi, ja he huomasivat, että minulla ja serkullani Mikolla oli hiljaista sillä hetkellä tai jotain. En muista, mikä oli se syy. He ehdottivat, haluatteko pelata tätä peliä, ja kertoivat, miten sitä peliä pelataan, ja me alettiin Mikon kanssa sitä pelaamaan ja pelattiin ja pelattiin. Ja siinä sitten muutaman pelin jälkeen opittiin se peli, ja se tuntui kivalta. Sitteen asia jäi siihen. He lähtivät jatkamaan Suomen kierrosta, ja seuraava kohde oli Pori. He tulivat Poriin vanhempieni luo isovanhempieni luota. Ja juuri sattumalta oli kesä mennyt niin, että minä tulin Poriin kotiin välillä. He laskivat yksi ynnä yksi, näyttivät, että täällä on taas tällainen peli ja antoivat sen pelattavaksi siksi aikaa, että minä voin veljeni kanssa pelata, ennen kuin se menee kierroksen eteenpäin. Mutta minä tietenkin ylpeänä esittelin sitä peliä ja miten sitä pelataan, niin isäni sattui sitten olemaan ja on ollutkin muovifirmassa myyntipääällikkönä. Ja hän näki sen pelin ja tietenkin hän supliikkimiehenä kaappasi sen pelin meidän perheeseen. Sen koommin, kun sukulaiset lähtivät sitten jatkamaan, niin sitä peliä ei juurikaan näkynyt. Isä vei sen sitten mukanaan ja alkoi tutkimaan sitä peliä. Eri vaiheiden jälkeen teetti siitä muovimuotit ja siitä tehtiin asianmukaiset sopimukset amerikkalaisen valmistajan kanssa lisenssivalmistuksesta ja sille pelille annettiin nimi Kimble, joka siihen aikaan oli nimi, joka oli Suomessa kohtuullisen tunnettu.

Markku Heljakka juonentaa aktiivisesti *Kimblen* tarinaa omalla kerronnallaan. Hän esittelee *Kimblen* vaiheet. Hänen pääkertojuutensa vahvistuu muiden haastateltavien puheessa esimerkiksi siten, että haastateltavat ohjaavat Sihvosen esittämään joitakin kysymyksiä toimitusjohtajalle. Osa heistä myös huomauttaa olevansa jollain tavalla ”huonoja” kertomaan pelistä tai sen pitkäaikaisesta historiasta. Kaikki haastateltavat eivät lähteneetkään rakentamaan uudelleen *Kimblen* alkuvaiheiden tarinaa. Muut työntekijät kuitenkin tuntevat tarinan hyvin, vaikka sen tapahtumat eivät kuulukaan heidän omaan kokemuspääpiiriinsä. Markku Heljakan tytär pelisuunnittelija Katriina Heljakka kuvailee tapahtumia lyhyesti toisen käden tietona:

Katriina Heljakka: Minun isoisäni perhe, jossa isäni oli nuorin poika, ja on edelleen, vastaanotti tarun mukaan Amerikan serkuilta pelin nimeltä Trouble, jota he pelasivat sitten niin paljon, että isoisä yritteliäänä miehenä ymmärsi, että tässä on kaupalliset mahdollisuudet lisensoida tämä peli myös Suomeen ja aloittaa valmistus itse. Hän oli aikoinaan muovibisneksessä, ja siitä varmaan tuli se kimmoke siihen, että hän näki ne muovisen lautapelin mahdollisuudet, sellaiset valmistustekniset seikat. Sitten toisaalta hän oli myyntimies sielultaan, niin näki, että tällä voisi olla potentiaalia, koska siihen aikaan Suomessa, Pohjoismaissa muutenkaan, ei ollut kovastikaan lautapeli-tarjontaa. Lisenssioikeudet hankittiin USA:sta ja valmistus alkoi sitten vielä saman vuoden aikana ja yritys perustettiin marraskuun lopulla -67. Ja valmistus alkoi autotallissa.

Myyntipääällikkö Kalevi Heljakka nostaa veljensä Markku Heljakan tavoin haastattelussa esiin omakohtaiseen kokemukseen perustuvia yksityiskohtia, joskin hänen muistonsa keskittyvät pitkälti valmistusmenetelmiin ja *Kimblen* perusversioihin tehtyihin muutoksiin. Heljakka ei rakenna tarinanomaista kuvausta alkuvaiheista, vaikka viittaakin vaiheisiin usein. Näiden kolmen kertojan versiot yhtiön alkuvaiheista ovat yhteneväisiä. Ne eivät ole keskenään ristiriidassa, mutta kuvauksen tiheys vaihtelee yksityiskohtaisesta laavaan. Graafinen suunnittelija Jussi Wallenius ja tuotantosuunnittelun päällikkö Hannu Tuomola puolestaan nostavat esiin vain yksittäisiä tarinoita *Kimblen* pääjuonest. He viittaavat kuitenkin tuntevansa pääjuonen hyvin kertomalla nämä tarinat. Jaetun historian juoni on alkuvaiheiden osalta niin vakiintunut, että voidaan puhua vallitsevasta tulkinnasta. Graafisen suunnittelijan Jussi Walleniuksen ja tuotantosuunnittelun päällikön Hannu Tuomolan yksittäiset tarinat liittyvät yhtiön perustajaan Aarne Heljakkaan. Jussi Wallenius esimerkiksi muovasi *Kimblen* tarinaa sankaritarinan⁶ suuntaan korostamalla Aarne Heljakan myyntityötä:

Jussi Wallenius: Markun isän konstit esimerkiksi tehdä myyntityötä, kun tähän oli

tuntematon tuote, ja hän meni myymään autosta käsin niin kuin 67-vuonna vielä kaikki tapahtui näin kuin kädestä käteen. No, eihän kukaan ollut kuullutkaan moisesta pelistä. Niin hän teki tällaisen pikkutrickin sitten, että pisti kaikki sukulaiset seuraavaksi menemään kauppaan ostamaan sitä. No, eihän siellä ollut. Sitten alkoi syntyä kysyntää, kun kaikki kysyivät joka puolella ympäri Suomea, että: "Mistä tällaisen Kimble-pelin saa." Niin sitten tietysti juuri oli kaveri käynyt ja he eivät ostaneet.

Myös tuotantosuunnittelun päällikkö Hannu Tuomola kertoo samasta tarinasta hieman erilaisen version. Hän kertoo Arne Heljakan ensin yrittäneen myydä *Kimbleä* itse liikkeisiin aikana, jolloin suoraan liikkeisiin myyminen oli vielä mahdollista. Myöhemmin Arne Heljakka palkkasi myyntimiehen, jonka tehtävänä oli käydä sovitun paikkakunnan liikkeet läpi. Muutamaa päivää ennen Heljakka kävi itse asiakkaan roolissa sovitussa liikkeissä tiedustellessa, onko niissä saatavilla *Kimble*-nimistä lautapeliä. Myyjät eivät tietäneet koko pelistä, minkä johdosta Heljakka totesi tiedustelewansa asiaa seuraavassa liikkeessä. Näin Heljakka kiersi sovitut paikat, ja parin päivän päästä myyntimies astui liikkeeseen kauppaamaan *Kimbleä*. Myyntimies onnistui myymään muutaman version heti. Tuomola täsmentää, että hän kuvailee tarinan perusidea. Tarinasta voi siis olla muitakin versioita eikä ole olennaista, kumpi esitetyistä versioista on totta. Tarinoiden tehtävänä onkin viihdyttää ja luoda kuulijalle käsitys *Kimblen* lähtökohdista ja yhtiön perustajasta Arne Heljakasta.

Ovatko nämä kertomukset nostalgisia? Nostalgia on muisteluprosessi, jossa kokija vertaa nykyisyyttään menneisyyteen. (Sallinen 2004, 88.) Yksinkertainen nostalgia on menneisyyden sentimentaalista idealisointia, refleктоiva nostalgia puolestaan edellyttää, että kokija on myös tietoinen menneisyyden ja nykyisyyden erosta, ja ottaa kriittisesti etäisyyttä sentimentaaliseen tunnetilaansa (Korkiakangas 1999, 172, 329). Media- ja elokuvatutkija Anu Koivunen korostaa nostalgian liittyvän kriiseihin ja murroksiin (Koivunen 2001, 324–325, 334, 344.) Sekä Walleniuksen että Tuomolan vastaukseen sisältyy ihailua ja nostalgiaa ei pelkästään Arne Heljakan myyntitaitoja kohtaan vaan myös tarinan kontekstiin eli 1960- ja 1970-lukujen taitteeseen ja myyntityön helppouteen. Heidän mukaansa liike-elämä on muuttunut ja myyntityöstä on tullut vaikeampaa kuin ennen. Samankaltaiset tarinat eivät ole enää mahdollisia.

Nostalgiaan liittyy haastateltavien puheessa myös yksityisiä piirteitä. Sosiologi Fred Davis jakaa nostalgian kollektiiviseen ja yksityiseen. Tiettyä aikakautta muistelewan sukupolven edustajien jakama ja yhteinen kaihomielinen edustaa kollektiivista nostalgiaa. Henkilökohtainen nostalgia puolestaan saa voimansa henkilökohtaisista muistoista ja yksilön kokemuksista. Kollektiivisen ja yksityisen nostalgian raja on häilyvä; mediahahmo voi aiheuttaa sekä yksilöllisiä että kollektiivisia nostalgisia tuntemuksia. (Davis 1979, 122–123.)

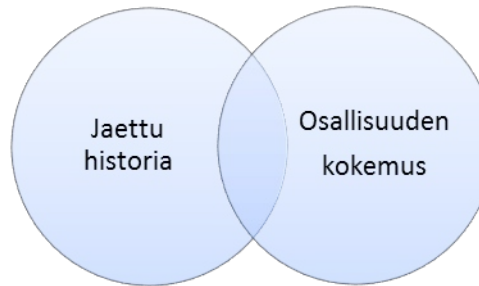
Jussi Wallenius toteaa haastattelun lopussa, että *Kimble* on hänelle henkilökohtaisesti "tuulahdus 70-luvusta" ja siten yksityistä nostalgiaa. Walleniuksen tapauksessa *Kimble* toimii väljänä 1970-luvun kokemuksiin. Hannu Tuomolalle *Kimble* on ollut tärkeä elannon takaava tuote, ja tätä kautta hän myös kunnioittaa Arne Heljakkaa ja tämän yrittäjyyttä. Kysymys siitä, onko haastateltavien tähän peliin liittämällä yksityisellä nostalgialla kollektiivinen vastine, jää avoimeksi.

Siinä missä Jussi Wallenius ja Hannu Tuomola sävyttävät yhtiön ja pelin alkuvaiheita juontavaa kerrontaansa nostalgialla, Markku ja Kalevi Heljakka pyrkivät rakentamaan tarinansa faktoista. Tällaista kertomisen tapaa voi nimittää historioivaksi, sillä, kuten Paul Ricoeur on todennut, historiointi tarkoittaa sitä, että menneisyyden tapahtumat esitetään faktoina. (Ricoeur 2000, 739.) Markku ja Kalevi Heljakka kertovat tarinansa muistoina todella tapahtuneista asioista. He vahvistavat historioivaa otettaan sanavalinnoilla "näin tuo meni" ja yksityiskohtaisilla aistimusmuistoilla. Esimerkiksi Kalevi Heljakka muistaa *Kimblen* pelilaudassa käytetyn liiman olleen pahanhajuista. Hän on myös ollut mukana valmistamassa ensimmäisiä *Kimble*-versioita:

Kalevi Heljakka: Minä maalasinkin kaikki *Kimblen* nappulat, ne hän olivat puuta. Eli niitä päätettiin sirkkelillä puukepeistä.

Kimble voi heillekin toimia menneisyyteen kohdistuvan kaipuun välikappaleena, mutta se ei välity kerronnasta. He pikemminkin rakentavat menneisyyden representaatiota, jolla tuotetaan sekä pelille että sen tuottaneelle yhteisölle faktapohjaista historiallista merkitystä. *Kimblen* tarina selittää yhtiön menestystä ja tekee yhtiön nykyistä toimintaa ymmärrettäväksi.

Kimble on paitsi yrityksen menneisyyttä ymmärtävän ja selittävän historiografisen ope-roinnin työkalu, myös yrityksen sisäistä kulttuuriperintöä. Kulttuuriperintö tarkoittaa sellaista menneisyyden aineetonta tai aineellista jälkeä, jota jokin yhteisö pitää niin tärkeänä, että on päättänyt suojella ja säilyttää sen oman menneisyytensä symbolina (Bohman 2003). Yhtiön sisällä suullisesti välitetyssä historiassa tästä jäljestä on rakennettu yrityksen menestystarinaa vahvistava todiste (Sivula 2010, 34). Tällaista aineellisten tai aineettomien menneisyyden jälkien symbolimerkityksen vahvistamista kutsutaan kulttuuriperintöprosessiksi. Kulttuuriperintöään vaaliva yhteisö, tässä tapauksessa yritys, vahvistaa menneisyytensä todisteen symbolimerkitystä kehyskertomuksena käyttämällä jaetulla historialla. Kyse on siis mnemonisesta yhteisöstä, joka tuottaa merkitystä aineettomalle tai aineelliselle kulttuuriperinnölleen. Kehyskertomus on yrityksen omistajien ja työntekijöiden muodostaman kulttuuriperintöyhteisön imago- ja identiteettityön väline. Sitä jaetaan aktiivisesti yrityksen sisällä. (Sivula 2015.)



Kuvio 1. Historioiva identiteettityö vahvistaa toimijan käsitystä itsestään kulttuuriperintöyhteisön jäsenenä ja sen menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden jatkumolla. Jaettu historia on yleensä esitetty juonellisen kertomuksen muodossa. Osallisuuskokemuksen tuottaa se, että kertojat esiintyvät jakamansa historian toimijoina, tai heillä on vähintään rooli kehyskertomuksen henkilöinä. (Sivula 2015, 66.)

Haastatteluista välittyy, että haastateltavat kokevat olevansa osallisia sekä yrityksestä että sen tuotteista. He rakentavat ja jakavat yrityksen historiaa. Menneisyydelle tapahtumien juonellinen järjestys on jokseenkin vakiintunut. *Historioiva identiteettityö* on yksi kulttuuriperintöprosessia ylläpitävän identiteettityön muodoista. Muita kulttuuriperintöprosessia ylläpitäviä identiteettityön muotoja ovat monumentalisoiva ja omaksuva identiteettityö. (Sivula 2015, 64–67.)

***Kimblen* tarinan suvantovaiheen täyttää sujuva arki, mutta se ei historioidu**

Alkuvaiheiden ja juonentumisvaiheen väliin jää haastateltujen kertomassa tarinassa suvantovaihe, joka alkaa 1970-luvulta, ja jatkuu 1990-luvun loppuun. Haastateltavat sijoittavat suvantovaiheelle joitakin henkilökohtaisia kokemuksia, mutta muutoin jaetun historian juoni häviää näkyvistä. Jaettu historia hajoaa henkilökohtaisten muistojen kannatteleiksi episodeiksi.

1970–1990-lukuja käsittelevän juonen tapahtumat muodostuvat pääosin kertojien yksittäisistä muistoista, jotka tukevat ja vahvistavat pääjuonta. Henkilökohtaisten kokemusten korostaminen vahvistaa kertojan osallisuutta. Kyse on omaksuvasta identiteettityöstä (Sivula 2015, 64–67). Muistot ovat pääosin tuotannollisiin tai muihin yksityiskohtiin liittyviä henkilökohtaisia kokemuksia. Esimerkiksi pelisuunnittelija Katriina Heljakka on ollut lapsena valmistamassa *Kimbleä* 1980-luvun alussa:

Katriina Heljakka: Minun urani yrityksessä alkoi 6-vuotiaana. Silloin sain ensimmäisen palkkashekkini. (-) Ja valmistus alkoi autotallissa. Olen siellä itsekin samaisessa autotallissa *Kimbleä* valmistanut, joskin näiden laatikoiden taitteluiden pohjalta. Silloin ne tehtiin käsin.

Graafinen suunnittelija Jussi Wallenius puolestaan kertoo vuonna 1977 päivitetystä *Kimblen* perusversion pakkauksen kansikuvasta seuraavaa:

Jussi Wallenius: Kun minä kysyn, mikä siinä on erikoista, niin siinä on yksi nappula väärinpäin siinä kansikuvassa. Se on ontto, niin sen näkee heti. Valokuvaaja-taiteilija, graafinen suunnittelija aikoinaan täällä, Rosenlewilla töissä, Vesa Antikainen otti sen kuvan ja Vesalla varmaan oli vähän huono päivä silloin. Yksi nappula meni väärinpäin. Ei ole estänyt myyntiä.

