

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2018

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

Pelitutkimuksen vuosikirja 2018



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymin vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

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

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura ry.

Tekijänoikeudet: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Creative Commons Nimeä 2.0 Yleinen Jan Tik

Versio: 1.2

Sisältö

1 Johdanto	1
Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen	
2 Digitaalisen kilpapelaaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin	5
Jaakko Suominen, Petri Saarikoski, Markku Reunanen	
3 Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa	35
Jukka Vahlo, Veli-Matti Karhulahti, Aki Koponen	
4 Kasuaalista kilpailulliseksi: Tutkijan autoetnografinen reflektio Molkyn MM-kilpailuista 2018	61
Katriina Heljakka	
5 Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa	78
Riikka Aurava	
6 Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa	94
Tuomas Ali-Hokka	
7 Pelitutkimus tarvitsee pelisuunnittelun praxiologiaa	102
Annakaisa Kultima	
8 Ajanvieterahapelaamisen tuottaminen ja kuluttaminen 1900-luvun Suomessa	106
Riitta Matilainen	
9 Kohut ja moraalipaniikit pelimedian kulttuurisina siirtymäriitteinä	112
Tero Pasanen	
10 Videopelikokemuksen kansanomaisuus	116
Jukka Vahlo	
11 Bernard Louis De Koven (15.10.1941–24.03.2018)	122
J. Tuomas Harviainen	
12 Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives	124
Tanja Välisalo	

Johdanto

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

Tämä *Pelitutkimuksen vuosikirja* on jo kymmenes laatuaan. Kun ensimmäisen *Pelitutkimuksen vuosikirjan* johdanto vuonna 2009 lähti liikkeelle pelien ja pelitutkimuksen määrittelyistä, ei nyt ole enää tarvetta aivan samanlaiseen oman toimialan paaluttamiseen. Edelleen vuoden 2009 Johdannossa todettiin:

Suomalaista pelitutkimusta leimaavat nyt, vuonna 2009, yhtäältä uuden tieteenalan vahvan laajenemisen ja kasvun mukanaan tuoma innostuksen ja löytöretkeilyn henki, toisaalta edelleen tietty marginaalisuus. Vasta vuodet ja vuosikymmenet lopulta näytävät, missä laajuudessa pelitutkimusta Suomessa pitkällä tähtäimellä harjoitetaan. (s. ii)

Kymmenen vuotta myöhemmin voidaan todeta, että innostuksen ja löytöretkeilyn henki on edelleen toiminnassa vahvasti mukana. Tämän takaa sekä alalle jatkuvasti tulevat uudet, nuoret tutkijat, että itse pelialan edelleen jatkuva nopea kehitys. Marginaalisuudesta ei varmasti ole täysin päästy eroon, ainakaan jos vertailukohdaksi otetaan kaikkein isoimmat ja perinteisimmät tieteenalat. Toisaalta pelitutkimus on saanut merkittävän siivun tutkimusrahoituksesta viime vuosina ja erityisesti pelitutkijat ovat näkyneet mediassa ja julkisessa keskustelussa. Myös useita pelitutkimukseen liittyviä tehtäviä on perustettu suomalaisiin korkeakouluihin. Eri-

tyisesti Suomen Akatemian myöntämä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkörahoitus oli iso huomionosoitus, joka tunnusti suomalaistutkijoiden tärkeä panoksen pelitutkimuksen kehittämisessä, nosti alan statusta, takasi jatkuvuuden moneksi vuodeksi eteenpäin ja mahdollisti monet uudet rekrytoinnit, jotka ovat nopeasti kansainvälistäneet Suomesa toimivaa tutkijakuntaa.

Kuluneen vuoden aikana ehkä suurin ilmiö on ollut e-urheilun nouseminen huomattavasti aiempaa näkyvämmiin esiin kansallisessa julkisuudessa. Erityisesti tähän ovat vaikuttaneet suomalaispelaajien saavuttamat voitot kansainvälisissä turnauksissa, joissa on jaettu huomattavia rahapalkintoja. *Dota 2* -pelissä miljoonatienesteille päässeet Lassi "Matumbaman" Urpalainen, Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen on erityisesti nostettu uuden ajan idoleiksi, mutta ehkä näitäkin suurempaan saavutukseen ylsi Joonna "Serral" Sotala, joka marraskuussa voitti *StarCraft II* -pelin maailmanmestaruuden ensimmäisenä ei-korealaisena pelaajana.

Kilpailu kuuluu tietysti oikeastaan kaikkeen pelaamiseen, mutta e-urheilussa kilpaileminen on organisoitu sarjoiksi, turnauksiksi ja liigoiksi, joita seuraavat suuret yleisöt sekä paikan päällä että erityisesti netissä striimattuina lähetyksinä. Mukana on ammattilaissarjoja, -tiimejä ja -pelaajia, mutta myös huomattavasti suurempi joukko kilpailullisesti pelaavia, jotka eivät kuitenkaan pelaa amatikseen tai ylipäänsä

rahasta. Pelejä, joissa turnauksia järjestetään, on loputtomasti ja uusia sarjoja syntyy jatkuvasti, mikä tekee kilpapelaamisen kentästä varsin kirjavan. On yksinpelejä ja joukkuepelejä, strategiapelejä, toimintapelejä, ajopelejä, virtuaalista lätkää ja futista ja niin edelleen. Myös mobiilipelit ovat tulleet näkyvästi mukaan kilpapelaamisen kentille.

E-urheilun keskeinen näyttämö on suoratoistopalvelu Twitch, jonka kautta suurin osa turnauksista ja otteluista näytetään. Toisaalta esimerkiksi Suomessa Yle on näyttänyt viime vuosien isoja turnauksia myös omilla tv-kanavillaan, mikä on merkittäväällä tavalla lisännyt e-urheilun tunnettuutta Suomessa. Twitchin valta-asemaa tietysti pyritään myös haastamaan ja jotkin sarjat ovat siirtyneet Facebookiin (esim. Gfinity Elite Series: Rocket League). On kiinnostavaa seurata, miten tämä ja muut lajien esittämisessä tapahtuvat muutokset vaikuttavat e-urheilun seuraamisen kehitykseen tulevaisuudessa.

Uusista sarjoista isoimmin liikkeelle on lähtenyt Overwatch League, jonka ensimmäinen kausi pelattiin vuoden 2018 aikana. Globaalisti tähtäävässä sarjassa on joukkueita Pohjois-Amerikan lisäksi ainakin Aasiasta ja Euroopasta, mutta ensimmäisellä kaudella kaikki pelit on järjestetty Yhdysvalloissa. Liigassa pelaa useita suomalaisia pelaajia, mikä on selvästi lisännyt siihen kohdistuvaa mielenkiintoa myös Suomessa. Perinteisen urheilun mallia seuraten Overwatch Leaguen joukkueet rakennetaan tiettyä kaupunkia edustaviksi seuroiksi. Nähtäväksi jää, miten asukkaat seurojen kotikaupungeissa ottavat ne omikseen.

Suomessa on kilpapelaamisella pitkät juuret. Laneja on järjestetty kolmisenkymmentä vuotta ja Assembly-tapahtuma on aikanaan ollut kansainvälisestikin suorastaan uranuurtaja. Tämän päivän tilanteessa Suomi ei ehkä ole ihan niin vahvasti edustettuna kuin voisi olla tai voisi odottaa. Täällä on

joukkueita, jotka menestyvät hyvin omissa lajeissaan, mutta aivan maailman kärjestä ei suomalaisjoukkeitakaan muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta löydy. Suomalaispelaajia kyllä on kansainvälisissä huippujoukkueissa ja esimerkiksi NHL-kilpailun Euroopan karsinnat olivat suomalaisjuhlaa. Mutta erityisesti Ruotsissa ja Tanskassa on runsaasti korkean profiilin tiimejä, joilla on joukkueita useissa lajeissa, monen vuoden perinteet ja paljon menestystä, esimerkiksi Ninjas in Pyjamas, Fnatic Ruotsissa ja Astralis Tanskassa. Suomessa Telia hankki aiemmin tänä vuonna Assemblyn omistukseensa ja tämän liikkeen seurauksia suomalaisen e-urheilukentän kehittymisen kannalta seurataan mielenkiinnolla.

Kansallisuus kaikkiaan on oma keskustelunaiheensa e-urheilun yhteydessä. Perinteisen urheilun puolella pääsääntöisesti maajoukkueilla, maailman- ja euroopanmestaruuksilla on suuri arvo. E-urheilujoukkueista osa liputtaa avoimesti omaa kansallisuuttaan, osa pelaa esimerkiksi EU-lipun alla ja toiset taas eivät tuo kansallisuutta lainkaan näkyviin. Joissain peleissä järjestetään maajoukkue-turnauksia, mutta nämä eivät ole ainakaan toistaiseksi saaneet kovin arvostettua statussa. Fanien chattikommenteissa kansallisuus on kyllä näkyvä asia, eikä pelkästään hyvässä mielessä. Vastustajajoukkueen kansallisuuteen viitataan usein halventavasti ja alatyylisesti. Kaikkiaan kommenttikenttien häiriköinti näyttäisi ottaneen hieman vastaavanlaisen roolin kuin huliganismi jalkapallokatsomoissa.

Mielenkiintoinen ilmiö on myös se, kuinka perinteisen urheilun joukkueet ovat perustaneet omia e-urheilutiimejään. Maailmassa esim. Paris Saint Germain on näkyvästi mukana e-urheilussa. Suomessa HIFK lähti varsin varhain liikkeelle Helsinki REDS-e-urheilujoukkueellaan, samoin pesäpallon puolelta Sotkamon Jymy SuperJymy CS:GO -joukkueellaan. Tuore kysely Suomessa kertoo, että toiseksi seuratuin laji jää-

kiekon jälkeen on e-urheilu – tämän mielenkiinnon kautta on ymmärrettävää, että seurat haluavat näkyvyyttä myös näillä kentillä. Parhaimmillaan seuratoiminnan kehittyminen ja laajentuminen voisi tuoda suuren joukon pelaajia mukaan ohjattuun harjoitteluun, jossa huolehdittaisiin myös fyysisestä liikunnasta, terveellisestä ravinnosta sekä riittävästä unesta. Kansanterveydelliset hyödyt olisivat ilmeisiä.

Monet oppilaitokset ovat ottaneet e-urheilun mukaan koulutusohjelmiinsa, ja esimerkiksi Vuokatin Urheiluakatemiassa toimii e-urheilulinja. Kajaanin AMK aloitti syksyllä 2018 kansainvälisen eSport Management -koulutusohjelman. Myös tutkijat ovat tarkastelleet e-urheilua monista suunnista ja Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköön on perustettu oma eSport Special Interest Groupinsa. GamiFIN-konferensseissa e-urheilu on ollut yhtenä teemana jo muutamana vuoden ajan ja Jyväskylän yliopistossa järjestettiin marraskuussa 2018 kansainvälinen e-urheilun, liikuntapeli- ja fantasialiigojen tutkimuksen seminaari, jonka yhteydessä järjestettiin myös neljän joukkueen CS:GO -näytösturnaus. Vuoden 2019 aikana on odotettavissa runsas sato e-urheiluaiheisia tutkimusjulkaisuja.

Tässä vuosikirjassa on mukana kaksi tutkimusartikkelia. Jaakko Suomisen, Petri Saarikosken ja Markku Reunasen ”Kilpapelaaamisen esihistoriaa Suomessa” tarjoaa perspektiiviä e-urheilusta ja kilpapelaaamisesta parhaillaan käytävälle keskustelulle. Digitaalisten pelien ympärille on Suomessakin järjestetty kilpailutoimintaa jo 1980-luvulta lähtien. Samoin kuin tämän päivän kilpapelaaamisessa, turnaukset ja tapahtumat olivat merkittävältä osin pelien, tietokoneiden ja oheislaitteiden markkinointia. Myös tietokone-, pelikonsoli- ja pelilehtien julkaisemat eri pelien parhaiden tulosten listaukset ovat olleet tapa kilvoitella pelitaidoissa sekä kerätä mainetta ja kunniaa pelaamalla.

Veli-Matti Karhulahden, Jukka Vahlon ja Aki Koposen ”Tasavallan core-gamer: videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa” tarkastelee mittavan kyselyaineiston (yhteensä yli 4000 vastaajaa kolmessa maassa) perusteella core-videopelaajien erityispiirteitä vertailemalla videopelien pelaamisesta kiinnostuneiden kotimaisten pelaajien pelimielityksiä ja -tottumuksia japanilaisten ja kanadalaisien vastaviin. Tutkimuksen mukaan suomalainen core-videopelaaja eroaa kanadalaisista ja japanilaisista siinä, että he käyttävät vähemmän rahaa pelaamiseensa, sekä suosimalla erityisesti yksin tapahtuvaa voimakkaasti vuorovaikutteista tietokonepelaamista, jossa voi pelata omaehtoisella tavalla.

Kolmesta katsausartikkelista ensimmäisessä Katriina Heljakka kuvailee ja analysoi omakohtaisen kokemuksensa pohjalta Molkky-pelin MM-kisoja Porissa. Myös tässä on kyse kilpapelaaamisesta ja Heljakka pohtiikin erityisesti sitä, miten pelikokemus muuttuu, kun rennosta ajanvietteestä tulee tiukkaa kilpailua. Riikka Aurava on käynyt läpi suomalaiskoulujen uudet opetussuunnitelmat ja selvittänyt, missä määrin niissä on viitteitä peleihin, pelaamiseen ja pelillisyyteen. Artikkelissaan ”Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa” Aurava päätyy tulokseen, että opetussuunnitelmissa näkyy vahvasti kasvatustieteelle tyypillinen tapa ajatella leikkiä tai pelejä oppimisen ja kehittymisen välineenä, mutta leikki ja peli nähdään myös luovana toimintana, motivaation lähteenä sekä osana yhteiskuntaa ja kulttuuria. Tuomas Ali-Hokka puolestaan on tutkinut *Advanced Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelin *The Temple of Elemental Evil* -moduulia ja selvittänyt artikkelissaan ”Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvilun merkitys AD&D-pöytäroolipelissä ja pelimoduuleissa” kuvailevan tekstin erilaisia merkityksiä ja käyttötapoja osana pelaamisen sosiaalista tarinaa.

Mukana on myös neljän pelitutkimusaiheisen väitöstilaisuuden lektiot eli väittelijän johdantoesitelmät. Annakaisa Kultiman (TaY), Riitta Matilaisen (HY), Tero Pasasen (JY) ja Jukka Vahlon (TY) lektioiden lukeminen on hyvä tapa päästä sisälle siihen, millaisia aiheita ja millä tavoin suomalaisessa pelitutkimuksessa on aivan viime aikoina tutkittu.

Bernie de Koven (1941–2018) oli pelisuunnittelija, peliaktivisti sekä pelin ja leikin teorian merkittävä kehittäjä. Hänen pääteoksensa *The Well-Played Game* (1978) on keskeisiä pelitutkimuksen lähteitä. De Koven tunnettiin laajasti yhdessä toteutuvan ilon ja hauskuuden asiantuntija ja edistäjä. Kuten de Kovenin muistokirjoituksen kirjoittaja J. Tuomas Harviainen toteaa, myönteisen asenteen ja ilon voi hartaasti toivoa yleistyvän pelikulttuuriin pesiytyneen myrkyllisyyden keskellä.

Tanja Välisalo on kirjoittanut arvion Swalwellin, Stuckeyn & Ndalianisin kirjasta *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*. Ilmeisistä yhtymäkohdistaan huolimatta peleistä ja pelaamisesta ei juurikaan ole kirjoitettu fanitutkimuksen näkökulmasta ja siinä suhteessa kirja täyttää merkittävää aukkoa tutkimuksessa.

Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin

Artikkeli

Jaakko Suominen

Turun yliopisto

Petri Saarikoski

Turun yliopisto

Markku Reunanen

Turun yliopisto ja Aalto-yliopisto

Tiivistelmä

Käsitlemme tässä artikkelissa digitaalisen kilpapelamisen ja elektronisen urheilun “esihistoriaa” Suomessa. Lähestymme aihepiiriä erityisesti varhaisten, 1980-luvun ja 1990-luvun alun tietokone- ja videopelikilpailujen sekä tietokoneharrastuslehdissä julkaistujen parhaiden pelitulosten kautta. Artikkelikäsittely käsittelee siten digitaalisen pelaamisen kilpailullisen ulottuvuuden suhdetta erilaisiin julkisuuksiin. Kotoisien ja kaupallisten tapausesimerkkien käsittelyn myötä hahmottuu perusta, jolle myöhempi elektroninen urheilu muotoutui.

Avainsanat: kilpapelaminen, pelihistoria, elektroninen urheilu, digitaalinen kulttuuri, Pac-Man, tietokone- ja pelilehdet

Abstract

In this article we discuss the early history of competitive gaming and esports in Finland. Our findings are based on the earliest video and computer game competitions of the 1980s and early 1990s, and the high score lists published by hobbyist magazines. Therefore the article largely deals with the relationship between competitive play and different kinds of publicity. By analyzing various grassroots and commercial cases, we shed light on the foundation that later esports built upon.

Keywords: competitive gaming, game history, esports, digital culture, Pac-Man, computer and videogame press

Johdanto

Viime vuosina elektroninen urheilu – esports – on saanut runsaasti julkista huomiota. Elektronisen urheilun yleistyminen ja popularisoituminen ovat edesauttaneet myös aihepiirin tutkimuksen buumin syntymistä. Tutkimuksessa on kiinnitetty huomiota erityisesti ammattimaisiin kilpapelajiin (esim. Kauwelo & Winter 2016), harrastajien pelitapahtumien analyysiin (esim. Jansz & Martens 2005; Rambusch ym. 2007; Tyni & Sotamaa 2014; Xia ym. 2017) ja pelaamista koskeviin käsityksiin, liittyen elektronisen urheilun seuraajien motiiveihin sekä toimintaan (esim. Carter ym. 2015; Hamari & Sjöblom 2017; Ruvalcaba 2018). Samaten tutkimuksessa on tarkasteltu kilpaa pelattavien pelien mekaniikkaa, dramaturgiaa ja pelisuunnittelua (esim. Winn 2015). Elektronisen urheilun tutkimus on lisäksi hakenut rajapintoja laajempaan pelivideoiden tuottamisen ja katsomisen kulttuurien tutkimukseen sekä alkanut vertailla myös elektronisen urheilun ja ei-elektronisen urheilun kytköksiä ja yhteisiä konventioita (esim. Hutchins 2008; Witkowski 2012; Turtiainen ym. 2018).

Elektronisen urheilun tutkimus on keskittynyt pelaamisen nykypäivään ja mahdollisiin tulevaisuusskenaarioihin, mutta tutkimusten yhteydessä viitataan monesti ainakin lyhyesti elektronisen urheilun historiaan. Tyypillisesti tutkimuksissa nostetaan esille elektronisen urheilun yhteys verkkopelaamiseen ja verkkopelitapahtumiin 1990-luvun jälkipuoliskolla kehkeytyneinä ilmiöinä sekä mainitaan Yhdysvalloissa, Etelä-Koreassa, Iso-Britanniassa ja muissa maissa tapahtuneita kehityskulkuja (esim. Wagner 2006; Huhh 2008; Hutchins 2008; Lee & Schoenstedt 2011).

Tässä artikkelissa tutkimme erityisesti lehtiaineiston avulla, miten elektroninen urheilu on alkanut Suomessa ennen suuria verkkopeliturnauksia ja ennen kuin elektronista urheilua on kutsuttu sillä nimellä. Mitä pelikilpailuja ja muita kilpai-

lullisen pelaamisen muotoja Suomessa on ollut? Mistä syistä kilpailuja järjestettiin ja miten kilpailut organisoitiin?

Elektroniselle urheilulle onkin mahdollista hahmotella 1990-luvun loppua pidempää juuria. Siitä esimerkin antaa verkotietosanakirja *Wikipedia*, joka elektronista urheilua esittelevän artikkelin yhteydessä listaa erityisesti yhdysvaltalaisia 1990-lukua varhaisempia digitaalisen pelaamisen kilpailuja ja kilpapelaaamisen edellytyksiä. Samoja varhais esimerkkejä on käsitelty jonkin verran myös tutkimuksessa. (Taylor 2012, 2–6; Borowy & Jin 2013; Kocureck 2015; ks. myös *Wikipedia: Esports*.)

Edellytyksenä digitaalisen pelaamisen muuttumiselle kilpailulliseksi on ollut se, että pelaamisen on täytynyt olla vähintään jossain rajatussa yhteisössä suosittua ja pelissä on täytynyt olla jokin mekanismi, jolla pelaajien välinen paremmuus on ollut ratkaistavissa. Pelin on täytynyt olla esimerkiksi kaksinpeli tai sitten pelaajan on pitänyt saada pelisuoritukseltaan pistemäärä. Ennen digitaalisten pelien aikakautta pistelaskureita on ollut muun muassa flippereissä, ja flipperin peluusta onkin järjestetty kilpailuja (Manning & Campbell 1973).

Useissa lähteissä esitetään, että yksi elektronisen urheilun lähtölaukaus oli Stanfordin yliopistossa Palo Altossa Kaliforniassa lokakuussa 1972 järjestetyt Intergalaktiset Spacewar-olympialaiset. *Spacewar!* oli Steve Russellin ja kumppaneiden 1962 alun perin DEC PDP-1-minitietokoneille kehittämä kahden pelaajan avaruustaistelupeli. Siinä pelaajat ohjasivat aluksiaan ympäristössä, johon vaikutti ruudulla näkyneen taivaankappaleen painovoima. *Spacewar!* ei ollut ensimmäinen tietokonepeli, mutta kuitenkin yksi varhaisimpia, jossa hyödynnettiin tietokoneen lisäksi kuvaputkinäyttöä ja jolle oli suunniteltu omanlaisensa peliohjelmat. (Rolling Stone 7.12.1972; Donovan 2010, 9–13.) Peli saavutti kulttisuosio-

ta yliopistoissa ja muissa paikoissa, joissa oli käytössä DEC-minutietokoneita, ja peli on monesti esitelty esimerkkinä niin kutsutun tietokonehakkerismin tuotteista (Levy 1984). Edellä mainituista syistä pelistä on tullut yksi pelialan ja laajemmin tietokonekulttuurin keskeisimmistä kulttuuriperintöobjekteista, joka on esillä historianäyttelyissä ja joka mainitaan käytännössä kaikissa pelihistoriaa käsittelevissä teoksissa (peliä koskevista uutisista ks. esim. Farokhmanesh 2012). Koska peli oli kaksinpeli, se mahdollisti pelaajien välisen kilpailun, jota pystyi jalostamaan esimerkiksi cup-tyyliseksi turnaukseksi.

Rolling Stone -lehti sponsoroi Intergalaktisia Spacewar -olympialaisia, ja voittajalle lahjoitettiin lehden yhden vuoden tilaus. *Rolling Stonen* urheilutoimittaja, tietokoneaktivisti Stewart Brand ja tunnettu valokuvaaja Annie Leibowitz tekivät tapahtumasta reportaasin lehteen. *Rolling Stonen* jutustakin (7.12.1972) välittyy vahva vasta- ja alakulttuurinen eetos sekä tietokonehakkerikonteksti.

Myös muut digitaalisten pelien historian kaanoniin kuuluvat pelit tulevat esille elektronisen urheilun esihistoriaa tarkasteltaessa. Maailmanlaajuisesti yksi keskeinen varhainen peli myös elektronisen urheilun näkökulmasta on ollut 1978 julkaistu *Space Invaders*. Paitsi että se oli ilmestyttyään erittäin suosittu ja saavutti sittemmin ikonisen aseman pelikulttuurissa, se oli tiettävästi ensimmäinen videopeli, jossa paras pistemäärä jäi toisten pelaajien nähtäville elektronisten flippereiden tapaan. Pelaajien välinen kilpailu ei siis vaatinut kaksinpelimahdollisuutta. *Space Invadersissa* ei ollut varsinaista parhaiden tulosten listaa, mutta sellaisia alkoi olla hyvin pian muissa peleissä, joissa tyypillisesti pelaajat pystyivät merkitsemään huipputuloksensa yhteyteen kolmen kirjaimen nimikirjaimensa tai tunnisteensa (Herman 2016, 51). Clemens Reisnerin (2016, 3–4) mukaan *Space Invaders* aloit-

ti pistelaskennan ja pisteseurannan evoluution videopeleissä. Tiettävästi ensimmäinen peli, jossa oli laajempi huipputulosten lista, oli 1979 julkaistu *Asteroids* (Dillon 2011, 58–59). *Space Invadersia* pelattiin myös varhaisissa peliturnauksissa, mutta viitekehys oli muuttunut Intergalaktisten olympialaisten pienen piirin alakulttuurista jo valtakulttuuriseksi ja kaupallisemmaksi.

Yhdysvalloissa videopeliturnaukset yleistyivät 1980-luvun alkupuolella ja ne saivat huomiota myös lehdistössä ja televisiossa. Parhaat suosikkipelien tulokset pääsivät *Guinnessin ennätysten kirjaan*. Tietokoneisiin ja videopeleihin keskittyneen median lisäksi kilpailut ja turnaukset huomioitiin muissa viestintävälineissä kuvattaessa yhtäältä nykymaailman kummallisuuksia sekä uuden aikakauden tietoteknistä toimintaympäristöä. Jo näissä varhaisissa jutuissa vedettiin yhtäläisyyksiä digitaalisen kilpapelaaamisen ja (muun) urheilun välille, vaikka alkuvaiheen viittaukset olivat pikemminkin humoristisia kuin todellisia yhtymäkohtia esitteleviä. (Reisner 2016; Kocurek 2015.) Mutta miten kaikki alkoi Suomessa?

Aiempi tutkimus, menetelmät ja lähteet

Kuten todettua, aiheen rikkaasta varhaishistoriasta huolimatta elektronisen urheilun juuria on viime vuosia lukuun ottamatta tarkasteltu hyvin pinnallisesti ja lähinnä Yhdysvaltojen näkökulmasta, kuten myös monia muita pelihistorian aihealueita. Clemens Reisner (2016) on tutkinut high score -listauten historiaa pelillistämisen kontekstissa. Hän on keskittynyt huipputuloksiin osana pelaamisen ja pelisuunnittelun käytänteitä. T. L. Taylor (2012) ja Carly Kocurek (2015) ovat puolestaan sivunneet elektronisen urheilun ja hallipelaamisen monografiateoksissaan elektronisen urheilun varhaishistoriaa Yhdysvalloissa. Helen Stuckey (2014) on kirjoitta-

nut *Play It Again* -pelihistoriaprojektin blogissa muistitietoon perustuen australialaisista varhaisista videopelaamisen mestaruuskisoista. Emme ole toistaiseksi löytäneet tutkimusviitteitä, joissa käsiteltäisiin muiden Euroopan tai Aasian maiden elektronisen kilpapelaaamisen historiaa.

Tämän artikkelin tavoitteena onkin laajentaa elektronisen urheilun varhaishistorian tutkimusta suomalaiseen kontekstiin. Tätä aihetta ei ole aiemmin juuri käsitelty, joten tutkimuksemme on aihepiirin *perustutkimusta*, joka käy kronologisesti ja kuvailevasti läpi suomalaisia digitaalisten pelien kilpailuja. Tutkimme pelikilpailujen lisäksi lehtien julkaisemia huipputulostuksia. Syy tähän on yhtäältä tutkimuksellisessa viitekehyksessä: esimerkiksi pelillistämisen tutkimuksessa on todettu, että huipputulostuettelot ja listat ovat pisteiden ja suoritusmerkkien (engl. badges, trophies, achievements) ohella kaikkein yleisimpiä pelillistämisen tunnusmerkkejä (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014; ks. myös Stott & Neustaedter 2013). Tässä mielessä käsittelemämme kilpapelaaamisen muodot voi nähdä digitaalisen pelaamisen pelillistämisenä, vaikkakin moinen viitekehys on hieman keinotekoinen.

Toisaalta väitämme, että lehdissä julkaistut tulostilat ovat itsessään yksi kilpailullisen pelaamisen muoto, joka levitti ja ylläpiti kulttuurista käsitystä videopelaamisen sosiaalisesta ja kilpailullisesta luonteesta. Tulostilojen kautta kilpailulliseen pelaamiseen pystyivät osallistumaan yksittäisiä turnauksia huomattavasti suuremmat pelaajamäärät. Videopeliä pelannut henkilö ei kamppailut täten ainoastaan itseään ja konetta, vaan myös toisia pelaajia vastaan. Kilpailullisen pelaamisen ulottuvuus on sellainen, joka ei ole juuri tullut esille aiemmassa digitaalisten pelikulttuurien historiaa käsittelevässä tutkimuksessa. Se on käsitelty enemmänkin esimerkiksi pelilehdistön roolia harrastuskulttuurin kehkeytymisessä,

peliarvostelutoimintaa, erilaisten pelialustojen suosion aaltoja, pelipiratismia ja niin edelleen (esim. Saarikoski 2004).