Kimble täytti 1990-luvulla 25 ja 30 vuotta. Nämä merkkipaalu yhtiö huomioi päivittämällä pelin pakkausta ja lisäämällä pakkauksiin lyhyen historiikin. Merkkivuosien päivitetty pakkaukset eivät kiinnity osaksi juonta, sillä asiantuntijat eivät kertoneet niitä tapahtumiksi. Ne olivat osa sujuvaa, helposti myytävän ja päivityksiä kaipaamattoman tuotteen arkea. Jaetun historian juoni häviää, koska sujuva arki ei tarjoa muistettavan juonen käänteiksi soveltuvia erottuvia tapahtumia. Juonen käänteiksi tarvitaan tärkeiksi ja erityisiksi rakennettuja tapahtumia.

Suvantojaksolle löytyy selitys myös yrityksen edustajilta: Hannu Tuomola piti vaikeana Sihvosen esittämää kysymystä siitä, tapahtuiko *Kimblen* kanssa ikinä mitään erikoista ja mieleenpainuvaa. Hänen mukaansa peli oli tuotannollisesti – mutta ei myynnillisesti –



Kuva 1. Kuvassa vuonna 1977 päivitetty Kimblen perusversio, jonka kannessa yksi sininen pelinappula on väärinpäin. Kannen kuvan on ottanut Jussi Walleniuksen mukaan Vesa Antikainen. Kuva: Sihvonen 2015.

ikään kuin sivuroolissa eikä siihen tarvinnut juuri kiinnittää huomiota. Pelin tuottaminen oli yksinkertaista ja helppoa, eikä se vaatinut paljon miettimistä.

Kimblen* juonentumisvaihe – lisensoidut versiot ja monumentiksi tuotettu retro-*Kimble

Kolmas kerronnallinen jakso, *Kimblen* juonentumisvaihe, ajoittuu vuosiin 2000–2015. Yhtiön edustajien ja työntekijöiden rakentaman narratiivin⁷ juoni tihentyy *Kimblen* alkuvaiheiden ja yhtiön lähihistorian kuvauksissa. Siirryttäessä lähihistoriaan *Kimblen* tarina muuttuu moniääniseksi, kun useampi kertoja muistelee ajanjaksoa. Lähihistorian aloitettavaa käännekohtaa merkitsee *Kimblen* lisenssiversioiden tulo perusversioiden rinnalle. Ensimmäinen lisenssiversio *Nalle Puh* ilmestyi kertojien mukaan joko aivan 1990-luvun lopulla tai 2000-luvun alussa. *Nalle Puh -Kimble* rytmittää ja luo *Kimblen* tarinaan uuden haaran, kun yritys on ikään kuin tehnyt historiaa:

Jussi Wallenius: Ensimmäinen lisenssiversio, Winnie the Pooh, niin sehän yllätti meidät kaikki. Se määrä, mitä sitä myytiin, oli aivan tolkuton. (–) (S)iinä kohtasivat

kaksi asiaa: Nalle Puh ja *Kimble*, jotka olivat oikeassa paikassa oikeaan aikaan.

Siirryttäessä keskustelemaan *Kimblen* lisenssiversioista kerronta muuttuu selostavamaksi ja tarinallisuus jää taka-alalle. Vain erikoiset, poikkeavat tapahtumat jäsenyivät kertomuksen muotoon. Haastateltavien vastaukset *Kimblen* merkittävimmistä lisenssiversioista vaihtelevat, mutta niitä yhdistävät yhtiön tai tuotteen näkökulmat. Toimitusjohtaja Markku Heljakka nostaa esiin *Angry Birds -Kimblen*, jonka muodossa *Kimble* palasi takaisin Amerikkaan eli pelin elinkaaressa tapahtui jotakin historiallista, yhtiölle merkityksellistä. Yhtiö on onnistunut asteittain myös rekisteröimään pelin nimen Yhdysvalloissa huolimatta siitä, että *Kimble* on siellä yleinen sukunimi. Myös myyntipäälikkö Kalevi Heljakka mainitsee *Angry Birds -Kimblen* samoista syistä kuin toimitusjohtaja.

Graafinen suunnittelija Jussi Wallenius ja tuotantosuunnittelun päällikkö Hannu Tuomola nostavat pääosin samoja lisenssiversioita keskusteluun, joskin eri näkökulmista. Wallenius summaa tärkeimmiksi ne versiot, joissa myös pelinappuloiden suunnitteluun ja toteutukseen on panostettu. Esimerkiksi *Nalle Puhin* lisäksi *Teini-ikäiset mutanttininjakilpikonnat* - sekä *Angry Birds* -versioissa pelinappulat noudattavat hahmojen muotoa ja teemaa. Tuomola puolestaan pitää tärkeimpinä lisensseinä *Nalle Puh* - ja *Angry Birds*



Kuvio 2. Monumentalisoiva identiteettityö on jaetun, eli kulttuuriperintöä käyttävän yhteisön jäsenten yhteiseksi ja yhdistäväksi koetun historiallisen tiedon käyttämistä menneisyyden jäljen tulkitsemiseen ja sen symbolimerkityksen perustelemiseen. (Sivula 2015, 66; Suominen & Sivula 2016.)

-versioita. Ensimmäistä Tuomola tarkastelee käännekohtana, jälkimmäistä menestyssekkäimpänä lisenssiversiona. Huomionarvoista on se, että tietyt materiaaliset ja visuaaliset muutokset rakentuvat merkkipaaluiksi tuotteen elinkaareissa.

Pelisuunnittelija ja lelututkija Katriina Heljakka on käsitellyt lelujen ja pelien lisenssitoimintaa laajemminkin tutkimuksellisesta näkökulmasta. Lisenssitoiminnassa lisenssinhaltija luovuttaa lisensoijalle tuotemerkkinsä tai hahmonsa rajoitetut käyttöoikeudet. Lisenssiä voi hyödyntää esimerkiksi valmiissa tuotteissa, kuten *Kimble*ssä on tehty. Katriina Heljakan mukaan pelisuunnittelijan henkilökohtainen suhde tuotemerkkiin tai hahmoon voi olla yksi ohjaava tekijä lisenssiä tuotteistettaessa. Pelisuunnittelijakin voi olla fani. (Heljakka 2011, 46–47, 52.) Myös Heljakan valintaan kertoa haastattelussa *Hello Kitty -Kimble*stä vaikutti osittain se, että hän on *Hello Kitty*ä tuottavan Sanrion fani. Kyseinen versio kiinnosti myös Sihvosta lähinnä nappuloihin liimattavien tarrojen osalta. Tässä kohtaa siis sekä haastateltavan että haastattelijan mielenkiinnot vaikuttivat keskustelun aiheen valintaan.

2000-luvulla yhtiö on myös pyrkinyt luomaan uusia tapahtumia, joita kytkeä *Kimblen* nykyiseen tarinaan. Katriina Heljakka korostaa vuonna 2007 yhtiön ja *Kimblen* 40-vuotisjuhlien kunniaksi järjestettyä avoimien ovien päivää sekä *Kimblen* SM-finaalin

tunnelmaa. Tässä tapahtumassa ja muistossa yleisöllä on ollut tärkeä rooli kokemuksen muodostumisessa ja siitä tuotetussa tulkinnassa:

Katriina Heljakka: Sitten toki oli ikimuistoinen silloin, kun tämä 40-vuotisjuhla oli, meillä oli avoimien ovien päivät ja silloin järjestettiin Kimblen SM-finaali yrityksen sisällä. Siellä oli silloinkin minun mielestäni 5-vuotias pelaaja ja sitten oli sen aikainen Miss Suomi Noora Hautakangas. He pelasivat keskenään toisiaan vastaan siinä (-) finaalissa. Ja sitten se, miten se ilo räjähti kattoon, kun tämä, olikohan se Santeri nimeltään tämä poika, voitti sen. Se oli tosi kova kamppailu. Siellä oli tiedotusvälineet seuraamassa ja valtava määrä ihmisiä kerääntynyt sen pienen pöydän ympärille. Tunnelma oli todellakin käsin kosketeltavissa, koska kaikki halusivat, että se pieni poika voittaa.

Kimblen ja yhtiön 40-vuotisjuhlien kunniaksi yhtiö julkaisi pelistä myös retroversion, joka oli lähes identtinen kopio alkuperäisestä *Kimble*stä. Tuotantos suunnittelun päällikkö Hannu Tuomola muistelee, että retroversiossa noudatettiin puisten pelinappuloiden, visuaalisen ilmeen ja pelipakkauksen keskellä sijainneen reiän osalta melko tarkkaan alkuperäistä versiota mutta valmistusmenetelmät olivat tietenkin nykyaikaiset. Haasta-



Kuva 2. Kuvassa vuonna 2007 yhteistyökumppaneille ja yhtiön työntekijöille suunnattu Kimblen retroversio. Retroversio oli lähes identtinen kopio alkuperäisestä versiosta, ja siinä oli puunappulat kuten alkuperäisessäkin. Retroversio poikkesi alkuperäisestä muun muassa sillä, että sen takakanteen oli painettu yhtiön historiikki. Kannen kuvassa oleva poika on yhtiön nykyinen toimitusjohtaja Markku Heljakka. Kuva: Sihvonen 2015.

teltavien kertomat tarinat retroversiosta jäävät lyhyiksi, mikä selittynee sillä, ettei yhtiö suunnannut sitä kaupalliseen levitykseen vaan yhteistyökumppaneille ja henkilökunnalleen. Retroversio oli tyypillinen monumentalisoivan identiteettityön ilmentymä. (Sivula 2015, 65; Suominen & Sivula 2016). Monumentit ovat historiakulttuurin kiintopisteitä. Ne ovat merkittävyyden symboleita. *Kimblen* retroversio tuotettiin symboliksi, joka auttaa muistamaan ja muistelemaan yhtiön historiaa. Esimerkiksi myyntipäällikkö Kalevi Heljakka muistaa kansikuvan ihmiset hyvin:

Kalevi Heljakka: (-) (I)hmiset, jotka siinä kannessa ovat, niin sen nuoren tytön poika on meillä töissä tuolla Bränd-ID:in puolella. Sitten taas se tummatukkainen nainen on sen tytön äiti eli sen pojan isoäiti. (-) Se vanhempi mies oli Kallio Aarre tai Aarne, romukauppias tuolta Ulvilan puolelta. Sitten se pikkupoika siinä on meidän Markku. Vain päänjakausta pistettiin väärään suuntaan, mitä silloin oli.

2000-luvulle liittyy myös yhtiön ulkopuolella, julkisuudessa kehittyneitä tarinoita, jotka yhtiön edustajat ovat myöhemmin omaksuneet osaksi *Kimbleä*. Esimerkiksi Katriina Heljakka kuvailee vuonna 2013 noussutta *Kimble*-gate-tapausta⁸ ruotsinkielisten helpotetuista pelisäännöistä seuraavalla tavalla:

Katriina Heljakka: Tämöinen sattuma, kun iltapäivälehdet nostivat esille sen, että Ruotsissa pelataan *Kimbleä* eri säännöillä kuin Suomessa. Eli Ruotsissa saa lähteä liikkeelle myös ykkösen heittämällä, kun Suomessa se on ainoastaan kuutosesta. (-) Se sai huvittavia muotoja, koska se noteerattiin Uutisvuotoa myöten. Minä olin sanonut jo aikaisemmin yrityksessä, että: "Niin, että tämä on tällainen *Kimble*-gate." Ja siinä Baba Lybeck sitten mainitsi, että: "Tämä on *Kimble*-gate". Niin se oli huvittava juttu. (-) Että totta kai nyt varmaan ihan puoliksi leikillinen juttu, mutta tosi meukas uutisaiheena.

Vuoden 2015 alussa iltapäivälehdet puolestaan kirjoittivat tilastotieteilijän todistaneen, ettei *Kimblen* arpanopan tulos olekaan täysin sattumanvarainen. Nopan vastakkainen silmäluku on todennäköisempi seuraavalla "heitolla" kuin muut silmäluvut.⁹ Graafisen suunnittelijan Jussi Walleniuksen mukaan tapaus johti yhtiön sisällä siihen, että yksi yhtiön omista työntekijöistä ryhtyi tutkimaan asiaa:

Jussi Wallenius: Meillä joku klapsutteli sitä tuolla ja testasi. Minulla on sellainen mielikuva, että Petter testasi. Hän on innostunut tilastomatematiikasta. Niin minulla on sellainen mielikuva, että hän tässä alkuvuokolla olisi kolistellut sitä tuolla siten, että taisivat muutkin kyllästyä jo.

Toimitusjohtaja Markku Heljakan mukaan *Kimble* on helppo tuote, joka elää omaa elämäänsä ja "aina Suomessa erilaisia vaiheita". Hän nostaa esiin *Kimblen* SM-kilpailut, *Kimblen* suosion opiskelijapiireissä, *Kimble*-kerhot ja *Kimbleen* liittyvät Youtube-videot, jotka "eivät välttämättä olleet ihan perhepelimäisiä" sekä yhtiön kirjamesuille painamat t-paidat:

Markku Heljakka: Hyvä esimerkki oli, kun joku vuosi sitten kirjamesuilla muistaakseni, me painoimme osastolle esittelijöille *Kimble*-paitoja. Ja kun niitä oli esittelijöiden päällä, niin ihmiset alkoivat kyselemään, mistä näitä saa ostaa. Niitä paitoja oli painettu varmaan joku muutama kymmenen ylimääräistä sinne osastolle, niin me ajattelimme, että myydään siitä nyt sitten muutama. Ja ne meni heti. Ja se oli jännittävää, miten siitä tuli yhtäkkiä tavallaan se tuote. Ihmiset vaan halusivat *Kimble*-paidan, jossa oli (-) peli ja muuta. He halusivat assosoida itsensä siihen.

Heljakka ei tarkkaan ajallisesti paikanna näitä vaiheita osaksi yhtiön historiaa, vaan vihjaa *Kimblen* olevan kulttuurissa jatkuvasti läsnä ilman yhtiön selkeää myötävaikutusta. Tapahtumien ja erilaisten uutisointien huomioiminen viittaa siihen, että niiden tunnistaminen historiaksi on tehty ja vakiinnuttaminen alkanut.

Kimble on klassikko ja monumentti

Klassikko tarkoittaa nykyisin tunnustettua, vakiintuneen aseman saavuttanutta ihmistä tai merkittävää, yleisesti hyväksyttyä teosta. Digitaalisen kulttuurin ja pelitutkimuksen tutkija Frans Mäyrä sisällyttää klassikon määritelmään myös kaanonin. Kaaanon viittaa merkittävien teosten listaan, joka jokaisen tulisi tuntea. (Mäyrä 2008, 55, 58.) *Kimbleä* on useissa yhteyksissä luonnehdittu klassikkopeliksi.¹⁰ Klassikko on määre, johon historiallisen tuotekulttuurin tutkijan kannattaisi aina kiinnittää huomiota. Klassisuus ei tässä tapauksessa viittaa puhtaaseen muotoon tai antiikkisuuteen vaan pikemminkin klassikoksi nimetyn objektin kesto. *Kimblen* tapauksessa klassikoksi nimetylle kohteelle on rakennettu myös muistomerkin ominaisuuksia.

Sivulan (2015) mukaan monumentalisoiva identiteettityö liittyy usein jonkin erityisen kulttuuriperintöobjektin identiteettiään työstävän kulttuuriperintöyhteisön aktiivisuuden alkuvaiheisiin. *Kimble* on Tactic Games Oy:n menneisyyden jälki, 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 uusversioissa¹¹ ominaisuuksina, joiden perusteella peli tunnistetaan *Kimbleksi*. Klassikko ammentaa pitkän kestopäivänsä ja pysyvän arvonsa uusintetusta aineettomasta kulttuuriperinnöstä.

Digitaalisen kulttuurin tutkija Jaakko Suominen on määritellyt digitaalisten pelien klassikoimisen historiapuheeksi, jossa artikuloidaan eksplisiittisesti pelikulttuurin muutosta ja siihen liittyviä arvoasetelmia (Suominen 2010, 95). 2010-luvun Suomessa lautapeliin pelaamiseen liittyvän kulttuuriperintöprosessin eteneminen näkyy klassikkojen paikantamisen historioiden jakamisena. Klassikoiden aktiivisen nimeämisen ja tunnistamisen käytäntö näyttäytyy lautapelejä ja niiden pelaamista koskevassa populaarissa julkisuudessa. Hyvä esimerkki tällaisesta populaarijulkisuudesta on MTV:n 17.12.2010 julkaisema "Suuri lautapelitestit: Klassikot ja uutuudet vertailussa".