Artikkeli perustuu aiemmin julkaisemaamme englanninkieliseen konferenssipaperiin (Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017a), mutta tässä versiossa on aiempaan verrattuna seuraavia muutoksia: olemme lisänneet tutkimusviitteitä, täsmentäneet uusien löydettyjen lähteiden perusteella kuvaa suomalaisen kilpapelaaamisen varhaisvaiheista sekä pyrkineet tekemään yleisempiä johtopäätöksiä lähteiden perusteella. Lisäksi peleissä huijaaminen saa aiempaa enemmän huomiota osakseen. Menetelmällisesti tämä artikkeli edustaa historiallis-kvalitatiivista pelitutkimusta, jossa keskeistä on kulttuuristen ajallisten muutosprosessien tutkimus ja kokonaisnäkömyksen luominen erilaisia, välillä katkelmallisiakin lähteitä ristiinlukemalla (ks. esim. Matilainen 2017).

Kaiken kaikkiaan sekä alkuperäislähteitä että muistitietolähteitä varhaisesta suomalaisesta kilpapelaaamisesta on toistaiseksi löytynyt niukasti. Kuten monessa muussakin pelikulttuurien historiaa käsittelevässä aiheessa, keskeisiä lähteitä ovat tietotekniikan ja pelaamisen harrastuslehdet (ks. esim. Saarikoski 2004; Suominen 2015; Nylund 2016), jotka ovat julkaisseet yksittäisiä uutisia pelikilpailuista sekä julkaisseet myös pelejä koskevia ennätyslistoja. Olemme käyttäneet sekä laajalevikkisempiä harrastuslehtiä (*MikroBitti*, *Printti*, *Pelit*), pienempiä maahantuojojen lehtiä (*Poke & Peek*), kerholehtiä (*Vikki*) sekä harrastajien tuottamia lehtiä (*Micropost*). Olemme myös jäljittäneet varhaisia kisoja sponsoroineen *Katso*-lehden artikkeleita tapahtumista. Olemme hyödyntäneet kaiken sen niukan alkuperäislähdeaineiston, joka on ollut saatavissa tästä aihepiiristä. Todennäköisesti lähteitä (sekä kirjallisia lähteitä että informantteja) löytyy jatkossa lisää, kun kiinnostus aihepiiriin akateemiseen ja harrastajalähtöiseen tutkimukseen lisääntyy.

Aikalaislähteiden lisäksi tutkimuksessa olisi mahdollista käyttää myös muistitietolähteitä. Voisimme haastatella kilpailuihin osallistuneita tai niiden katsojia. 1980-luvulla ja 1990-luvulla alueellisiin tai kansallisen tason video- ja tietokonepelien mestaruuskilpailuihin on osallistunut satoja henkilöitä, mutta osallistujien määrä suhteessa tietokone- ja peliharrastajien kokonaismäärään on ollut kuitenkin hyvin pieni, joten heidän tavoittamisensa esimerkiksi verkkokyselyjen avulla on vaikeaa. Toteuttamaamme aihepiiriä koskeneeseen verkkokyselyyn emme saaneet keväällä 2018 juuri ollenkaan vastauksia. Emme onnistuneet siis ilmeisesti tavoittamaan pelikilpailuihin osallistuneita, vaikka mainostimme kyselyä muun muassa retropeliaihteisten foorumien kautta. Lehdet ovat julkaisseet kisoissa parhaiten menestyneiden nimiä, joten nimien perusteella on mahdollista jäljittää kilpailuihin osallistuneita haastatteluja varten, mutta jäljittäminen on työlästä eivätkä mahdolliset löydetyt haastateltavat välttämättä ehdi vastata kysymyksiin. Olemme kuitenkin tavoittaneet muutamia kilpailujen finalistia ja voittajia, joita on mahdollista haastatella. Tässä artikkelissa ovat mukana tietokonepelaamisen SM-kisan 1994 voittajan Toni Hollmingin kommentit, jonka lisäksi olemme hyödyntäneet Nintendon SM-kisojen 1992 voittajan Jukka-Pekka Kohtalan haastattelua *Retrolordi.com*-verkkosivustolla. Omiin pelikilpailukokeuksiinsa ovat lyhyesti viitanneet myös Jani Niipolan pelialaa käsittelevään *Pelisukupolvi*-kirjaan antamissaan haastatteluissa esimerkiksi Roviosta ja *Angry Birdsistä* tunnettu Jaakko Iisalo sekä Duudsonien Jarno Laasala. Iisalo toteaa:

Olin yhtenä vuonna Super Marion SM-kisoissa kuudes. Jäin semifinaaleissa juuri ja juuri rannalle. Semifinaalin voitosta olisi saanut Super Nintendon, mutta jäin toiseksi. Kyllä harmitti. Sain sellaisen muo-

vilätkän, jossa Bart Simpson sanoi: “Don’t Have A Cow.” Ei se hirveästi helpottanut. (Niipola 2012.)

Arkisemmasta kilpailullisesta pelaamisesta esimerkiksi kaverien kanssa sekä parhaiden pelitulosten kirjaamisesta ylös voisi olla saatavilla helpommin muistitietoa, jota voisi koota kyselyillä, koska näiden asioiden harrastaminen on ollut paljon yleisempää kuin “SM-tasoihin” video- ja tietokonepelikilpailuihin osallistuminen.

Kuten todettua, pelikilpailut ovat syntyneet pelaajien yhteisöissä ja ne ovat ennen kaikkea sosiaalisia aktiviteetteja. Jaakko Stenrosin ja kumppanien (2011) mukaan sosiaalisessa pelaamisessa on useita muotoja. Tutkijat väittävät, että jo pelkästään yksinpeleissä on monia sosiaalisia ulottuvuuksia. Sosiaaliset ulottuvuudet alkavat siitä, että pelaaja useimmiten tiedostaa toisten pelaajien läsnäolon, vaikka he eivät pelaaisikaan peliä samaan aikaan samassa tilassa. Suosikkipelin ostaja tietää, että saman pelin ovat hankkineet myös monet muut pelaajat, hän on ehkä jakanut ja lainannut peliä myös toisille ja hän keskustelee samoista peleistä tovereidensa kanssa. Väitämme, että kun pelissä on mahdollisuus esimerkiksi pistesuoritukseen tai läpipeluuseen, tämä luo tietoisuuden kilpailullisesta luonteesta.

On myös monia muita sosiaalisen pelaamisen muotoja yksinpelaamisen kontekstissa. Stenros ja kumppanit (2011) jatkavat bourdieaulaisittain, että varhaiset huipputuloslistat ja pelikilpailut antoivat pelaajille mahdollisuuden saavuttaa statusta ja sosiaalista pääomaa (pelaajayhteisöistä ja sosiaalisesta pääomasta ks. myös Kirkpatrick 2012). Tämä pääoma ei perustunut ainoastaan huipputuloksiin, vaan myös esimerkiksi lehtien julkaisemiin sekä sosiaalisissa vuorovaikutustilanteissa jaettuun pelivinkkeihin ja vihjeisiin. Lisäksi muun

muassa pelihalleissa tapahtunut pelaaminen korosti pelaamisen performatiivista luonnetta, koska muut henkilöt käytännössä aina seurasivat pelaamista. Samantyyppiset performatiiviset elementit olivat läsnä myös kotitalouksissa pelattaessa konsoleilla ja tietokoneilla, koska pelejä pelasivat vuorotellen perheenjäsenet ja ystävät. (vrt. Lin & Sun 2011; ks. myös Suominen & Sivula, tulossa.) Tietokone- ja pelilehdissä julkaistiin 1980-luvulla ja 1990-luvulla myös jonkin verran kuvia, jotka esittävät sosiaalista pelitilannetta, jossa yksi pelaa ja toiset seuraavat pelaamista useista eri syistä, kenties oppien, opettaen tai omaa vuoroaan odottaen. Kuvista ei kuitenkaan voi useinkaan päätellä, liittyvätkö ne kilpailutilanteisiin. (Lahdelma & Suominen 2017.)

Reisner (2016) huomioi kilpailullisen pelaamiseen kuuluneen 1980-luvulla sosiaalisen vuorovaikutuksen. Hän myös toteaa, että digitaalinen kilpapelaminen tuli harrastuslehden ja pelaajille suunnattujen pelistrategiakirjojen lisäksi esiin populaariartikkeleissa, *Guinnesin ennätyskirjassa* ja televisio-ohjelmissa esimerkiksi Yhdysvalloissa. Varhaiset kilpapelikokeilut ja niiden saama julkinen huomio johtivat Reisnerin mukaan tilanteeseen, jossa pelikäytänteitä institutionalisoitiin ja standardoitiin: kilpapelejä alkoivat järjestää tietyt vakiintuneet organisaatiot yhtenäisillä toistuneilla tavoilla. Samanaikaisesti tavat pitää kirjaa, dokumentoida ja todistaa videopelien huipputuloksia alkoivat vaatia sovittuja yhtenäisiä käytänteitä. Tosin esimerkiksi Suomessa tämä näkyi lähinnä yksittäisten lehtien julkaisemina ohjeina huipputulosten lähettäjiille.

Borowy ja Jin (2013) tarkastelevat varhaista digitaalista kilpapelamista vielä laajemmassa viitekehyksessä. Heidän mukaansa kilpapelaminen ei alkanut kehkeytyä ainoastaan siksi, että digitaalinen pelaaminen yleistyi. Kilpapelaminen liittyi yleisempään elämystalouden kehitykseen. Tässä kehitys-

kulussa erilaisia media- ja populaarikulttuurin muotoja alettiin tuottaa aiempaa monipuolisemmin ja esittää ristikkäin, mediamuoto toinen toistaan tukien. Tutkijat lisäävät, että varhaiset elektronisen urheilun tapahtumat kehittyivät hetkellä, jolloin aiemmin ruohonjuuritasolla tuotetut kulttuurilämykset alkoivat siirtyä vahvemmin korporatiivisen tuotantokoneiston hallintaan. Tästä löytyy useita esimerkkejä Yhdysvalloista, mutta muiden maiden, kuten Suomen, tilannetta on tutkittu paljon vähemmän.

1980-luvun ja 1990-luvun alun suomalaisia kilpailuja

Suomessa videopelikelipailut alkoivat muutaman vuoden myöhemmin kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa tai joissakin muissa maissa. Todennäköisesti ensimmäiset kilpailut olivat paikallisten tietokonekerhojen järjestämiä ja siten heikosti dokumentoituja, mutta pian mukaan tulivat myös muut toimijat, jotka alkoivat järjestää kilpailuja kansallisella tasolla ja jotka kytkivät kilpailut tarvittaessa osaksi monikansallisia myynninedistämistavoitteita. Todennäköisesti mallit ja säännöt kilpailujen järjestämiseen tulivat vähintään osittain ulkomailta, mutta tästä ei ole varmuutta.

Pac-Manin SM-kisat tiennäyttäjänä

Toistaiseksi varhaisin löytämämme maininta videopelaamisen suomalaisista mestaruuskisoista on vuodelta 1983. Silloin Atari-tietokoneiden ja pelikonsolien maahantuoja Scanvideo organisoி yhdessä A-lehtien julkaiseman *Katso*-lehden kanssa sekä muutamien muiden yhteistyökumppanien kanssa *Pac-Manin* (1980) suomenmestaruuskisat (kuva 1). *Pac-man*-kilpailu olikin käytännössä Atarin konsolien, tietokoneiden



Kuva 1. *Pac-Man*-pelikilpailun juliste 1983. Kuva Jaakko Suominen.

ja pelien markkinointitilaisuus, josta myös muut yhteistyökumppanit pyrkivät hyötymään.¹

Kilpailut koostuivat alueellisista karsintakilpailuista sekä finaalista. Tämä oli tapa hankkia maanlaajuista huomiota, jota lehtinäkyvyys laajensi entisestään. Karsintakisat järjestettiin huhtikuussa 1983 Lappeenrannassa, Oulussa, Jyväskylässä, Tampereella, Seinäjoella ja Helsingissä. Meillä ei ole käsitystä, miksi juuri nämä kaupungit olivat valikoituneet karsintapaikoiksi, mutta ainakin ne ovat eri puolilla Suomea sijaitsevia maakuntakeskuksia. Huomiota kiinnittää se, ettei karsintakilpailuja järjestetty esimerkiksi Turussa, Kuopiossa tai Joensuussa.

Itse pelikilpailun lisäksi tapahtumassa oli myös ilmainen Coca-Cola-tarjoilu, Liskon Disco – *Pac-Man*-aiheinen tanssiesitys sekä yleisökilpailuja Atari-palkintoineen. (Katso 22.4.1983.) Tilaisuuden vieraita viihdytti iskelmälaulaja Tuijamaaria, joka esitti yhdysvaltalaisen *Pac-Man Fever* -hitin (1981) suomenkielisen käännöksen *Pac-Man-kuume*. Käännöskappalletta oli sovitettu paremmin suomalaiseseen kontekstiin sopivaksi (alkuperäisen ja käännöksen eroista ks. Suominen 1999). Tuijamaaria toteaa V2-verkkosivuston haastattelussa, että käännöskappale oli tehty puhtaasti mainoslevyksi (Pärssinen 2016). *Katso*-lehden juttu toteaa semifinaalien yhteydessä tapahtuneesta live-esityksestä 22.4.1983 seuraavasti:

Tuijamaaria nostatti paikallista Pac Man -kuumetta laulamalla suomalaisen version Pac-Man Feveristä. Monien kilpailussa sijoittuneiden kuume nousi vielä entisestään, kun Tuijamaaria onnitteli paikallisia kykyjä lämpimällä halauksella.

¹*MikroBitti*-lehdessä 1/1984 Atari-kotitietokoneiden maahantuojaksi mainitaan Musiikki-Fazer mutta Atari-konsolien maahantuojaksi Oy Scanvideo Ab. Scanvideo mainittiin vuoden 1983 pelikisan järjestäjänä kilpailun mainoksessa.

Mikrotietokoneharrastajien *Micropost*-lehdessä (2/1983, 40–41; lehden historiasta ks. Kauppinen 2014; Nylund 2016) julkaistiin Tampereen karsintakilpailua käsitellyt artikkeli, joka kuvaili muun muassa kilpailusysteemiä: alkukilpailun kierros kesti viisi minuuttia, ja pisimpään peliä häviämättä pelanneet pääsivät jatkoon. Karsintakilpailun finaaliissa seitsemän minuutin aikana saavutettu paras tulos ratkaisi voittajan. Peliä pelattiin alle ja yli 15-vuotiaiden sarjoissa. Karsintakilpailuissa ja finaaliissa *Pac-Mania* pelattiin Atarin 2600-konsoliversiolla (neljä tai viisi laitetta yhtä aikaa käytössä). Syynä oli todennäköisesti pyrkimys esitellä ja myydä konsolia ja peliä suomalaisille kuluttajille, vaikka konsoliversio oli teknisen rajallisuutensa takia paljon vaatimattomampi kuin alkuperäinen kolikkopeli. *Micropostin* kirjoittajan, nimimerkki P.T.:n eli Petri Tuomolan, näkökulma tapahtumaan oli erilainen kuin sponsorin, *Katso*-lehden. Tuomola kommentoi tapahtuman ohjelmanumeroita yksi kerrallaan sarkastisesti ja totesi lopuksi: “NO, reissu ei ollut aivan turha, koska voitin kilpailussa (yleisö sellaisessa) ATARI-paidan, jota voin nyt ylpeänä kantaa.”

Micropostin Tuomola mainitsi, että Tukholmassa oli järjestetty jo syksyllä samantyyppinen pelikilpailu² ja totesi lisäksi, että yksi karsintakilpailujen osallistujakunnassa oli ollut “jopa yksi tyttö”, mikä oli kirjoittajan mukaan todiste *Pac-Manin* suosioista myös naispuolisten pelaajien parissa: “Taitaa olla perää siinä väitteessä, että PAC-MAN on se peli, josta naisetkin pitävät.” Vastaava väite on esitetty usein myös *Pac-Mania* käsittelevässä kirjallisuudessa, jossa on korostettu pelihahmon tietynlaista androgyynistä vetovoimaa, mutta joka on silti väitteenä yksinkertaistava (esim. Wade 2015). Joka

²Ruotsalainen retropelisivusto kertoo vuodesta 2014 järjestetyistä *Pac-Manin* mestaruuskisoista ja yksi artikkelin lukijakommenteista mainitsee, että vuonna 1982 *Pac-Manin* Ruotsin mestaruuden voitti Peter Israelsson (Bengtsson 2014).

tapauksessa *Micropostin* juttukin osoittaa, miten pelaaminen ja tietokoneharrastus olivat jo tuolloin leimautuneet lähinnä nuorten poikien toiminnaksi.

Todennäköisesti *Aamulehdessä* julkaistun mainoksen mukaan Tampereen osakilpailu järjestettiin Hepokatissa, joka oli paikallisen raittiusseuran omistama tanssien pitopaikka (Tuijamarian arkistosta peräisin oleva tuntematon lehtimainos V2-artikkelin kuvituksena), ja *Katso*-lehden mukaan yksi osakilpailu oli Jyväskylän monitoimitalolla sekä viimeinen semifinaali Helsingissä Tavastialla. *Katson* mukaan esimerkiksi Jyväskylän tapahtumaa oli tullut seuraamaan noin kolmesataa nuorta (*Katso* 17/1983 [22.4.1983], 54; ks. myös juttu Kalle-robotista *Katson* 19/1983 TV-, radio- ja videoliitteessä [6.5.1983]). *Katso*-lehden artikkelin oli kirjoittanut päätoimittaja Reijo Telaranta, joka teki muutkin aiheita käsitelleet jutut. Reijo Telaranta toimi myöhemmin A-lehtien julkaiseman *Printti*-kotitietokonelehden päätoimittajana. *Printti* jatkoi sittemmin pelikilpailujen järjestäjänä.

Finaalit järjestettiin 27. toukokuuta Linnanmäen huvipuistossa, joka on ollut tärkeä videopeliympäristö pelihalleineen. Reijo Telaranta oli jälleen paikalla raportoimassa, ja jutun kuvista päätellen tapahtumaa sponsoroivat Atarin lisäksi muun muassa suomalaisen Hellaksen silloin valmistama Jenkipurukumi sekä Coca-Cola (kuva 2). Linnanmäen Peacock-teatterin ulkoilmakatsomo oli täynnä yleisöä, ja Tuijamaria pääsi jälleen laulamaan *Pac-Man-kuumettaan* mukanaan *Pac-Man*-asuun pukeutunut pörheä maskotti: ”Salamavalot läpsähtelivät, television kamera loi oman lisänsä tunnelmaan ja katsomoon kertyneet huutosakit jännäsivät omiensa puolesta.” (*Katso* 23/1983, 55.) Kommenteilla ja järjestelyillä rakennettiin yhteyttä perinteisen urheilun yleisötapahtumiin oheisohjelmanumeroineen.

Voittajat ratkottiin karsintakilpailujen tapaan nuorempien ja

vähän vanhempien sarjassa. Peliäikää oli nyt kymmenen minuuttia, ja karsintakilpailujen seitsemän parasta pelasivat lavalla selkä yleisöön päin kukin omalla konsolillaan. Rajoitteista huolimatta tässäkin jo näkyi aiemmin mainittu julkisen digipelaamisen performatiivinen ulottuvuus. Yleisö kuitenkin tuskin näki tarkasti pienten tv-ruutujen pelitapahtumia. Nuorempien sarjan voitti Marko Viljanen Nakkilasta ja vanhempien sarjan Pekka Petäjä Seinäjoelta. Molemmat saivat palkinnoiksi kahden hengen matkat Kaliforniaan, toiseksi tulleet radionauhurit ja muut finalistit ”kassin täydeltä yllätyksiä”. Jutussa viitattiin myös muiden maiden pelikilpailuihin:

Kun televisio kyseli pojilta jatkosuunnitelmia, Pekka asetti tähtäimen korkealle. Maailmalle olisi mukava päästä mitteleämään taitoja. Suomen parhaat ovat nyt selvillä, mutta maailmanmestari on tietävästi vielä tältä vuodelta leipomatta. (emt.)

Kilpailutoiminta lisääntyy

1980-luvun alun pelikilpailujen jälkeen kisoja alettiin järjestää useammin. Pelikilpailuja pidettiin myös muiden tapahtumien yhteydessä eikä pelkästään omina erikoistilaisuuksinaan. Mannerheimin Lastensuojeluliitto järjesti keväällä 1984 seminaarin lasten suhteesta tietokoneisiin. Seminaarissa käsiteltiin muun tietokoneharrastamisen lisäksi pelaamistakin. Yle TV1:n *Uutiset* raportoi seminaarista 26.4.1984 kertomalla muun muassa seuraavasti:

Peleistä saa pikaista palautetta ja pelaaja voi seurata kehitystään. Pelit on suunniteltu yleensä niin, että harjoitus tekee mestarin. Tulosten jatkuva paraneminen kannustaa jatkamaan. – – Seminaarin ko-



Kuva 2. Katkelma *Katso*-lehden 23/1983 *Pac-Man*-kilpailuartikkelista.

hokohta oli koululaisten ja professorien videopeli-kilpailu. Tiukassa kilvassa vei voiton yllättäen professorien joukkue.

Videopelikelpailua käsittelevä raportti oli kuvitettu materiaalilla, jossa osallistujat piirsivät piirtoalustalla kuvaa tietokoneen näytölle (*Uutiset ja sää* 26.4.1984). Samanlaista hyötyretoriikkaa nähtiin etenkin aikakauden kotitietokonemai-noksissa; vaikka laitteiden pääasiallinen käyttötarkoitus oli-kin usein pelaaminen, niin kallista hankintaa täytyi legitimo-i-da vanhemmille esimerkiksi koulunkäynnin ja tulevaisuu-den työelämätaitojen avulla (Saarikoski 2006, 5–6; vrt. Had-don 1988).

MikroBitti-lehti uutisoi Kankaanpäässä kesäkuun lopussa 1984 järjestetyistä ensimmäisistä tietokonepelaamisen SM-kisoista, joissa kilpailupelinä oli *Decathlon*-urheilupeli. Kil-pailukoneina toimivat kymmenen värinäytöllistä IBM PC -konetta. Kisa oli järjestetty Mikromaailma-messujen yhtey-dessä, ja lehtijutun perusteella sinne oli kutsuttu alkukilpai-lujen perusteella 64 parhaan tuloksen tehnyttä pelaajaa. Huo-mio kiinnittyy siihen, että kilpailun parhaimmisto oli van-hempaa kuin muissa 1980-luvun pelikelpailuissa. Luultavas-ti syynä tähän oli se, että kilpailualustana käytettiin IBM PC -koneita, joita tuossa vaiheessa oli lähinnä työpaikoilla. Kisan voitti vieremäläinen 29-vuotias Mikko Rönkkö, joka ”oli harjoitellut *Decathlonia* työpaikallaan Ponsse Oy:ssä jo parin kuukauden ajan”. Lehtijutussa tosin korostettiin, et-tä Rönkkö oli käyttänyt työpaikan PC-konetta pelaamiseen vain ruokatunneilla. Voittaja sai palkinnoksi oman IBM PC -tietokoneen, kakkoseksi sijoittunut Apple II -koneen, ja kol-mas ja neljäs joutuivat tyytymään Sinclair ZX-81-koneisiin. (*MikroBitti* 3/1984, 61.)

Vajaa kaksi vuotta *Pac-Manin* SM-kilpailujen jälkeen, lop-pusyksystä 1984, Atarin maahantuoja järjesti jälleen uuden kilpailun, Videoformulan SM-kilpailun, joka koostui jälleen alkukilpailuista ja finaaleista (kuva 3). Palkintona oli nyt Atari-kotitietokoneita. Tällä kerralla SM-pelinä oli toinen kansainvälinen pelihallisuosikki, formulapeli *Pole Position* (1982), josta tehtiin käännösversioita pelikonsoleille ja ko-titietokoneille. Peli upposi hyvin jonkinlaisen Formula 1 -kuumeen vallassa olleisiin suomalaisiin, sillä Keijo ”Keke” Rosberg oli voittanut F1-mestaruuden 1982 ensimmäisenä suomalaisena ja kilpaili yhä aktiivisesti. Aiemman kilpailun tavoin peliä pelattiin nyt jo hieman vanhentuneella Atari 2600 -konsolialustalla. Kilpailun voittaja, kolmetoista- tai nel-jätoistavuotias (tiedot ovat ristiriitaisia) Ville Valtonen (ku-va 4) tuli lisalmesta, ja *Printti*-tietokonelehden jutussa tuotiin esiin, että myös Keke Rosberg oli nuoruudessaan asunut sa-malla paikkakunnalla. Kaikki seitsemän kisan finalistia oli-vat miehiä, suurin osa teinipoikia. (*Printti* 1/1985.)

Vasta- tai alakulttuurisempi esimerkki pelikelpailusta oli Helsingin Lepakossa järjestetty *Floppy Eater* -pelikisa marraskuussa 1985. *Floppy Eater* oli suomalaisen C-64-diskettilehden *Floppy Magazinen* julkaisema, Ari Uistolan tekemä *Pac-Man*-klooni. *Floppy Magazine* julkaisi itse pa-rodisen raportin kisasta, mutta *Printti*-lehti uutisoi siitä vakavammin. Lehtijuttujen mukaan paikalla oli myös uu-den, vapunaattona 1985 aloittaneen paikallisradion, Radio Cityn, toimittaja, mikä oli luontevaa, koska kisa järjestettiin radiokanavaa pyörittäneen Elävän Musiikin yhdistyksen Elmun tiloissa. Kisan ohella tapahtumassa oli tarjolla myös mikrotietokone-esittelyjä ja kirpputori. Osallistujiksi oli kut-suttu kymmenen pelaajaa, joista viisi ilmestyi paikalle. Kisa koostui karsintakierroksista ja loppukilpailusta. Voittajaksi selviytyi 18-vuotias Kari Järvinen, joka sai 1000 markan palkinnon. (*Floppy Magazine* 5/1985; *Floppy Magazine* 6/1985;

★ OSALLISTU ★

VIDEOFORMULAN SM-KILPAILUUN



Kuka on Suomen taitavin ratinpyörittäjä? Mistä löytyy uusi Keke, jolle Formula sopii kuin hansikas käteen? Katson Videoklubi julistaa vauhdikkaan videopelikelkilpailun kaikille tasapuolisesti. Kilpailu ajetaan Atarin tv-pelillä ja kilpailuajokina on yksi suosituimmista pelikaseteista, Atarin Pole Position. Ja kuten formulakisoissa aina, palkinnot ovat nytkin mahtavat! Aloita paalupaikan taivoittelu jo tänään!



SÄÄNNÖT

- Kilpailupeli on Atarin tv-peli ja kilpailuohjelma Atarin Pole Position.
- Kilpailu pelataan kahtena eränä. Alkuerät ovat 1.-31. 10. 1984. Ilmoittautumiskortteja, joihin merkitään nimi ja osoitiedot sekä saavutettu tulos todistajien vahvistamana, saa kaikista pelejä myyvästä liikkeistä. Kilpailun ajan pelin saa kilpailuliikkeistä puoleen hintaan, jotta mahdollisimman moni voisi osallistua SM-Kilpailuun. Loppukilpailu pelataan marraskuussa Helsingissä. Kilpailun johto kutsuu finaaliin mukaan kahdeksan parasta alkueriin osallistunutta.
- Kilpailukupongit, joissa on todistajien allekirjoitukset, on palautettava 7. 11. 1984 mennessä osoitteella: KATSO, Videoklubi, kilpailun johtaja Hannu Karpo, Hirsajankatu 10, 00810 Helsinki.

Jame seen kaan Moor touhi leen kailu Mi tä,

PALKINNOT

- palkinto: Atari 800XL + 14" värilevisio (arvo noin 5500 mk)
- palkinto: Atari 600 XL + Atari 1010 nauhuri (arvo noin 3100 mk)
- palkinto: Atari 600 XL (arvo noin 2400 mk)

56 Katsol!

Kuva 3. Videoformulan SM-kisojen mainos *Katso*-lehdessä 1984.



Lassila on kolmas.

Atari 800XL ja 14 tuuman väritelkkari lähtevät Villen matkaan Iisalmeen. Hannu kumartaa itselleen Atari 600XL:n ja Atari 1010 nauhurin. Markon kolmas palkinto on Atari 600XL. Kaikki seitsemän kilpailijaa saavat lisäpalkinnoiksi äänilevyjä.

Onnittelujen, limsan, pullan ja kotiinlähtöjen jälkeen jään yksin pelihuoneeseen. Olen hetken Mänttä-rallissa, Itärallissa, Suur-

Tämä kilpailu ylitti Ville Valtosen osalta joulupukin tuomiset. Osastopäällikkö Leif Lindblad ja kilpailun johtaja hymyilevät kuin naurismaan aidanseipäät: hyviä palkintoja on ilo jakaa.

ressä Jaatisen Antti kiljuu, että älä hellitä, tää liikkuu vielä...

Mutta minä hellitin, en voittanut mestaruuksia enkä taida enää ensi vuonna päästä edes ylituomariksi, kun olen tietämättömyyteni tässä näin julkistanut.

Video Formulan SM-kilpailut

ohjelmassa Atari Pole Position

Tulokset (suluissa karsintaerät)

1. **Ville Valtonen**, 13 v.
Iisalmi 60 910 (60 910)
2. **Hannu Suonio**, 11 v.
Espoo 60 860 (60 910)
3. **Marko Lassila**, 13 v.
Helsinki 58 510 (60 310)
4. **Pekka Suonio**, 14 v.
Espoo (59 110)
5. **Nalle Österman**, 11 v.
Helsinki (57 900)
6. **Petri Pietilä**, 26 v.
Helsinki (57 320)
7. **Ismo Katas**, 12 v.
Nummela (35 270)

Kuva 4. Hannu Karpio kättelemässä Videoformulan SM-kilpailun voittajaa Ville Valtosta. *Printti* 1/1985.

Printti 20/1985; ks. myös Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017b.)

Varhaisiin pelikilpailuihin vaikuttivat peli- ja tietokonelaitteiden markkinatilanteet ja maahantuojaisten markkinointiresurssit – sekä kekseliäisyys. Atarin vahvin kilpailija, Commodore, hallitsi Suomen kotitietokone-markkinoita 1980-luvulla (Saarikoski 2004, 101–107). Commodoren paikallinen edustaja, PCI-Data, joka kokeili kaikenlaisia mainos- ja markkinointitempauksia (ks. Kuorikoski 2017), järjesti niin ikään kansallisen kilpailun nimeltä ”Info-Commodore-Porsche Race” 1986

yhteistyössä Info-kirjakauppojen sekä *Printti*-lehden kanssa. Mainosten perusteella alkukilpailuja järjestettiin jopa 50 eri puolilla maata, vaikka onkin mahdotonta todentaa, oliko todellinen lukumäärä aivan niin korkea. Alkukilpailuja oli siis paljon enemmän kuin aiemmin, mikä kertoo valitun pelialustan suosiosta sekä kotitietokone- ja peliharrastuksen yleistymisestä.

Atarin tavoin Commodorenkin kisassa ajettiin formuloilla, sillä karsinnoissa pelinä oli *Pitstop* (1983). Finaalissa nähtiin

myös muita autopelejä: *On Road Racing*³ ja *Pitstop II* (1984), joiden lisäksi kilvoiteltiin Scaletrixin sähköautoradalla. Tosimaailman autokilpailujen hengessä kilpailijat – useimmat nuoria miehiä – puettiin haalareihin ja lippalakkeihin palkintojenjakoa varten. (*Printti* 10/1986; 15/1986.) Näin elektroniset autokilpailut pyrkivät simuloimaan oikeilla autoilla tapahtuvaa kisailua konventioineen, ja toiminta osoittaa jälleen pyrkimyksen löytää yhteyksiä digitaalisen kilpapelaaamisen ja perinteisemmän urheilun välille, vaikka osa rinnastuksista olikin tarkoitettu humoristisiksi. Aiempaan verrattuna uutuutena oli se, että voittajan oli hallittava yhden pelin sijasta useampia erilaisia. Sama toistui myöhemmissä pelikilpailuissa.

Kaikki 1980-luvun pelikilpailut eivät toki olleet suurten valmistajien sponsoroimia spektaakkeleita, vaan esimerkiksi tietokonekerhot järjestivät omia pienimuotoisempia kisojaan. Näistä parhaiten dokumentoituja ovat Commodore-mikroharrastajien (alkujaan Helsinginseudun VIC-kerho) kuukausittaisissa ja vuotuisissa kokouksissa muun ohjelman ohella pidetyt pelikilpailut, jotka vakiintuivat kiinteäksi osaksi kerhon toimintaa. Varhaisin maininta Helsingissä pidetyistä ”VIC-pelien Suomen mestaruuskilpailuista” löytyy vuodelta 1983 (*Vikki* 4/1983). Kerholla oli läheiset suhteet PCI-Dataan, joka muun muassa esitteli tapahtumissa uutta laitteistoa tai lahjoitti kilpailuihin palkintoja (*Poke&Peek* 1/1983; *Printti* 11/1986; 20/1986).

Pelikilpailujen ja pistetilastojen juuret juontavat kilpaurheilun ja nuorisokerhojen sekä -tapahtumien maailmaan. Viihteen lisäksi pelikilpailut olivat markkinointia: kerhoille ne olivat jäsenhankintaa, kun taas maahantuoijat ja jälleenmyyjät käyttivät niitä myynninedistämiseen. Pelien lisäksi kilvoiteltiin esimerkiksi ohjelmoinnissa, minkä lisäksi lehdet – eten-

kin *MikroBitti* – järjestivät moninaisia lukijakilpailuja 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Palkinnoiksi voittajat saivat tavarapalkintoja t-paidoista peleihin ja jopa tietokoneisiin. Peli- ja tietokoneilikkeet sponsoroivat usein näitä kilpailuja (esim. *Printti* 20/1985; 20/1986; *MikroBitti* 2/1986, 6). Näiden perinteitä jatkoi myöhemmin 1990-luvulla erityisesti tietokonepelien erikoislehti *Pelit*, joka julkaisi säännöllisesti esimerkiksi peliaiheisia sanaristikkoja ja äänestyksiä tai esimerkiksi pelikenttien tai peli-ideoiden suunnitteluun liittyviä kilpailuja (*Pelit* 1/1995, 73; 3/1995, 74–75; 10/1996, 96–97).

1990-luvun alun pelikilpailut

Vaikka digitaalista pelejä pelattiin Suomessa 1980-luvulla erityisesti kotitietokoneilla, uudet puhtaasti pelaamiseen tarkoitettut pelikonsolit alkoivat muuttaa tilannetta 1980-luvun lopulta lähtien. Erityisesti Nintendon Entertainment System (NES) sekä Sega Master System rakensivat tietynlaista konsolibuumia, vaikka niiden menestys olikin Suomessa pienempää kuin esimerkiksi Japanissa, Yhdysvalloissa ja Ruotsissa. Uudet laitteet toivat mukanaan ainakin osittain uudenlaista pelikulttuuria sekä uusia pelaajaryhmiä. (Suominen 2015.) Vaikuttaa siltä, että digitaalisen kilpapelaaamisen huomio kääntyi Suomessa ainakin hetkeksi näihin uusiin konsoleihin. Tämä tapahtui luultavasti osaltaan siksi, että laitteet oli tarkoitettu pelkästään pelaamiseen ja ennen kaikkea siksi, että ne kilpailivat markkinoista sekä toisiaan että suosittuja mikrotietokoneita vastaan maailmanlaajuisesti.

Nintendo aloitti oman maailmanmestaruuskisansa Yhdysvalloissa 1990, mutta vaikuttaa siltä, että kilpailusta tuli aidosti kansainvälinen vasta seuraavana vuonna. Nintendon aktiivinen, erilaisia markkinointitempauksia harrastanut maahantuoja Funente järjesti Nintendon suomenmestaruuskilpailut tiettävästi ensimmäisen kerran vuonna 1991.

³Nimi on virheellinen, todennäköisesti kyseessä oli *On Track Racing*.

Suurin osa osallistujista oli edelleen nuoria poikia, vaikka kilpailut järjestettiin useammassa ikäryhmässä. (*MikroBitti* 10/1991, 11.) Emme tiedä, mihin ajatus ikäryhmäjoittelusta perustui. Ehkä tavoitteena oli osoittaa erilaisten kuluttajasegmenttien olemassaolo tai antaa mahdollisuus voittoon erikäisille pelaajille. Kyse tässäkin tapauksessa voi olla myös siitä, että pelikilpailuissa etsittiin yhtymäkohtia kilpaurheilutoimintaan.

Vuoden 1991 Nintendo-pelaajien mestaruuskisojen järjestäjänä oli aiemmista pelikisoista tuttu Info-kirjakauppaketju yhdessä Funenten kanssa – olihan Infolla kattava myymäläverkosto ympäri Suomea. Se ei tosin ollut ainoa pelikoneita kaupannut ketju. Info järjesti 30 liikkeessään ympäri Suomea alkukarsinnat. Loppukilpailu pidettiin Fanfaarihuvipuistossa Keravalla (myöhemmin Planet FunFun, taustalla Markus Selin). *MikroBitin* uutisen mukaan “[p]aikalla oli runsaasti lehdistön edustajia, kärjessä tietenkin MikroBitti”. 30 osallistujasta 29 oli nuoria miehiä, mutta *MikroBitin* mukaan “[e]rityisen ilahduttavaa oli, että yksi tyttökin oli päässyt ennätyspisteille, miksei useampi?” (*MikroBitti* 10/1991, 11.) Eli *Pac-Manin* SM-kisojen yhteydessä 1983 esitetty “yksi tyttö” -lausahdus toistui jälleen. Erona aiempiin kisoihin oli muun muassa se, että pelivalikoima oli entisestään laajentunut. Tavoitteena oli luultavasti paitsi testata osallistujien monipuolisuutta, myös esitellä Nintendon peli- ja laitevalikoimaa:

Finaalipeliksi oli valittu Amigallekin ilmestynyt *Blades of Steel* -jääkiekkopeli, jota pyöräytettiin isossa putkessa Fanfaarin sirkusareenalla. Voiton vei lahtelainen Markku Saarinen, joka sai mestaruuden niukasti ekan erän jälkeen 1 – 0. (*MikroBitti* 10/1991, 11.)

Seuraavana vuonna Nintendo-SM-kisojen loppukilpailu järjestettiin jälleen Keravan sisähuvipuistossa. Kisan voitti Jukka-Pekka Kohtala, joka sai palkinnoksi mm. autoradan, pokaalin sekä pääsyn Nintendon pohjoismaisiin mestaruuskilpailuihin, ja jolle luvattiin yhteistyötä *Nintendo*-lehden kanssa. Kaikkia lupauksia ei kuitenkaan lunastettu. Kohtala kertoo *Retrolordi.comin* (2015) haastattelussa yksityiskohtaisesti kilpailun kulusta ja toteaa seuraavasti:

Joo, kyllä sitä yhteistyötä ja noita PM-kisoja odoteltiin. Sieltä olisi sitten päässyt MM-kisoihin, mikäli sijoituksia olisi tullut. Ei sinne loppujen lopuksi koskaan mitään kutsua tullut. Pokaali on vielä tallessa.

Samoissa kisoissa jaetulle kolmostilalle tuli sittemmin Duudsonista tutuksi tullut Jarno Laasala (kisoista ks. *Retrolordi.com* 2015 ja *Nintendo-lehti* 4/1992).

Suomen talouslama 1990-luvun alussa vaikutti voimakkaasti myös konsoleiden maahantuontiin ja myyntiin. Maahantuonti romahti 1991 huippuvuoden jälkeen, ja konsolipelibisneksen vaikeuksista kertoi osaltaan vuonna 1993 tapahtunut Nintendon maahantuojan Funenten konkurssi. (Suominen 2015.) Ei olekaan siis ihme, että pelikilpailut alkoivat siirtyä uusille alustoille, vaikka konsolipuolettakin oli yhä kilpailutoimintaa.

Nintendon pääkilpailija Sega järjesti samaan aikaan omia kisojaan. Esimerkiksi vuonna 1993 Suomen kisoista oli mahdollisuus edetä Euroopan mestaruuskilpailuihin. Samana vuonna suomalainen Markku Rankala voitti EM-seniorisarjan. (*Sega klubilehti* 6 [syksy 1993]; *MikroBitti* 12/1993, 10.) 1990-luvun alun konsolimestaruuskisoissa oli jälleen joitakin eroja

verrattuna aiempiin kilpailuihin. Keskeisin ero oli selkeämpi kansainvälinen mittakaava, jossa alueellisista kilpailuista edettiin kansallisiin ja sitten esimerkiksi maanosan tai maailman kisoihin. Tuttuun tapaan kilpailut toimivat edelleen laite- ja pelivalmistajien sekä kansallisten maahantuo-
jien myyinnedistämisen ja näkyvyyden apuvälineinä.

Vuonna 1992 aloittanut Suomen ensimmäinen tietokonepelilehti *Pelit* oli puolestaan mukana järjestämässä ensimmäisiä PC-pelaamisen SM-kisoja vuonna 1994. Nyt palattiin siis jälleen tietokonepelien pariin, mikä kertoi paitsi *Pelit*-lehden valitsemasta sisältöpainotuksesta, myös digitaalisen pelaamisen painopisteen muutoksesta. Muutaman vuoden kestänyt konsolibuumi oli loppunut, ja seuraava nousu alkoi vasta Sony Playstation -konsolien yleistyttyä 1990-luvun loppupuolella. Yhteistyökumppaneina toimivat tietokonepelien suurin maahantuoja Toptronic, Akateeminen kirjakauppa, Info-kirjakaupat sekä pelitalo Virgin. Alkukarsinnat pidettiin 27.6–2.7.1994 kirjakaupoissa eri puolella Suomea. Alkukarsinnoissa kolmelle parhaalle oli tarjolla CD-ROM-asema tai äänikortti, jotka olivat tuohon aikaan kysytyjä ja arvokkaita PC-koneiden lisälaitteita. (*Pelit* 4/1994, 61.) Kaiken kaikkiaan pääpalkinnot olivat kisoissa sellaisia tietokone- ja pelitarvikkeita tai muita vapaa-ajan hyödykkeitä, joiden odotettiin kiinnostavan osallistujia.

Finaali järjestettiin Tampereen Pelaa!-messuilla 24.9.1994. Sekä välierissä että loppukarsinnoissa ajettiin *Indy Car Racing* -rallipeliä, ja kilpailun juonsi urheiluselostaja J-P Jalo. Kilpailun voittaja 18-vuotias Toni Hollming sai palkinnoksi IBM PS-1 -tietokoneen lisälaitteilla (kuva 5). Hollming muistelee haastattelussa, että oli saanut tiedon kilpailusta *Pelit*-lehdestä ja että alkukilpailussa kilpailupelinä olisi ollut ”joku taso-
hyppely”. Hän toteaa, että hänellä ei ollut juuri muuta kilpapeliamistaustaa, mutta kavereiden kanssa he olivat ”vitsillä

kilpailleet”, kuka pelaa Commodore 64:n Rambo-pelin useiden läpi. Hollming kertoo, ettei hän ole harrastanut tai seurannut elektronista urheilua sittemmin ja toteaa, ettei tietokonepelaamisen suomenmestaruus ollut 1994 kovin hohdokas kokemus: ”Se että voitti kisan oli vähän kyseenalainen kunnia – pelaaminen kun ei ollut missään määrin siistiä eikä katu-uskottavaa. Nykyään asiasta sentään kehtaa vitsailla ja puhua :D” (Toni Hollmingin sähköposti Jaakko Suomiselle 26.6.2018.)

Tietokonepelaamisen SM-kisojen tapahtumapaikalta 1994 julkaistuissa kuvissa nähtiin pelaajat keskittyneenä ralliratin äärellä sekä paikalle saapunutta yleisöä ja järjestäjätahojen edustajia. Lehtitietojen mukaan karsintoihin osallistui kaiken kaikkiaan noin 800 pelaajaa. Puhtaasti lukujen valossa kilpailu oli laajin siihen mennessä järjestetyistä valtakunnallisista pelikilpailuista (*Pelit* 7/1994, 11; *Helsingin Sanomat* 24.9.1994). SM-kisat uusittiin seuraavana vuonna, ja finaali pelattiin Helsingin Kotimikro-messuilla 18.–19.11.1995. Mesukonteksti viittaa jo siirtymään kohti myöhempiä elektronisen urheilun tapahtumia. *Pelit*-lehden mukaan kaiken kaikkiaan vuoden 1995 SM-kilpailuihin osallistui ”lähes 600 innokasta pelaajaa”. Kilpapelinä oli *Screamer*-autopeli, ja finaalin selosti urheilutoimittaja Timo Pulkkinen. Voittajaksi selvisi 14-vuotias Ville Pylvänäinen. (*Pelit* 6/1995, 13; *Pelit* 8/1995, 13; *Pelit* 10/1995, 10.) Tapahtuma osoitti, että Suomessa moottoriurheilun ja tietokonepelikilpailujen välinen vahva perinne, joka oli syntynyt jo 1980-luvulla, jatkui vahvana edelleen 1990-luvulla.

Pelikilpailut näyttävät olleen myös uusien tietokone- ja pelialan lehtien PR-tilaisuuksia. Kilpailut olivat varsinkin 1990-luvulle tultaessa suureen yleisöön vetoavia tapahtumia, joissa toteutui monia piirteitä, jotka nykyisin yhdistetään vahvasti elektroniseen urheiluun. Näitä olivat esimerkiksi ym-



Kuva 5. Toni Hollmingin saama mestaruusdiplomi vuodelta 1994. Kuva Toni Hollming.

päri maata järjestetyt alkukarsinnat, tunnetut juontajahahmot (jotka tosin aiemmin tulivat digitaalisen pelialan ulkopuolelta), pelitapahtumien heijastaminen videotykillä valkokankaalle sekä kohtuullisen arvokkaat loppupalkinnot. 1980-luvulla ja 1990-luvun alkupuolella kilpailuja ei kuitenkaan järjestetty mitenkään säännöllisesti, eikä niitä voittaneilla pelaajilla ollut tarkoitus tehdä uraa harrastuksellaan. Voitto oli lähinnä mieleen jäänyt kuriositeetti.

Ennätyslistat ja Peliluola (1983–1993)

Väitämme, että kaupallisten toimijoiden järjestämät pelikilpailut edustivat näkyvää, mutta hyvin pientä osaa 1980- ja 1990-luvun elektronisesta urheilusta. Tuohon aikaan kilpapelaaamisen tärkeimmät muodot kehittyivät pelaajien omissa vapaamuotoisissa yhteisöissä. Reisner (2016, 7–9) on todennut, että ennätyksiä seuraamalla pelaajien oli mahdollista kehittää tulosten vertailevaa toimintaa. Reisner viittaa tässä yhteydessä 1980-luvun ”kilpapelaaamiskulttuuriin”. Hänen mukaansa kilpapelaaamisen piirteitä voidaan löytää esimerkiksi finanssitalouden puolelta tai vaikkapa kuntoilukulttuurista. Kirkpatrick (2013) on puolestaan todennut, että kilpapelaaamisessa näkyi 1980-luvulla sosiaalisia piirteitä, joissa mielikuvien tasolla videopelaaminen ja henkilökohtaisen tietojenkäsittelyn yleistyminen yhdistettiin.

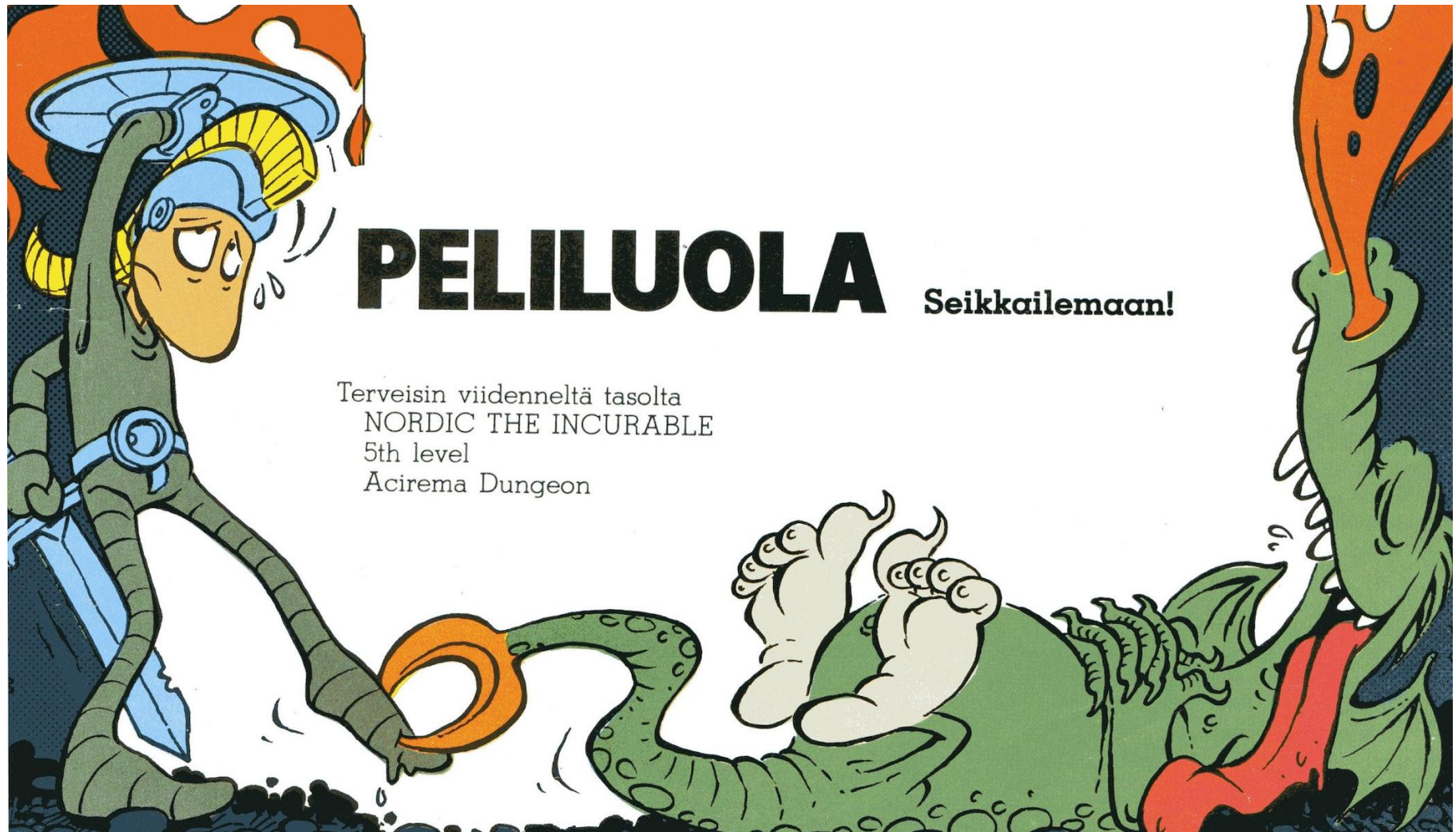
Ilmiön kehittämisessä oli nähtävissä kansallisia eroavaisuuksia. Suomessa ei päässyt syntymään kovin voimakasta halli- ja konsolipelikulttuuria vielä 1980-luvun alussa (Saarikoski & Suominen 2009). Tästä syystä kotimainen kilpapelaaaminen kytkeytyy vahvimmin pikemminkin 1980-luvun alkupuolella syntyneeseen kotitietokonekulttuuriin. Varhaisimmat kotitalouksille suunnatut mikrotietokoneet, joista käytettiin yleisemmin nimitystä kotitietokoneet tai kotimikrot, tulivat kulutuselektroniikkamarkkinoille laajalti vuosina 1982 ja 1983.

Näistä Commodoren VIC-20 oli ensimmäinen kaupallinen menestys Suomessa (Saarikoski 2004, 101–107).

Harrastajien kilpapelaaamisen tärkeitä mittareita olivat ennätyslistat. Nykytutkimuksen valossa varhaisimmat tunnetut suomalaiset pelien ennätyslistat julkaistiin vuonna 1983. Listojen julkaiseminen liittyi vahvasti nuorten tietokoneharrastajien atk-kerhotoiminnan laajentumiseen ja kehittymiseen 1980-luvun alussa. Esimerkiksi Helsingin seudun VIC-kerho julkaisi säännöllisesti ennätyslistaansa kerhon omassa *Vikki*-julkaisussa. Listat esittelivät tavallisesti ennätystuloksia, joita oli syntynyt kerhokokousten yhteydessä järjestettyjen pelikilpailujen aikana. Yleensä ennätykset oli tehty aikansa suosituimmilla peleillä, kuten tuohon aikaan yleistyneillä *Pac-Man*-klooneilla (*Vikki* 4 / 1983; *Vikki* 4 / 1984; ks. myös Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017b).

Vuosien 1983–1984 aikana ennätyslistoja julkaistiin myös kotitietokoneiden maahantuojiin omissa julkaisuissa, joista tunnetuin oli PET Commodore Inc -yrityksen (myöhemmin PCI-Data) tiedote- ja mainoslehti *Poke & Peek* (1983–1986). Julkaistujen ennätyslistojen yhteydessä käytettiin ”Tulin, pelasin, voitin” -slogania, joka perustui Julius Caesarin tunnettuun latinankieliseen lentävään lauseeseen ”Veni, Vidi, Vici” (”Tulin, näin, voitin”). Commodore-maahantuoja oli mukailut samaa slogania aikaisemmin VIC-20:n mainoskampanjan yhteydessä vuosina 1982–1983. Televisiomainoksessa voittosan Caesarin, jota esitti tunnettu näyttelijä Kauko Helovirta, nähtiin rakentavan Rooman ”yhdessä päivässä” (VIC-20-tietokonemainos 1983).

Samoin kuin pelikilpailujen tapauksessa, myös ennätystulosten suhteen oli luotava säännöt ja toimintaperiaatteet, jotka vaikeuttivat huijaamista. Heti alusta lähtien julkaisut halusivat jonkinlaisen todisteen siitä, että ennätystulokset olivat luotettavia. Tavallisin tapa todistaa tuloksen paikkansa-



Kuva 6. Peliluola-palstan kuvitusta, *MikroBitti* 3/1985.

pitävyys oli ottaa valokuva peliruudusta. Vaihtoehtoisesti todisteeksi kelpasi myös kahden muun pelaajan todistajan lausunto. Käytäntö oli selvästi omaksuttu ulkomaisista alan lehdistä. (*Vikki* 7/1983; *Vikki* 1/1984; *Poke & Peek* 2/1983; *Poke & Peek* 1/1984.) Ennätyslistoja julkaistiin myös myöhemmin ensimmäisissä pelkästään videopelikonsoleilla tarkoitetuissa julkaisuissa, kuten Nintendon maahantuojaan *Nintendo*-lehdessä 1990-luvun alussa. Ohjeiden mukaisesti pelaajien oli niin ikään todistettava ennätystulos valokuvalla (kuva 7). (*Nintendo-lehti* 1/1990; 2/1990; 1/1991.)

Peliluola-palsta ennätyslistojen julkaisukanavana

Kaikkein tunnetuin ja pitkäikäisin ennätyslistoja ylläpitänyt julkaisukanava oli *MikroBitin* Peliluola-palsta (1985–1999), jota ylläpiti lehden avustaja Risto Hieta nimimerkillä ”Nordic the Incurable”. Sanoma Oy:n julkaisema *MikroBitti* oli Suomen laajalevikkisin kotitietokonelehti, ja sen merkitys oli varsin tuntuva tietokoneharrastajien ja -pelaajien keskuudessa etenkin 1980-luvulla, jolloin tietokonepelejä käsitelleitä julkaisuja oli vähän. Tavallisesti pelijournalismia, kuten arvosteluja ja uutisia, näkyi tietokonelehtien takasivuilla. *MikroBitin* lisäksi pelejä käsiteltiin myös saman kustantajan *C-lehdessä*, joka oli Commodore-harrastajien erikoislehti, sekä *A-lehtien Printissä* (1984–1987). Vuodesta 1987 eteenpäin markkinoilla oli saatavilla myös *Tietokonepelien vuosikirjoja*, joiden julkaisemiseen osallistui toimittajia ja avustajia *MikroBitin* ja *C-lehden* puolelta. Ensimmäinen pelkästään tietokonepeleihin erikoistunut aikakauslehti *Pelit* aloitti vasta vuonna 1992 (Saarikoski 2004, 392).