Kaikki haastateltavat eivät suoraan nimitä *Kimbleä* klassikoksi, mutta tämä pelille varattu erityinen status välittyy vastauksista epäsuorasti. Kun Sihvonen pyysi haastateltavia kuvailemaan peliä muutamin sanoin, Katriina ja Kalevi Heljakka nostivat klassikko-käsitteen esille itse. Katriina Heljakka toteaa pelin kestäneen hyvin aikaa ja herättävän intohimoja. Kalevi Heljakka muodostaa lautapeliklassikoiden suomalaisen kaanonin, johon kuuluvat *Kimblen* lisäksi *Alias* ja *Afrikan Tähti*. Hän myös esittää heti haastattelun alussa ajatuksen *Kimblen* sopivuudesta kaikille:

Kalevi Heljakka: Sitten aikuiset miehet pelaavat tuolla Etelä-Suomessakin muutama massa kapakassa *Kimbleä*. Ottavat isot kolpakot olutta, ryhtyvät pelaamaan *Kimbleä* keskenään ja harikat seisovat pihalla.

Hannu Tuomola myönsi pelin olevan klassikko, kun Sihvonen ehdotti sitä hänelle. Tuomola huomautti myös vastauksessaan viitanneensa siihen. Hän liittää klassikkosarjaan *Kimblen*, *Afrikan Tähtien* ja *Monopolyn*. Vaikka klassikoiden kaanonin sisältö voi vaihdella, Tuomolan mukaan siihen ei juuri enää pääse uusia tuotteita. Tuleeko tuotteita siis nykyään niin paljon, ettei uusia klassikoita pääse muodostumaan?

Klassikoksi tarjoutuvaan tuotteeseen liittyy usein tuotteen tai yrityksen enemmän tai vähemmän tosi tarina. Tulevaisuudentutkija Rolf Jensen ennusti 1990-luvun lopulla tarinallisuuden lisääntyvän tuotteissa. Yritysten, yhteisöjen ja yksilöiden menestys tulisi tarinoista, ei pelkästä tiedosta. Samalla tarinallisuus korottaisi tuotteiden hintoja. Jensen määritteli myös tarinan rakentamisen tapoja: Ensinnäkin valmistaja voi hankkia valmiin tarinan tunnetulta henkilöltä, julkisuudenhahmolta, jolla itsellään on jo tarina kerrottavanaan. Tarinan voi myös luoda itse järjestämällä tapahtumia. Kolmantena vaihtoehtona on myydä tarinaa yhdessä asiakkaan kanssa. Asiakas voi myös itsenäisesti luoda tuotteelle tarinaa, jonka tuottaja myöhemmin omaksuu osaksi tuotettansa. (Jensen 1999, 1–3, 42–44, 62–63.)¹²

Jensenin kuvailemia tarinan tuottamistapoja löytyy myös Tactic Games Oy:n historiasta. Esimerkiksi *Kimblen* vuoden 2007 SM-kilpailun finaali järjestettiin yhtiön tiloissa Poris-

sa. Kilpailua oli todistamassa yleisö, ja finaalikaksikko muodostui Miss Suomi Noora Hautakankaasta ja kilpailun voittaneesta pikkupojasta. *Kimble*-gate-tapaus ja arpakuution ennakoitavuus ovat puolestaan syntyneet yhtiön ulkopuolella. *Kimble*-gate-tapauksessa iltapäivälehdet haastattelivat Noora Hautakangasta, jota periaatteessa saattoi pitää kokeneena *Kimble*-pelaajana.¹³ *Kimblen* tarinaan alkaa linkittyä yhtiön ulkopuolisten toimijoiden kokemuksia.

Yhtiössä tunnetaan hyvin tällaiset tuotteisiin liittyvät tarinat, mutta niitä käytetään tällä hetkellä pikemminkin sisäiseen kuin ulkoiseen kommunikaatioon. Ulkoiseen kommunikaatioon käytetty historia muodostuu yhtiön suppeasta historiikista ja *Kimblen* historiallisesta ulkomuodosta ja rakenteesta, johon myös peliä muuntelevat uusversiot viittaavat. Jaakko Suominen on jakanut digipelejä tuottavien yritysten historian käytön kolmelle tasolle sen mukaan, miten tietoista ja systemaattista toiminta on. Yritys voi olla tietoinen historiastaan, sen toiminnassa voi ilmetä historian käyttöä ilman erillistä suunnitelmaa tai historian käyttöä varten on kehitetty erillinen strategia hallintamenetelmään. (Suominen 2012.)

Esimerkkitapauksessamme yrityksen historian käyttö on tietoista ja jossain määrin suunniteltua. *Kimblen* ympärille rakennettu yrityksen historian juoni vakiinnuttaa pelin asemaa klassikkona. Pelin menestystä ymmärretään ja selitetään sekä yhtiön sisäisillä toimilla että ulkoisilla olosuhteilla. Yrityksen oma historia on vahvasti henkilöitynyttä, mutta ulkoinen historia persoonatonta. Yrityksen oman historian ymmärtävät ja selittävät historiografiset operaatiot kietoutuvat Aarne Heljakan henkilöhahmon ympärille. *Kimblen* menestystä selittää se, että Heljakka oli taitava myyntimies ja visionääri. Otollinen ajankohta ja lautapelitarjonnan vähäisyys taas vaikuttivat siihen, että Heljakka havaitsi pelin potentiaaliset markkinat. Sisäisen historian ulkoista hyödyntämistä näkyy muutamissa *Kimblen* juhluvuosien pelipakkauksissa,¹⁴ joihin on liitetty lyhyt historiikki. Markku Heljakan rooli toimitusjohtajana on myös osa yhtiön sisäistä historiaa, ja on ilmeistä, että toimitusjohtajan rooli vahvistaa Heljakan asemaa sekä yrityksen että *Kimblen* tarinan pääkertojana.

Lopuksi

Suullisesti yrityksen sisäiseen käyttöön välitetyssä historiassa on vain ohuelti jälkiä dokumentaarisista historiografisista operaatiosta. Yrityksen sisäiseen käyttöön esitetty historia on ensisijaisesti menneisyyden representaatio. Representaatio näyttäytyy jaetuna narratiivina, joka kerrotaan tapahtuneeksi. Menneisyyttä ymmärtävien ja selittävien operaatioiden tasolla tämän narratiivin eri versioissa näyttäytyy toimijoiden henkilökoh-

taisia ominaisuuksia ja aikakauden talouteen ja kulttuuriin liittyviä ulkoisia tekijöitä, kuten pelien kysyntä. Menneisyyttä koskevien faktaväitteiden todistelua näissä suullisesti välitetyissä historioissa oli vain vähän. Joissakin tapauksissa kertoja tukeutui toiseen kertojaan tai kertoi käyttävänsä toista kertojaa tietolähteenään. Kertojat luottavat muistiinsa.

Kimblen historioidut jaksot – alkuvaiheet, suvantovaihe ja juonentumisvaihe – viittaavat nopeaan klassikkotuotteen aseman vakiintumiseen ainakin yhtiön edustajien näkökulmasta. Klassikoituminen perustelee jokaisen jakson rakennetta huolimatta siitä, etteivät kaikki kertojat nimittäneet *Kimbleä* suoraan klassikoksi. Jaksoissa esitetyt tarinat tekevät osaltaan pelistä klassikon.

Jotkin klassikkotuotteet saapuvat ja poistuvat markkinoilta tasaisin väliajoin. Tuotteet nostalgisoituvat ajan kuluessa kuluttajan ulottumattomissa. Samalla niiden uudelleenilmestymisten yhteydessä kerrotaan myös tuotteen tarina uudelleen.¹⁵ *Kimble* poikkeaa monista muista uudelleenilmestyvistä klassikkotuotteista siinä, että peli on jatkuvasti kuluttajan saatavilla. Pelin historia on kerrottu vain juhluvuosien uudelleenjulkaisujen yhteydessä. Vakiintunut tuote menee kaupaksi ilman tarinaakin. *Kimble* vaikuttaakin pikemminkin ajattomalta kuin historialliselta ilmiöltä. Tarinat ovat kuitenkin osa tuotetta. Ne viihdyttävät ja luovat kysyntää uudelleenjulkaisuille. Parhaimmillaan tarinat alkavat elää omaa elämäänsä tuotteen käyttäjien keskuudessa ja mediassa, eikä valmistajan enää tarvitse ylläpitää tarinaa itse.

Tutkimushanke on vasta alussa. Tämä artikkeli kääntää pelitutkijoiden katseen kohti niitä tapoja, joilla peliyhtiöt historioivat tuotteitaan ja rakentavat tuottamilleen peleille kulttuuriperintöarvoa. Jatkon kannalta tärkeä kysymys on, missä määrin tuotteen käyttäjät ovat omaksuneet tarinat. Tarkoituksena on tutkimuksen edetessä tuottaa teoreettinen malli siitä, miten *Kimblen* kaltaisia uudelleenjulkaistavia kulttuurituotteita voisi rakentaa tyhjistä ja miten tuotteen tarinan voi integroida uudelleenjulkaisuihin. Tämä vaatii niin valmistajan kuin käyttäjienkin näkökulmien yhdistämistä.

Loppuviitteet

1. Esim. Play it again project, <http://playitagainproject.org/>, joka esittelee australialaisia ja uusi-seelantilaisia 1980-luvun digitaalisia pelejä ja kerää dokumentaatiota populaarimuistin kautta.
2. *Kimble* on saanut nimensä televisiosarjasta *Takaa-ajettu* (*The Fugitive*, 1963–1967, Yhdysvallat). Siinä tohtori Kimbleä syytetään vaimonsa murhasta. Syytön Kimble lähtee pakomatkalle ja jäljittää samalla oikeaa murhaajaa. Sarjasta on myös tehty

- samanniminen elokuva, joka ilmestyi vuonna 1993 (Yhdysvallat). Elokuvan tohtori Kimblenä nähdään Harrison Ford ja poliisina Tommy Lee Jones.
3. Katriina Heljakalla on kaksoisrooli tässä tutkimuksessa; toisaalta hän on Sihvosen haastateltava ja pelisuunnittelijana yhtiön edustaja, toisaalta hän on tutkija, jonka tutkimuksiin myös viitataan tässä artikkelissa.
 4. Puolistrukturoiduista teemahaastatteluista ks. esim. Tiittula & Ruusuvuori 2005, 11.
 5. Ks. Alastalo ja Åkerman 2010, 383. Haastattelusitaatteja on siistitty yleiskielelle haastateltavien pyynnöstä. Sitaateista on poistettu täyte- ja murre sanoja sekä puhekielisiä ilmaisutapoja. Sitaattien käytössä on käytetty merkintöjä (-) ja (–), joista ensimmäinen merkitsee yhden sanan tai virkkeen poistoa ja jälkimmäinen usean virkkeen poistoa.
 6. Hayden White erotti vuonna 1973 neljä juonentamisen perusrakennetta: Ne olivat romanssi, komedia, tragedia ja satiiri. Tämän klassisen jaottelun valossa yksilön roolia juonen kuljettajana korostavat sankaritarinat ovat yleensä romansseja. Hayden White, *Metahistory: The Historical Imagination in 19th-century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1973, 6–8.
 7. Narratiivi tarkoittaa *kerrotun* juonelle ominaista koherenssia. Narratiivi kiinnittää toisiinsa henkilöt, tapahtumat ja aikaan liittyvän sarjallisuuden. Ricoeur 2000, 313–315.
 8. Tapauksesta kirjoitettiin myös Ruotsissa. Ks. Söderlund 2013.
 9. Särkkä 2015; ks. myös Karvonen 2015.
 10. Ks. esim. Saari 2009, Kauppinen 2012, Lehtonen 2013a ja Vääräniemi 2013.
 11. Uudistetusta ja päivitetystä tuotteesta käytetty nimitys. Sihvonen 2014, 11.
 12. Jensen julkaisi ajatuksensa *Dream Society* -teoksessaan, joka kääntyy vapaasti unelmayhteiskunnaksi. Unelmayhteiskunta asettuu vastakohdaksi aiemmin vallinneelle informaatioyhteiskunnalle, joka korosti tiedon ja datan merkitystä. Unelmayhteiskunnassa tarinoita ryhtyisivät hyödyntämään etenkin pienet yritykset.
 13. Lehtonen 2013a; ks. myös Lehtonen 2013b.
 14. Näitä ovat yhtiön 25-vuotisversio vuodelta 1992, 30-vuotisversio vuodelta 1997 sekä retroversio vuodelta 2007.
 15. Ks. Sihvonen 2014.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Katriina Heljakan haastattelu 23.1.2015. Nauhoite ja litteraatio Sihvosen hallussa.
Markku Heljakan haastattelu 5.2.2015. Nauhoite ja litteraatio Sihvosen hallussa.
Jussi Walleniuksen haastattelu 5.2.2015. Nauhoite ja litteraatio Sihvosen hallussa.
Kalevi Heljakan haastattelu 11.9.2015. Nauhoite ja litteraatio Sihvosen hallussa.
Hannu Tuomolan haastattelu 5.11.2015. Nauhoite ja litteraatio Sihvosen hallussa.

Verkkolähteet

Karvonen, Hilka (2015). Peliyhtiö myöntää: Kimblen noppakohu on totta – kehitteillä uusi versio? *Iltaalehti* 5.2.2015. Verkossa http://www.iltalehti.fi/uutiset/2015020519149136_uu.shtml Viitattu 8.9

Kauppinen, Jukka O. (2012). Angry Birds Space Race Kimble – klassikko toimii edelleen. *Dome.fi* 8.8.2012. Verkossa <http://dome.fi/pelit/artikkelit/lautapelit/angry-birds-space-race-kimble-klassikko-toimii-edelleen> Viitattu 23.9.2016.

Lehtonen, Marko-Oskari (2013a). Härregud! Ruotsinkielisille eri säännöt Kimblessä. *Iltaalehti* 19.11.2013. Verkossa http://www.iltalehti.fi/uutiset/2013111917737880_uu.shtml Viitattu 8.9.2016.

Lehtonen, Marko-Oskari (2013b). Ruotsissa kohistaan Kimble-paljastuksesta – ”Hyvin hämmentävää”. *Iltaalehti* 21.11.2013. Verkossa http://www.iltalehti.fi/uutiset/2013112117745457_uu.shtml Viitattu 8.9.2016.

Saari, Mikko (2009). Kimble (peliarvostelu). *Lautapeliopas.fi* 12.8.2009. Verkossa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kimble/> Viitattu 23.9.2016.

Särkkä, Heini (2015). Mullistava löydös Kimblessä: Nopan liikkeitä voi ennustaa. *Iltaasanomat* 2.2.2015 (päivitetty 3.2.2015). Verkossa <http://www.iltasanomat.fi/tiede/art-1422890500770.html> Viitattu 8.9.2016.

Söderlund, Andreas (2013). Perkele, det är lättare regler i Sverige! *Aftonbladet* 19.11.2013. Verkossa <http://www.aftonbladet.se/nyheter/article17873373.ab> Viitattu 8.9.2016

Vääräniemi, Annakaisa (2013). Paljastus Kimble-pelin suosion taustalta Suomessa – YH: ”Houkuttelijat kiersivät kaupoissa”. *Iltaasanomat* 30.10.2013. Verkossa <http://www.iltasanomat.fi/perhe/art-2000000675269.html> Viitattu 23.9.2016.

Kirjallisuus

- Alastalo, Marja & Åkerman, Maria (2010). Asiantuntijahaastattelun analyysi: Faktojen jäljillä. Teoksessa J. Ruusuvaara, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.): *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 372–392.
- Davis, Fred (1979). *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. New York: The Free Press.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (2014). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino (10. painos, ilm. alunperin 1998).
- Fingerroos, Outi & Haanpää, Riina (2006). Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä. – Teoksessa Fingerroos, Outi, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen (toim.): *Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä*. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 25–48.
- Fingerroos, Outi (2010). Muisti, kertomus ja Oral history -liike. Teoksessa Grönholm, Pertti & Anna Sivula (toim.): *Medeasta pronssisoturiin – Kuka tekee menneestä historiaa?* Turku: Turun Historiallinen Yhdistys, 60–81.
- Guins, Raiford (2014). *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*. Cambridge: The MIT Press.
- Heljakka, Katriina (2011). "License to thrill" – Lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampere: Tampereen yliopisto, 46–54. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2011> Viitattu 15.12.2016
- Jensen, Rolf (1999). *The Dream Society. How the Coming Shift from Information to Imagination will transform your Business*. New York: McGraw-Hill.
- Kalela, Jorma (2012). *Making History: The Historian and Uses of the Past*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Koivunen, Anu (2001). Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus. Teoksessa Koivunen, Anu, Susanna Paasonen & Mari Pajala (toim.): *Populaarin luno. Mediat ja arki*. Taiteiden tutkimuksen laitos, mediatutkimus, julkaisuja A:46. Turku: Turun yliopisto, 324–350 (3. painos).
- Korkiakangas, Pirjo (1999). Muisti, muistelu, perinne. Teoksessa B. Lönnqvist et al (toim.): *Kulttuurin muuttuvat kasvot. Johdatus etnologiatieteisiin*. Tietolipas 155. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 155–176.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Newman, James (2012). *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*. London & New York: Routledge.
- Reunanen, Markku, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (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. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013> Viitattu 15.12.2016.
- Ricoeur, Paul (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil.
- Sallinen Susanna (2004). Koti-ikävä ja nostalgia arjen kokemuksena. Teoksessa Granö, Päivi, Jaakko Suominen ja Outi Tuomi-Nikula. (toim.): *Koti – Kaiho, paikka, muutos*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja IV. Pori: Turun yliopisto, 79–102.
- Sihvonen, Lilli (2014). *Kulttuurituotteen suunniteltu vanhentaminen ja henkinherättäminen. Esimerkkinä Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä*. Digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Sivula, Anna (2006). *Kysymyksiä ja voimaviivoja. Marc Blochin historianitutkimuksellisen tuotannon metodologinen perintö*. Väitöskirja. Turun yliopiston julkaisuja. Annales universitatatis Turkuensis. Sarja C. Turku: Turun yliopisto.
- Sivula, Anna (2010). Menetetyt järven jäillä. Historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia. Teoksessa Grönholm, Pertti & Anna Sivula (toim.): *Medeasta pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?* Turku: Turun Historiallinen yhdistys ry, 21–39.
- Sivula, Anna (2014). Corporate History Culture and Useful Industrial Past. A Case Study on History Management in Finnish Cotton Company Porin Puuvilla Oy. Teoksessa Heimo, Anne, Ene Köresaar & Pauliina Latvala (toim.): *Folklore vol 57. Electronic Journal of Folklore* 57:2, 29–54. Verkossa <http://www.folklore.ee/folklore/vol57/sivu-la.pdf> Viitattu 15.12.2016.
- Sivula, Anna (2015). Tilaushistoria identiteettityönä ja kulttuuriperintöprosessina. Teoksessa Pyykkönen, Miikka (toim.): *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 2015*. Kulttuuripolitiikan tutkimuksen seura r.y., 56–69.
- Suominen Jaakko & Sivula, Anna (2016): 4.Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process: Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game. *Refractory, a Journal of Entertainment Media*, vol 27. Verkossa <http://refractory.unimelb.edu.au/2016/09/02/suominen-sivula/> Viitattu 15.12.2016.