Peliluolasta tekee merkittävän myös se, että Risto Hieta pyrki olemaan jatkuvasti aktiivisessa kirjeenvaihdossa lukijakunnan kanssa ja hän kommentoi ahkerasti lukijoiden hänelle

lähettämiä kirjeitä. Palstalla julkaistiin peliarvosteluita, uutisia, ennätyksiä, vinkkejä ja karttoja. Palsta alkoi yleensä lyhyellä, johdattelevalla fantasiatarinalla, jossa keskushenkilönä oli hänen kuvitteellinen ritarihahmonsa ”Nordic the Incurable”. Hiedan tarinallistava kirjoitustyyli vetosi lukijoihin vapaamuotoisuudellaan ja humoristisuudellaan. Palstan pituus oli tavallisesti kaksi sivua, mutta toisinaan se laajennettiin kolmeen sivuun.

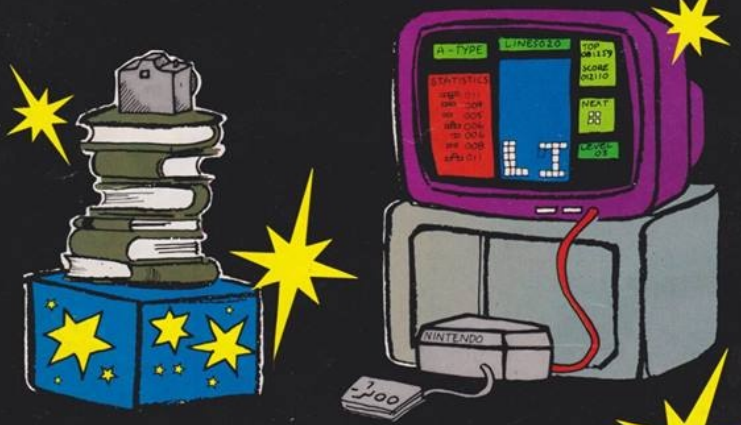
Ensimmäinen Peliluola ilmestyi *MikroBitin* numerossa 3/1985. Peliluolan ennätyslistaa kutsuttiin nimellä ”Mestarien marmoritaulu”, ja sitä julkaistiin lyhyitä katkoksia lukuun ottamatta säännöllisesti aina vuoteen 1993 asti. Ennätyslistan konsepti oli yksinkertainen: lukijat saivat lähettää postikortin tai kirjeen avustajalle ja kertoa ennätystuloksen mainitsemastaan pelistä. Tämän lisäksi pelaajan tarvitsi vain mainita millä koneella tulos oli saavutettu – eri laitteille tehtyjen versioiden pisteet olivat harvoin vertailukelpoisia. Tämän jälkeen Risto Hieta valitsi sopivimmat tulokset ja ne julkaistiin marmoritaululla. Yleensä ennätykset liittyivät peleihin, jotka olivat julkaisun aikaan erityisen suosittuja. Peliluola ei järjestänyt erikseen kilpatapahtumia, eikä ennätystuloksista jaettu palkintoja.

Vuosina 1985–1987 suuri osa julkaistuista ennätyksistä oli tehty aikansa suosituimmalla kotitietokoneella, Commodore 64:llä, minkä lisäksi Commodore VIC-20 oli esillä varhaisimmissa numeroissa. Tästä huolimatta Mestarien marmoritaulussa otettiin huomioon myös harvinaisemmat kotitietokoneet, joista mainittakoon Sinclair Spectrum, MSX, Dragon, Amstrad CPC ja Commodore 16. Commodore 64:llä tehtyjä ennätystuloksia julkaistiin enemmän tai vähemmän säännöllisesti vuoden 1993 loppuun asti. Kansainvälisessä vertailussa voidaan mainita, että esimerkiksi australialaisen *PC Game*

PALJASTA ITSESI!

Näytä meille, että olet oikea Power Player! Ota valokuva parhaasta Nintendo-suorituksesi ja lähetä se meille peliselvityksen kanssa. Kaikki, jotka pääsevät High Scores -listalle, saavat palkinnon, jota on kiva näyttää kavereille. Jos pääset listalle siten, että ensimmäisenä suoriudut jostain uudesta pelistä, saat vieläkin hienomman palkinnon.

Valokuvaa TV-ruutu alla annettujen ohjeiden mukaisesti ja laita kirjekuoreen pari parasta otosta sekä liitä mukaan lyhyt kuvaus pelitapahtumista sekä oma nimesi ja osoitteesi. Lähetä kirje meille osoitteella: High Scores, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 Helsinki.



Tee näin:

- * Etäisyys kameran ja TV-ruudun välillä n. 1 metri.
- * Aseta kamera tukevan alustan päälle, esim. hylly tai jalusta.
- * Älä käytä salamavaloa, koska se heijastuu ruudusta!
- * Varmistu, että koko ruutu näkyy kuvassa.
- * KLIK!

12

Kuva 7. Nintendo-lehden *PowerPlayer*-liite 3/1991, 12.

-lehden “Challenge Chamber” -palstalla noudatettiin samantyyppistä toimituspolitiikkaa (Stuckey 2014).

Kotitietokonemarkkinoiden kehittyminen ja uusien kotitietokoneiden tulo näkyi luonnollisesti myös Mestarien marmoritaululla. Vuosina 1987–1993 Commodore Amigalla, Atari ST:llä ja PC:llä tehdyt ennätystulokset huomioitiin palstalla, ja lisäksi myös muutamilla videopelikonsoleilla, kuten Nintendo ja Atari Lynxillä, tehtyjä ennätystuloksia ilmestyi listalle. Tässä suhteessa Mestarien marmoritaulun avulla voidaan myös tarkastella eri pelialustojen suosiota ja elintilaa Peliluolan ylläpitämän lukijayhteisön keskuudessa.

On mielenkiintoista, että Hieta ei koskaan vaatinut mitään kuvallisia todisteita ennätystulosten pohjalle, vaan hän luotti täysin lukijoiden rehellisyyteen. Suuri osa lehden lukijoista oli teini-ikäisiä poikia, joten on ymmärrettävää että ennätystuloksella huijaaminen oli monelle ylivoimainen houkutus. *MikroBitti* numerossa 10/1985 Hieta kirjoitti jo sarkastiseen sävyyn, että monet hänelle ilmoitetuista ennätystuloksista olivat “mielipuolisen korkeita”. Samaan aikaan osa lukijoista kritisoi kirjeissä, että osa Mestarien marmoritaululla julkaistuista tuloksista oli niin korkeita, että niiden saavuttaminen oli mahdollista ainoastaan huijaamalla. Heidän mukaan tavallisella pelaajalla ei ollut mitään mahdollisuutta saavuttaa rehellisellä pelillä julkaistuja tuloksia (*MikroBitti* 12/1985; 1/1986).

Kesällä 1986 epäilykset väärinkäytöksistä nousivat niin suuriksi, että Hieta kiinnitti asiaan tarkempaa huomiota. Esimerkiksi yksi lukija oli maininnut, että *Impossible Mission* (1984) -pelistä julkaistu ennätystulos oli korkeampi kuin mitä oli mahdollista saada pelaamalla se onnistuneesti alusta loppuun (*MikroBitti* 6–7/1986). Tämän jälkeen Hieta suhtautui kriittisemmin hänelle lähetettyihin ennätystuloksiin ja karlsi niiden joukosta kaikki vähänkään epäilyttävät tapaukset.

Lisäksi ohjeistusta muutettiin niin, että lähettäjien piti aina sisällyttää mukaan tarkat yhteystiedot pistotarkastuksia varten. Hieta nosti toistuvasti esiin, että tarvittavan dokumentaation puutteen vuoksi monet ennätystuloksista kertovat kirjeet ja postikortit yksinkertaisesti nakattiin suoraan roskiin (*MikroBitti* 12/1986; 1/1987; 4/1987).

Pistotarkastukset johtivat tuloksiin, jolloin Hieta päätti jättää ennätyslistojen julkaisemisen “vähäksi aikaa” ja pyysi samassa yhteydessä lukijapalautetta palstan uudistamista varten (*MikroBitti* 8/1987). Pyyntö liittyi samalla *MikroBittin* laajempaan lukijakyselyyn. Peliluolasta saaduissa palautteissa toivottiin selvästi lisää vinkkejä ja karttoja, kun taas osa lukijoista kritisoi Mestarien marmoritaulun näkyvää roolia palstalla. Seuraavissa numeroissa ennätyslistan kokoa pienennettiin ja muun muassa pelivinkkien määrää kasvatettiin (*MikroBitti* 9/1987, 10/1987).

Huijaaminen ja siitä käyty kitkerä keskustelu kytkevät esikilpapelaaamisen ja nykyinen esportsin omalta osaltaan yhteen. Yksinkertaisimmillaan huijaamista saattoi yrittää lähettämällä palstalle tekaistun korkean tuloksen, mutta keino-keinoiseen menestymiseen oli jo 1980-luvulla edistyneempiäkin keinoja. Muun muassa lehdissä julkaistiin huijauskoodeja eli “pokeja”⁴, jotka muokkasivat pelien ohjelmakoodia tai sisäisiä laskureita, joilla sai käyttöönsä esimerkiksi kuolematomuuden tai suuren määrän lisäelämiä (kuva 8). Samaan käyttöön soveltuivat *Action Replayn* kaltaiset moduulit, jotka mahdollistivat muistin sisällön tutkimisen ja muokkaamisen myös pelin ollessa käynnissä. Sittemmin kilpapelaaamisessa on huijattu muun muassa emulaattorien (*Twin Galaxies* 2014) ja tähtäysbottien⁵ avulla (ks. Yu ym. 2012).

⁴*Poke* on BASIC-ohjelmointikielen käsky, jolla voi muokata muistin sisältöä.

⁵Apuohjelma, joka helpottaa tähtäämistä 3D-räiskintäpeleissä.

Gyroscopeen muutamia pokeiluja Marko T:ltä:

Jos saat resetoitua pelin, kokeilepa:
 — poke 46687,76:poke 46688,105:
 poke 46689,182 ja hyrrät eivät lopu.
 — For a=8296 to 11711:poke a,0:
 next — ja kaikki oliot häviävät.
 (0 = nolla)
 — lopuksi käynnistä peli käskyllä
 SYS 2067.

Kokeilkaapa ja tehkää uusia hui-
 mia ennätyksiä Gyroskoopissa! (mut-
 ta älkää lähettäkö tuloksianne tänne
 Marmoritaululle!!)

Motyn tunnussanoja RIPin lähettä-
 mänä:

01—06 MAJOR	26—31 ROHAN
06—11 6MOTY	31—36 SUMSY
11—16 LAKAI	36—41 EAGLE
16—21 TUTOR	41—46 RSB55
21—26 JEANS	46—51 LEICA

Ja koska viimeksi ei ollut lainkaan
 Marmoritaulun tuloksia, on niitä tällä
 kerralla peräti seitsemälle eri ko-
 neelle.

Kuva 8. Huijauskoodeja Peliluolasta. *MikroBitti* 11/1986, 47.

Peliluola oli varhainen esimerkki vuorovaikutteisesta peliyhteisöfoorumista, jonka osallistavalle pelijournalismille näytti löytyvän sosiaalista kysyntää. Peliluola-palsta ja erityisesti Mestarien marmoritaulu ovat siten hyviä varhaisia esimerkkejä sosiaalistavasta mediasta suomalaisissa pelikulttuurissa. Peliluola toimi samaan tapaan kuin muidenkin 1980- ja 1990-luvulla julkaistujen aikakauslehtien yleisönosastot, jotka edelsivät lehtien BBS-purkkeihin ja internetin puolelle perustamia sähköisiä foorumeja (vrt. Saarikoski 2012). Vastavaan havaintoon on päädytty myös Reisnerin ja Raczowskin tutkimuksissa (Reisner 2016, 7; Raczowski, 2014, 148).

Sosiaalistavan tai peräti sosiaalisen median käsitteen käyttäminen tässä yhteydessä ei ole mitenkään ongelmatonta, mutta se auttaa meitä ymmärtämään miten ja millä tavalla lehdistä julkaistut ennätyslistat integroituvat osaksi laajempaa, kansainvälistä pelikulttuuria. Suomessa, niin kuin muualla maailmassa, pelaajat muodostivat yhteisöjä, joissa pelaajat vaihtoivat keskenään esimerkiksi pelivinkkejä ja -strategioita. 1980-luvulla pelaajat tottuivat siihen, että ennätystuloksista pidettiin erillistä kirjaa. Läheskään kaikissa tietokonepeleissä ei ollut mahdollisuutta tallentaa ennätystuloksia, ja yleensä tulokset hävisivät tietokoneen muistista kun virta katkais-

tiin, joten jotkut pelaajat kirjasivat saavutetun tuloksen esimerkiksi erilliseen ruutuvihkoon, jonne oli mahdollista kirjoittaa myös pelivinkkejä sekä piirtää karttoja (kuva 9).

Nintendon SM-voittaja 1992 Jukka-Pekka Kohtala muistelee vastaavaa toimintaa *Retrolordi.comin* haastattelussa:

Tulihan sitä pelattua hurjia määriä. Kavereille alkoi aikoinaan ilmestymään C64:ia ja itse sain C128:n. Sitten tuli jo Amiga 500:n. Kyllä sitä tuli vietettyä kavereilla monia öitä fosforin hehkua tuijottaen. Amigalla oli niin pitkä lista hienoa pelejä, ettei mitään rajaa: Speedball 2, Chaos Engine, Lotus Esprit Turbo Challenge, Super Cars, Dogs of War ja ties mitä kaikkia. Itse kuitenkin hyppäsin Nintendon kelkkaan, ja sitten tuli tahkottua NES:iä ja SNES:iä. Molemmista laitteista pidin listaa peleistä, jotka olin pelannut läpi. Molemmilla koneilla oli melko täysi A4:n listattuja pelejä. (*Retrolordi.com* 2015)

Näin saavutetuista tuloksista oli helppo keskustella omassa kaveripiirissä, ja tapaamisten aikana oli mahdollista vaihtaa myös ideoita ja kokemuksia tiettyjen suosikkipelien ominaisuuksista. Luonnollisesti tapaamisten aikana pelaajien oli mahdollista pelata toisiaan vastaan ja järjestää kilpailuja. Näin peliharrastajien keskuudessa järjestetyistä kilpailuista ja harrastajien itsensä kirjaamista ennätystuloksista muodostui tärkeä yhteisöllinen tarttumapinta, jota vasten lehdissä julkaistuja ennätyslistoja oli helppo peilata. Tämän avulla yksittäisten pelaajien tuloksista tuli vertailukelpoisia, mikä oli samalla sosiaalisesti palkitsevaa (ks. Reisner 2016, 7; Gazzard 2011).

Lopuksi

Artikkelimme osoittaa, että digitaaliselle kilpapelaaamiselle tai kilpailulliselle pelaamiselle oli useita eri muotoja myös Suomessa jo 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Tällainen pelaaminen näyttäytyi varsinkin julkisuudessa hyvin miesvaltaisena toimintana, mikä on ollut pitkään muutenkin leimallista tietokoneharrastukselle. Vaikka 1980-luvun pelikilpailut voivat nostalgialasien läpi katsellen vaikuttaa hyvin kotikuutoisilta ja viattomilta, niin erityisesti isommat kilpailut oli jo tuolloin valjastettu puhtaasti myynninedistämistarkoitukseen. Kilpailut olivat osa markkinointia, jota toteuttivat kansainväliset suuryritykset ja niiden paikalliset edustajat. Pysytäkseen varmistamaan tapahtumien julkisuuden aikana, jolloin internetiä ei ollut käytössä, ne hyödynsivät markkinoinnissaan media-alan partnereita, kuten tietokoneharrastus- ja pelilehtiä sekä muitakin lehtiä. Tässä voikin nähdä yhtymäkohtia esimerkiksi urheilun kaupallisuuteen, muuhun kulttuuriteollisuuteen sekä nykypäivän elektroniseen urheiluun, jossa peli- ja laiteollisuus ovat vieläkin aktiivisemmin mukana. 1980-lukuun verrattuna tämän päivän elektroninen urheilu on toki huomattavasti pitkäjänteisempää, institutionaalisoituneempaa ja ammattimaisempaa niin pelaajan kuin yritystenkin näkökulmasta.

1980- ja 1990-luvuilla kotitietokone- ja pelilehdistö oli tärkeä kilpapelaaamista jäsentävä media. Samaten esimerkiksi lehdissä säännöllisesti julkaistujen lukijakilpailujen tarkoituksena oli luoda aktiivisesti yhteisöllisyyden tuntua toimituskunnan ja lukijoiden välillä. Vastaavaa tarkoitusta palvelivat myös julkaistut ennätyslistat, joista tunnetuin oli *MikroBitin* Peliluola-palstan Mestarien marmoritaulu. Ennätyslistat tarjosivat peliyhteisöille tarttumapinnan, jota vasten oli helppo verrata omia ennätystuloksia. Tutkimus viittaa myös siihen, että pelaajien ylläpitämät omat ennätyslistat olivat merkittä-

PELI	ENNÄTYS	MUUTA
VRIDIUM	155915 p	TO LEVEL 12
SPELUNKER	391500 p	TO LEVEL 4
COMMANDO	1010700 p	_____
RAMBO	463800 p	_____
WHO DARES WINSTI	49330 p	LÄPI
BOMB JACK	70350 p	_____
YIE AR KUNG-FU	1309200 p	LÄPI
SILENT SERVICE	88500 TONS	LEVEL 7
MONTY ON THE RUN	5900 p	_____
BLUE MAX	12210 p	LÄPI F.T.G
MONTY MOLE	8 p	EASY
EXPLODING FIST	32100 p	_____
THE GOONIES	51055 p	_____
CRITICAL MASS	79430 p	_____
GYROSCOPE	860 p	_____
MERCENARY	309000 CR	_____

Kuva 9. Tyypillinen esimerkiksi 1980-luvun peliharrastajan ruutuvihkoon tallentamista ennätystuloksista. Lähde ja kuva: Petri Saarikosken kokoelmat.

vä sosiaalista toimintaa määrittävä tapa, jonka kautta tarjoutui mahdollisuus kehittää oma peliharrastusta ja vaihtaa samalla kokemuksia erilaisista vinkeistä ja strategioista.

Pelaajat oppivat myös nopeasti erilaisia huijaustekniikoita, jotka voisi rinnastaa ei-digitaalisen urheilun dopingiin. Huijauskoodien avulla pelaajat halusivat tavallisesti säästää aikaa ja nähdä loppuratkaisuja peleissä, joiden vaikeustasoa pidettiin liian korkeana, mutta koodeja oli mahdollista käyttää myös epärealistisen suurten ennätystulosten hankkimiseen. Pelaajien kesken näitä tuloksia pidettiin luonnollisesti epäre-

hellisyytenä, jos sen tavoitteena oli hankkia ansaitsematonta kunniaa. Nyt, kolmenkymmenen vuoden jälkeen, laitteet ja huijaustekniikat ovat hyvin erilaisia kuin varhaisvuosina, mutta itse ilmiö on säilynyt yhä elinvoimaisena ja puhuttaa edelleen pelaajayhteisöä.

1990-luvulla tapahtui useita kilpapelaaamiseen vaikuttaneita muutoksia, jotka toivat mukanaan nykyistä elektronista urheilua muistuttavia piirteitä. Pelialustat muuttuivat, ja tietoverkkojen merkitys nousi keskeiseen asemaan sekä pelaamisessa että pelejä koskevassa viestinnässä. On myös huo-

mioitava muutokset, joita tapahtui suosituissa pelityypeissä. Erilaisissa seikkailu-, rooli- ja strategiapeleissä ei välttämättä edes ollut samanlaista pisteitysmekanismia kuin aiemmissa peleissä, joten huipputulosten julkaiseminen lehdissä tai muuallakaan ei ollut enää relevanttia. Samaten erilaiset huijaustavat vaikeuttivat huipputulosten luotettavaa julkaisemista.

Kaiken kaikkiaan, samoin kuin aiemmin, 1990-luvulla kilpapelamiseen muutokseen vaikuttivat pelikulttuurien sisäisten kehityskulkujen lisäksi erilaiset yleisemmät kulttuuriset, yhteiskunnalliset ja taloudelliset muutosprosessit. Niiden myötä huomio alkoi kääntyä uusiin maihin, uusiin pelamisen ja peliviestinnän muotoihin, sekä uudenlaiseen institutionalisoitumiseen ja ammattimaistumiseen. Näiden kehityskulkujen tuloksena on syntynyt nykypäivän globaali elektroninen urheilu, joka on alkanut yhä enemmän läikkyä yhteiskunnan muille aloille. Olemme tässä tutkimuksessa tuoneet esille niin unohdettuja, tiedostamattomia kuin sisäistettyjäkin pelikulttuurin piirteitä – niitä varhaisia juuria, joista versoi nykypäivän elektroninen urheilu.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemian rahoittamia hankkeita Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (päättösnro. 275421) sekä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (312396).

Lähteet

YouTube-videot ja TV-tallenteet

VIC-20-tietokonemainos 1983. YouTube. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=DyW3wgXWZtg> Viitattu 18.5.2018.

Uutiset ja sää. Yleisradio TV 1. 26.4.1984. Ohjelmassa lähetetty uutisraportti Lapsi ja tietokone –seminaarista julkaistu osana artikkelia Lindfors, Jukka (2009). ”Tietokone- ja videopelit huolettivat vanhempia”. Ylen Elävä arkisto 29.10.2009. Verkossa <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2009/10/29/tietokone-ja-videopelit-huolettivat-vanhempia> Viitattu 18.5.2018.

Verkkojulkaisut

Bengtsson, Jonas (2014). Historiskt SM-guld i Pac-man. *Barrikaden* 26.10.2014. Verkossa <http://barrikaden.se/2014/10/26/historiskt-sm-guld-i-pac-man-for-tommy-eriksson> Viitattu 18.5.2018

Farokhmanesh, Megan (2012). First game tournament, ‘Intergalactic Spacewar Olympics,’ held 40 years ago. *Polygon News* 20.10.2012. Verkossa <https://www.polygon.com/2012/10/20/3529662/first-game-tournament-intergalactic-spacewar-olympics-held-40-years> Viitattu 18.5.2018.

Kauppinen, Jukka O. (2014). Micropost oli esihistoriallisten tietokoneharrastajien oma lehti. *Skrolli* 20.11.2014. Verkossa <http://skrolli.fi/2014/11/micropost-oli-esihistoriallisten-tietokoneharrastajien-oma-lehti/> Viitattu 18.5.2018.

Pärssinen, Manu (2016). V2.fi haastatteli: Tuijamaaria ja kulttihitti Pac-Man-kuume. *V2.fi* 6.12.2016. Verkossa <https://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1998/V2fi-haastatteli-Tuijamaaria-ja-kulttihitti-Pac-Man-kuume/> Viitattu 18.5.2018.

Retrolordi.com (2015). Millaista oli Nintendon suomenmestaruuskisoissa -92? Mestari muistelee. *Retrolordi.com* 1.9.2015. Verkossa <http://www.retrolordi.com/millaista-oli-nintendon-suomenmestaruuskisoissa-vuonna-92-mestari->

muistele/ Viitattu 18.5.2018.

Twin Galaxies [nimimerkki] (2014). Summary Decision. *Twin Galaxies* 4.12.2018. Verkossa <https://www.twingalaxies.com/showthread.php/176004-Dispute-Jeremy-Young-Arcade-Donkey-Kong-Points-Hammer-Allowed-Player-Billy-L-Mitchell-Score-1-062-800/page326> Viitattu 18.5.2018.

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: Esports. https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#Early_history_.281972.E2.80.931989.29 Viitattu 18.5.2018.

Aikakaus- ja sanomalehdet

Floppy Magazine 1985

Helsingin Sanomat 1994

Katso 1983–1984

Micropost 1983

MikroBitti 1984–1993

Nintendo-lehti 1990–1991

Poke & Peek 1983–1986

Printti 1985–1986

Rolling Stone 1972

Brand, Stewart (1972). Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone* 7.12.1972. Uudelleenjulkaistu osoitteessa http://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

Sega klubilehti 1993

Vikki 1983–1984

Kirjallisuus

Borowy, Michael, ja Jin, Dal Yong (2013). Pioneering E-Sport: The Experience. Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication* 7, 2254–2274.

Carter, Marcus, Gibbs, Martin & Arnold, Michael (2015). The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport. *Game Studies* 15:1. Verkossa <http://gamestudies.org/1501/articles/carter> Viitattu 18.5.2018.

Dillon, Roberto (2011). *The Golden Age of Video Games*. Boca Raton: CRC Press.

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

Gazzard, Alison (2011). Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11. Verkossa http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison Viitattu 18.5.2018.

Haddon, Leslie (1988). The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic. *Science as Culture* 1:2, 7–51.

Hamari, Juho, Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Teoksessa *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) 2014*. IEEE, 3024–3034. Verkossa <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978/> Viitattu 18.5.2018.

Hamari, Juho, ja Sjöblom, Max (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? *Internet research* 27:2. Verkossa <https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085> Viitattu 18.5.2018.

Herman, Leonard (2016). *Phoenix IV: The History of the Video-game Industry*. Rolenta Press.

Huhh, Jun-Sok (2008). Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture* 3:1, 26–37.

Hutchins, Brett (2008). Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10:6, 851–869.

Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society* 7:3, 333–355.

Kauwelo, Sky & Winter, Jenifer Sunrise (2016). Collegiate E-sports as Work or Play. Teoksessa *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/collegiate-e-sports-as-work-or-play/> Viitattu 18.5.2018.

Kirkpatrick, Graeme (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981–1995. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research* 12:1. Verkossa <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick> Viitattu 18.5.2018.

Kirkpatrick, Graeme (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity Press.

Kocurek, Carly A. (2015). *Coin-Operated Americans Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Kuorikoski, Juho (2017). *Commodore 64 – Tasavallan tietokone*. Helsinki: Minerva.

Lahdelma, Päivi & Suominen, Jaakko (2017). Spectating Early Digital Play in Finland. Konferenssissa *Spectating Play Seminar*, Tampereen yliopisto.

Lee, Donghun & Schoenstedt, Linda J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance* 6:2, 39–44.

Levy, Steven (1984). *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor Press/Doubleday.

Lin, Holin & Sun, Chuen-Tsai (2011). The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours. *Convergence* 17:2, 125–137.

Manning, Peter K. & Campbell, Bonnie (1973). Pinball as Game, Fad and Synecdoche. *Youth and Society* 4:3, 333–358.

Matilainen, Riitta (2017). *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-Century Finland*. Sosiaalishistorian väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>

Niipola, Jani (2012). *Pelikusku: Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin*. Helsinki: Johnny Kniga.

Nylund, Niklas (2016). The Early Days of Finnish Game Culture: Game-Related Discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s. *Cogent Arts & Humanities* 3:1. Verkossa <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1191124> Viitattu 18.5.2018.

Raczowski, Felix (2014). Making Points the Point: Towards a History of Ideas of Gamification. Teoksessa Fuchs, Mathias, Fizek, Sonia, Ruffino, Paolo & Schrape, Niklas (toim.), *Rethinking Gamification*. Lüneburg: Meson Press, 141–165.

Rambusch, Jana, Jakobsson, Peter & Pargman, Daniel (2007).

Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike 2007. Teoksessa *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-e-sports-a-case-study-of-gameplay-in-counter-strike/> Viitattu 18.5.2018.

Reisner, Clemens (2016). On the Media Practice of Highscoring. *Cogent Arts & Humanities* 3:1. Verkossa <http://dx.doi.org/10.1080/23311983.2016.1210277> Viitattu 18.5.2018.

Ruvalcaba, Omar, Shulze, Jeffrey, Kim, Angela, Berzenski, Sara R. & Otten, Mark P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, julkaistu toukokuun 15, 2018. Verkossa <https://doi.org/10.1177/0193723518773287> Viitattu 18.5.2018.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Nykylukulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto.

Saarikoski, Petri (2006). Koneen ja koulun ensikohtaaminen: suomalaisen atk-koulutuksen varhaisvaiheet peruskoulussa ja lukiossa. *Tekniikan Waiheita* 3/2006, 5–19.

Saarikoski, Petri (2012). "Rakas Pelit-lehden toimitus": Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Turtiainen, Riikka (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf> Viitattu 18.5.2018.

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

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017a). Gamification of Digital Gaming – Video Game Competitions and High Score Tables as Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and Early 1990s. Teoksessa *Proceedings of the 1st International GamiFIN Conference*. Verkossa http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p3.pdf Viitattu 18.5.2018.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017b). Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emerging Finnish Home Computer Market. *Well Played* 6:2, 7–31. Verkossa <http://repository.cmu.edu/etcpress/39/> Viitattu 18.5.2018.

Stenros, Jaakko, Paavilainen, Jaakko & Mäyrä, Frans (2011). Social Interaction in Games. *International Journal of Arts and Technology* 4:3, 342–358.

Stott, Andrew & Neustaedter, Carman (2013). Analysis of Gamification in Education. Verkossa <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> Viitattu 18.5.2018.

Stuckey, Helen (2014). Challenge Chamber. *Play It Again Project Blog*. Verkossa <http://playitagainproject.org/challenge-chamber/> Viitattu 18.5.2018.

Suominen, Jaakko (1999). Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Honkela, Timo (toim.): *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseura, 70–86.

Suominen, Jaakko (2015). Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, Tuomas, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–98. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994->

tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna Viitattu 18.5.2018.

Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (ilmestyy). A Place for a Nintendo?

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018). "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games & Culture*, julkaistu elokuun 27, 2018. Verkossa <https://doi.org/10.1177/1555412018795791> Viitattu 18.5.2018.

Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014). Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's Largest Demo Party. *Game* 03/2014, 109–119. Verkossa https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Tyni-Sotamaa.pdf Viitattu 18.5.2018.

Wade, Alex (2015). Dots, Fruit, Speed and Pills: The Happy Consciousness of Pac-Man. *Journal for Cultural Research* 19:3, 248–261.

Wagner, Michael G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. Teoksessa *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. CSREA Press, 437–442.

Winn Chris (2015). The Well-Played MOBA: How Dota 2 and League of Legends use Dramatic Dynamics. Teoksessa *2015 DiGRA '15 – Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. Verkossa <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-well-played-moba-how-dota-2-and-league-of-legends-use-dramatic-dynamics/> Viitattu

18.5.2018.

Witkowski, Emma (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games & Culture*, julkaistu elokuun 17, 2012. Verkossa <https://doi.org/10.1177/1555412012454222> Viitattu 18.5.2018.

Xia, Bang, Wang, Huiwen & Zhou, Ronggang (2017). What Contributes to Success in MOBA Games? An Empirical Study of Defense of the Ancients 2. *Games & Culture*, julkaistu toukokuun 24, 2017. Verkossa <https://doi.org/10.1177/1555412017710599> Viitattu 18.5.2018.

Yu, Su-Yang, Hammerla, Nils, Yan, Jeff & Andras, Peter (2012). A Statistical Aimbot Detection Method for Online FPS Games. Teoksessa *The 2012 International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN)*. IEEE, 1–8. Verkossa <https://doi.org/10.1109/IJCNN.2012.6252489> Viitattu 18.5.2018.

Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa

Artikkeli

Jukka Vahlo

Tampereen yliopisto ja Turun yliopisto

Veli-Matti Karhulahti

Turun yliopisto

Aki Koponen

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tutkimme tässä artikkelissa core-videopelaajan erityispiirteitä vertailemalla videopelaamisesta kiinnostuneiden suomalaisten pelimieltymyksiä ja -tottumuksia japanilaisten ja kanadalaisten vastaaviin. Analysoimme tilastollisin menetelmin kolmea vuosina 2016–2017 hankittua mittavaa kyselyaineistoa (Suomi n=1053, Kanada n=1500, Japani n=1500) tarkastelemalla core-videopelaajien ikärakennetta, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, lajityyppimieltymyksiä, motivaatioita sekä vastaajien käsityksiä hyvästä videopelistä. Analyysin tuloksena esitämme, että Suomen core-videopelaaja eroaa Kanadan ja Japanin verrokeistaan niukalla rahankäytöllään sekä suosimalla erityisesti yksin tapahtuvaa voimakkaasti vuorovaikutteista tietokonepelaamista, joka mahdollistaa pelaamisen omaehtoisella tavalla.

Avainsanat: digitaaliset pelit, kyselytutkimus, aktiivipelaaja, vertaileva tutkimus, faktorianalyysi

Abstract

This article presents a study on the characteristics of Canadian, Finnish, and Japanese core gamers by comparing their videogame preferences and habits. Via statistical analyses of three large samples (Finland n=1053, Canada n=1500, Japan n=1500) collected between 2016 and 2017, the article maps out cultural core gaming differences in terms of play time, expenditure, choice of genres, motivations, and perceptions of a good videogame. As a result, we suggest that the Finnish core gamer is a person who enjoys playing alone with a personal computer in particular – spending relatively little money on the activity, with a preference for titles that provide affordances, autonomy, and interactive mechanics over story and graphics.

Keywords: videogames, survey, active player, comparative research, factor analysis

Johdanto

Tuoreimman Pelaajabarometrin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018) mukaan 10–75-vuotiaista suomalaisista 60,5% pelaa videopelejä vähintään kerran kuussa. Näistä ”aktiivisista” videopelaajista suurin osa pelaa joko mobiililaitteilla (38,5 %), tietokoneella (28,7 %) tai konsolilla (24,5 %), ja ryhmän selkeästi suosituin lajityyppi nivoutuu ongelmanratkaisun ympärille (”pulma- ja korttipelit” 27,6 %). Miesväestössä aktiivinen videopelaaminen on suosituempaa (69,7 %) kuin naisväestössä (50,9 %), ja harrastus on suosituinta nuorten (10–19-vuotiaista viikoittain pelaavia 69,8 %) ja nuorten aikuisten (20–29 vuotiaista viikoittain pelaavia 61,1 %) keskuudessa.

Koska Pelaajabarometrin käsitteellistämä ”aktiivinen” videopelaaja kattaa kaikki vähintään kerran kuukaudessa aktivoituvat harrastajat, on selvää ettei kyseinen vastaajaryhmä edusta kovinkaan tarkasti niin sanottua videopelaamisen ydinryhmää (”core-gamers”) – joka vuorostaan edustaa useita jokseenkin eriäviä valtavirtavideopelaamisen trendejä, kulutustottumuksia ja kulttuurin rakenteita (ks. Consalvo & Paul 2013). Tämä edustavuus tekee *core-videopelaamisesta* tärkeän tutkimuskohteen, koska se avaa näkymän kyseisiin trendeihin, kulutustottumuksiin ja kulttuurisiin rakenteisiin. Korostamme silti, että emme oleta core-videopelaajia muita pelaajajoukkoja tärkeämmäksi tutkimuskohteeksi; niin sanottu ”kasuaali”, ”hardcore” ja vastaavat pelaajaryhmät (niiden vaihtelevien määritelmien mukaan) ovat samalla tavoin tärkeitä tutkimuskohteita Suomessa kuin muuallakin, ja kyseisiä ryhmiä koskevien tulosten vertailu tämän tutkimuksen vastaaviin tulee varmasti olemaan hedelmällistä.

Tässä artikkelissa pureudumme Suomessa vielä tutkimattomaan core-videopelaajan alakategoriaan: laajennamme ja täsmennämme videopelaajakäyttäytymisen ymmärrystä Suomen omassa kansallisessa tarkastelussa sekä sijoii-

tamme suomalaisen videopelaamisen ydinryhmän, core-videopelaajan, kansainväliseen kontekstiin. Tutkimme core-videopelaamisen piirteitä analysoimalla mittavaa kyselytutkimusaineistomme tilastotieteellisin menetelmin. Aineistomme jakaantuu suomalaisiin (n=1053), japanilaisiin (n=1500) ja kanadalaisiin (n=1500) aikuisiin, jotka vastasivat vuosina 2016 ja 2017 järjestettyihin kyselyihin.

Sovellamme core-videopelaajan määrittelyssä pelaamiseen käytetyn ajan sijaan pelikiinnostusta, jota selvitettiin kyselyihin osallistuneilta kysymällä: ”Miten kiinnostunut olet digitaalisista peleistä ja digitaalisten pelien pelaamisesta (tietokonepelit, mobiilipelit, konsolipelit)?” (1=en lainkaan kiinnostunut, 5=erittäin kiinnostunut)¹. Koska core-videopelaamisen käsitteelle ei ole tällä hetkellä vakiintunutta määritelmää, tiedostamme että pelikiinnostuksen käyttäminen ilmiön rajaamiseen on vain yksi mahdollinen lähestymistapa. Emme koe tätä kuitenkaan heikkoutena, vaan ennemminkin etuna: käyttämäämme menetelmää voidaan soveltaa muiden kansallisuuksien ja ryhmien core-luonteen määrälliseen mittaamiseen, ja näin ollen tutkimuksemme tarjoaa muun ohessa myös empiirisen kehyksen jatkotutkimukselle aiheen parissa. Verrattuna esimerkiksi Japanin videopelaajan käyttämään ”raskaan videopelaajan” (*heavy gamer*) käsitteeseen – ”raskaalla videopelaajalla on itsenäinen näkemys pelaamisesta, hän on ylpeä videopelaamisesta ja videopelaaminen on hänelle keskeinen elämän osa-alue” (CESA 2017, 81) (oma suomennoksemme) – pelikiinnostukseen perustuva core-videopelaajan määrittelytapa on suoraviivaisempi ja helpommin kyselytutkimuksiin sisällytettävä malli.

Seuraavassa kappaleessa esittelemme tutkimuskysymykset,

¹Käsisikonsoleilla pelaamista käsiteltiin tässä tutkimuksessa konsolipelaamisen muotona.

aineiston sekä käytetyt mittarit ja metodit. Tämän jälkeen esitämme tulokset. Artikkelin päättää keskustelu ja yhteenveto.

Tutkimuskysymykset, aineisto, mittarit ja metodi

Tutkimuskysymykset

Tarkastelemme tässä artikkelissa core-videopelaajan piirteitä tutkimalla pelaamisesta kiinnostuneiden ikä- ja sukupuolirakenteita, videopelaamiseen käytettyä rahaa ja aikaa, lajityypin määrittelyä, motivaatioita sekä core-videopelaajien käsityksiä ”hyvästä” videopelistä. Huomiomme kiinnittyy erityisesti siihen, millaisena suomalainen core-videopelaaja näytetään kansainvälisessä vertailussa.

Kotitietokoneiden arkipäiväistyminen ja niillä pelaaminen oli aikanaan erityisesti länsimainen ilmiö, minkä vaikutus näkyy modernissa videopelikulttuureissa edelleen (ks. Saarikoski 2004). Koska Kanadan ja Suomen videopelikulutus tapahtuu pitkälti samankaltaisten länsimaisten kulttuuriperinteiden rajoissa, on kiinnostavaa kysyä, ovatko erot suomalaisen ja japanilaisen core-videopelaajan välillä suuremmat kuin suomalaisen ja kanadalaisen core-videopelaajan välillä.

Johdannossa viitatus PelajaBarometrin mukaan aktiiviset suomalaiset videopelaajat harrastavat selkeästi eniten ongelmien ratkaisuun pohjautuvia ”pulmapelejä” sekä digitaalisia korttipelejä. Tämän tyyppiset videopelit (barometrissa: Candy Crush, Pasiassi, Sanapala jne.) suosivat mobiiliteknologiaa, joka oli PelajaBarometrissa niin ikään suosituin aktiivinen videopelialusta. Aiemmat tutkimukset ovat toisaalta osoittaneet, että japanilainen videopelikulttuuri on painottunut käsikonsolien ympärille (ks. Allison 2006; Ng 2009; SuperData 2017).

Videopelaamisen motivaatioiden suhteen tarkastelemme, eroavatko suomalaiset core-videopelaajat kanadalaisista ja japanilaisista verrokeistaan. Voidaanko ajatella, että esimerkiksi stereotypia suomalaisista ”emotionaalisesti introverttina” kansana, kuten Onnellisuustutkimuskeskuksen johtaja Meik Wiking asian ilmaisee (Leaver 2018; vrt. Hofstede Insights 2018), heijastuu suomalaisten pelimotivaatioissa? Esitämme seuraavat tutkimuskysymykset esitellyn asiakokonaisuuden tarkastelemiseksi:

1. Ovatko core-videopelaajat demografisesti samankaltaisia Suomessa, Japanissa ja Kanadassa?
2. Näyttääkö core-videopelaaminen Suomessa, Japanissa ja Kanadassa samankaltaisena ilmiönä pelattujen lajityyppien, käytettyjen teknologioiden ja kulutetun rahan suhteen?
3. Ovatko suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat motivoituneet samoista syistä ja arvostavatko he videopeleissä samankaltaisia ominaisuuksia?

Aineisto

Kolmen maan pelaavaa väestöä edustava kyselytutkimusaineisto hankittiin yhteistyössä kansainvälistä markkinatutkimusta tekevän yrityksen kanssa. Aineiston hankinnassa hyödynnettiin yrityksen laajoja online-vastaajapaneelreja, ja data painotettiin jokaisessa maassa vastaamaan 18–65-vuotiaan väestön ikä- ja sukupuolirakennetta. Selainpohjaiseen kyselyyn saattoi vastata tietokoneella, tabletilla tai puhelimella, ja vastaaminen vei noin 15–20 minuuttia.

Aiemmassa tutkimuksessa on todettu, että online-kyselyihin vastataan paperilomakkeita harvemmin, ja että online-vastaajat ovat paperilomakkeisiin vastaavia nuorempia (Yetter & Capaccioli, 2010). Sertifikoituja online-paneeleja voidaan soveltaa kansallisesti edustavien otosten muodostamisessa (Hayes ym. 2016). Toisaalta on syytä pitää mielessä, että paneeleihin perustuvat aineistot saattavat yli- tai aliedustaa tiettyjä intressiryhmiä ja tuottaa epätarkempia tuloksia satunnaisotantaan verrattuna (Brüggen ym. 2016).

Markkinatutkimusyritys poisti aineistosta vastaajat, jotka vastasivat kyselyyn liian nopeasti. Lisäksi yrityksen käyttämä sovellus arpoi pitkien kysymyssarjojen sisäisen järjestyksen automaattisesti, jotta kysymysten järjestys ei vaikuttaisi vastausten laatuun. Lomakkeen ensimmäisessä kysymyksessä selvitettiin vastaajan kiinnostusta videopelien pelaamiseen 5-portaisella asteikolla (1 = en lainkaan kiinnostunut, 5 = erittäin kiinnostunut). Koska kohteenamme on videopelejä harrastava väestö, vastaajat, jotka eivät olleet lainkaan kiinnostuneita aktiviteetista ohjattiin kyselylomakkeessa suoraan kiitos-sivulle. Lomakkeen johdantotekstissä kuvattiin, että kaikki digitaaliset pelit, mukaan lukien puhelimella tai internet-selaimella pelatut, katsottiin tässä tutkimuksessa videopeleiksi.

Suomen kyselytutkimus toteutettiin vuodenvaihteessa 2016–2017, ja Japanin sekä Kanadan aineistot kerättiin yhtäaikaaisesti tammi–helmikuussa 2017. Kyselyyn vastasi kaikkiaan 1053 suomalaista (50,5 % miehiä), 1500 japanilaista (54,9 % miehiä) sekä 1500 kanadalasta (50,4 % miehiä) 18–65-vuotiaista henkilöä. Maakohtaiset vastaajamäärät määriteltiin etukäteen tasolle, joka mahdollisti kansallisten vertailujen tekemisen. Tutkimusryhmämme poisti aineistosta ennen analyysia manuaalisesti sellaiset vastaajat, jotka vastasivat kaikkiin yhden kysymyspatterin kysymyksiin samalla tavalla tai vastausten

hajonta oli hyvin vähäistä (käytännössä 1 tai 2 vastausta poikkesi moodiarvosta). Aineiston siivoamista rajoitti markkinatutkimusyriksen käyttämä kysymysjärjestyksen arvonta. Arvonnan takia emme kyenneet seulomaan niitä vastaajia, jotka vastasivat jokaiseen kysymyssarjaan samanlaisilla, kysymyksen sisällöistä riippumattomilla vastaussarjoilla.

Epäluotettavien vastausten siivoamisen lopputuloksena Suomessa kerättyyn aineistoon jäi 879 vastaajaa (49,5 % miehiä, keski-ikä 41,6 vuotta), Japanista kerättyyn dataan 1178 vastaajaa (55,3 % miehiä, keski-ikä 41,8 vuotta) ja Kanadasta kerättyyn dataan 1322 vastaajaa (50,4 % miehiä, keski-ikä 40,9 vuotta). Poistimme aineistosta kaikkiaan 16,6% vastauksista. Tämä epäluotettavien vastausten osuus on yhdenmukainen aiempien kyselytutkimusaineistojen kanssa (Meade & Craig 2012).

Koska tutkimuksemme tarkoituksena on kartoittaa core-videopelaajien olemusta ja toimintaa, seuraavaksi rajasimme aineiston koskemaan ainoastaan niitä vastaajia, jotka kertoivat olevansa kiinnostuneita tai erittäin kiinnostuneita videopeleistä ja niiden pelaamisesta (vastasivat arvoilla 4 = kiinnostunut tai 5 = erittäin kiinnostunut). Tämä jätti spesifiksi core-videopelaajien aineistoksi Suomessa 315 vastaajaa, Japanissa 440 vastaajaa ja Kanadassa 678 vastaajaa (ks. taulukko 1). Palaamme ryhmän demografisiin yksityiskohtiin tulosten esittelyn yhteydessä.

Mittarit ja metodi

Kyselyt toteutettiin identtisillä lomakkeilla kaikissa kolmessa maassa. Alkuperäinen suomenkielinen lomake käännettiin englanniksi, japaniksi ja ranskaksi. Kanadan kysely toteutettiin sekä englannin- että ranskankielisenä. Ranskan ja Japanin kyselylomakkeet lisäksi käännettiin takaisin englanninkielisiksi käännöksen laadun tarkistamiseksi. Kyselylomake

	N	Keski-ikä	Naisia %
Suomi, kaikki videopelaajat	879	41,6	50,5
Japani, kaikki videopelaajat	1178	41,8	44,7
Kanada, kaikki videopelaajat	1322	40,9	49,6
Suomi, core-videopelaajat	315	38,2	39,5
Japani, core-videopelaajat	440	38,1	35,9
Kanada, core-videopelaajat	678	38,5	43,7

Taulukko 1. Analysoitavan aineiston jakaantuminen maakohtaisesti kaikkien vastanneiden videopelaajien ja core-videopelaajien osalta.

koostui 17 kysymyksen sarjasta, joilla selvitettiin mm. vastaajien videopelikiinnostusta, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, pelattuja lajityyppejä, motivaatioita sekä mieltymyksiä. Raportoimme tässä artikkelissa tuloksia seuraavien kysymyskokonaisuuksien osalta:

1. *Aika ja raha.* Kuinka paljon vastaaja käyttää arvionsa mukaan aikaa videopelaamiseen tyypillisen viikon aikana eri teknologioilla (tietokoneet, konsolit, käsikonsolit, free-to-play mobiilipelit, premium-mobiilipelit sekä internet-selaimella pelatut videopelit)? Kuinka paljon vastaaja käyttää arvionsa mukaan rahaa videopelaamiseen kuukauden aikana eri teknologioilla? Vastausvaihtoehtoina: 1 = en lainkaan; 2 = 1–5 euroa; 3 = 5–10 euroa; 4 = 10–20 euroa; 5 = 20–50 euroa; 6 = 50–100 euroa; 7 = 100–200 euroa; 8 = yli 200 euroa. Kategorioille haettiin Kanadan dollareita ja Japanin jenejä vastaavat luokitte-
lut.
2. *Lajityypit.* Kuinka paljon vastaaja arvioi pelaavansa eri lajityyppien videopelejä? Käytimme 17-kohtaista laji-

tyyppilistaa ja 1–5 vastauskaalaa (1 = erittäin vähän, 5 = erittäin paljon). Pyysimme lisäksi vastaajia mainitsemaan 1–5 suosikkivideopeliään.

3. *Preferenssit ja motivaatiot.* Miten mieluisina vastaajat pitivät yksin- ja moninpelaamista eri teknologioilla? Miten tärkeinä vastaajat pitivät erilaisia seikkoja ”hyvälle” videopelille? Sovelsimme Vahlon (2018) esittelemää 16-kohtaista kysymyssarjaa (1 = täysin merkityksetöntä, 5 = erittäin tärkeää) ja 25-kohtaista motivaatiokyselyä. Motivaatioiden osalta raportoimme tässä artikkelissa kahdeksan eri kysymyksen tulokset, joissa vastaajaa pyydettiin arvioimaan, kuinka tärkeitä kuvatut motivaatiotekijät olivat hänen pelaamisensa kannalta (1 = täysin merkityksetön, 5 = erittäin tärkeä).

Analysoimme kyselytutkimusaineistoamme soveltamalla useita tilastotieteellisiä menetelmiä. Toteutamme sarjan keskimääräisten summa-arvojen suoria vertailuja. Selvitämme khiin neliö -testillä mm. maakohtaisten ja demografisten ryhmien välisiä eroja videopelaamiseen

käytetyn ajan ja rahan määrässä. Lisäksi teemme vastaavia vertailuja z-standardoiduilla arvoilla. Näissä jälkimmäisissä vertailuasetelmissä keskitämme ensin vastaukset ryhmäkohtaisesti (maa, sukupuoli, tietokone- ja konsolipelaaminen/mobiilipelaaminen) saadaksemme esiin ryhmäkohtaiset profiilit. Sovellamme tätä metodia sulkeaksemme analyysin ulkopuolelle esim. ryhmien yleisen motivoituneisuuden tason, jotta voimme keskittyä eri motivaatiotekijöiden välisten painojen eli profiilien vertailuun. Selvitämme ryhmäkohtaisten keskiarvoerojen tilastollista merkitsevyyttä toteuttamalla varianssianalyysia (ANOVA) esimerkiksi motivaatioiden ja lajityyppien suhteen.

Analysoimme suomalaisten, kanadalaisten ja japanilaisten käsityksiä ”hyvän” videopelin ominaisuuksista toteuttamalla eksploratiivisen faktorianalyysin ja tekemällä maakohtaiset vertailut kunkin maan keskimääräisten faktorisummarvojen välillä. Faktorianalyysi on menetelmä, jonka avulla tutkitaan muuttujien välisiä variansseja. Analyysin tarkoituksena on selvittää, mittaako ennalta määriteltä muuttujajoukko latentteja ulottuvuuksia, joiden lukumäärä on muuttujien lukumäärää pienempi. Eksploratiivinen faktorianalyysi ei ole teoriaperusteinen. Tämä tarkoittaa, että tutkija ei etukäteen määrittele faktoreiden lukumäärää, vaan latentit faktorit tunnistetaan aineisosta tilastotieteellisin menetelmin (Hox & Becher 1998). Sovellamme faktoreiden lukumäärän tunnistamisessa rinnakkaisanalyysiksi (*parallel analysis*) kutsuttua metodia (Henson & Roberts 2006).

Kyselypohjaisen metodimme keskeinen haaste on materiaalin kielellinen ja kulttuurinen käännettävyys. Englannin, japanin, ranskan ja suomen videopelaamista koskevat käsitteistöt eroavat toisistaan paikoittain merkittävästi, mikä vaikuttaa joidenkin vastausten vertailukelpoisuuteen ja tulkinnaan. Annamme myöhemmin keskustelussa erityishuomion

eräille tietoisesti tutkimukseen sisällytetyille käännökseen liittyville potentiaalisille epäkohdille.

Tulokset

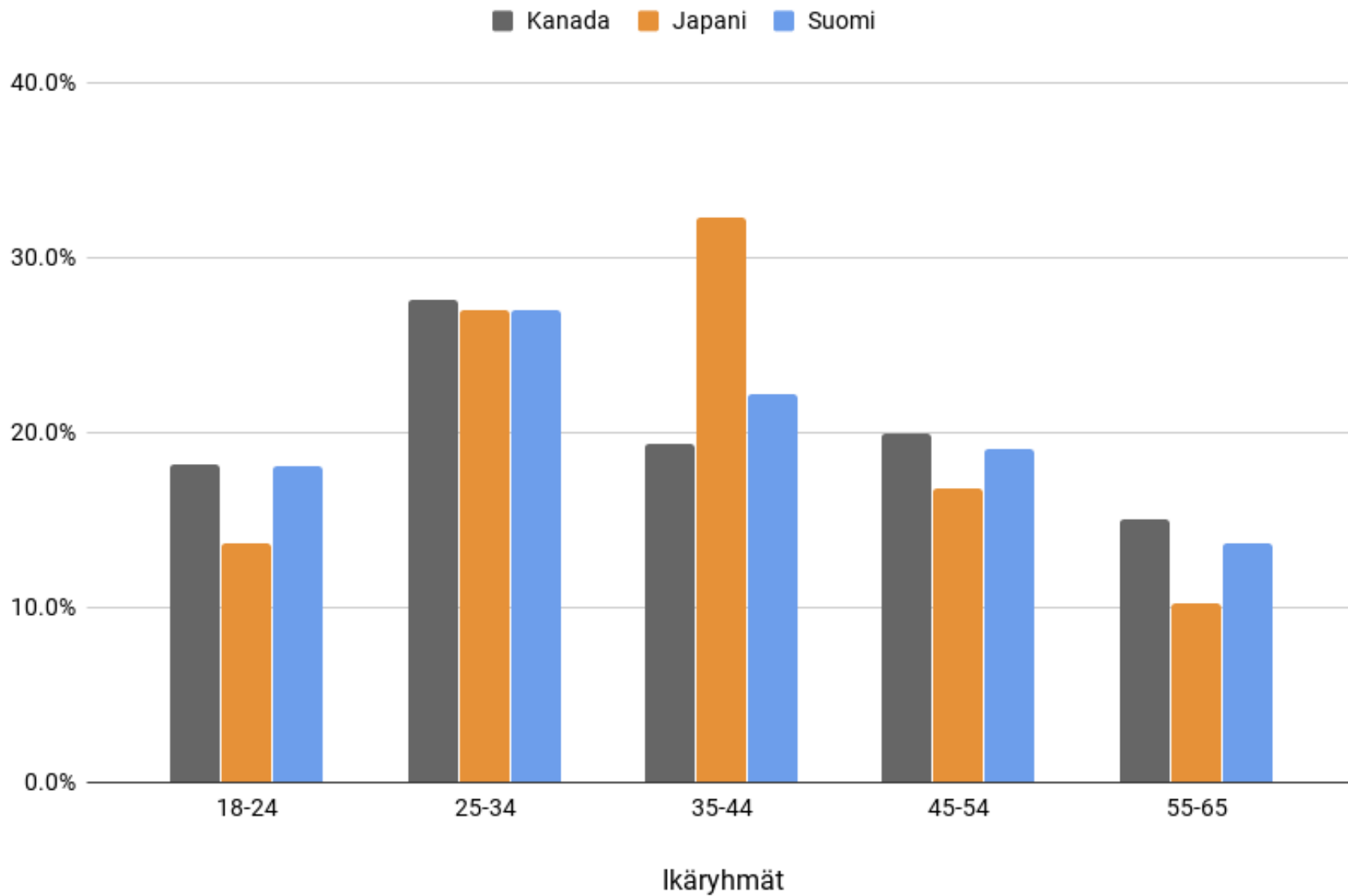
Demografia

Kanadan aineistossa pelaamisesta kiinnostuneiden core-videopelaajien osuus (51,3 %) oli huomattavasti korkeampi kuin Suomen (35,8 %) ja Japanin (37,4 %) aineistoissa. Jokaisessa kolmessa aineistossa naisten prosentuaalinen osuus core-videopelaajien ryhmässä oli selvästi vähäisempi. Esimerkiksi Suomen koko aineistossa naisten osuus oli 50,5%, mutta kiinnostuneiden core-videopelaajien ryhmässä vain 39,5% (ks. taulukko 1).

Vertailtaessa core-videopelaajien jakaantumista eri ikäryhmiin kolmen maan kesken (ks. kuva 1), Suomen ja Kanadan aineistoissa ryhmät ovat varsin samankaltaisia. Japanin aineisto eroaa edellisistä siinä, että Japanissa core-videopelaajia on selvästi eniten 35–44-vuotiaiden ikäryhmässä, kun sekä Suomessa että Kanadassa 25–34-vuotiaat ovat suurin ryhmä. Japanin aineistossa sekä nuorimpien vastaajien (18–24-vuotiaat) että vanhimpien ikäryhmien (45–54- ja 55–65-vuotiaat) osuus core-videopelaajista on pienempi kuin Suomen ja Kanadan aineistossa.²

Suomen (n=315), Japanin (n=440) ja Kanadan (n=678) core-videopelaajaryhmien lisäksi määrittelimme myös kansainväliset core-videopelaajanaisten (n=578), core-videopelaajamiesten (n=853), core-mobiilipelaajien (n=175) sekä core-tietokone- ja konsolipelaajien (n=1258) ryhmät. Kaikkiin näihin ryhmiin kuuluvat vastaajat ilmoittivat olevansa joko kiinnostuneita tai erittäin kiinnostuneita

²Tilastolliset erot ikäjakaumassa saavat myös tukea Khiin neliö -testistä [$df(8)$; $\chi^2 = 29,00$; $p < 0.001$].