-
- Suominen, Jaakko (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille". MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 83–98. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010> Viitattu 15.12.2016.
- Suominen, Jaakko (2012). Mario's legacy and Sonic's heritage: Replays and refunds of console gaming history. *Digra Nordic '12: Proceedings of Nordic DiGRA 2012 Conference*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/marios-legacy-and-sonics-heritage-replays-and-refunds-of-console-gaming-history/> Viitattu 15.12.2016.
- Swalwell, Melanie (2016). Classic gaming. Teoksessa Lowood, Henry & Raiford Guins (toim.): *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. Cambridge & London: The MIT Press, 45–52.
- Tiittula, Liisa & Ruusuvuori, Johanna (2005). Johdanto. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Liisa Tiittula (toim.): *Haastattelu – Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino, 9–21 (3. painos).
- Wertsch, James V. (2008). Collective Memory and Narrative Templates. *Social Research* 75:1, 133–156.
- White, Hayden (1973). *Metahistory: The Historical Imagination in 19th-century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

LASTEN OMA PELISUUNNITTELU OSAKSI OPETUSTA: ESIOPETUKSEEN SUUNNATUN PEDAGOGISEN TUOTTEEN KEHITTÄMISEN LÄHTÖKOHTIA

Tiivistelmä

Tässä katsauksessa pohditaan lasten omaa pelisuunnittelua osana varhaiskasvatusta sekä esi- ja alkuopetusta ja kuvataan tutkimusperusteisesti kehitetyn, lasten omaan pelisuunnitteluun liittyvän pedagogisen tuotteen, pelimaton, tarkoitusta ja tavoitteita. Pedagogisen pelituotteen suunnittelun teoreettisena lähtökohtana ovat käsitykset sosiokulttuurisesta ja tutkivasta oppimisesta sekä variaatioteoriasta. Avaamalla suunnittelun pedagogisia näkökulmia tavoitteena on edesauttaa esimerkiksi pelisuunnittelijoita, joiden intresseissä on kehittää lasten oppimista ja kehitystä tukevia tuotteita.

Avainsanat: lapset, pelisuunnittelu, opetus, pedagoginen kehittäminen

Abstract

The focus in this article is in children's game design among early childhood education and preschool education. We have been developing and piloting a pedagogical tool, a game mat, which can be used for supporting children's own game design. The development work is based on latest research and knowledge about learning: the theoretical frame is built on the idea of sociocultural learning, children as researchers and variation theory. The purpose of this article is to contribute on those interested of developing pedagogical game products for supporting young children's learning and growing.

Keywords: children, game design, teaching, pedagogical development

Aluksi

Helsingin yliopiston Leikillisen ja pelillisen oppimisen keskuksessa (Playful Learning Center, PLC) edistetään monitieteistä tutkimus- ja kehittämistoimintaa, jonka yhtenä tavoitteena on kehittää leikillisyyteen ja pelillisyyteen liittyvää pedagogiikkaa muun muassa kehittämällä erilaisia sisältöjä ja tuotteita eri tahojen ja yhteistyökumppaneiden kanssa. Pedagoginen kehittäminen on tutkimusperustaista, oppimiseen ja opetukseen liittyvään teoriaymmärrykseen nojautuvaa. (Kumpulainen & Lipponen 2014.)

Keskuksen toimintaa ohjaa myös käsitys leikillisyydestä ja pelillisyydestä yhteisenä luovana ja kokeilemiseen kannustavana toimintana, jossa on sijaa ihmettelylle ja kysymyksille ja johon jokaisella on mahdollisuus osallistua oman kiinnostuksensa mukaan (Sintonen ym. 2015). Lähtökohtia kokoavina ajatuksina ovat käsitys lapsesta toimijana sekä mah-

dollisuus osallisuuteen. Nämä mielessämme lähdimme kehittämään pedagogista tuotetta, jonka avulla lapset voivat itse yhteisöllisesti suunnitella omia pelejä. Ajatuksena oli, että kehittämällä lasten pelisuunnittelun tueksi helposti lähestyttävän tuotteen kasvattajien ja opettajien on helpompi sisällyttää pelisuunnittelua osaksi omaa opetustaan.

Tässä katsauksessa pohditaan lasten omaa pelisuunnittelua osana varhaiskasvatusta sekä esi- ja alkuopetusta ja kuvataan PLC:ssä tutkimusperusteisesti kehitetyn, lasten omaan pelisuunnitteluun liittyvän pedagogisen tuotteen, *Kotikolo*-pelimaton, tarkoitusta ja tavoitteita. Pedagogisella viitataan tässä lasten kasvatusta, opetusta ja kehitystä tukevaan suunnitelmalliseen tukirankaan, ja edelleen, tukirangalla viitataan esiopetuksen uuteen opetussuunnitelmaan (EOPS 2014).

Pelimattoa kokeiltiin ensimmäisen kerran lapsiryhmässä syksyllä 2014 ja uudestaan syksyllä 2015. Pilotoinneissa testattiin lasten yhteisöllistä pelisuunnittelua eri-ikäisten lasten

kanssa useissa eri lapsiryhmissä. Kokeilutilanteiden dokumentointi perustuu tutkijoiden ja opettajien havainnointiin ja lasten pelisuunnittelusessioiden videointeihin. Tähän katsaukseen on poimittu otteita aineistosta kuvaamaan lasten kiinnostusta (esi)opetukseen suunnattua pedagogista tuotetta ja omien pelien kehittelyä kohtaan. Tekstiin poimituilla aineisto-otteilla (lasten kommentit [V] ja lapsiryhmien opettajien kirjaamat havainnot [M]) pyritään havainnollistamaan lasten suhdetta uuteen opetusvälineeseen ja lasten omaan pelisuunnitteluun sisältyvää potentiaalia.

Tämä katsaus heijastelee ajatuksia Pelitutkimuksen vuosikirjan 2015 lasten digitaalista pelaamista leikin näkökulmasta käsittelevästä artikkelista (Koivula & Mustola 2015). Kuten artikkelin kirjoittajat toteavat, viime aikoina on esitetty huoli siitä, miten lisääntynyt pelaaminen vaikuttaa lasten leikkiin ja mahdollisesti heikentää leikin laatua. Negatiivisävytteinen huoli voi johtua myös tiedon ja opetusmateriaalien puutteesta. Viimeaikaisen selvityksen mukaan esimerkiksi varhaiskasvatuksen koulutusohjelmissa mediakasvatuksen¹ osuus pakollisista sisällöistä on useimmissa yliopistoissa edelleen hyvin ohut (ks. Pääjärvi & Mertala 2015). Korkeakoulujen arviointineuvosto on kiinnittänyt samaan asiaan aikaisemmin huomiota peräänkuuluttamalla lisää tutkimusperusteista mediakasvatusta varhaiskasvatuksen koulutusohjelmiin (Karila ym. 2013).

Huolen sävyttämä keskustelu tuntuu painottuvan digitaaliseen pelimaailmaan, jolloin herkemmin unohtuu, että lapset pelaavat myös monia erilaisia ei-digitaalisia pelejä. Tästä lähtökohdasta käsin olimme olleet kiinnostuneita kehittämään pedagogisen välineen, joka liittyy myös muuhun lasten pelaamiseen kuin digitaaliseen pelaamiseen. Onkin huomattava, että esimerkiksi perinteiset lautapelit rakentavat rinnakkain digitaalisten pelituotteiden ohella sitä kokemuksellista pelimaailmaa, johon jo usein lapsuudessa totutaan (Heljakka 2010, 23).

Tässä katsauksessa tarkastellaan opetuskäyttöön suunnatun pedagogisen pelituotteen kehittämisen lähtökohtia sekä pohditaan lasten omaa pelisuunnittelua osana alle kouluikäisten sekä alaluokkikäisten lasten opetusta. Avaamalla pedagogisia näkökulmia sekä esiopetussuunnitelman lähtökohtia pyrimme edesauttamaan esimerkiksi pelisuunnittelijoita, joiden intresseissä on kehittää lasten oppimista sekä kasvua ja kehitystä tukevia tuotteita, kuten oppimispelejä.

Pelit ja pelillisyytys osana esiopetuksen opetussuunnitelmaa

Varhaiskasvatusta ja esiopetusta ohjaavat valtakunnalliset ja paikalliset opetussuunnitelmat uudistuvat parhaillaan, sillä muuttuva toimintaympäristö asettaa uudenlaisia

osaamistarpeita. Sekä esiopetuksessa että laajemmin koko varhaiskasvatuksessa opimisen lähtökohtana ovat lasten aiemmat kokemukset ja osaaminen sekä lasten omat mielenkiinnon kohteet. Yksi tällainen alue on pelit. Viimeisimmän Mediabarometrin 2013 mukaan kolmannes 5–6-vuotiaista ja puolet 7–8-vuotiaista pelasi digitaalisia pelejä lähes päivittäin. Vuoteen 2010 verrattuna pelaaminen oli yleistynyt ja se aloitettiin hieman nuorempana. (Suoninen 2014.) Alle kouluikäisten keskuudessa mediabarometrissä mitatut digitaaliset pelit, sekä pelit ja pelaaminen ylipäättään, ovat suosittua ajanvietettä ja osa elämäntapaa.

Esiopetuksen opetussuunnitelman yhtenä osaamisperustana puhutaan laaja-alaisesta osaamisesta, jolla tarkoitetaan tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon muodostamaa kokonaisuutta sekä kykyä käyttää tietoja ja taitoja tilanteen edellyttämällä tavalla (EOPS 2014, 16). Lasten kohdalla osaamisen kehittymiseen vaikuttaa opeteltavia tietosisältöjä enemmän se, miten esiopetuksessa työskennellään, millaisiksi oppimisympäristöt rakennetaan sekä miten lasten oppimista ja hyvinvointia tuetaan. Tämän vuoksi laaja-alaisen osaamisen kehittämisen näkökulmasta asianmukaisilla ja ajankohtaisilla pedagogisilla sisällöillä ja välineillä on merkitystä.

Esiopetuksen uuden opetussuunnitelman mukaan (EOPS 2014, 17) leikin, pelien ja erilaisten ongelmanratkaisu- ja tutkimustehtävien käyttö ”tarjoaa lapsille elämyksiä sekä oivaltamisen ja uuden löytämisen iloa”. Näin ollen pelit nähdään alueena, jossa lapsilla on mahdollisuus kehittää muun muassa luovia ongelmanratkaisutaitojaan. Tämä voi toteutua eritoten tiimissä, jolloin lapsia rohkaistaan tutustumaan toisiin ihmisiin ja toimimaan heidän kanssaan (vrt. sosiokulttuurinen oppiminen). Myös tieto- ja viestintäteknikan käytön osalta esiopetussuunnitelmassa mainitaan pelit ja pelillisyytys, joskin hyödynnettävinä työtapoina, ei niinkään kulttuurisina artefaktoina tai lasten itsensä kehittämisenä ideoina tai tuotteina. Tieto- ja viestintäteknikan osalta esiopetuksen opetussuunnitelmassa todetaan:

Opetuksessa tutustutaan erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, palveluihin ja peleihin. Tieto- ja viestintäteknologian avulla tuetaan lasten vuorovaikutustaitoja, oppimisen taitoja sekä vähitellen kehittyvää kirjoitus- ja lukutaitoa. Mahdollisuudet kokeilla ja tuottaa itse edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja. Lapsia ohjataan omaksumaan turvallisia ja ergonomisia käytötaitoja. (EOPS 2014, 18.)

Lasten oman pelisuunnittelun osana esiopetusta voi liittää myös esiopetuksen opetussuunnitelmassa esiintyvään monilukutaidon käsitteeseen (emt., 18). Monilukutaidolla viitataan laajaan tekstikäsitteeseen (niin kulttuurisesti, teknologisesti kuin modaalisesti-

kin), ja opetussuunnitelmassa todetaan, että “monilukutaitoisiksi kehittyäkseen lapset tarvitsevat aikuisen mallia sekä rikasta tekstiympäristöä ja lasten tuottamaa kulttuuria”. Tällöin opetussuunnitelman mukaan lasten maailma avautuu, jäsentyy ja saa uusia merkityksiä.

Kuluttajasta tuottajaksi

Kun omien pelien suunnittelua tarkastellaan osana mediakasvatusta, ymmärretään pelit osana mediakulttuuria ja digitaalista kulttuuria. Mediakasvatuksella tarkoitetaan median monipuolista käsittelyä, mikä toteutuu sekä analysoimalla sisältöjä, kulttuureja ja käyttötapoja että itse tuottamalla niitä, ja tavoitteena on medialukutaidon kehittäminen (ks. Kupiainen & Sintonen 2009). Peleihin ja pelikulttuureihin liittyvää medialukutaidon aluetta voidaan kutsua myös pelilukutaidoksi. Pelilukutaito-käsitettä osana mediakasvatusta on pohtinut muun muassa Mika Mustikkamäki (2010) todeten, että pelejä voidaan tarkastella esimerkiksi teksteinä, simulaatioina, narratiiveina ja järjestelminä. Keskeistä hänen mukaansa on toimijuus, sillä moniin muihin mediamuotoihin verrattuna peleissä ollaan aktiivisessa mediasuhteessa pelaajaroolin kautta. Aktiivisen tuottajan rooli on tuttua mediakasvatuksessa, sillä esimerkiksi varhaiskasvatusalan tutkimuksessa on tarkasteltu sitä, miten mediaa ja mediakulttuuria voidaan käyttää pedagogisesti mielekkäällä ja lasten osallisuutta tukevilla tavoilla (esim. Leinonen & Sintonen 2014). Kouluopetukseen liittyen esimerkiksi Mauri Laakso (2012) on kehittänyt pelillistä oppimista soveltamalla siihen tutkivan oppimisen sekä kokemuksellisen ja osallistavan oppimisen menetelmiä.

Erityisesti pienten lasten (alle kouluikäiset) omien pelien suunnittelua on kuitenkin tarkasteltu vielä vähän, tai oman pelin suunnittelun näkökulmaa ei ole huomioitu ollenkaan. Esimerkiksi pari vuotta sitten ilmestyneessä pelejä, pelillisyyttä ja oppimista monipuolisesti avaavassa teoksessa *Oppiminen pelissä* (Kangas ym. 2014) on mukana vielä niukasti oppilaiden tai lasten omien pelien suunnittelun näkökulmaa. Samoin *Pelikasvattajan käsikirjassa* (Harviainen ym. 2013) oman pelin suunnittelun näkökulma jää lyhyen, ikärajoihin keskittyvän esimerkin tasolle. Koska varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa pelien suunnittelu osana opetusta ei vielä ole arjen pedagogiikkaa, sen tueksi on tarjolla vain vähän ei-digitaalisia pedagogisia välineitä.

Tutkimuksellisesti oppilaiden pelisuunnittelua on tarkasteltu Suomessa Jyväskylän yliopiston Agora-tutkimuskeskuksessa. Esimerkiksi Tuula Nousiainen (2008) tutki väitöskirjassaan kahta oppimispelisovelluksen suunnitteluprojektia, jotka toteutettiin yhdessä koululuokkien kanssa. Nousiainen (2013a) on todennut, että pelien suunnittelu on

parhaimmillaan ihanteellinen tapa yhdistää eri oppiaineiden sisältöjä sekä edistää yleisiä oppimisen taitoja. Pelisuunnittelun ja oppimisen kansainvälisistä tutkimuksista nousee samansuuntainen viesti: pelisuunnittelussa pääsee tarkastelemaan opittavia asioita uusista näkökulmista, mikä kehittää ajattelutaitoja ja tiedonrakentamista (esim. Prensky 2007).

Myös Kafain (mm. 1995; 2006) tutkimusten mukaan pelien tekeminen voi olla pelkkää niiden pelaamista tehokkaampi tapa oppia, sillä pelejä rakentaessaan oppilas samalla rakentaa itse tietoa ja kehittää uusia tapoja ajatella. Kafai on tutkinut omien pelien tekemistä erityisesti digitaalisilla välineillä (esim. peligeneraattorit). Nousiaisen (2013b) mukaan oppilaat oppivat nopeasti käyttämään omien pelien laatimiseen tarkoitettuja työkaluja ja osaavat niissä opettaa myös toisia oppilaita; hyviä kokemuksia on hänen mukaansa saatu esimerkiksi alakoululaisten ja esikoululaisten yhteistyöstä.

Erityisesti digitaalisesti toteutettuna omien pelien suunnittelu osana opetusta on nouseva kansainvälinen suuntaus (Earp ym. 2013). Digitaalisilla välineillä omien pelien suunnittelu ja tekeminen pohjautuu useimmiten valmiisiin, pedagogiseen käyttöön suunniteltuihin pelinrakennusympäristöihin. Niissä ideana on, että aikaa ei kulu itse pelin tekniseen toteutukseen tai ohjelmointiin, vaan oman pelin tekemisessä keskitytään peli-idean suunnitteluun, strategian rakentamiseen ja käsikirjoittamiseen (Sintonen 2010). Esimerkkeinä tällaisista voi mainita *Scratchin*, *Tynkerin* ja *Pixel Pressin*. Vaikka digitaaliset ympäristöt ovat varsin yksinkertaisia, vaatii niihin perehtyminen aikaa, jota varhaiskasvatuksen hektisessä arjessa ei liiaksi ole (Mertala 2015).

Pelisuunnittelu voi pohjautua myös pelien ideointiin valmiiden pelien pohjalta tai olemassa olevien pelien ja niiden osien muokkaamiseen. Digitaaliseen kulttuuriin liittyen Katie Salen (2007) näkee pelit ja *modaamisen* (valmiiden pelien tai osien muokkaamisen) keskeisinä nuorten toimintoina. Käsitykseni mukaan ne ovat yhä enenevässä määrin myös lasten toimijuutta. Salen (emt., 304–305) on kiinnostunut siitä, miten pelisuunnittelu itessään voidaan käsittää keinona kehittää pelilukutaitoa.

Pelisuunnittelua osana opetusta voidaan tarkastella myös design-oppimisen näkökulmasta. Pelikasvatuksessa design-näkökulma tuo siihen vahvasti mukaan muotoilun ja arkkitehtuurin ulottuvuudet (Sinerma 2012). Pelisuunnittelu onkin monialaista ja -tieteistä toimintaa. Yleensä muotoiluoppimisen kautta oppilaat oppivat tarkastelemaan asioita ja ongelmia monesta eri näkökulmasta ja tuottamaan niihin erilaisia ratkaisuja ja esitysmalleja (Seitamaa-Hakkarainen 2011, 6–7), ja tämä voisi olla toimiva ajatus myös pelilukutaidon kehittämisessä. Vaikka pelisuunnittelu on luovaa, hauskaa ja innostavaa toimintaa, muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatuksen näkökulmasta pelisuunnittelun korostetaan vievän runsaasti aikaa, ja valtaosa harrasteprojekteina tehdyistä peleistä kaatuukin nopean alun jälkeen kehittelyvaiheisiin (suunnittelu, toteuttaminen, testaaminen) (Sinerma 2012).

Pelisuunnittelu osana mediakasvatusta tuottaa pelilukutaitoa, lisäten ymmärrystä ylipääntään peleistä, pelikulttuureista sekä niiden taustaan ja suunnitteluun vaikuttavista monista tekijöistä. Mustikkamäen (2010) mukaan pelilukutaitoinen henkilö ymmärtää pelit [pelisuunnittelun näkökulmasta] ”formaaleina ja sääntöpohjaisina järjestelminä, joiden rajoja voidaan koetella, muuttaa ja ylittää”. Pelien formaalisuus nähdään pelisuunnittelun näkökulmasta myös tekijänä, joka erityisesti erottaa pelit muista mediamuodoista. Samoilla linjoilla on Ryan Patton (2013, 39–40) kehrittelemänsä taidekasvatukseen liittyvän pelisuunnittelun kanssa. Hänen tavoitteensa on saada oppilaat ymmärtämään, että pelin säännöt ja koodi ovat subjektiivisesti kirjoitettuja sekä ymmärrettävissä pelin dynaamisessa maailmassa. Pattonin (emt.) mukaan omien pelien suunnittelun myötä opitaan, kuinka pelin rakenteet voivat vastata todellisen maailman vastaavia tilanteita. Hänen mukaansa taidekasvatukseen soveltuvan visuaalisen pelisuunnittelun myötä pelien monimutkainen ja linkittynyt systeemi avautuu paremmin.

Lapset pelisuunnittelijoina – pedagogisen tuotteen kehittäminen

Pedagogisen pelimaton kehittämistä ohjasivat paitsi esiopetuksen uudistettuun opetussuunnitelmaan kirjatut tavoitteet ja ajatukset, myös teoreettisena lähtökohtana käsitykset sosiokulttuurisesta oppimisesta (mm. Hakkarainen 2009; Lave & Wegner 1991; Zittoun & Cerchia, 2013), variaatioteoriasta (mm. Marton & Booth 1997) ja tutkivasta oppimisesta (mm. Hakkarainen ym. 1999).

Pedagogisen suunnittelun ytimenä oli teoreettisista lähtökohdista kumpuava ymmärrys siitä, että saman asian kokeminen eri tavoin tuottaa erilaisen kokemuksen ja erilaisia tulintoja. Lasten oppimisessa tämä on erityisen tärkeää huomioida, jotta erilaiset tavat kokea, ymmärtää ja tulkita asioita tulevat esille ja huomioiduiksi. Tällöin lapsilla on mahdollisuus oppia myös toisten tavoista ymmärtää ja käsittää asioita. Pelimaton äärellä voi syntyä useita eri peli-ideoita, ja mikään tuotteessa ei ohjaa yhtä tai toista ideaa suuntaan tai toiseen. Ideat syntyvät ja kehittyvät lasten keskinäisessä vuorovaikutuksessa pelimaton tuottaessa inspiraatiota.

Sosiokulttuurisen oppimiskäsityksen mukaan erityisesti ryhmässä oppiminen ja kehitys tapahtuvat osallistumalla sosiaaliin käytäntöihin ja viestimällä muiden kanssa. Tällöin tietoa konstruoidaan yksilön ja ympäristön vuorovaikutuksessa. Pedagogista suunnittelua ohjasi myös näkemys tutkivasta oppimisesta, jonka periaatteen voi kiteyttää ilmiölähtöiseksi tarkasteluksi yhteisöllisissä tiedonrakentamisosseissa. Tällöin oppiminen toteutuu ongelmanratkaisuna, omien ennakkokäsitysten tietoisin pohtimisen

kautta. Pelimaton kohdalla lasten ideointi ja suunnittelu edellyttävät ymmärrystä peleistä sekä sääntöjen käytöstä ja merkityksestä. Tutkivan oppimisen mukaisesti ryhmässä tapahtuva oman pelin suunnittelu tähtää ymmärtämiseen ja ilmiöiden selittämiseen, koska tavoitteena on toimiva, pelattava peli.

Yksilön tapa kokea jokin ilmiö tai asia sekä se, kuinka saman asian kokeminen eri tavoin tuottaa erilaisen kokemuksen, ovat keskeisiä seikkoja oppimisen variaatioteoriassa. Tällöin myös samaa ilmiötä varioimalla saadaan tuotettua yksilöille erilaisia kokemuksia ja havaintoja. (Marton & Ming Fai 2003.) Lasten on tärkeä saada erilaisia kokemuksia, jotta he voivat tehdä ilmiöistä ja asioista vertailuja ja havaintoja. Pelimattoa suunniteltaessa koettavana oleva ilmiö (eli pelisuunnittelu maton äärellä) haluttiin jättää mahdollisimman paljon lasten itseohjautuvuutta tukevaksi. Oppimalla näkemään mahdollisuuksien kirjoa ja ratkaisujen variaatiota lapset kehittivät strategisessa (tässä tapauksessa pelisuunnittelullisessa) ajattelussaan. Tavoitteena oli siten kehittää pedagoginen tuote, jonka äärellä pelisuunnittelu tapahtuu osallistaen, vuorovaikutuksessa toisten kanssa.

Toi on eläinten hippa. (V20)

Pelimaton prototyytit oli painettu digitaalisena printtinä kankaalle, minkä avulla tuotetta voitiin testata syksyllä 2014 eri yhteyksissä. Pelimattoa testattiin kehittelyvaiheessa lapsiryhmissä kolmessa eri yhteydessä: helsinkiläisessä päiväkodissa lokakuussa 2014 lasten ryhmässä (5–6-vuotiaat), helsinkiläisessä koulussa ensimmäisellä luokalla lokakuussa 2014 sekä espoolaisen koululuokan (3. luokka) vierailulla PLC:n tiloissa Helsingin yliopistolla. Valitsemalla eri-ikäisiä lapsia testivaiheessa pyrimme kartoittamaan tuotteen pedagogista soveltuvuutta eri näkökulmista sekä samalla haarukoimaan paremmin tuotteen kohdeikäryhmää.

Pelimaton ensimmäisen tuote-erän valmistuttua syksyn 2015 aikana sen käyttökokeuksia lapsiryhmissä on kirjattu opettajien toimesta muistiin myös erään yksityisen päiväkotiketjun viisivuotiaiden (viskarit) ja esiopetuksen (eskarit) ryhmässä, joissa Kotikolo-matto on ollut lasten käytössä. Tässä tekstissä hyödynnetään näistä aineistoista havaintoja lasten pelisuunnittelun käynnistysvaiheista.

Lapset kiinnittivät ensimmäiseksi huomiota maton raikkaisiin ja voimakkaisiin värihin, sitten löytyivät eläinhahmot. Pohdintaa herätti eläinten väritysten todenmukaisuus. Sitten löytyikin jo puunrunko ja eräs lapsista oivalsi ”Tää voisi olla peli!”. (M.:viskarit)

Vaikka pelimaton kuvioinnissa on esikoululaisten huomion kiinnittäviä eläinhahmoja, eivät ne välttämättä aina liity lasten kehittämiin peleihin tai toimi pelisuunnittelun



Kuva 1. Lasten suunnittelemissa peleissä toiminta laajeni herkästi pelimaton ulkopuolelle.

lähtökohtana. Myös kuvioinnissa olevat ympyrät herättävät esikoululaisten mielenkiinnon herkästi, ja ympyröitä on hyödynnetty erilaisissa peli-ideoissa.

Onks toi joku peli?

Sellanen peli, et ei saa osua palloihin.

Tossa on peli, et kuka pääsee ekana pöllön koloon! – ei kun pupun! (V10)

Pupu on lähtöpaikka. Sit on mentävä koko kierros, ei saa mennä suoraan koloon.

Ei kun se on oravan reitti koloon. Se laskee eläimet ja menee eteenpäin. (V30)

Myös laskeminen nousee esiin alkuvaiheen ideoinnissa.

Tuossa voi pelata hyppypeliä ympyröissä.

Toi on laskupeli, siinä pitää sanoa aina ympyrässä numero (V30)

Tossa pelissä ei saa koskea lattiaan. Eikä saa laskea samaa ympyrää. (V30)

Pelimaton äärellä on testiryhmissä kehittynyt monia erilaisia pelejä, joissa useimpiin liittyy numeroarpominen. Arpanopalla ratkotaan pelissä etenemistä tai ratkaistaan peliin liittyviä käänteitä.

Joku heittäis nopan.

Kaikki menis eläinpalloihin.

Sit mikä numero tulee pitää vaihtaa paikkaa.

Keskellä on vankila.

Se kuka joka hyppää keskelle joutuu pelistä pois!

MUT SE EI OO YHTÄÄN REILUA!!

Jos tulee kuus nii sitte saa jatkaa. (M:viskarit)

Lapset pohtivat myös pelimaton käyttöä leikkitarkoituksissa, ja osin lasten suunnittelemissa peli-ideoissa ja peleissä leikillä onkin merkittävä rooli. Pelinä aloitettu tilanne voi jatkua leikkinä tai myös muuttua leikiksi, tai pelin teema ja sisältö voivat perustua leikkiin.

Voi tossa leikkiä autoillakin. Ja junilla ja hepoilla.

Siinä keskellä voi istua tai seistä ja sit leikisti lentää.

Mä haluaisin leikkiä barbeilla ja ne ois niityllä.

Mä haluan leikkiä tossa käsinukeilla. (V30)

Matto on toiminut päivittäin hyvinkin monipuolisten ja kekseliäiden leikkien pohjana. (M:eskarit)

Materiaali	Päiväkot- ja esiopetuksen pedagogiseen toimintaympäristöön sopiva, käyttöturvallinen, pestävä, liikuteltava, päälle astuttava.
Pelitoiminnan aihe ja sisältö	Lapset itse ideoivat, päättävät ja valitsevat. Pelimatto asettaa suunnittelulle ulkoiset rajoitteet. Lähtökohtana leikki ja leikillisuus.
Pelisuunnittelu	Yhteisöllinen prosessi, joka johtaa oman pelin opettamiseen toisille ja testaamiseen vertaisryhmässä. Mahdollistaa monia erilaisia ratkaisuja ja suuntia.
Pelilukutaidon tavoite	Lapsi ymmärtää pelin sääntöpohjaisena järjestelmänä ja kokonaisuutena. Pääsee osalliseksi pelisuunnittelusta ja tunnistaa omat kykynsä ja mahdollisuutensa siitä. Tutustuu erilaisiin, toisten lasten ideoimiin peleihin ja niiden suunnitteluprosesseihin.
Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet, monilukutaito (EOPS)	Luovat ongelmanratkaisutaidot, yhteiskehittelytaidot, vertaisoppiminen ja -opettaminen, kuvittelu- ja ennakointikyvyn kehittäminen, uuden keksiminen, luovuus sekä eri tekstityypeillä operoiminen ja ilmaiseminen.

Taulukko 1. Pelimaton pedagogisen kehittelyn lähtökohdat ja määritellyt tavoitteet

Tarkoituksena siis on, että lapset saavat itse luoda pelin valitsemastaan teemasta tai aiheesta. Sisältö muotoutuu pelattavaan ilmiöön tai teemaan liittyvistä tehtävistä ja toisin päin (esim. liikkumispeliin hyppelytehtäviä, luontopeliin oravatietoutta, matikkapeliin las-kutehtäviä jne.). Ne voivat olla joko toiminnallisia, tietovisatyyppisiä, arvuuttelutehtäviä tai mitä ikinä suunnittelijat päättävätkään. Pelimatto haluttiin siten alun perin kehittää sel-laiseksi, että se tuottaa mahdollisimman monia eri peli-ideoita ja sen käyttö perustuu lapsilähtöiselle toiminnalle.

Kiinnostava havainto on, että leikit ja pelit pelimaton äärellä laajentuvat lasten toiminnas-sa yli maton. Tätä selittää toisaalta ikään liittyvä fyysisyys ja halu rakentaa ja kokeilla erilaisia materiaaleja ja tiloja. Lapset lisäävät erilaisia elementtejä korostamaan peliin liit-tyviä paikkoja, tilanteita ja tehtäviä. Tällaisia ovat esimerkiksi vankila maton ulkopuolella, pallolla kaadettava torni (josta sai lisäpisteitä), hiekkasaareke, jolle joutuessaan joutui odottamaan toisia pelaajia pelastajiksi (kuva 1).

Annoimme ryhmien ohjaajille neuvon olla puuttumatta lasten omaan pelisuunnitteluun, ellei tilanteeseen tule sellaista hetkeä, että lasten keskinäiseen toimintaan aikuisen tu-lee puuttua. Ohjeistimme myös, että aluksi ei ole välttämätöntä edes kertoa, mistä on kyse, vaan vain näyttää tuote lapsille. Laadimme seuraavan etenemismallin ohjaamisen

tueksi, mutta oli myös mahdollista suunnitella pelejä itseohjautuvasti:

1. Päätetään yhdessä pelin teema.
2. Mietitään vaihtoehtoja, miten peli alkaa.
3. Mietitään vaihtoehtoja, mihin peli päättyy.
4. Ratkaistaan, mitä kunkin vuorolla tapahtuu ja miten peli etenee.
5. Lisätään jokin positiivinen, innostava elementti peliin.
6. Lisätään jokin yllätyksellinen, peliä muuttava elementti mukaan.