Kuva 1. Core-videopelaajien prosentuaalinen jakaantuminen ikäryhmiin Suomen, Japanin ja Kanadan aineistoissa.

videopelien pelaamisesta. Core-mobiilipelaajien ryhmä määriteltiin siten, että sen edustajien peliajasta yli puolet kului freemium- ja premium-mobiilipeleihin. Core-tietokone- ja -konsolipeliryhmään kuuluvilla vastaava aika kului muuhun kuin mobiilipeleihin. Käsikonsoleilla pelaaminen katsottiin tässä tutkimuksessa konsolipelaamisen muodoksi.

Aika ja raha

Ajankäytön suhteen tuloksemme ovat jokseenkin yllätyksellisiä: suomalaiset core-videopelaajat arvioivat käyttävänsä huomattavasti vähemmän aikaa viikoittaiseen pelaamiseen (21,5 h) kuin heidän japanilaiset (28,3 h) ja kanadalaiset (32,7 h) verrokkinsa. Ero on suuri etenkin suhteessa kanadalaisiin, joiden viikkokohtainen arvio tarkoittaa yli 4,5 tunnin päivittäistä videopelaamista; suomalainen core-videopelaaja käyttää päivässä siis keskimäärin reilut 3 tuntia.

Teknologioiden ja pelialustojen suhteen (ks. taulukko 2 ja kuva 2) ajankäyttö eroaa suomalaisten kohdalla eniten siinä, että suomalainen core-videopelaaja kuluttaa selvästi eniten aikaa tietokoneella (n. kolmannes kaikesta videopelaamiseen käytetystä ajasta). Tähän määrään ei ole laskettu mukaan selainpohjaisiin videopeleihin käytettyä aikaa. Muilta osin tilastollisesti merkittävänä yksityiskohtana on mainittava japanilaisten core-videopelaajien käsikonsoleihin käyttämä aika (4,3 h viikossa), mikä on yli kolme kertaa suurempi kuin vastaava luku Suomessa. Tämä poikkeama on linjassa Japanin suurten käsikonsolien myyntilukujen kanssa (CESA 2017) ja vahvistaa Japanin videopelikulttuurin erityispiirretä käsikonsolien suhteen.

Kuvassa 3 on esitetty videopelaajien rahankäytön jakautuminen teknologioiden mukaan eri maissa. Yli 100 €/kk luokkiin kuuluvien vähäisen lukumäärän vuoksi kolme ylintä vastausvaihtoehtoa (6 = 50–100 euroa, 7 = 100–200 euroa, 8

= yli 200 euroa kuukaudessa) on tässä yhteydessä yhdistetty. Yleisesti ottaen on mielenkiintoista huomata, että vaikka tietokonepelaamiseen käytettiin kaikissa maissa keskimäärin enemmän aikaa kuin konsolipelaamiseen, rahaa konsolipelaamiseen käytetään otoksen perusteella enemmän kuin tietokonepelaamiseen. Tämä löydös on samansuuntainen Juniper Research -tutkimusraportissa esiteltujen tulosten kanssa: Pohjois-Amerikassa eniten rahaa käytettiin konsolipelaamiseen, toiseksi eniten mobiilipelaamiseen ja vasta kolmanneksi eniten tietokonepelaamiseen (Foye 2018). Käsikonsolipelaaminen on otoksessamme selkeästi japanilaisin ilmiö myös rahankäytön osalta: japanilaisista vastaajista 7,7 % ilmoittaa käyttävänsä yli 50€ vastaavan summan käsikonsolipelaamiseen kuukausittain, kun suomalaisista vastaajista vain reilut 10 % kertoo yleensäkin käyttävänsä rahaa käsikonsolipelaamiseen.³

Laskimme aineistosta myös arvion core-videopelaajien rahankäytölle. Kuukausittainen rahankulutus tietyllä alustalla määritettiin vastaajan valitseman kategorian alarajan mukaisesti. Kokonaiskulutus saatiin laskemalla yhteen vastaajan kulutus kaikille alustoille. Arvio on varovainen, koska jos videopelaaja käyttää keskimäärin 37 euroa konsolipelaamiseen kuukaudessa, tässä laskelmassa huomioidaan kulutuksesta 20 euroa. Summat ovat toisin sanoen alaspäin harhaisia, mutta harhan systemaattisuudesta johtuen voimme vertailla rahankulutusta valittujen maiden välillä.

Tämän tutkimuksen kannalta erityisen huomattavaa on se, että suomalainen core-videopelaaja on varsin säästäväinen suhteessa japanilaisiin ja kanadalaisiin verrokkeihinsa. Kun Suomessa puolet core-videopelaajista käyttää 2 euroa tai vähemmän kuukaudessa pelaamiseen, on vastaava luku kana-

³Kaikkien alustojen osalta Khiin neliö -testi tukee väitettä maakohtaisista eroista ($p < 0.01$).

	Suomi	Japani	Kanada
N	315	440	678
Tietokoneet	7,0	6,4	8,6
Konsolit	3,9	4,9	6,9
Käsi-konsolit	1,4	4,3	2,9
Freemium mobiilipelit	4,4	6,0	6,9
Premium mobiilipelit	1,6	2,8	2,9
Selainpelit	3,3	3,9	4,5
Yhteensä	21,5	28,3	32,7

Taulukko 2. Suomalaisten, japanilaisten ja kanadalaisien core-videopelaajien tyypillinen viikoittainen pelaamiseen käytetty tuntimäärä jaoteltuna eri teknologioille (alustoille).

dalaisille 6 euroa ja japanilaisille 10 euroa. Vaikka Japanissa rahankäyttö on kautta linjan huomattavasti korkeampaa, ero repeää ylimmän sertiilin (eli eniten pelaamiseen rahaa käyttävän 1 %) kohdalla: tämän luokan alarajalla kulutus on yli kaksinkertainen suomalaisten kulutukseen verrattuna, joka euromääräisesti tarkoittaa yli 300 euroa kuukaudessa.

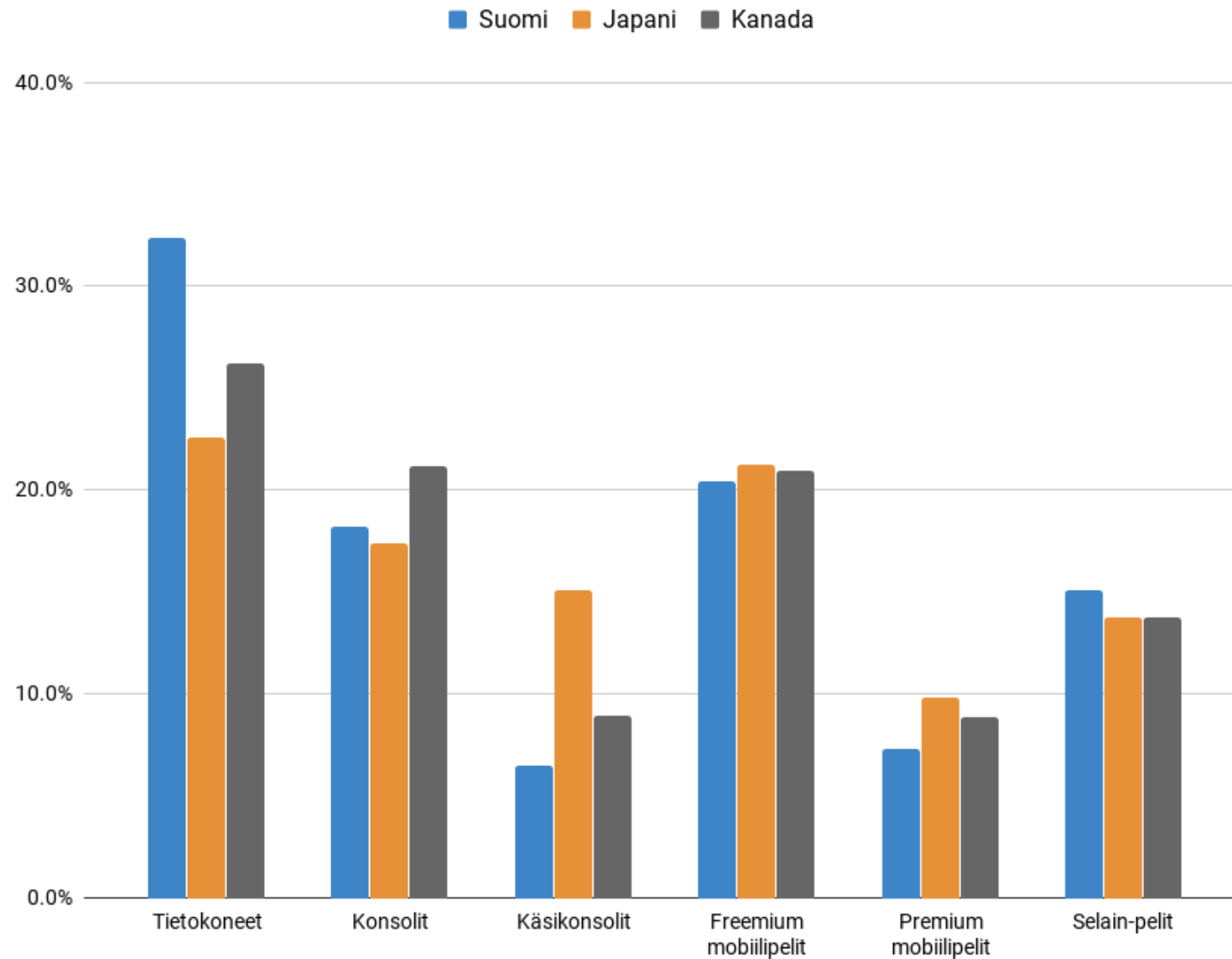
Preferenssit ja motivaatiot

Kysyimme vastaajilta heidän mielikuviaan yksin- ja moninpeluusta erilaisten teknologioiden (alustojen) suhteen. Toteutimme tämän pyytämällä vastaajia arvioimaan viiden videopelikokemuksen mieluisuutta: tietokone- ja konsolipelaaminen yksin, mobiilipelaaminen yksin, tietokone/konsolipelaaminen samassa tilassa ystävien tai tuttavien kanssa, verkkomoninpelaaminen tietokoneella/konsolilla ja mobiilipelien verkkomoninpelaaminen. Vastaajat arvioivat

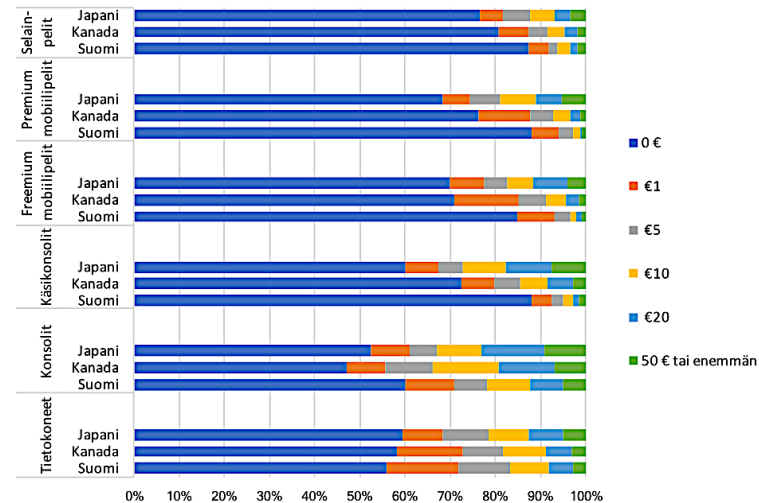
mieluisuutta asteikolla 1–5 (1 = erittäin epämieluisaa, 5 = erittäin mieluisaa). Tulokset on visualisoitu alla (ks. kuva 4).

Yleisesti ottaen erot maiden välillä ovat varsin pienet, ja kaikissa toistuu sama trendi: core-videopelaaja mieltää tietokoneella tai konsolilla tapahtuvan yksinpelaamisen selkeästi mieluisimmaksi videopelaamisen muodoksi. Suomi on tässä suhteessa vielä omassa luokassaan. Tilastollinen analyysi osoittaa, että suomalaisen core-videopelaajan näkemys mobiililaitteilla tapahtuvasta moninpelaamisesta on radikaalisti alhaisempi kuin japanilaisen ja kanadalaisen core-videopelaajan⁴. Lisäksi tietokoneella tai konsolilla tapahtuvan verkkomoninpelaamisen mielekkyys on Suomessa aineiston matalin. Ainoastaan samassa tilassa ystävien tai tutta-

⁴Ryhmäkohtaisten ANOVA-varianssianalyysivertailujen perusteella voidaan todentaa, että suomalaisten ja japanilaisten [$F(1,753) = 53,51$, $p < 0.001$] sekä suomalaisten ja kanadalaisien [$F(1,991) = 64,31$, $p < 0.001$] core-videopelaajien käsitykset eroavat aineistossamme toisistaan tilastollisesti merkitsevällä tavalla.



Kuva 2. Core-videopelaajien ajankäytön jakaantuminen teknologioiden (alustojen) mukaan Suomessa, Japanissa ja Kanadassa.



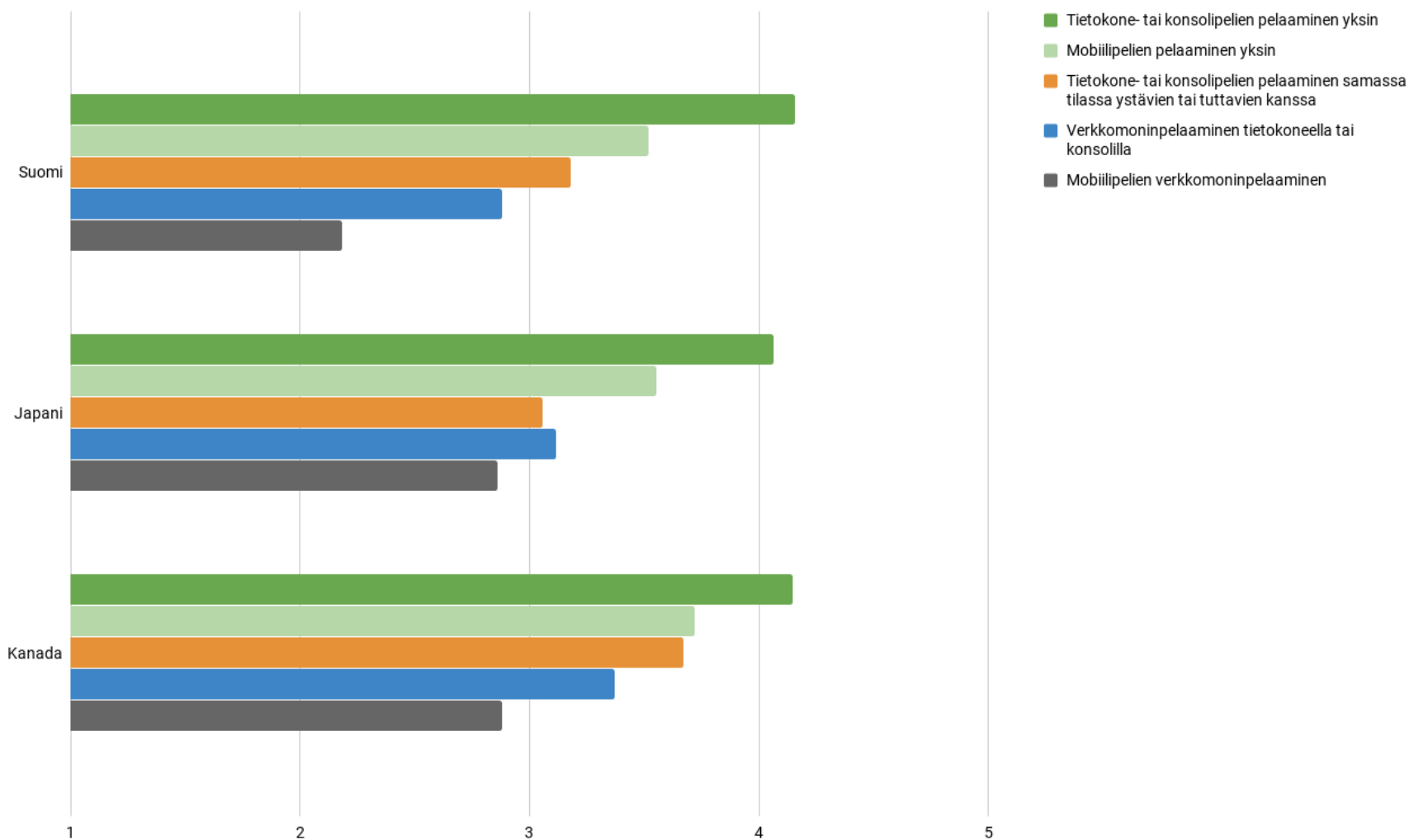
Kuva 3. Core-videopelaajien kuukausittainen rahankäyttö maan ja teknologian (alustan) mukaan.

vien kanssa videopelaaminen koetaan Suomessa hieman mielisemmäksi kuin Japanissa, mikä voi selittyä jälkimmäisen asumismuotojen ja sosiaalisten rakenteiden negatiivisilla vaikutuksilla paikalliseen (koti)moninpelaamiseen.

Seuraavaksi tutkimme sitä, mitkä yksityiskohtaisemmat tekijät motivoivat core-videopelaajia harrastamaan nimenomaista aktiviteettia niinkin aktiivisesti kuin 3,0–4,5 tuntia päivässä. Tarjosimme vastaajille seitsemän videopelaamiseen potentiaalisesti kannustavaa tekijää (hauskuus, rentoutuminen, omaehtoisuus, haasteet, uppoutuminen, voittaminen ja tunnekokemukset), minkä lisäksi otimme mukaan myös yllä tarkastelemamme sosiaalisuuden (yhdessä pelaaminen) vahvistamaan ja selkeyttämään aiempia löydöksiä. Käytimme jälleen asteikkoa 1–5 (1 = täysin merkityksetön motivaatiotekijä, 5 = erittäin tärkeä motivaatiotekijä). Visualisoimme da-

tan alla (ks. taulukko 3). Valitut motivaatiokysymykset perustuivat aiempaan aihealuetta käsittelevään kirjallisuuteen (ks. De Grove ym. 2016; Hamari & Keronen 2017; Przybylski ym. 2010; Sherry ym. 2006; Yee 2006, Yee ym. 2012).

Tässä tutkitut motivaatiot osoittautuivat keskeisimmiksi suomalaisista core-videopelaajaa identifioiviksi muuttujiksi. Siinä missä Japanin ja Kanadan core-videopelaajat erosivat huomattavasti sosiaalisuuden suhteen (kanadalaisille yhdessä pelaaminen oli tärkeämpää) ja jonkin verran tunteiden suhteen (japanilaisille tunteiden kokeminen oli tärkeämpää), suomalaiselle core-videopelaajalle sosiaalisuuden motivoiva funktio on lähes kokonaisen yksikön verran kanadalaista alhaisempi ja tunteiden kokeminen puoli yksikköä alhaisempi kuin japanilaisilla. Hieman yllättävästi myös haasteellisuus, uppoutuminen ja voittaminen motivoivat Suomessa vähem-



Kuva 4. Suomalaisten, japanilaisten ja kanadalaisten core-videopelaajien mielikuvat yksin- ja moninpelaamisen mieltymyksestä tietokone- ja konsoli- sekä mobiilialustoilla (1 = erittäin epämieluisaa, 5 = erittäin mieluisaa).

	Suomi	Japani	Kanada	Miehet	Naiset	Mobiilipelaajat	Pc- ja konsolipelaajat
Hauskuus	4,2	4,2	4,5	4,3	4,4	4,3	4,3
Rentoutuminen	4,0	3,8	4,2	3,9	4,1	4,0	4,0
Omaehtoisuus	3,7	3,8	3,7	3,6	3,3	3,0	3,5
Haasteet	3,4	3,5	3,9	3,7	3,7	3,6	3,7
Uppoutuminen	3,4	3,7	3,6	3,7	3,5	3,1	3,7
Voittaminen	3,1	3,4	3,3	3,5	3,0	3,0	3,3
Tunteet	3,0	3,5	3,2	3,3	3,1	2,8	3,3
Yhdessä pelaaminen	2,5	2,9	3,3	3,0	2,9	2,5	3,0

Taulukko 3. Motivaatiotekijöiden merkitys pelaamisesta kiinnostuneiden ryhmien peliharrastuksen kannalta. Esitetyt arvot ovat ryhmäkohtaisten vastausten keskiarvoja viisiportaisella asteikolla. Tulosten havainnollistamisessa on hyödynnetty väriskaalaa punaisesta vihreään, missä punainen viittaa kunkin vastaajaryhmän alhaisimpaan keskimääräiseen arvoon ja vihreä korkeimpaan keskimääräiseen arvoon.

män kuin Japanissa ja Kanadassa; tämän sijaan suomalainen core-videopelaaja arvostaa harrastuksessaan yksinkertaisesti hauskanpitoa ja rentoutumista.

Toteutimme lisäksi vastaajaryhmien motivaatiotekijöiden välisen vertailun motivaatioprofiilien⁵ avulla. Sisällytimme kolmen maan core-videopelaajien lisäksi analyysiin myös sukupuolikohtaisen sekä mobiili- ja tietokone/konsolipelaajien motivaatioprofiilien tarkastelun.

Teimme motivaatioille lisäksi tarkentavan tilastoanalyysin. Analyysi vahvisti, että ryhmien välillä oli tilastollisesti

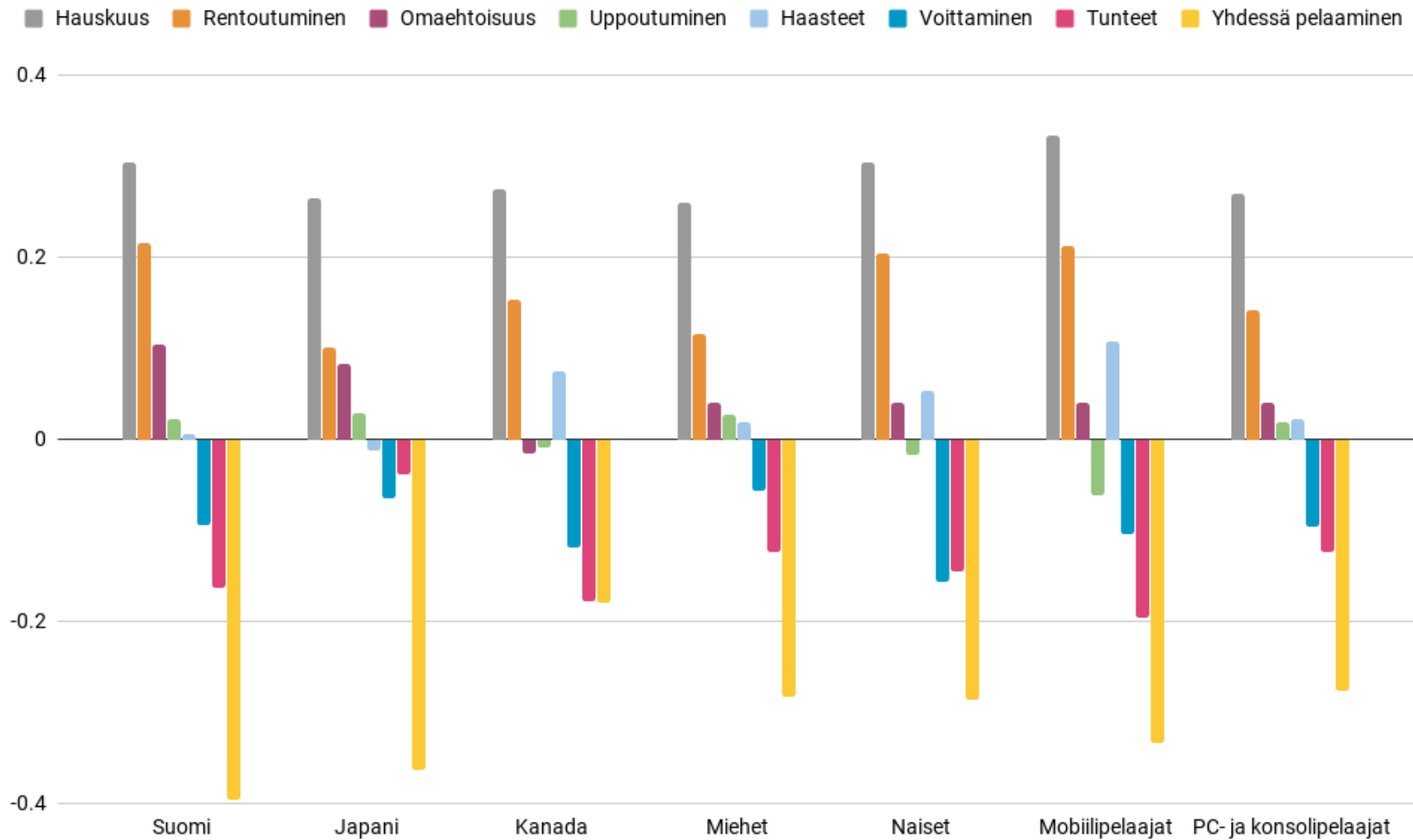
⁵Motivaatioprofiilit saatiin esille aineistosta toteuttamalla z-standardointi eli suhteuttamalla yksittäisten vastausten poikkeama vastausten keskihajontaan jokaisen kyselyvastaajan tasolla. Näin voitiin tarkastella kunkin vastaajan motivaatioprofiilia eroteltuna kyseisen vastaajan yleisestä motivoituneisuuden tasosta.

merkitseviä eroja⁶. Tulosten tarkentava vertailu kuitenkin tuotti täsmällisemmän tiedon siitä, että kanadalaiset ja japanilaiset core-videopelaajat eivät eronneet tässä suhteessa toisistaan, mutta molemmat poikkesivat suomalaisista core-videopelaajista⁷. Suomalaisten core-videopelaajien keskimääräinen motivaatiovastaus kahdeksaan asetettuun kysymykseen oli 3,41, kun vastaava arvo japanilaisten kohdalla oli 3,59 ja kanadalaisten 3,70. Esitämme standardoitujen ryhmien vertailun alla (ks. kuva 5).

Kuvassa 5 esitettyjen motivaatioprofiilien vertailu osoittaa erilaisten motivaatiotekijöiden suhteellisen painon kun-

⁶ANOVA-analyysin tulos: $[F(2, 1430) = 16,40, p < 0.001]$.

⁷Sovelsimme tässä Bonferroni-testiä, jota käytetään monivertailuasetelmissa kunkin yksittäisen vertailun merkitsevyystason selvittämiseksi.



Kuva 5. Core-videopelaajien motivaatioprofiilien vertailu maan, sukupuolen sekä tietokone/konsoli- ja mobiilialustalla pelaamisen mukaan, tarkasteluina normeerattujen (standardoitujen) arvojen mukaan. Motivoituneisuuden keskiarvot: Suomi 3,41, Japani 3,59, Kanada 3,70, miehet 3,64, naiset 3,54, mobiilipelaajat 3,34 ja tietokone/konsolipelaajat 3,64.

kin tarkasteluryhmän sisällä. Havaitsemme tästä vertailusta kaikkien maiden motivaatioprofiilien samankaltaisuuden. Suomen ja Japanin core-videopelaajat ovat keskenään vastaavia siinä, että molemmissa ryhmissä omaehtoinen päätöksenteko, itsenäinen toiminta ja uppoutuminen painavat samalla tavalla. Kanadan core-videopelaajien motivaatioprofiili muistuttaa haasteiden merkityksen osalta enemmän core-naisvideopelaajien ja core-mobiilipelaajien profiileja kuin Suomen tai Japanin core-videopelaajia. Core-miesvideopelaajien motivaatioprofiili on taas hyvin samankaltainen core-tietokone/konsolipelaajien profiilin kanssa.

Kaikkien profiilien tarkastelussa japanilaisten core-videopelaajien mieltymys tunteisiin nousee esiin poikkeavalla tavalla, vaikka Japanin datassakin tämä motivaatiotekijä kannustaa videopelaamiseen varsin maltillisesti, kuten Taulukosta 3 voidaan havaita. Vastaavalla ainutlaatuisella tavalla yhdessä pelaaminen nousee Kanadan datassa paljon muita ryhmiä merkityksellisemmäksi, vaikka tämä seikka motivoi kanadalaisiakin core-videopelaajia suhteessa varsin vähän.