Tärkeä osa pelisuunnittelua on lasten oman pelin testaaminen vertaisryhmässä. Testi-ryhmissä lapset innostuivat selvästi, kun myös aikuiset pelasivat heidän itse keksimäänsä peliä. Lasten opettaessa aikuisia pelaamaan tilanteissa syntyikin positiivista, iloista vuo-rovaikutusta aikuisten kanssa, koska tilanne oli aikuisille yhtä lailla ennalta arvaamaton. Testiryhmissä lasten keksimien pelien säännöt kirjattiin muistiin joko kirjoittamalla tai tab-letin avulla puhumalla ja äänittämällä (kaikki lapset eivät osanneet kirjoittaa).

Pojat kehittivät avaruustaistelupelin, jossa ympyrät olivat uusia tasoja, joille pääsi "il-makorttien" avulla ja keskellä oli tietenkin musta-aukko. (M:eskarit)

Taulukkoon 1 on koottu pelimaton kehittämisen lähtökohdat materiaalista opetussuunnitelman tavoitteisiin.

Pelimaton äärellä pelin suunnittelu ja pelaaminen on yhteisöllinen oppimisprosessi, jossa tavoitteena on, että lapset oppivat uusia asioita jo pelisisältöä rakentaessaan. Samoin pelin sisällön rakentamiseen liittyy luovaa ongelmanratkaisutaitoa, tiimityöskentelytaitojen kehittymistä sekä toisten opettamista ja toisilta oppimista leikkillisessä, innostavassa vuorovaikutuksessa.

Pohdintaa pelisuunnittelusta osana kasvatusta ja opetusta

Lasten omaan pelisuunnitteluun on tarjolla vielä vähän pedagogisesti mietittyjä tuotteita ja välineitä ja erityisesti pienten lasten pelisuunnittelu on tutkimuksellisesti nuorta. Viime vuosina huomio on kiinnittynyt digitaalisiin peleihin, mutta kuten viime vuoden pelitutkimuksen vuosikirjan johdannossakin (Koskimaa ym. 2015) todetaan, on digitaalisen pelaamisen nopeasti kasvanut suosio johtanut pelitutkimuksen alan kasvuun ja lisännyt tutkimuskiinnostusta myös perinteisiä lauta-, kortti- ja pihapelejä kohtaan. Pedagogisesta näkökulmasta tarkasteltuna silti paljon on vielä tutkittavaa ja kehitettävää, sillä ”valitettavan usein pelillistäminen kuitenkin tyypistyy erilaisten toimintojen pisteyttämiseen ja yksinkertaiseen kilpailmiseen. Pelillistämisen saralla olisikin tarvetta leikkilisen asenteen suuremmalle korostukselle, kilpailuvietti kun ei ole ainoa ihmisiä esimerkiksi oppimaan motivoiva asia.” (emt.).

Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen pedagoginen toimintaympäristö on jatkuvasti arjen käytännöissä rakentuva ympäristö, kuten Raija Raittila (2013, 71) toteaa. Pedagoginen toimintaympäristö muotoutuu toiminnoille osoitetuissa aineellisissa ja aineettomissa puitteissa, mikä tarkoittaa Raittilan (emt., 72) mukaan, että toimintaympäristö rakentuu ja sitä on rakennettu osin tiedostaen ja osin tiedostamatta. Pelit, ja varsinkin erilaiset lauta- ja korttipelit, ovat olleet jo pitkään osa alle kouluikäisten ja esikouluikäisten lasten pedagogista toimintaympäristöä, mutta oman pelin suunnitteluun liittyvä välineistö ja teknologia on uutta.

Tavoitteenamme oli kehittää tuote, joka tukee alle kouluikäisten lasten omaa pelisuunnittelua ryhmässä ja leikinomaisesti. Tavoitteemme oli tuoda lasten omaehtoiseen pelisuunnitteluun näkökulma digitaalisen pelinrakentamisen ulkopuolelta, jotta käsitys lasten pelisuunnittelusta ei rajoittuisi esimerkiksi ainoastaan ohjelmoinnin alueelle ja ohjelmointitaitojen kehittämiseen, vaan ulottuisi tukemaan myös muuta oppimista.

Oman pelin suunnittelua voi tuki lapsiryhmässä toteuttaa ilman suunnittelemaamme mattoa, mutta pelimatto, jonka äärellä lapset voivat vapaasti kokoontua ja ideoida, toimii innostajana ja luo samalla toiminnalle leikkilisen kehikon, asettaa sille ulkoiset rajoitteet. Pelimaton äärellä lasten keskinäinen vuorovaikutus ja ideointi vaikuttavat käynnistyvän helposti ja yhden jakama havainto tai oivallus johtaa toiseen.

Parikymmenen vuoden ajan lapsuustutkimuksessa on yleistynyt lasten oman toimijuuden tarkastelu ja puhe osallisuudesta. Lasten toimijuutta on tarve nostaa esiin, erityisesti luovaa toimijuutta suhteessa erilaisiin mediasisältöihin, samoin heidän osallisuuttaan mediakulttuuriin. Tämän vuoksi on syytä tarkastella ja tutkia lasten omaehtoisen sisällöntuottamisen merkitystä, heidän mahdollisuuksiaan sisällöntuottajina sekä kehittää niitä tukevia pedagogisia välineitä. Omaehtoisella sisällöntuottamisella tarkoitetaan lasten mahdollisuutta tuottaa (media)sisältöjä omista lähtökohdistaan käsin, heidän itse valitsemistaan aiheista ja itse valitsemillaan tavoilla. (Sintonen ym. 2015.) Tämä koskee myös pelejä ja pelikulttuuria.

Toimimalla lapsilähtöisesti – sen sijaan, että lapsia ohjattaisiin etenemään vaihe vaiheelta ennalta ajatellun mukaan, oman pelin suunnittelu myös sitouttaa lapsia yhteisölliseen toimintaan, ohjeiden luomiseen ja noudattamiseen sekä antaa heille vahvaa omistajuuden tunnetta, koska kyseessä on heidän itsensä suunnittelema peli. Vielä esikouluikäisellekin on tärkeää, että uusiin asioihin perehdytään leikkien ja kokeillen. Oma oivaltaminen on innostavaa, ja esikouluikäinen on tyypillisesti kiinnostunut myös pohtimaan ja ratkaisemaan asioita yhdessä toisten, myös aikuisten, kanssa.

Pelimatto on esikoulun oppimisympäristöön soveltuva väline, tarjouma leikkiin ja leikkisi tai peliin ja peliksi, joka tulee sellaiseksi vasta lasten oman toiminnan myötä. Parhaimmillaan pelisuunnittelu käynnistyy, kun lapset itse saavat tulkita ja oivaltaa, mikä pelimatto on ja mitä sillä voi tehdä. Esiopetuksessa pelisuunnittelu kannattaa ajatella vapaaehtoisena toimintana, jossa yhdessä sovitulla säännöllä tehdään asioita, jotka ovat sopivan haastavia ja mielekkäitä ja joissa on yleensä selkeästi havaittava lopputulos (vrt. Harviainen ym. 2013, 7). Tällöin toimintaa voidaan tarkastella leikkimisen muotona. Leikki on tärkeää, se on lasten omaa toimintaa, joka perustuu lasten aloitteisiin ja jossa he määrittelevät leikin etenemistä.

Uuteen valtakunnalliseen esiopetuksen opetussuunnitelmaan (EOPS 2014, 16) sisältyvän oppimiskäsityksen mukaan lapset omaksuvat uusia tietoja ja taitoja vuorovaikutuksessa toisten lasten, opettajien, eri yhteisöjen ja lähiympäristön kanssa. Oppiminen on kokonaisvaltainen tapahtuma, jossa toiminta, tunteet, aistihavainnot, keholliset kokemukset ja ajattelu yhdistyvät. On tärkeää, että uusilla opittavilla tiedoilla ja taidoilla on yhteys lasten arkeen ja kokemusmaailmaan. Erilaiset pelit ovat merkittävä-

lä tavalla lasten omaa kokemusmaailmaa.

Lapsille tulee antaa mahdollisuuksia kehittää omaa osaamistaan erilaisten ja eri muodoissa esitettyjen mediakulttuuristen sisältöjen parissa sekä samoin kehittää omia tuottajavalmiuksiaan. Tällä voi olla suurta merkitystä tulevaisuuden taitojen kannalta. Samoin varhaiskasvatuksen parissa sekä esiopetuksessa tarvitaan myös luottamusta lasten omaan osaamiseen sekä uteliaisuutta eri asioista ja ilmiöistä kertomisen tapoja kohtaan. Jo pienilläkin lapsilla on paljon peleihin ja pelaamiseen liittyvää osaamista. Lisäksi kannattaa ennakoluulottomasti tutustua esimerkiksi uusiin yhteisöllisiin tiedon tuottamisen muotoihin ja työkaluihin myös pelien ja pelisuunnittelun parissa. Tämä ei kuitenkaan poista tarvetta kriittiselle tarkastelulle. On syytä esimerkiksi pohtia, millaiselle arvoperustalle pelillisuus oppimisessa pohjautuu, mitä yhteisöllinen pelisuunnittelu osallisilta edellyttää sekä millaiselle pedagogiselle ajattelulle se perustuu.

Loppuviitteet

1. Lasten oma pelisuunnittelu ymmärretään tässä katsauksessa osana mediakasvatusta.

Kirjallisuus

Earp, J., Dagnino, F., Kiili, K., Kiili, C., Tuomi, P., & Whetton, N. (2013). Learner Collaboration in Digital Game Making: An Emerging Trend. *Learning & Teaching with Media & Technology* 439.

EOPS (2014). *Esiopetuksen valtakunnallinen opetussuunnitelma*. Verkossa http://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf Viitattu 2.6.2016.

Fleer, M. & Ridgway, A. (2007). Mapping the relations between everyday concepts and scientific concepts within playful learning environments. *Learning and Socio-cultural Theory: Exploring Modern Vygotskian Perspectives International Workshop*, 1:1, 24–45.

Harviainen, J. T. & Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. Verkossa <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> Viitattu 4.4.2016.

Hakkarainen, K. (2009). Knowledge practice perspective on technology mediated learning. *International journal of computer supported collaborative learning* 4:2, 213–231.

Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. (1999) *Tutkiva oppiminen. Älykkään toiminnan rajat ja niiden ylittäminen*. WSOY.

Heljakka, K. (2010). Hiljaisen tiedon pelikentällä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 22–32. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010> Viitattu 4.5.2016.

Kafai, Y. B. (1995) *Minds in play: Computer game design as a context for children's learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Kafai, Y. B. (2006) Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and Culture* 1:1, 34-40.

Kangas, M. & Kopisto, K. & Krokfors, L. (toim.) (2014) *Oppiminen pelissä*. Helsinki: Vastapaino.

Karila, K., Harju-Luukkainen, H., & Juntunen, A., Kainulainen, S., Kaulio-Kuikka, K., Mattila, V., Rantala, K., Ropponen, M., Rouhiainen-Valo, T., Sirén-Aura, M., Goman, J., Mustonen, K. & Smeds-Nylund, A.-S. (2013). *Varhaiskasvatuksen koulutus Suomessa. Arviointi koulutuksen tilasta ja kehittämistarpeista*. Korkeakoulujen arviointineuvoston julkaisuja 7:2013. Verkossa http://kar-vi.fi/app/uploads/2014/09/KKA_0713.pdf Viitattu 2.4.2016.

Koivula, M. & Mustola, M. (2015). Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. Koskimaa, Raine, Arjoranta, J., Friman, U., Harviainen, T., Mäyrä, F. & Suominen J. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 39–53. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikisti-pelissa-pohdintaa-lasten-digitaalisesta-leikista> Viitattu 14.5.2016.

Koskimaa, Raine, Arjoranta, J., Friman, U., Harviainen, T., Mäyrä, F. & Suominen J. (toim.) (2015). Johdanto: Leikin ja pelin rajankäyntiä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–3. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/johdanto-leikin-ja-pelin-rajankayntia> Viitattu 6.6.2016.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Palmenia Helsinki University Press.

Kumpulainen, K. & Lipponen, L. (2014). Playful solutions for lifelong learning. *European Lifelong Learning Magazine* 4. Verkossa <http://www.lline.fi/en/article/research/842014/playful-solutions-for-lifelong-learning> Viitattu 2.6.2016

Laakso, M. (2012). Pelillisuus oppimisympäristönä. Kielikoulutuspolitiikan verkosto. Verkossa <http://www.kieliverkosto.fi/article/pelillisuus-oppimisymparistona/> Viitattu 12.9.2016.

- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning*. New York: Cambridge University Press.
- Leinonen, J. & Sintonen, S. (2014). Productive Participation – Children as Active Media Producers in Kindergarten. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 9:3, 216–237.
- Marton, F., & Booth, S. (1997). *Learning and awareness*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Marton F & Ming Fai P (2003) Two Faces of Variation. *Scandinavian Journal of Educational Research* 47:2, 145–156.
- Mertala, P. (2015). Kolmas tila suhteisuuden näyttämönä – Mediaviitteet ja läheisten nimet yhteisöllisyyden osoittajina esiopetusikäisten lasten luovassa kirjoittamisessa. *Media ja viestintä*, 38:1, 40–56.
- Mustikkamäki, M. (2010) Pelilukutaidon lähteillä. Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 99–109. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>
- Nousiainen, T. (2008). *Children's Involvement in the Design of Game-Based Learning Environments*. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto.
- Nousiainen, T. (2013a). Polkuja pelinomaisen oppimisen viidakkoon: Pelin ja oppimisen keskeisiä käsitteitä. Teoksessa Pirkkalainen, L. & Lounaskorpi, P. (toim.) *Löytöretkillä toisessa maailmassa, vol 2*. Verkossa <http://konnevedenlukio.onedu.fi/verkkojulkaisut/zine/42/cover> Viitattu 2.9.2016
- Nousiainen, T. (2013b). Mikä saa käyttämään pelejä opetuksessa? Tuloksia opettajille suunnatusta kyselystä. Teoksessa Pirkkalainen, L. & Lounaskorpi, P. (toim.) *Löytöretkillä toisessa maailmassa, vol 2*. Verkossa <http://konnevedenlukio.onedu.fi/verkkojulkaisut/zine/42/cover> Viitattu 2.9.2016
- Ott, M. & Pozzi, F. (2012). Digital Games as Creativity Enablers for Children. *Behaviour & Information Technology*, 31:10, 1011–1019.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. St. Paul: Paragon House.
- Patton, R. M. (2013). Games as an Artistic Medium: Investigating Complexity Thinking in Game -Based Art Pedagogy. *Studies in Art Education*, 55:1, 35–50.
- Pääjärvi, S. & Mertala, P. (2015). Media Education and ICT in Kindergarten Teacher Education. Verkossa https://kavi.fi/sites/default/files/documents/mertala_paajarvi_2015_a4.pdf Viitattu 18.6.2016.
- Raittila, R. (2013). Pienryhmätoiminta ja leikkialueet. Varhaiskasvatuksen pedagoginen toimintaympäristö rakentuu arkisissa käytännöissä. Teoksessa K. Karila & L. Lipponen (toim.) *Varhaiskasvatuksen pedagogiikka*. Tampere: Vastapaino, 69–94.
- Salen, K. (2007). Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. *Journal of Educational Multimedia & Hypermedia*, 16:3, 301–322.
- Seitamaa-Hakkarainen, P. (2011). Design based learning in crafts education: Authentic problems and materialization of design thinking. Teoksessa H. Ruismäki & I. Ruokonen (toim.) *Design learning and well-being : 4th International Journal of Intercultural Arts Education* (3–14). Helsingin yliopisto.
- Sinermä, O. (2012). Pelisuunnittelijan työ ja pelit opetuksen välineenä. Verkossa http://www.edu.fi/muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatus/nakokulmia_muotoilu- ja arkkitehtuurikasvatukseen/pelisuunnittelijan_tyo_ja_pelit_opetuksen_valineena Viitattu 1.6.2016.
- Sintonen, S. (2010). Omat pelit osaksi kouluopetusta. Teoksessa Pentikäinen, A., Ruhaala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.): *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin*. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Sintonen, S., Ohls, O., Kumpulainen, K. & Lipponen, L. (2015). *Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi*. Helsinki: Helsingin yliopisto. Verkossa <http://hdl.handle.net/10138/154779> Viitattu 2.3.2016.
- Suoninen, A. (2014). Lasten Mediabarometri 2013. 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. *Nuorisotutkimusverkosto / nuorisotutkimusseura julkaisuja 149*. Helsinki, Unigrafia. Verkossa <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf> Viitattu 3.3.2016.
- Zittoun, T. & Cerchia, F. (2013). Imagination as expansion of experience. *Integrative Psychological Behavioral Science*, 47:3, 305–324.