Saavuttaaksemme yhä paremman käsityksen core-videopelaajien eroista, päädyimme vertailemaan myös vastaajien käsityksiä ”hyvästä” videopelistä Vahlon (2018, 211–217) kehittämän mittarin avulla. Vahlo (ibid.) toteutti eksploratiivisen faktorianalyysin kysymyssarjalle, jossa vastaajia pyydettiin määrittelemään, kuinka tärkeitä 16 videopeleissä toistuvaa piirrettä ovat sen koetulle laadulle (viisiportainen Likert-asteikko, 1 = täysin merkityksetöntä, 5 = erittäin tärkeää). Suomalaisia ja tanskalaisia edustavan datan (N = 1718) analyysi paljasti kolme latenttia ”hyvän” videopelin ulottuvuutta: kertomuksellisuus (*diegetic*), pelillisuus (*ludic*) ja todenmukaisuus (*verisimilitude*). Vahlon esittämiä faktoreita voidaan pitää yhdenmukaisina Ermin ja

Mäyrän (2007) argumentoiman pelimieltymystä kuvaavan mallin kanssa. Ermin ja Mäyrän mukaan lapset määrittävät miellyttävää pelikokemusta fantasian, haasteiden ja audiovisuaalisen ulottuvuuden mukaisesti. Sisällytimme Suomen, Japanin ja Kanadan kyselyyn 11 alkuperäisestä kysymyksestä ja kehitimme neljä uutta kysymystä täydentämään Vahlon (ibid.) analyysin paljastamia latentteja faktoreita.

Toteutimme 15-kohtaiselle kysymyssarjalle eksploratiivisen faktorianalyysin selvittääksemme, löytyykö Vahlon (ibid.) argumentoimia kolmea latenttia ulottuvuutta myös suomalaisen, kanadalaisen ja japanilaisten vastaajien tavoissa arvottaa hyviä videopelejä.⁸ Faktorianalyysin tukena käyttämiemme testien⁹ mukaan 15-kohtainen kysymyssarja koostui kolmesta latentista ulottuvuudesta. Kaikki kysymykset latautuvat yhdelle ja vain yhdelle faktorille, kun kriteerinä käytettiin vahvaa >.50 latausta (ks. taulukko 4).

Aineistomme mukaan suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset videopelaajat (N=3379) hahmottavat hyviksi kokemiaan ominaisuuksia videopelissä kolmen ulottuvuuden kautta. Näitä ulottuvuuksia voidaan kuvata Vahlon (2018) mallin mukaisesti todenmukaisuudeksi, kertomuksellisuudeksi ja pelillisyydeksi. Selvitimme seuraavaksi, miten core-videopelaajat kolmessa maassa erosivat ”hyvän” videopelin suhteen. Sisällytimme tähän analyysiin jälleen myös suku-

⁸Hyödynsimme faktorianalyysissa promax-rotatointimenetelmää usein käytetyn varimax-menetelmän sijasta, sillä jälkimmäinen menetelmä ei salli faktoreiden korreloida keskenään. Voimme kuitenkin olettaa, että videopelien hyvien ominaisuuksien arvostuksen ulottuvuudet korreloivat keskenään ja promax-menetelmä ottaa tämän asiantilan huomioon.

⁹Tunnistimme latenttien faktorien määrän käyttämällä PA-analyysia (parallel analysis: Henson ja Roberts 2006) sekä Velicerin MAP-testiä (Minimum Average Partial).

	Todenmukaisuus	Kertomuksellisuus	Pelillisuus	KA
Pelissä on kiinnostava teema ja vaikuttava tarina		0,583		3,4
Pelissä on tunnelmaan sopiva ja tunteita herättävä pelimusiikki		0,733		3,1
Pelissä on sykehdyttävä pelimaailma, jossa haluaa viettää aikaa		0,728		3,3
Pelin tyyli on taiteellinen (esim. anime-henkinen, persoonallinen tai piirrosmainen)		0,605		2,9
Pelissä on uskottavat ja persoonalliset pelihahmot joihin voi samaistua		0,731		3,0
Peli etenee sopivalla tavalla ja vauhdilla			0,618	3,5
Peli palkitsee onnistumisesta ja etenemisestä			0,703	3,4
Pelissä on sopiva vaikeustaso			0,836	3,7
Voin asettaa itselleni pelissä tavoitteita ja onnistua niissä			0,546	3,2
Peli pysyy vaativana ja haastavana pelin edetessä			0,751	3,5
Pelissä on teknisesti huipputason grafiikka	0,713			3,2
Pelissä on hienoja elokuvamaisia kohtauksia	0,676			2,9
Pelin grafiikka on mahdollisimman realistista tai todenmukaista	0,860			3,1
Peli näyttää ja kuulostaa aidommalta kuin mikään peli aikaisemmin	0,854			3,0
Luonnonlait eli fysiikan lait ovat pelissä todenmukaisia ja aidon tuntuisia	0,698			3,0
Cronbachin alfa	0,928	0,902	0,889	

Taulukko 4. Videopelien hyvien ominaisuuksien arvostuksen kolme ulottuvuutta Suomen, Japanin ja Kanadan aineistossa (N=3379). Esitämme taulukossa kysymyskohtaiset faktorilataukset sekä kaikkien vastaajien keskiarvon (KA).

puolten sekä mobiilipelaajien ja tietokone- ja konsolipelaajien mieltymysten tarkastelun (ks. kuva 6).

Kuvassa 6 on esitetty ”hyvän” videopelin ominaisuuksien faktoritason eli ylätasoin vertailun tuloksia. Kun tarkastelemme faktoreille latautuneiden yksittäisten muuttujien eli yksittäisiin kysymyksiin annettujen vastausten välisiä eroja (ks. taulukko 4), huomaamme, että suomalaisten core-videopelaajien mielestä *sopiva vaikeustaso* (ka. 4,1) on tärkein ominaisuus hyvälle videopelille. Toiseksi ja kolmanneksi tärkeintä on se, että videopeli *palkitsee onnistumisesta* (ka. 3,8) ja että peli *etenee sopivalla vauhdilla ja tavalla* (ka. 3,8). Myös kanadalaisten mielestä *sopiva vaikeustaso* on hyvän videopelin tärkein ominaisuus (ka. 4,1). Toiseksi tärkeintä kanadalaisille on videopelin *pysyminen vaativana ja haastavana* (ka. 4,0) ja että siinä on *kiinnostava teema ja tarina* (ka. 4,0). Japanilaisten mielestä videopelin *sykähdyttävä pelimaailma* on sen tärkein ominaisuus (ka. 3,9). *Eteneminen sopivalla vauhdilla ja tavalla* (ka. 3,8) ja se, että videopelissä on *kiinnostava teema ja tarina* (ka. 3,8) ovat japanilaisille toiseksi ja kolmanneksi tärkeimmät kriteerit.

Core-videopelaajanaiset (n=578, yhdistetty Suomen, Japanin ja Kanadan data) arvostavat pelillisyyttä yhtä paljon kuin miehet (n=853), mutta kertomuksellisuutta ja audiovisuaalista todenmukaisuutta huomattavasti miehiä vähemmän. Mobiilipelejä enemmän pelaavien core-videopelaajien (n=175) kohdalla pelillisuus on niin ikään varsin selvästi tärkein ulottuvuus hyvälle videopelille. Sen sijaan pääasiassa tietokone- ja konsolipelejä pelaavien core-videopelaajien (n=1258) ryhmässä videopelien kertomuksellisuuden kuten myös audiovisuaalisen todenmukaisuudenkin merkitys korostuu.

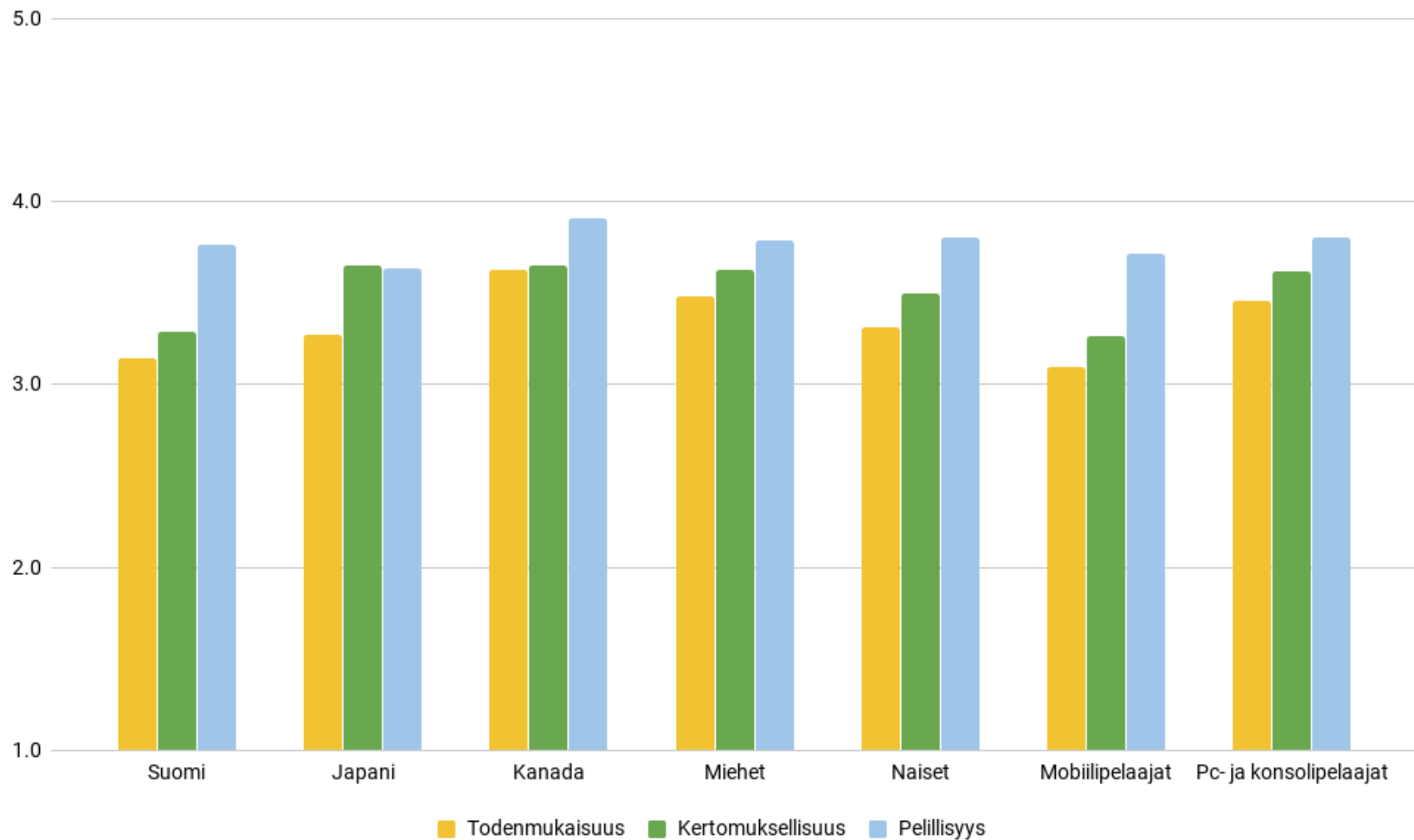
Lajityypit

Koska core-videopelaajien erojen demografisten muuttujien, ajan- ja rahankäytön sekä preferenssien ja motivaatioiden suhteen voidaan olettaa heijastavan näiden lajityyppien kohdistuvia mieltymyksiä, kysyimme lopuksi vastaajilta myös lajityyppikohtaisia kulutustottumuksia. Käytössä oli jälleen viisiportainen Likert-asteikko, jonka myötä kysyimme vastaajien lajityyppien kulutuksen määrää (1 = en lainkaan, 5 = erittäin paljon). Lajityyppien listaus koottiin perehtymällä Wikipedian, sekä suosittujen videopelimarkkinapaikkojen ja -tietokantojen käyttämiin luokittelutapoihin. Sovelsimme tätä lähestymistapaa, koska tavoitteenamme oli, että mahdollisimman moni kyselyvastaaja osaisi vastata esitetäviin lajityyppikysymyksiin.

Standardoimme lajityyppien kulutusten arvot maiden välisen eroavaisuuksien vertailemiseksi¹⁰. Esitämme Taulukossa 5 tulosten visualisoinnin. Taulukon alimmalla rivillä on kaikkien lajityyppien kulutuksen keskiarvo. Suomen aineistossa kaikkien lajityyppien keskiarvo oli alhaisin (1,96) ja Kanadan aineistossa korkein (2,47). Japanin aineistossa lajityyppien keskimääräisen kulutuksen lukema asettui Suomen ja Kanadan välimaastoon (2,17). Tilastanalyysi osoitti, että maiden väliset erot lajityyppien pelaamisen määrässä olivat tilastollisesti merkitseviä. Teimme yksisuuntaisen varianssianalyysin selvittääksemme olivatko maiden väliset erot lajityyppien pelaamisen määrässä tilastollisesti merkitseviä. Maiden väliset erot olivat tilastollisesti erittäin merkitseviä kaikkien kolmen maakohtaisen ryhmän välillä.¹¹ Sisällytimme Taulukon 5 ver-

¹⁰Sovelsimme tässä samaa menettelytapaa, jota käytimme aiemmin motivaatioprofiilien kanssa.

¹¹Yksisuuntaisen varianssianalyysin (ANOVA) tulos: [F(2, 1430) = 40,66, p < 0.001]. Bonferroni-testi osoitti erojen olevan merkitseviä kaikkien yksittäisten ryhmävertailujen välillä (Suomi–Kanada, Suomi–Japani ja Japani–Kanada).



Kuva 6. "Hyvän" videopelin ominaisuuksien vertailu maan, sukupuolen, tietokone/konsoli-alustan ja mobiilialustan mukaan core-videopelaajien ryhmässä.

tailuun mukaan myös core-mies- ja core-naisvideopelaajien sekä core-mobiilipelaajien ja core-tietokone- ja konsolipelaajien lajityyppiprofiilien vertailun.

Kaikkiaan core-videopelaajien erot kansallisuuksien suhteen ilmenivät lajityyppien kautta yllättävän vaimeasti. Vaikka joidakin eroja on mahdollista mainita (esim. ainoastaan Japanissa roolipelaaminen on suosituin lajityyppi), mikään yksittäisistä lajityypeistä ei nouse suomalaista core-videopelaajaa selkeästi identifioivaksi genreksi. Normeeratun tarkastelun myötä jokaisesta maasta voidaan kuitenkin tunnistaa eräänlainen 0-lajityyppi (Suomessa ja Kanadassa urheilupelit, Japanissa strategiapelit), mikä mahdollistaa kyseisen maan lajityyppipreferenssien tarkastelun ”tiheyden” suhteen (eli kuinka paljon eri maiden lajityyppipreferensseissä on yleisesti variaatiota).

Normeerattu tarkastelu paljastaa japanilaisen core-videopelaamisen suomalaista ja kanadalaisista kapeamman kärjen. Ainoastaan roolipelit ja puzzlet asettuvat Japanin core-videopelaajan tottumuksissa selvästi yli standardikeskipisteen, ja kaikkiaan vain viittä lajityyppiä pelataan keskipisteen paikkaa pitäviä strategiapelejä enemmän. Suomessa ja Kanadassa sen sijaan pelataan peräti yhdeksää lajityyppiä normeerauksen kautta paljastunutta 0-lajityyppiä enemmän. Vastausten keskittäminen paljastaa myös core-videopelaamisen samankaltaisuuden Kanadassa ja Suomessa: näiden kahden maan lajityyppimieltymykset ovat lähestulkoon identtiset.

Lajityyppien pelaamiskäytänteiden vertailua hankaloittavat aiemmin mainitut kielelliset ja kulttuuriset tekijät. Vaikka annoimme vastaajille mahdollisuuden arvioida esimerkiksi visual novel -pelit omana lajityyppinä, ilmeisen moni japanilaisista vastaajista laski näihin käyttämänsä ajan joko (seurustelu)simulaatioiden, seikkailupelien tai roolipelien luok-

kiin. Vastaavasti ”seikkailupelin” käsite kattaa Japanissa niin ikään myös *Minecraftin* sekä muita vastaavia videopelejä (CE-SA 2017), mikä tekee kyseisen lajityypin kansainvälisestä vertailusta varsin hankalaa. Toisena tähän asiakokonaisuuteen liittyvänä seikkana voidaan pitää japanilaisen kääntäjämme toteamusta siitä, ettei Japanin videopelikulttuurissa käytetä ”tasohyppelyn” nimikettä samalla tavalla kuin länsimaissa. Päätimme näin ollen siirtää lajityyppettä koskevan tarkemman analyysin jatkotutkimuksen aiheeksi.

Mielenkiintoisesti sukupuolten sekä pääasiallisen alustan välinen vertailu osoittaa, että sukupuoli ja videopelaamiseen käytetty teknologia ovat aineistossamme kulttuurista taustaa voimakkaammin yhteydessä lajityyppien suosioon. Tämä seikka näkyy erityisesti puzzle-videopelien kohdalla. Pelkän maakohtaisen vertailun perusteella vaikuttaisi siltä, että kaikki suomalaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat pelaivat puzzle-pelejä enemmän kuin muita lajityyppettä, ja japanilaisetkin pelaivat näitä pelejä toiseksi eniten heti roolipelien jälkeen. Sukupuolten ja alustojen valossa tehty core-videopelaamisen tarkempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, että puzzlejen ratkominen on erityisesti naisvideopelaajien ja mobiilipelaajien suosiossa (ks. Greenberg ym. 2010). Core-miesvideopelaajien ryhmässä puzzlet olivat vasta neljänneksi suosituin lajityyppi.

Keskustelu

Koska emme kyenneet löytämään aiempaa luotettavaa määrällistä tutkimusta videopelaamisen kansallisista eroista (saati Japanin, Kanadan ja Suomen välisistä eroista), tämä keskusteluosuus nojaa pitkälti alussa esittämiemme tutkimusongelmien käsittelyyn. Huomautamme, että olisi tietysti kiehtovaa reflektoida tuloksia kyseessä oleviin kansallisiin liitettyihin stereotypioihin, mutta koska nimenomaiset stereo-

Lajityyppi	Suomi	Japani	Kanada	Miehet	Naiset	Mobiilipelaajat	PC- ja konsolipelaajat
Puzzle-pelit	0,24	0,14	0,19	0,08	0,34	0,38	0,16
Toimintaseikkailupelit	0,12	0,05	0,09	0,11	0,05	0,04	0,09
Roolipelit	0,11	0,22	0,07	0,15	0,08	0,10	0,13
Toimintapelit	0,09	0,02	0,10	0,13	-0,01	-0,01	0,08
Tasohyppelypelit	0,04	-0,03	0,05	0,01	0,05	0,02	0,02
Seikkailupelit	0,03	-0,01	0,01	0,02	0,00	-0,03	0,02
Rallipelit	0,03	-0,02	0,03	0,04	-0,01	0,01	0,02
Strategiapelit	0,02	0,00	0,03	0,05	-0,04	0,01	0,02
Simulaatiot	0,02	0,03	0,02	0,01	0,04	0,06	0,02
Urheilupelit	0,00	-0,02	0,00	0,04	-0,07	-0,05	0,00
Tappelupelit	-0,07	-0,04	-0,06	-0,03	-0,09	-0,08	-0,05
Sandbox-pelit	-0,07	-0,05	-0,06	-0,06	-0,06	-0,08	-0,06
Tanssi- ja laulupelit	-0,10	-0,07	-0,10	-0,13	-0,03	-0,03	-0,09
Shoot 'em up	-0,10	-0,05	-0,07	-0,05	-0,11	-0,10	-0,07
Hyötypelit	-0,10	-0,03	-0,05	-0,10	0,01	-0,02	-0,06
Visuaaliset novellit	-0,11	-0,06	-0,12	-0,10	-0,09	-0,11	-0,10
Eläintenhoitopelit	-0,14	-0,08	-0,13	-0,16	-0,06	-0,09	-0,12
Kaikkien lajityyppien standardoimaton keskiarvo	1,96	2,17	2,47	2,36	2,13	1,83	2,33

Taulukko 5. Core-videopelaajien lajityyppikohtainen kulutus Suomen, Japanin ja Kanadan aineistossa, sekä sukupuolen ja pelialustan mukaan tarkasteltuna. Kysymyksenasetteluna: "Kuinka paljon pelaat eri lajityyppejä?" ja asteikkona 5-Likert (1 = en lainkaan, 5 = erittäin paljon). Arvot on esitetty normeerattuna maiden välisen vertailun mahdollistamiseksi.

typiat ovat jokseenkin tieteellisesti todentamattomia ja harvoin ajan tasalla jatkuvan yhteiskunnallisen muutoksen kanssa, rajaamme tämän keskustelun pääosin artikkelimme ulkopuolelle.

Ensimmäisen tutkimuskysymyksemme osalta voidaan todeta, että core-videopelaajat erosivat toisistaan maakohtaisessa tarkastelussa, ja että japanilainen core-videopelaaja erosi tässä suhteessa merkittävästi sekä suomalaisesta että kanadalaisesta verrokistaan. Japanilainen core-videopelaaja erosi suomalaisesta ja kanadalaisesta jo ikäjakauman suhteen: sekä Suomessa että Kanadassa 25–34-vuotiaat olivat suurin core-videopelaajien ryhmä, mutta Japanissa core-videopelaajista suurin osa sijoittui 34–44 vuoden ikähaarukkaan. Emme löydä tälle eroavaisuudelle tyhjentävää selitystä, joskin Japanin keskeinen asema videopelitoiminnan pioneerimaana varmasti vaikuttaa tilanteeseen: vahva 1970-luvulle ulottuva pelihallien historia, Nintendon 1980-luvulla popularisoima konsolipelaaminen ja mukana kulkevien pelilaitteiden suosio jo 1990-luvulla paljon ennen älypuhelinbuumia (käsikonsolit) ovat mahdollisesti kouluttaneet Japanin 1970- ja 1980-luvuilla syntyneestä sukupolvesta videopelaamiseen positiivisesti suhtautuvan ryhmän, jonka intohimo harrastusta kohtaan ylittää jopa nuorempien vastaavan (ks. Sheff 1993; Jones & Thiruvathukal 2012).

Toinen tutkimuskysymyksemme oli, näyttäytykö core-videopelaaminen Suomessa, Japanissa ja Kanadassa samanlaisena ilmiönä pelattujen lajityyppien, käytettyjen teknologioiden ja kulutetun rahan suhteen. Japanin core-videopelaaja erottui merkittävästi ajan- ja rahankäytön suhteen. Vaikka Kanadassa aikaa käytettiin videopelaamiseen selkeästi eniten, suurin teknologia- ja alustakohtainen ero löytyi japanilaisen core-videopelaajan käsikonsoleihin käyttämästä ajasta, joka oli lähes yhtä suuri kuin Suomen ja Ka-

nadan vastaavat luvut yhteensä. Tämä vastaa vallitsevaa näkemystä siitä, että Japanin videopelikulttuurin omalaatuisuus nivoutuu tiukasti aktiiviseen käsikonsolipelaamiseen (vrt. Lee ym. 2002). Lisäksi on huomattavaa, että Suomessa tietokonepelaaminen oli selkeästi suosituin videopelaamisen muoto ja käsikonsolipelaaminen selkeästi epäsuosituin. Tässä suhteessa suomalainen core-videopelaaja niin ikään erosi Japanin vastaavasta merkittävästi ja vähemmän kuin kanadalainen core-videopelaaja.

Sama päti myös rahankäyttöön: siinä missä japanilainen core-videopelaaja kulutti kuukaudessa videopelaamiseen keskimäärin 10 euroa ja kanadalainen 6 euroa, suomalainen kulutti vaivaiset 2 euroa. Tämä selittyy osittain yllämainitun käsikonsolipelaamisen poikkeuksellisesta asemasta Japanissa: japanilaisten käsikonsoleihin käyttämä raha ei ilmeisesti vaikuta heidän muuhun videopelaamiseen käyttämäänsä rahamäärään (vrt. Lee 2008). Tuloksemme on yhtenäinen Eedar-raportin kanssa (Eedar 2015), jonka mukaan japanilaiset käyttivät yhtä paljon aikaa mobiilipelien pelaamiseen kuin kanadalaisetkin (noin 3,5 tuntia viikossa koko populaation tarkastelussa), mutta rahaa kolme kertaa kanadalaisia enemmän. Saman raportin mukaan japanilaiset käyttivät mobiilipeleihin 9,39 dollaria kuussa, kun kanadalaisten ja yhdysvaltalaisen keskiarvo oli 3,3 dollaria.

Taloudellisesta näkökulmasta on kuitenkin pidettävä mielessä edelleen se, että core-videopelaaja käyttää myös Suomessa enemmän rahaa kotikonsoleihin kuin kotitietokoneisiin tai mobiilipeleihin. Tässä selittävinä tekijöinä saattavat toimia yksittäisen videopelin korkea hankintahinta sekä videopelaajien ikä: aineistossamme suurimmat core-videopelaajien ryhmät sijoittuivat 25–54 vuoden ikähaarukkaan (joka eroaa Pelaajabarometrin aktiivisten pelaajien 10–19 vuotiaiden johtoryhmästä). Kotikonsoleilla pelaavat aikuiset ovat ilmeisesti

valmiita käyttämään harrastukseen rahaa huomattavasti suhteessa siihen käytettyyn aikaan.

Teknologiakohtainen analyysi implikoi suomalaisen core-videopelaajan muistuttavan hyvin läheisesti Kanadan vastaavaa, ja kuten aiemmin jo mainittu, tässä yhteydessä japanilainen core-videopelaaja erottuu molemmista verrokeistaan selkeästi käsikonsolipelaamisen kautta. Suomen teknologiseksi erityispiirteeksi noussut pöytätietokonepelaaminen (johon maan core-videopelaajat käyttävät peräti kolmanneksen peliajastaan) on sekin lähempänä Kanadan lukuja (n. neljäsnes peliajasta) kuin Japanin lukuja (n. viidennes peliajasta).

Siinä missä Japanin core-videopelaamisen ydin keskittyi viiden pelilajityypin joukkoon, Suomessa ja Kanadassa pelataan aktiivisesti peräti yhdeksää lajityyppiä (ns. 0-tyyppiä enemmän). Suomessa ja Kanadassa core-videopelaajien lajityyppimieltymykset olivat myös enemmän toistensa kaltaisia suhteessa Japanin vastaaviin. Lajityyppimieltymysten kattava analyysi edellyttäisi kuitenkin täydentävää aineistonkeruuta, jonka avulla voitaisiin saada parempi käsitys mm. eri lajityyppinimikkeiden kieli- ja kulttuurisidonnaisuudesta (vrt. Arjoranta 2011; Karhulahti 2011; Yoon & Cheon 2014).

Esitimme kolmantena tutkimuskysymyksenä, ovatko suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat motivoituneet pelaamaan samoista syistä ja arvostavatko he videopeleissä samankaltaisia seikkoja. Suomalainen core-videopelaaja oli tyypillisesti heikosti motivoitunut pelaamaan yhdessä muiden kanssa. Tämä päti niin mobiilipelaamiseen kuin verkkomoninpelaamiseenkin, joskin kotona samassa tilassa muiden kanssa pelaaminen oli suomalaisten mielestä hiukan motivoivampaa kuin japanilaisten mielestä. Myös japanilainen core-videopelaaja nautti kuitenkin selvästi vähemmän muiden seurasta kuin omastaan.

Suomalaiset core-videopelaajat arvostavat pelillisyyttä (esim.

pelin sopiva vaikeustaso, mahdollisuus asettaa pelissä omia tavoitteita ja onnistua niissä, jatkuvan progression kokemus, haastavuuden pysyvyys) suhteessa enemmän kuin japanilaiset tai kanadalaiset core-videopelaajat. Kanadalaiset antoivat tasaisesti arvoa myös kertomuksellisuudelle ja todenmukaisuudelle, ja japanilaiset arvostivat kertomuksellisuutta jopa pelillisyyttä enemmän. Suomalaisille core-videopelaajille hyvän videopelin profiili näyttäytyy hyvin samankaltaisena kuin core-mobiilipelaajille (ks. kuva 6).

Suomalaisten core-videopelaajien varsin selvä pelillisyyden arvostus ei kuitenkaan ollut vahvasti yhteydessä haasteiden takia pelaamiseen. Sen sijaan ”Pelaan koska voin toimia peleissä omaehtoisesti” -motivaatiotekijä korostui sekä Suomen että Japanin aineistossa. Vaikuttaa siis siltä, että suomalaiset core-videopelaajat arvostavat ansiokasta pelillisyyttä siksi, että hyvä suunnittelu mahdollistaa laaja-alaisia toimijuuden kokemuksia. Japanilaisten core-videopelaajien kohdalla tarinavetoisuuden mahdollistama omaehtoisuuden kokemus taas näyttäisi olevan erityisen merkityksellistä. Tämä jälkimmäinen omaehtoisuuden muoto ei välttämättä liity pätevään vuorovaikutussuunnitteluun pelimekaniikkojen tasolla vaan pikemminkin mahdollisuuksiin vaikuttaa tarinan etene miseen omilla valinnoillaan.