KATSAUS KOTIMAIISIIN LAUTA- JA ROOLIPELIJÄRJESTÖIHIN

Tiivistelmä

Tein Helsingin Nuorisoasiainkeskukselle vuonna 2016 tutkimuksellisen opinnäytetyön, jossa oli tavoitteena saada käsitys järjestö- ja vapaaehtoissektorin lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyydestä ja tarpeista. Selvitykseen keräsin aineistoa kolmella menetelmällä: laadullinen aineisto (teemahaastatteluja ja vapaamuotoisia keskusteluja alan toimijoiden kanssa), määrällinen kysely alan harrastajille sosiaalisessa mediassa sekä määrällinen kysely lauta- ja roolipelialan yhteisöille. Tässä artikkelissa esitetään tiivistetysti selvityksen keskeiset havainnot: valtakunnallinen etujärjestö puuttuu, harrastajien keski-ikä kasvaa, yhteisöt koetaan vaikeasti lähestyttäväksi, yhteisöihin kaivataan lisää aktiivisia jäseniä ja tarvittaisiin resursseja alan perustutkimukseen toiminnan kehittämisen pohjaksi.

Avainsanat: lautapelit, roolipelit, lautapeliyhteisöt, roolipeliyhteisöt

Abstract

I did a final project for the city of Helsinki Youth Department in 2016 where I gathered information on the level of organization and needs of board game- and role-playing game associations. I gathered research data in three ways: qualitative data (theme interviews and free-form discussions with actors within the field), a quantitative questionnaire to hobbyists on social media and a quantitative questionnaire to board game- and role-playing game communities. This article summarises the central findings: there is no national interested group, the average age of the hobbyists is rising, communities are seen as hard to approach, communities need more active members and there is a need for basic research in order to develop the activity.

Keywords: board games, role-playing games, board game communities, role-playing game communities

Lauta- ja roolipelien eri muotojen esittely

Tein Helsingin Nuorisoasiainkeskukselle vuonna 2016 tutkimuksellisen opinnäytetyön, jossa oli tavoitteena saada käsitys järjestö- ja vapaaehtoissektorin lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyydestä ja tarpeista. Toisin sanottuna tutkin Suomen lauta- ja roolipeliyhteisöjä. Työn lähtökohdat olivat sikäli erityiset, että taustaselvityksiä tehdessäni en löytänyt mitään vastaavaa aiempaa tutkimusta edes paikallistason toiminnasta.

Tutkimukseeni kuuluivat ei-digitaalisten lauta- ja roolipelien parissa toimivat yhteisöt. Tarvemmin jaoteltuna se sisälsi lauta-, pöytärooli-, liverooli-, miniatyyri- sekä korttipelit ja niiden oheistoiminnat. Näitä toimintoja yhdistävät monet asiat. Lautapelit ovat vanhin toiminnan muoto, mutta klassisten lautapelien yhteisöt, esimerkiksi shakki- ja go-yhteisöt, eivät olleet tutkimuskohteenani vaan keskityin uudempien lautapelien harrastajayhteisöihin.

Erilaiset roolipeliyhteisöt olivat keskeisessä asemassa tässä tutkimuksessa. Roolipelit jaotellaan usein pöytä- ja liveroolipeleihin. Roolipelien yleinen ominaisuus on, että pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan toimivat yhdessä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi. Live- ja roolipelejä erottavat muutamat tekijät. Pöytäroolipeleissä pelaaminen yleensä tapahtuu pöydän ääressä ja itse pelaaminen on pelaajien ja peliohjaajan välistä vuorovaikutusta kyseenomaisen pelin sääntöjen puitteissa. Roolipelaamiseen liitetyt nopat ovat yleensä tarpeellisia, mutta useammin kynä ja mahdollisesti esitetyt paperi ovat välttämättömiä. Liveroolipelaamisessa vuorovaikutus viedään suorastaan elävän näyttelyn tasolle eikä toimita enää pöydän ääressä kynän ja paperin kanssa. (Lepälahti 2009, 7, 15, 25–28).

Miniatyyripeleillä on yhteinen historia roolipelaamisen kanssa. Molemmat periytyvät varhaisemmista sotapeleistä, mutta siinä missä roolipelit kehittyivät pelaajan osalta yhden

hahmon hallintaan, niin miniatyyripeleissä toimitaan sotajoukon komentajana. Miniatyyripeleissä on myös panostettu ulkoasuun paljon enemmän kuin pöytäroolipeleissä, joissa vuorovaikutuksen avulla rakennetaan erityisesti tunnelmaa. Ulkoasun suhteen keskiössä ovat miniatyyrien ja pelipöydän askartelu. Toinen merkittävä asia on se, että tässä harrastuksessa kyseessä on usein pelaajien välinen kamppailu. (Leppälahti 2009, 68)

Erilaiset korttipelitkin yrittävät sisällyttää tähän tutkimukseen, mutta tulokset antavat ymmärtää, etten tavoittanut merkittävää määrää alan yhteisöistä tai harrastajista. Se on valitettava puute, sillä korttipelaamiseen liittyy vahvasti kilpaileminen, mutta sillä on myös yhteisiä piirteitä roolipelaamisen kanssa. Klassisten 52 kortin pakan pelien lisäksi on olemassa keräilykorttipelisiä, joista osa on erityisesti kovassa kilpapelimaineessa. Näissä peleissä harrastaja kerää kokoelmaa valtavasta kirjosta kortteja. Omasta kokoelmastaan kukin rakentaa itselleen pakan, jolla pelaa vastustajaa vastaan. Erilaisia pakkoja voi rakentaa lähes loputtomasti. Kolmantena korttipeliluokkana pidän muita seurakorttipelisiä. Niiden pelimekaniikka voi olla samanlaista kuin keräilykorttipelissä, mutta kaikki pelaavat samalla pakalla, kuten 52-korttisten pakkojen peleissä, ja itse korttikirjo tällaisessa pelissä on keräilykorttipelienvastaavaa pienempi. (Leppälahti 2009, 70)

Nämä ovat yleisimpiä lauta- ja roolipeliharrastuksia. Niiden ympärille on rakentunut huomattava määrä erilaista oheistoimintaa, joista on tavallaan muotoutunut omia harrastuksiaan kuten cosplay eli pukeutuminen pelihahmoiksi, bofferointi eli pehmomiekailu ja oma fandom eli fantasiafanius. (näitä kaikkia harrastetaan myös erillään ja riippumatta pelaamisesta). (Leppälahti 2009, 67)

Valtakunnalliset pelitoimijat

Suomessa valtakunnallinen toiminta on tällä hetkellä varsin pirstaleista. Kaiken kattavaa valtakunnallista keskusjärjestöä ei ole syntynyt, vaikka eri ryhmien toiminta on keskenään hyvinkin samantapaista. Vertailukohteena perehdyin Ruotsin pelaajajärjestöjen keskusjärjestö SVEROKiin (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund). Suomessa varsin vähän huomiota saanut järjestö on sivustojensa mukaan Ruotsin suurin nuorisojärjestö. Sillä on 83000 jäsentä 1300 jäsenjärjestön kautta. Jäsenjärjestöjen toimintaan kuuluu tämänkin tutkimuksen kohteena olevat lauta- ja roolipelit (myös klassiset lauta- ja korttipelit) sekä airsoft, paintball ja digitaaliset pelit. Digitaaliset pelit muodostavat tiedusteluni mukaan huomattavan osan nykypäivän toiminnasta. Tästä huolimatta varsinainen kilpapelitoiminta ei kuulu tälle järjestölle, vaan se keskittyy vahvemmin harrastustoimintaan. SVEROKin budjetti on miljoonia kruunuja ja siitä selvä enemmistö tulee vuosittaisena valtiontukena, mikä osoittaa pelaamisen olevan paremmassa asemassa Ruotsissa kuin

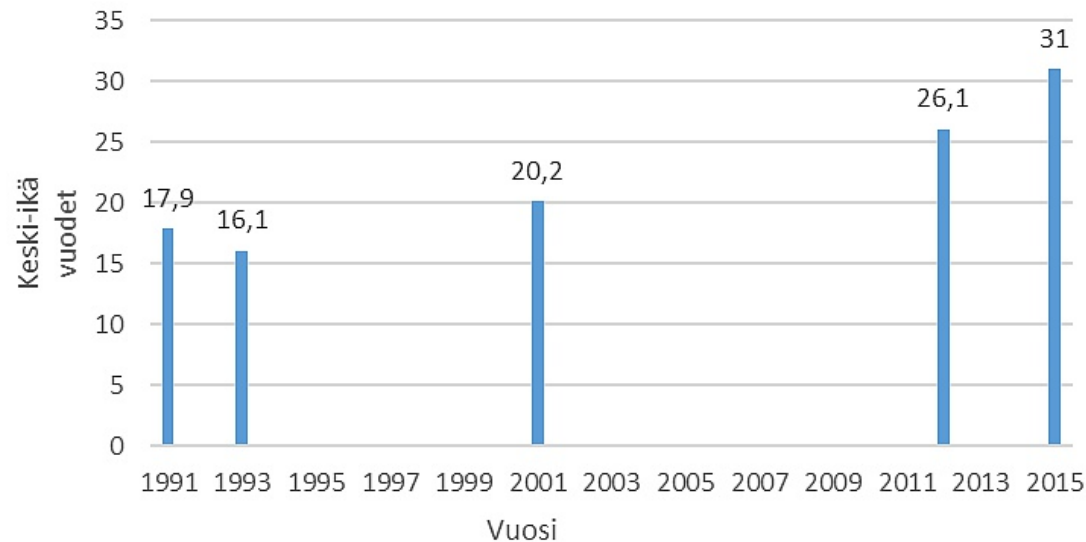
meillä Suomessa. SVEROK tukee jäsenjärjestöjään useilla tavoilla, joihin kuuluvatmuun muassa apu ja tuki yhdistyksen perustamisesta sen lakkauttamiseen. SVEROK pystyy myös jakamaan saamansa valtiontuen edelleen jäsenjärjestöilleen. Tämä on asia, joka taustaselvitykseni mukaan ei olisi mahdollista Suomessa, joskin tilanne on muutoksessa. Esimerkiksi valtakunnalliset nuorisojärjestöt saavat jakaa tukea omille piirijärjestöilleen ja muitakin tapoja on olemassa. Tämänhetkinen järjestäytymisen taso Suomessa ei tosin anna edellytyksiä merkittävälle valtionuille ylipäättään. (Sveriges roll- och konfliktspelsförbund (SVEROK); SVEROK Budget 2013.)

Digitaalisen pelaamisen toimijoille ja harrastajille löytyy Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry, joka tukee digipelaamisen kilpaurheilua ja siihen liittyvää harrastusta valtakunnallisesti. Ainoa aktiivinen toimija ei-digitaalisten pelien puolella tällä hetkellä on Suomen lautapeliseura ry. Se tuottaa erilaista säännöllistä toimintaa paikallistoimipisteissään ja ottaa osaa alan tapahtumiin, joka puolella Suomea. Muun toiminnan lisäksi se neuvottelee jäsenetuja alan jälleenmyyjien kanssa.

Suomessa on aiemmin ollut kattavampaa valtakunnallista järjestäytymistä etenkin roolipelaamisessa. 1980–90-lukujen vaihteessa toimi Suomen roolipelijärjestö ry. Se oli varhaisin löytämäni valtakunnallinen roolipelijärjestö. Se tuotti ja mahdollisti toimintaa pöytä- ja liveroolipelaamisen osalta sekä myös miniatyyripelien osalta. Jäsenlehden mukaan toimintaa järjestettiin myös lautapelaamisen osalta. Toiminta oli valtakunnallisesti ainakin jollakin tasolla kattavaa ja otti huomioon kaiken senaikaisen lauta- ja roolipelaamisen. Yhdistyksen hallinto keskittyi kuitenkin liian harvan ihmisen harteille, eikä toiminta kestänyt muutamaa vuotta pidempään. Organisaationa yhdistys oli henkilöjäsenmallinen, mikä nähdäkseni olisi aiheuttanut pidemmän aikavälin kehittämisenäkökulmasta joka tapauksessa ongelmia. Paikallisaostojen kautta toiminnalla olisi ollut pohjaa kasvaa jäsenjärjestömalliseksi, mikä olisi antanut paremmat kehittymismahdollisuudet. (Riimukiwi 1/89–1/94)

Seuraava yritys järjestäytyä valtakunnallisesti tuli Roolipelikilta ry:n toimesta 2000-luvun alussa. Se oli alusta alkaen jäsenjärjestömallilla toimiva yhdistys, jonka oli tarkoitus palvella roolipelijärjestöjä. Alun perin se perustettiin Helsinki 2000 -kulttuuripääkaupunkitapahtumaa varten toimimaan yhteistyöorganisaationa roolipeliyhdistysten suuntaan, mutta sille laadittiin myös laajakantoisempia suunnitelmia. Toimintamuodoiksi suunniteltiin mm. viestintäverkostoa, resurssien jakamista, osaamisen jakamista, uusien toimijoiden tukemista, valtakunnallista vaikuttamista sekä valtiovallan suuntaan välittäjänä toimimista ja paljon muuta. Roolipelikiltaa kehittäneet ja sen palveluista hyötynneet tahot eivät kuitenkaan kokeneet sitä lopulta riittävän hyödylliseksi ja selvisi myös, että vapaaehtoispanostuksella urakka oli liian raskas. Tarvetta

Harrastajien keski-ikä kehitys vuodesta 1991



Kuva 1. Lauta- ja roolipeliharrastajien keski-ikä kehitys (lähteet: Riimukiwi 1991; Magus 1993; 2001; Suuri roolipelaajakysely 2012; Hulkkonen 2016)

roolipelikillalle vähensi se, että paikallistoiminta koettiin silloin vahvaksi ja Suomenlive-roolipelaajat ry puolestaan huolehti valtakunnallisesta verkostoitumisesta. Selvityksessäni kävi ilmi, että yhtenä isona ongelmana koettiin se, ettei olisi ollut mahdollista SVEROKin tavoin jakaa valtiotukia edelleen paikallisjärjestöille. Myös toimijoiden henkilökohtaiset resurssit olivat rajalliset eikä toiminta elänyt Helsinki 2000 -kulttuuripääkaupunkitaphtumaa pidemmälle. (Roolipelikilta ry:n aineistoa.)

Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksessani oli kolme tiedonkeruumenetelmää. Laadullinen tutkimus sisälsi teema-haastatteluja 12 ihmisen kanssa sekä kymmenen muun ihmisen kanssa käytyjä vapaamuotoisempia keskusteluja. Valikoin haastatteluihin ihmisiä, jotka olivat alan harrastajia sekä pääsääntöisesti mukana järjestäytyneessä toiminnassa. Pelitutkija Jaakko Stenroos oli asiantuntijana mukana haastateltavissani.

Seuraava tiedonkeruumenetelmäni oli määrällinen kysely alan harrastajille sosiaalisen median kautta. Pyrin tällä kyselyllä laatimaan profiilia alan harrastajista. Laadin kysymys-kaavakkeen Webropol-ohjelmalla ja laitoin linkin kyselyyn Roolipelaajien Suomi ja Suomi

larppaa – Larppaamisen llosta -Facebook-ryhmiin sekä sotavasara.net- ja Suomen lautapeliseura ry:n foorumeille. Alan harrastajat levittivät sitä vielä huomattavan paljon muillekin keskustelusivustoille sekä alan yhteisöiden omiin keskustelukanaviin, joten kysely levisi varsin laajasti. Ainoastaan keräilykorttipeliyhteisöt jäivät ulos tämän kyselyn kattavuudesta. Kysely sai lopulta 186 vastausta.

Viimeisenä tutkimusmenetelmänä tein toisen määrällisen kyselyn Webropol-ohjelmalla lauta- ja roolipelialan yhteisöille. Olin kerännyt internetistä ja Patentti- ja rekisterihallitukselta yhdistysten nimiä sekä yhteystietoja. Järjestöt kattavat tässä myös opiskelijajärjestöiden ylläpitämät peliyhteisöt. Halusin sisällyttää tutkimukseeni myös epävirallisia vapaaehtoisryhmiä, joten etsin niitäkin kyselyä varten. Kahden jälkimmäisen ryhmän yhteisöjä tavoitin varsin vähän tätä kyselyä varten. Yhteensä sain 61 listatulta yhteisöltä 29 vastausta. Tässä tutkimuksessa annoin yhteisöjen arvioida itseään SWOT-analyysillä.

Keskeiset havainnot

Lauta- ja roolipelitoiminta on pääsääntöisesti miesvaltaista toimintaa. Poikkeuksena on

liveroolipelaaminen, joka on selkeästi naisvaltainen harrastus. Harrastajat tuntuvat keskittyvän suuriin kaupunkeihin ja etenkin niihin, joiden paikkakunnalla tai lähetyvillä on yliopisto. Kun kysytään, mitä vastaajat pelaavat ensisijaisesti, niin pöytäroolipelaaminen nousi suosituimmaksi, mutta jos kysytään, mitä kaikkea muuta vastaajat pelaavat, niin 170 vastaajaa (91 %) pelaa lautapelejä. 110 vastaajaa (59 %) on mukana yhdessä tai useammassa yhteisössä.

Alan harrastajien keski-ikä kasvaa

Määrällisessä henkilökyselyssä sain vastaajien keski-ikäsi noin 31 vuotta, mikä on varsin korkea verrattuna aiempien selvitysten tuloksiin. Aikaisempien tutkimusten osalta pitää kuitenkin olla kriittinen, sillä kaikki ennen vuotta 2012 tehdyt tutkimukset ovat valtakunnallisten järjestöjen tekemiä tai lehtien teettämiä lukijakyselyitä. Ne ovat kuitenkin ainoat löytämäni lähteet, joihin on taltioitu varhaisempaa tietoa harrastajien iästä.

Vuoden 1991 tiedot ovat Suomen roolipeliyhdistyksen jäsenlehden kyselystä. Vuosien 1993 ja 2001 ovat peräisin Magus-lehdestä. Suuri roolipelaajakysely 2012 tehtiin Ropecon 2012 tapahtumassa – itse pidän tätä luotettavimpana näistä, koska se on tehty varsin laadukkailla menetelmillä. Kokoamieni tietojen perusteella pidän mahdollisena sitä, että alan harrastajien keski-ikä on nousussa. Keski-ian nousu alkaa olla nyt siinä pisteessä, että toiminta on enemmän aikuisten kuin nuorten tai nuorten aikuisten harrastus.

Keskivertoharrastaja on harrastanut toimintaa vähintäänkin viisi vuotta ja vain 18 % vastaajista on harrastanut alle viisi vuotta.

Alan harrastajat toivovat helpompaa lähestymistä yhteisöihin ja uusia harrastajia

Harrastajilta sain kysyttyä heidän toiveitaan määrällisessä kyselyssä. Huomattava määrä vastaajista toivoi, että harrastusyhteisöjä olisi helpompaa lähestyä. Osa yhteisöistä itsestäänkin on huomannut, että niiden toiminta on sisäänpäin suuntautunutta. Vastaajat myös kaipaavat toimintaan mukaan uusia harrastajia, niin nuoria kuin aikuisiakin.

Yhteisöissä on vastausten perusteella varsin runsaasti ihmisiä mukana. Yhdistämällä vastaukset kysymykseen ”kuinka monta jäsentä teidän yhteisössänne on?”, päädyin kokonaismäärään hiukan yli 3000 harrastajaa. Kysymyksen asettelu jättää kuitenkin tulkinnan varaa. Se ei esimerkiksi tuo ilmi sitä, minkä verran eri yhteisöillä on yhteisiä jäseniä.

Yhteisöt kokevat toteuttavansa vahvaa perustoimintaa sekä omaavansa erityisosaamista. Ongelmia he kokevat erityisesti jäsenkanta-asioissa. Tarkemmin määriteltynä jäsenistö on suhteellisen iäkästä ja aktiivisia toimijoita on vähän tai ainakin tällaiseen suuntaan ollaan menossa.

Johtopäätöksiä

Yhdistyksillä on pelkoja tulevaisuudesta huolimatta siitä, että arkinen toiminta tuntuisi pääsääntöisesti toimivan hyvin. Kenttä on varsin pirstaleinen, ja toistaiseksi siitä on vaikeata saada kattavaa kuvaa. On vaikea esittää arvioita edes siitä, miten monta yhteisöä jäi huomaamatta tämän selvityksen osalta.

Toinen merkittävä asia on nouseva keski-ikä harrastajien piirissä. Tätä voi ainakin osittain selittää yhteisöjen vaikeaksi koettu lähestyttävyyden ja sisäänpäinkääntyneisyys. Yhtenä merkittävänä asiana havaitsin, että vain kolme tarkastelussa mukana ollutta yhteisöä markkinoi toimintaansa nuorille. Itse suosittelen ennaltaehkäiseviä toimenpiteitä etenkin sisäänpäinkääntyneisyyden estämiseksi juuri markkinointia tehostamalla.

Helsingin kaupungin Nuorisoasiainkeskuksen pelitoiminnalle olen suositellut vahvempaa roolia ja otetta lauta- ja roolipelitoiminnassa ja -kulttuurissa. Yhteistyö voisi auttaa järjestöjä löytämään nimenomaan uusia nuoria jäseniä mukaan toimintaansa.

Yhteisöiden keskinäinen verkostoituminen ja yleinen luettelointi auttaisivat kentän tutkimista ja uskoisin sen edesauttavan toimintaa muutenkin. Asiantuntijahaastattelussa Jaakko Stenroosin kanssa nousi erityisesti esiin valtakunnallisen järjestäytyneisyyden kysymykset. Keskustelimme esimerkiksi siitä, mitä oikea lauta- ja roolipelien keskusjärjestö voisi tuoda alalle. Näitä asioita ovat muun muassa:

- Institutionaalisuus: ylemmän tason toimija olisi kasvot ja välittäjä harrastuskentältä ulospäin valtakunnallisella tasolla. Se voisi neuvotella valtiohallan kanssa tehokkaammin ja paremmalla auktoriteetilla kuin mikään tähänastista toimijoista. Se toisi myös pelialalle lisää arvostusta.
- Järjestöille vakautta: Keskusjärjestö olisi edunvalvontaroolissa jäsenjärjestöilleen. Se voisi mahdollisesti jopa välittää valtiontukia eteenpäin ja neuvotella suurempia jäsenetuja, kuten tapaturmavakuutuksia ja koulutuksia.

Jatkotutkimuksen suhteen kysymys on lähinnä siitä, mikä taho haluaisi ottaa tästä vastuun. Millään olemassa olevalla taholla, jolla olisi tarvittavat resurssit, ei ole toistaiseksi ollut intressiä tehdä tällaista kartoitusta. Monet pelialan yhteisöt pitivät alan kehittämistä oman toimintansa kannalta tärkeänä, mutta millään niistä ei ole tarvittavia työvoimaresursseja.

Lähteet

- Ace Games 1993. Lukijakysely. *Magus* (15) 1/93, 46. Turku: Suomen Roolipeliyhdistys ry.
- Hulkkonen, Pauli, 2016. *Lauta- ja roolipelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet*. Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteisöpedagogin (AMK) koulutusohjelma.
- Opinnäytetyö. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604295534> Viitattu 8.12.2016.
- Leppälahti, Merja, 2009. *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Nuorisoverkosto. Helsinki: Hakapaino.
- Oksanen, Jukka, 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Verkossa http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html Viitattu 28.04.2016.
- Roolipelikilta ry:n aineistoa. Ropecon ry:n hallituskokous. Verkossa <http://kato.iki.fi/kato/larp/rok/> Viitattu 28.04.2016.
- Suomen Roolipeliyhdistys ry. Riimukiwi (1/89)-(1/94). Verkossa <http://www.swob.kvy.fi/srp/riimukiwi.jsp> Viitattu 28.04.2016.
- Sveriges roll- och konfliktspelförbund (SVEROK) Verkossa <http://www.sverok.se> Viitattu 28.04.2016.
- SVEROK Budget 2013. Verkossa <http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2012/11/Budget-2013.pdf> Viitattu 28.04.2016.

LANKOSKI, PETRI, JA STAFFAN BJÖRK, TOIM. (2015).
GAME RESEARCH METHODS: AN OVERVIEW.
PITTSBURGH, PA: ETC PRESS.

Jonne Arjoranta

Marko Siitonen

Tanja Välisalo

Jyväskylän yliopisto

Ajoittain pelitutkimuksen piirissä nousee esiin keskustelu siitä, pitäisikö pelitutkimusta ajatella omana tieteenalanaan, vai onko parempi lähestyä pelejä tutkimuksen kohteena tai kontekstina olemassa olevien tieteenalojen näkökulmista. Yksi ulottuvuus tästä keskustelusta on puhe menetelmistä - voidaan näet ajatella, että yhteiset, jaetut tutkimusmenetelmät määrittävät osaltaan tieteenaloja. Lankosken ja Björkin toimittama *Game Research Methods* esittelee yksien kansien sisällä joukon erilaisia menetelmällisiä lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen. Tehtävä on haastava ja lopputulos kirjava.

Kirjan ehkä suurin saavutus on, että se täyttää ammottavan aukon pelitutkimuksen menetelmäkirjallisuudessa. *Game Research Methods* on tällä hetkellä ainoa lajissaan esitellessään laajan joukon erilaisia tutkimusmenetelmiä ja opastaessaan, miten pelitutkijat voivat niitä hyödyntää. Alasta kiinnostunut tutkija tai opiskelija voi teosta selaamalla saada mielikuvan siitä, miten monenlaisin lähestymistavoin ja menetelmin pelejä voidaan tutkia. Parhaimmillaan tämä johtaa lisää tutkijoita pelitutkimuksen äärelle ja tekee siten suuren palveluksen pelitutkimukselle.

Kaikkiaan 360-sivuinen kirja koostuu viidestä osiosta, joista jokainen lähestyy pelitutkimusta eri tavalla. Ensimmäinen osa käsittelee peleihin keskittyviä laadullisia menetelmiä, toinen osa pelaajiin ja pelaamiseen keskittyviä laadullisia menetelmiä, kolmas määrällisiä menetelmiä, neljäs menetelmien yhdistämisen mahdollisuuksia ja viides osa pelikehitystä pelitutkimuksen menetelmänä. Jokainen osa sisältää kahdesta kuuteen lukuja, joilla kaikilla on oma teemansa ja kirjoittajansa.

Teoksen kirjavuus ilmenee siinä, että saman osan sisällä luvut voivat erota toisistaan suuresti niin teemansa, metodologisen lähestymistapansa kuin abstraktiotasonsa puolesta. Osa kirjan luvuista esittelee lähemmin jotain tiettyjä tapaustutkimuksia (esim. Pitkäsen "Studying thoughts: simulated recall as a game research method"), kun taas esimerkiksi Zagalin ja Mateaksen "Analysing time in videogames" on lähempänä teoria-artikkelia (jollaisena se julkaistiin lähes identtisenä *Simulation & Gaming*issa vuonna

2010). Luvut eroavat myös selvästi siinä, miten selkeästi ne on kontekstoitu nimenomaan pelitutkimukseen sen sijaan, että pelit näyttäytyisivät vain yhtenä mahdollisena tutkimuksen kohteena metodologiaa käsiteltäessä.

Kirjoittajien yleisenä ratkaisuna näyttää olleen esitellä valitsemaansa menetelmää lyhyesti, ja sitten soveltaa tai tarkentaa sitä pelitutkimuksen kontekstiin. Hyvänä esimerkkinä tällaisesta toimii Ashley Brownin kirjoittama luku etnografiasta, "Awkward: The importance of reflexivity in using ethnographic methods". Etnografian perusteiden esittelemisen lisäksi Brown käsittelee vaikeaa ja kiinnostavaa aihetta - (tutkijan) tunteiden vaikutuksia ja huomioon ottamista osana laadullista tutkimusprosessia. Brown käyttää seksin ja seksuaalisuuden tutkimusta linssinä jonka kautta lähestyä aihetta, ja nojautuu useassa kohdin omiin kokemuksiinsa etnografisen tutkimuksen tekemisestä verkkoroolipelien kontekstissa. Luvussa esiin nostetut esimerkit ja ratkaisuehdotukset ovat hyvin mielenkiintoisia, mutta eivät toki mitenkään erityisiä nimenomaan pelitutkimukselle (mikä tulee viimeistään selväksi siinä vaiheessa kun tarkastelee kirjoittajan käyttämiä lähteitä, joista vain muutama poikkeustapaus keskittyy pelitutkimukseen).

Tämä ei tietenkään ole välttämättä mitenkään huono asia. Se tarkoittaa kuitenkin sitä, että suuri osa kirjan luvuista ei itse asiassa päädy argumentoimaan pelitutkimuksen omaleimaisuuden tai erityisyyden puolesta, vaan pikemminkin vahvistaa käsitystä siitä, että muilla tieteenaloilla käytössä olevan menetelmälliset lähestymistavat ovat useimmiten suoraan sovellettavissa pelitutkimuksen kentälle. Joidenkin lukujen kohdalla (esim. Amanda Cotesin ja Julia Razin teemahaastatteluja käsittelevä luku "In-depth interviews for games research") lukija voisi aivan hyvin kysyä, onko aihepiiriin pystytty nostamaan mitään aidosti pelitutkimukselle ominaista näkökulmaa, vai olisiko sama luku voinut pienin muutoksin ilmestyä missä tahansa internetin tai uuden median tutkimusta käsittelevässä teoksessa.

Pelitutkimukselle omaleimaista metodologiaa edustaa Raphaël Mazakin ja Gareth R. Schottin luvussa "Audio visual analysis of player experience: Feedback-based gameplay

metrics" esittelemä uusi metodi, pelaajakokemuksen audiovisuaalinen analyysi, joka käsittelee oikeastaan kokoelman kirjoittajien kehittämiä tietokonepelien pelaajametriikkaan perustuvia algoritmisia analyysityökaluja. Nämä toimivat oivallisina esimerkkeinä pelidatalla hyödyntävistä analyysin keinoista.

Luvusta toiseen siirtyessä huomaa väistämättä, että ne on kirjoitettu eri kohderyhmille. Osa on suhteellisen suoraviivaisia menetelmäoppaita tietyn taustan omaaville tutkijoille, kun taas esimerkiksi Lieberothin, Wellnitzin ja Aagardin erinomainen "Sex, violence and learning" pyrkii levittämään tilastollisen lukutaidon kriittisiä taitoja niille tutkijoille, joiden tausta ei välttämättä ole valmistanut heitä ymmärtämään t-testien ihmeellistä maailmaa. Myös Landersin ja Bauerin "Quantitative methods and analyses for the study of players and their behaviour" on erinomaisen selkeä johdatus empiiriseen tutkimukseen peliaiheisilla esimerkeillä höystettynä. Lukijalle opetetaan siis kaikkea menetelmien perusteista yksittäisten menetelmien yksityiskohtiin. Riippuu täysin luvusta, minkä tarkkuusasteen kirjoittajat ovat sattuneet valitsemaan.

Vaikka *Game Research Methods* sisältää sen saman mykän etuliitteen (video-) kuin useimmat 2000-luvun pelitutkimuksen tutkimustekstit, se ei kuitenkaan jää täysin loukuun videopelien tutkimukseen. Erityisesti pieni joukko roolipelien tutkijoita pääsee ääneen ja roolipelit mainitaankin useita kertoja teoksen sivuilla - melkein yhtä usein kuin lautapelit. Roolipelit toimivat yhtenä tutkimuksen kohteena esimerkiksi Nathan Hookin luvussa "Grounded theory". Kuten valtaosa pelitutkimuksesta, kirja kuitenkin käsittelee pääasiassa videopelejä.

Laajuudestaan huolimatta kirja ei edusta koko pelitutkimuksen kenttää: esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen perinteestä lähtöisin olevat lähestymistavat, kuten narratiivinen tai sisällönanalyysi, loistavat poissaolollaan laadullisen tutkimuksen menetelmäosiosta. Ne ovat tyypillisesti olleet pelitutkimuksessa hyvin edustettuina, joskus jopa yliedustettuina. Tällä tavalla kirjan kokonaisuudessa näkyy kuitenkin selvästi, miten avoin kirjoituskutsu on päättänyt vaikuttamaan lopputulokseen. Tällä vaikutuksella on merkitystä siksi, että menetelmäoppaiden kaltaiset teokset luovat osaltaan kaanonin siitä, mitä tutkimus on (ja mitä se ei ole). Näin ollen kirja voi tahattomasti tulla antaneeksi vääristyneen mielikuvan siitä, mitä kaikkea, ja millä painoarvoilla, pelitutkimus sisältää.

Kirjaa lukiessa päätyy helposti ajatukseen siitä, että lopputulos saattaa hyvinkin kuvastaa nykyisen pelitutkimuksen todellisuutta. Niin kuin ei ole mitään yhtä pelitutkimuksen menetelmää tai metodologiaa, ei myöskään ole mitään yhtä pelitutkimusta monoliittisenä tieteenalana. Omalla tavallaan kirja siis muistuttaa, että pelitutkimus on kokoelma erilaisia lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen, juuri niin kuin *Game Research Methods* -teoskin.

Kirja on julkaistu avoimella Creative Commons -lisenssillä ja on saatavilla julkaisijan sivuilta: <http://press.etc.cmu.edu/content/game-research-methods-overview>