Core-videopelaamiseen kohdistuvat preferenssit ja motivaatiot eivät erottaneet Suomea Japanista ja Kanadasta selkeällä tavalla. Pelaamisen sosiaalisuuden kontekstissa japanilaiset olivat lähempänä Suomen vahvaa yksinpelipreferenssiä. Motivaatioiden valossa japanilaiset etsivät uppoutumisen, tunteiden ja voittamisen kokemuksia enemmän kuin suomalaiset ja kanadalaiset, mutta hyvän videopelin mallin suhteen heidän näkemyksensä muodostuivat Suomen ja Kanadan välimuodoksi audiovisuaalisen todenmukaisuuden arvostamisessa.

Analyysikokonaisuutta pohtiessa huomio kiinnittyy siihen, miten maltillisesti eri maiden core-videopelaajien tottumukset ja -preferenssit eroavat toisistaan. Ryhmien väliset erot ovat tilastollisesti merkitseviä, mutta nämä erot näyttäytyvät lähinnä painotuseroina tai maa- ja ryhmäkohtaisina tendensseinä, eivät niinkään radikaaleina eroavaisuuksina. Tässä mielessä voidaan todeta, että maiden välisessä tarkastelussa videopelaamisen kansalliset ydinryhmät ovat ikään kuin yhtenäiskulttuurin kontekstuaalisia ilmenymiä. Tilastoanalyysiin perustuva tutkimuksemme tuottaa yleisen tason kuvauksen core-videopelaamisen piirteistä. Näitä tietoja voidaan jatkossa hyödyntää erityisesti core-videopelaamisen vertailevassa laadullisessa tutkimuksessa. Lisäksi core-videopelaamisen kulttuurien välillä toistuvat piirteet ovat hyödyllinen lähtökohta kansainvälisille videopelaamista käsitteleville yhteiskunnallisille keskusteluille.

Tutkimuksemme tulokset ovat arvokkaita myös peliliiketoiminnan ja -markkinoinnin näkökulmasta. Vaikka core-videopelaamista kuvaa tietyntyylinen yhtenäiskulttuuri, maa- ja kulttuurikohtaiset erot ovat merkityksellisiä ja tätä tietoa voidaan hyödyntää pelisuunnitteluratkaisuissa sekä kohdenetussa markkinoinnissa. On myös arvokasta pohtia, voidaanko maakohtaisia ”hyvän” pelin ominaisuuksien sekä pelimotivaatioiden painotuseroja huomioida pelien maksu-malleissa. Tulisiko menestyvän pelituotteen perustua pelaajien peliarvostuksen sekä -motivaatioiden monetisoinnille esimerkiksi siten, että kertomuksellisuutta arvostavat pelaajasegmentit maksaisivat pelin tarinan jouhevasta etenemisestä ja tarinaan avautuvista uusista episodeista henkilöhahmoinen, tapahtumapaikkoineen ja tapahtumineen? Vastaavasti pelillisyyttä eniten arvostavien pelaajasegmenttien kohdalla vältettäisiin erityisesti pelillisyyden heikentämiseen (esimerkiksi: peli on liian vaikea, eteneminen on hidasta, onnistumisesta ei saa palkintoja) perustuvia free to play -malleja. Pe-

lattavuuden heikentämisen sijasta pelistä maksaminen voisi näissä tapauksissa perustua esim. mahdollisuuteen saada käyttöönsä kokonaan uudenlaisia tai vaihtoehtoisia pelimekaniikkoja, jotka muuttavat ja monipuolistavat pelaaja–peli-interaktion muotoja. Tällainen maksumallisuunnittelu lähtisi positiivisesta pelaajakeskeisestä (player centric) ajattelusta ja siitä, että pelaajat ovat valmiita maksamaan niistä asioista, joita he arvostavat peleissä ja pelikokemuksissa eniten.

Lopuksi voidaan todeta, että japanilaisen core-videopelaajan ”tarinavetoinen, uppoutumisen mahdollistava, tunteisiin vetoava ja lompakossa tuntuva yksinpelikokemus” vastaa pitkälti käsitystä maan omalaatuisesta RPG-kulttuurista (esim. Cavallaro 2009; Consalvo 2016; ks. Consalvo 2007). Kansainvälisessä tarkastelussa kanadalainen core-videopelaaja on haasteita tarjoavan kokemuksen motivoima ja videopelin ominaisuuksia monipuolisesti arvostava henkilö, jolle maistuu yksinpelaamisen ohella myös moninpelaaminen mittavissa annoksissa. Vastaavasti suomalainen core-videopelaaja tuntee vetoa omaehtoiseen kokemukseen, jonka ytimessä on hiottu vuorovaikutussuunnittelu ja pienet taloudelliset kustannukset. Tietoa näistä kansallisten core-videopelaajapiirteiden erityislaatuistaista voidaan soveltaa esim. videopelisuunnitteluun liittyvässä päätöksenteossa sekä markkinointiratkaisuissa.

Yhteenveto

Tämän artikkelin ensisijaisena tutkimuskohteena oli suomalainen core-videopelaaja, joka nousi aineistostamme ilmoittamalla yksiselitteisesti olevansa kiinnostunut tai erittäin kiinnostunut videopeleistä ja niiden pelaamisesta. Näistä suomalaisista core-videopelaajista 39,5 % oli naisia ja joukon suurin ikäryhmä oli 25–34-vuotiaat.

Suomalainen core-videopelaaja pelaa ennen kaikkea kotitietokoneella ja keskimäärin kolme tuntia päivässä. Hän on rahankäytössään säästäväinen käyttäen harrastukseensa kuukaudessa noin 2 euroa, josta suurin osa kuluu (koti)konsoleihin. Suomalainen core-videopelaaja karttaa myös sosiaalista pelaamista, minkä sijaan oleellista kokemuksessa on hauskuus, rentous ja omaehtoisuus.

Audiovisuaalinen autenttisuus on suomalaiselle core-videopelaajalle jokseenkin epäolennainen tekijä, eikä tarinavetoisuudellakaan ole järin suurta merkitystä. Ylivoi- maisesti tärkein asia suomalaiselle core-videopelaajalle on vaikuttaminen videopelin tapahtumiin tehokkaasti. Tämän myötä ”sopiva vaikeustaso” on hänelle oleellisin videopelin laatuun liittyvä ominaisuus. Suomalainen core-videopelaaja arvostaa videopelissä erityisen korkealle laadukasta vuoro- vaikutussuunnittelua ja toimivia design-ratkaisuja.

Lajityyppien kohdalla suomalainen core-videopelaaja on ver- rattain kaikkiruokainen. Puzzle-pelien ongelmien ratkomi- nen on hänelle selkeästi merkittävin videopeli, ja toiminta- seikkailut ja roolipelit seuraavat perässä. Muiden maiden core-videopelaajiin verrattuna suomalaisen into on kuiten- kin yleisesti ottaen hieman laimea; hän tykkää ja motivoi- tuu kaikesta vähemmän. Yhdellä mittarilla suomalainen core- videopelaaja kuitenkin päihittää verrokkinsa: hän nauttii eni- ten tietokoneella pelaamisesta yksin.

Kiitokset

Tämä tutkimus toteutettiin Your Kind of Games -Business Finland -projektin (864/31/2016) sekä Suomen Akate- mian Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön tuella. We thank Joleen Blom for her invaluable help with the Japan-related data and its analysis.

Kirjallisuus

Allison, Anne (2006). *Millennial Monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press.

Arjoranta, Jonne (2011). Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-playing*, 2. Ver- kossa <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>

Brüggen, Elisabeth, van den Brakel, Jan & Krosnick, Jon A. (2016). Establishing the accuracy of online panels for survey research. Discussion Paper. Statistics Netherlands.

Cavallaro, Dani (2009). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and com- puter games*. McFarland.

CESA, Computer Entertainment Supplier's Association (2017). Games White Paper. CESA Japan.

Consalvo, Mia (2007). Visiting the Floating World: Tracing a Cultural History of Games Through Japan and America. *Di- GRA Proceedings 2017*. DiGRA.

Consalvo, Mia (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in glo- bal contexts*. MIT Press.

Consalvo, Mia & Paul, Christopher A. (2013). Welcome to the discourse of the real: Constituting the boundaries of games and players. *FDG'13*, 55-62.

De Grove, Frederik, Cauberghe, Veroline & Van Looy, Jan (2016). Development and Validation of an Instrument for Measuring Individual Motives for Playing Digital Games. *Media Psychology* 19, 101–125.

Eedar, Electronic Entertainment Design and Research (2015). Deconstructing Mobile & Tablet Gaming. Eedar 2015 Synda- cated Report. Verkossa <https://www.eedar.com/free-reports>

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2007). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa de Castell, Suzanne & Jen Jenson (toim.), *Worlds in Play – International Perspectives on Digital Games Research*. New Literacies and Digital Epistemologies Vol. 21. New York: Peter Lang, 37–53.

Foye, Lauren (2018). 3 Takeaways from the Booming Chinese Digital Games Market. Whitepaper. Juniper Research Ltd. Verkossa <https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/booming-chinese-digital-games>

Greenberg, Bradley S., Sherry, John, Lachlan, Kenneth, Lucas, Kristen, Holmstrom, Amanda (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming* 41(2), 238–259. Verkossa doi:10.1177/1046878108319930

Hamari, Juho & Keronen, Lauri (2017). Why do people play games? A Meta-Analysis. *International Journal of Information Management* 37(3), 125–141.

Hayes, Ron D., Liu, Honghu & Kapteyn, Arie (2016). Use of Internet Panels to Conduct Surveys. *Behavioral Research Methods*, 47(3), 685–690.

Henson, Robin K., Roberts, J. Kyle (2006). Use of exploratory factor analysis in published research: Common errors and some comment on improved practice. *Educational and Psychological Measurement* 66, 393–416.

Hofstede Insights (2018). Tietokanta. Verkossa <https://www.hofstede-insights.com>

Hox, Joop J. & Bechger, Timo M. (1998). An Introduction to Structural Equation Modeling. *Family Science Review*, 11, 354–373.

Jones, Steven E. & Thiruvathukal, George K. (2012). *Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform*. MIT Press.

Karhulahti, Veli-Matti (2011) Mechanic/ Aesthetic Videogame Genres: Adventure and Adventure. *Proceedings of Academic Mindtrek Conference 2011* (71–74). New York: ACM.

Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018). *Pelaa-jabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>

Leaver, Kate (2018) Why the Finns Don't Want to Be Happy? *BBC News*. Verkossa <http://www.bbc.com/travel/story/20180617-why-the-finns-dont-want-to-be-happy>

Lee, Dong-Hoo (2008) Popular Cultural Capital and Cultural Identity: Young Korean Women's Cultural Appropriation of Japanese TV Dramas. Teoksessa Huat, Chua Beng & Kōichi Iwabuchi (toim.): *East Asian Pop Culture: Analyzing Korea Wave*. Hawaii University Press, 157–172.

Lee, Yeonsoo, Kim, Jinwoo, Lee, Inseong & Kim, Hoyoung (2002). A cross-cultural study on the value structure of mobile internet usage: Comparison between Korea and Japan. *Journal of Electronic Commerce Research*, 3(4), 227–239.

Meade, Adam W. & Craig, S. Barthomolew (2012). Identifying careless responses in survey data. *Psychological Methods* 17(3), 437–455.

Ng, Benjamin Wai-ming (2009). Consuming and localizing Japanese combat games in Hong Kong. Teoksessa Hjort, Larissa & Dean, Chan (toim.): *Gaming cultures and place in Asia-pacific*. Routledge, 99–117.

Przybylski, Andrew K., Rigby, C. Scott & Ryan, Richard M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology* 14(2), 154–166.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7243-1>

Sheff, David (1993). *Game Over: How Nintendo conquered the world*. Vintage.

Sherry, John L., Lucas, Kristen, Greenberg, Bradley S. & Lachlan, Ken (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Teoksessa Vorderer, Peter & Jennings Bryant (toim.): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 213–224.

SuperData (2017). Industry Report. SuperData.

Vahlo, Jukka (2018). *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Academic Dissertation. Turun yliopiston julkaisuja B451. Turun yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>.

Yee, Nick (2006). Motivations for Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9, 772–775.

Yee, Nick, Ducheneaut, Nicolas & Nelson, Les (2012). Online Gaming Motivation Scale. *CHI '12. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems ACM 2012*, 2803–2806.

Yetter, Georgette & Capaccioli, Kristen (2010). Differences in responses to Web and paper surveys among school professionals. *Behavior Research Methods*, 42(1), 266–272.

Yoon, Tae-Jin & Cheon, Hyejung (2014). Game playing as transnational cultural practice: A case study of Chinese gamers and Korean MMORPGs. *International Journal of Cultural Studies*, 17 (5), 469–483.

Kasuaalista kilpailulliseksi: Tutkijan autoetnografinen reflektio Mölkyn MM-kilpailuista 2018

Katsaus

Katriina Heljakka
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tämä katsaus käsittelee vuonna 2018 Porissa järjestettyjä Mölkyn maailmanmestaruuskilpailuita. Mölkky on suomalainen, puusta valmistettu ulkopeli, jonka ympärillä on järjestetty kilpailutoimintaa 1990-luvulta alkaen. Katsauksessa pohditaan kilpailullistumisen ja urheilullistumisen vaikutuksia perinteisesti kasuaalisena ymmärretyn pihapelin kilpailutilanteessa muuttuvaan pelaajakokemukseen. MM-kilpailuihin osallistuneen kirjoittajan lähestymistapa on autoetnografinen reflektio.

Avainsanat: kilpapelaaaminen, Mölkky, pelillistyminen, ulkopeli, urheilullistuminen

Abstract

This review focuses on the World Championship Tournament of Mölkky organized in Pori in 2018. Mölkky is a Finnish outdoor game, made out of wood. Mölkky has been played in competitions since the 1990s. The author, who competed in the tournament herself, uses autoethnographic reflection in exploring how competitiveness and sportification of the outdoor game traditionally considered to convey a casual experience change when the game is played as a competitive sport.

Keywords: competitive gaming, Mölkky, gamification, outdoor game, sportification

Kuuma kesä 2018 on kulunut kapulanheittoa juurikaan harjoittelematta. Mölkyn MM-kilpailuun on kolmesta pariskunnasta koostuva kuusihenkinen joukkueemme valmentautunut rennolla asenteella, muun muassa hiekkarannalla vietetyn piknikin ohessa kapulanheittoon tuntumaa ottaen. Joukkueellemme on keksitty nimi – Married to Mölkky – mutta pelistrategioita ei ole kummemmin ennen kisoja mietitty. Joukkueen jäsenet edustavat kaikki leikkimielellä Mölkkyä lähestyviä pihapelaajia, jotka osaavat pelin säännöt pääpiirteittään. Peliä on kunkin taholta pelattu perinteisesti mökkeilyyn liittyvänä ajanvietteenä, eikä kukaan ole tätä ennen osallistunut Mölkyn pelaamiseen kilpailullisessa mielessä urheilullistetun tapahtuman yhteydessä.

Mölkky on suomalainen, puusta valmistettu ulkopeli, jonka kaupallistetun version kehitti 1990-luvun puolivälissä lahtelainen Tuoterengas. Tämä katsaus käsittelee Mölkyn kehityskaarta kasuaalista pihapelistä urheilullistetuksi kilpailulajiksi ja avaa sen maailmanmestaruuskilpailuihin liittyvää pelaajakokemusta autoetnografisen reflektion kautta. Katsauksen toissijaisina tutkimuslähteinä toimivat Mölkystä julkaistut sanomalehtiartikkelit etenkin sen kilpapelamiseen liittyen.

Kirjoittajan positiot pelikentällä: Pelaaja, kilpailija ja tutkija

Kilpailuviikonlopun lähestyessä jännitys nousee pintaan: Vastustajajoukkueet on arvottu ja tulemme ennakkotietojen mukaan pelaamaan muun muassa kovatasoisena mölkynpelaajina pidettyä etelä-

eurooppalaista joukkuetta vastaan. Säilyykö Suomen maine voitokkaana Mölkky-kansana oman joukkueemme käsissä?

“Pelaamisen tilat, paikat ja tilanteet ovat keskeisessä roolissa pelaamisen merkitysten ja muotojen rakentumisessa”, kirjoittaa mediaurheilua tutkinut Riikka Turtiainen (2012, 32). Mölkyn MM-kilpailut järjestettiin kuluneena vuonna kirjoittajan kotikaupungissa Porissa. Kilpailu tarjosi lelu- ja leikintutkijana profiloituneelle tutkijalle mahdollisuuden osallistua urheilullistettuun pelitapahtumaan monessa roolissa; Mölkyn pelaajana, MM-kilpailun osallistujana ja omakohtaista pelikokemusta tarkastelevana tutkijana. Kirjoittajan eri positiot Porin pelikentällä loivat näin lähtöasetelman Mölkyn MM-kilpailun 2018 monipuoliselle tarkastelulle.

Tässä katsauksessa hyödynnetään autoetnografista tutkimusmenetelmää. Autoetnografisessa tutkimuksessa keskiöön nousee tutkijan omien henkilökohtaisten kokemusten tulkinta ja kriittinen erittely. Tutkija on itse tarkastelemaisensa ilmiön ohella tutkimuksen kohde ja tutkimustiedon tuottaja. Katsauksessa korostuu näin ollen kirjoittajan henkilökohtainen lähestymistapa tutkittavaan aiheeseen ja siten yksittäistä toimijaa ympäröivään yleiseen ja ympäröivään yhteiskuntaan (ks. esim. Ellis & Bochner 2000).

Mölkyn tuotenimi ja valmistusoikeudet siirtyivät vuonna 2016 porilaiselle pelitalo Tactic Gamesille. Kyseessä on kirjoittajan perheen omistama yritys. Autoetnografinen reflektio edellyttää kirjoittajan yrittäjätaustan huomioimisen Mölkkyyn liittyen, eikä sen mahdollista vaikutusta henkilökohdaiseen kokemukseen voi näin ollen poissulkea kokonaan. Toimiessaan päätoimisesti tutkijana, ei kirjoittaja kuitenkaan ole osallistunut Mölkkyyn tai sen MM-kilpailun järjestämiseen liittyviin työtehtäviin ja pyrkiikin tuomaan esil-



Kuva 1. Kilpailutilanne Mölkyn MM-kilpailuista Porissa 2018. Kuva Tactic Games.

le omat positionsa pelaajana, kilpailijana ja tutkijana MM-kilpailukokemuksen introspektiivisen, eli itseensä kohdistuvan tarkastelun kautta. Tämän tarkastelun fokus on kolmijakoinen ja sitä määrittää 1) *pelaajan* ymmärrys Mölkyn kulttuurisen aseman muutoksesta, 2) *kilpailijan* käsitys Mölkyn pelaamisen luonteen muuttumisesta henkilökohtaisen kokemuksen määrittelemänä ja 3) *tutkijan* pohdinta Mölkyn urheilullistumisesta MM-kilpailuun liittyvän osallistumisen ja kilpailuista kirjoitettujen sanomalehtiartikkelien valossa.

Kirjoituksessa keskitytään pohtimaan Mölkkyyn yhdistyvää pelaajakokemusta näiden rinnakkaisten näkökulmien kautta, tarkastellen samalla urheilullistumista erilaisiin vapaa-ajan toimintoihin liittyvänä ilmiönä. Urheilullistuminen (*sportification*) mielletään katsauksessa pelillistymiskehitykseen rinnastettavaksi kulttuuriseksi suuntaukseksi, jossa kehityssuunta on samankaltainen: siinä missä pelillistäminen tähtää pelillisten ja siten leikin tavoitteellisempien elementtien sisällyttämistä pelinulkopuolisiin toiminnan alueisiin kuten työelämään, viitataan urheilullistumisella esimerkiksi perinteisesti vapaamuotoisempana ymmärretyn, kuten kasuaalin pelaamisen muuttumiseen organisoituun ja institutionalisoituun urheilulajiin verrattavaksi toiminnaksi.

“Palikkatason seurapelistä” suomalaiseksi vientituotteeksi

Mölkky muistuttaa idealtaan ja välineiltään perinnepeleä Kyykkää, jota on muistitietojen mukaan pelattu jo sota-ajan Karjalassa. “Kyykän kaltainen peli oli tuttu myös Aleksis Kiven seitsemälle veljekselle, jotka löivät lystiksensä ‘kiekkoa’ ” (Keskinen 2018). Romaanissa pihapeliä kuvaillaan seuraavasti: “Hikipäin he mäikäyttelivät, edestakaisin lenteli kiekko heidän välillensä, ja kauas kuului kova meno ja paukkinä”. Möl-

kyn erottaa Kyykkä-pelistä pelivälineiden koko ja vähemmän fyysisiä ponnisteluja vaativa pelitapa.

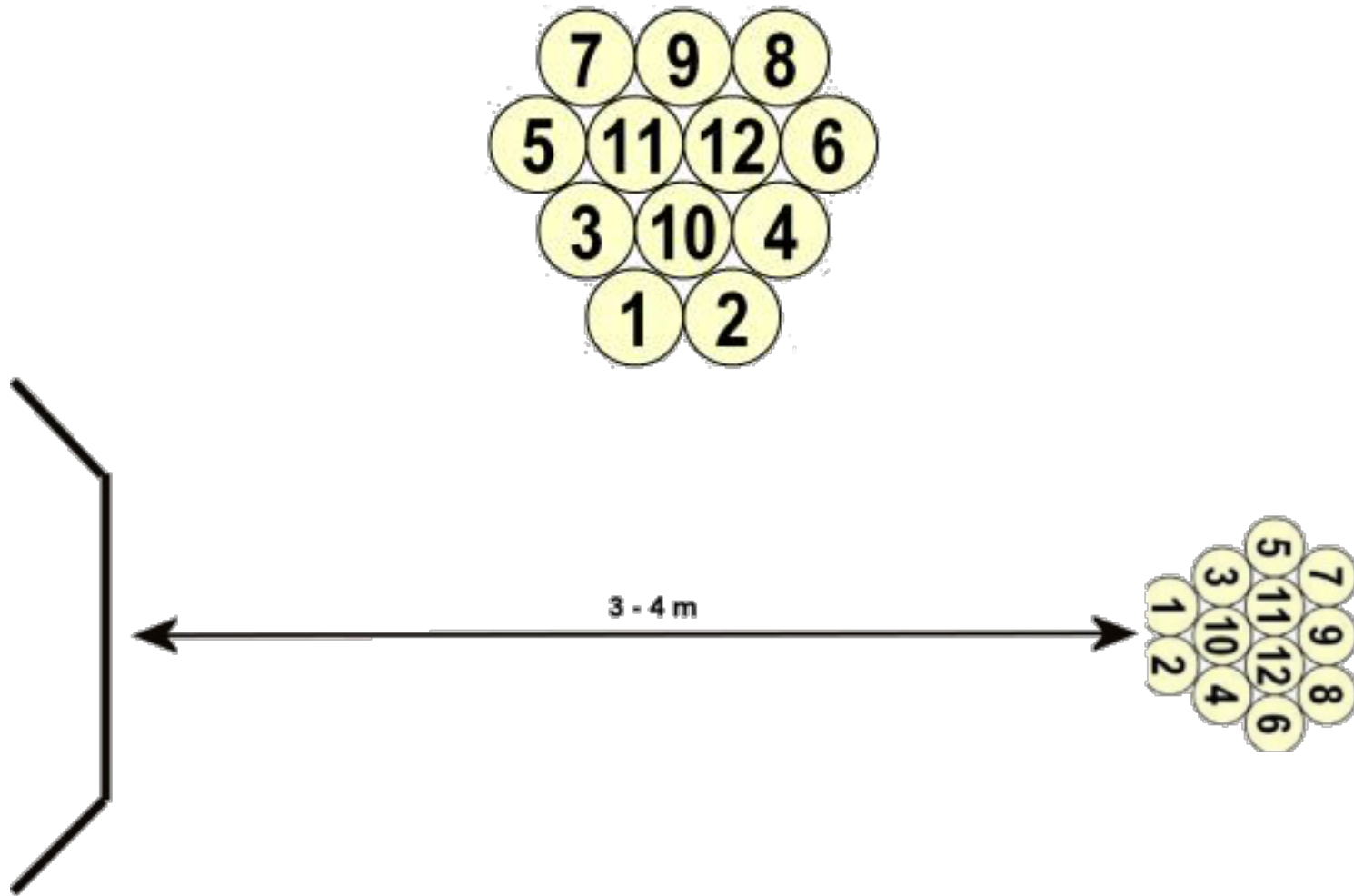
Mölkyn tavaramerkki rekisteröitiin 30.11.1998. Elävä perintö -sivustolla Mölkkyä kuvaillaan jokaisen suomalaisen tuntemaksi seurapeliksi, joka on 1990-luvulta alkaen noussut ‘jokaisen kesämökin varusteeksi’ (ks. Mölkky-pelin pelaaminen). Mölkyn kulttuurinen status Suomessa on saanut myös Opetus- ja kulttuuriministeriön tunnustuksen: Vuonna 2017 Mölkyn pelaaminen valittiin mukaan Museoviraston Elävän perinteen kansalliseen luetteloon, jossa se edustaa aineetonta kulttuuriperintöä.¹

Mölkkyä pelataan “vapaamuotoisesti” ympäri maan, mutta pelin ympärille on kehittynyt lisäksi organisoitua toimintaa. Vuonna 2000 Tuoterengas, Etelä-Hämeen Nuorisoseurojen Liitto ja Lahden Kortteliliiga perustivat Suomen Mölkkyliitto ry:n pelin ja pelikulttuurin kaikenlaiseksi edistämiseksi. Suomessa aktiivisia Mölkky-yhdistyksiä toimii nykyään 21 ja viisi kansainvälistä lajiliittoa (ks. Mölkkyliitto). Mölkky on myös yksi harvoista suomalaislähtöisistä ulkopeleistä, joita pelataan kansainvälisesti. Noin 90 prosenttia Porissa valmistetuista Mölkky-peleistä menee vientiin ja pelin suurin vientimaa on Ranska (Tuomi 2017).

Kehityskaari kasuaalista kilpailulliseen pelikokemukseen

Saavun elokuisena lauantaina puolisoni kanssa Porin urheilukeskukseen, jossa Mölkyn MM-kilpailu 2018 käydään. Taphtuman on määrä alkaa noin

¹Ks. “Mölkky-pelin pelaaminen”, lähteessä Aineeton kulttuuriperintö.fi https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/M%C3%B6lkky-pelin_pelaaminen



Kuvio 1. Mölkky koostuu kahdestatoista numeroidusta puukeilasta tai 'mölkystä', joita pyritään kaatamaan heittokapulalla. 'Pakka' tehdään 3–4 metrin päähän heittopaikasta. Heittoaluetta rajoittaa 'mölkkykaari' tai lyhyemmin 'mölkkaari'.



Kuva 2. Heittokapula osuu mölkkyihin. Kuva Tactic Games.

tunnin kuluttua. Liput liehuvat, suurikokoisista kaiuttimista kuuluu englanninkielistä pop-musiikkia. Säätila suosii – sadekuurojen riski on olemassa, mutta nyt syyskesä näyttäytyy aurinkoisena, joskin hieman tuulisena. Silminnähden iloiset Mölkyn pelaajat ovat kansoittaneet urheilukentän. Kilpailijajoukkueet näyttäisivät virittäytyneen festivaalinomaiseen tunnelmaan – siellä täällä näkyy samanlaisiin asuihin pukeutuneita pelaajaryhmiä harjoittelemassa heittoa mukanaan tuomiensa omien Mölkky-pelien avulla. Myös oma joukkueemme valmistautuu kilpailuun kokoontumalla viime hetken neuvonpitoon anniskelupisteelle ja kiinnittämällä kilpailijoiden tunnuksina toimivat nimilaput selkään. Vähäinen harjoittelu ja strategioiden hiominen mietityttää. Miten kasuaalien pelaajien tulee käymään kilpailutilanteen koittaessa?

Pelit voidaan nähdä interaktiivisen median muotona, joilla on useita käyttötapoja ja yleisöjä (Turtiainen 2012, 33). Vuonna 2008 ilmestyneessä, Suomen Hampurin pääkonsulaatin julkaisemassa kirjoituksessa Mölkkyyn viitattiin leikkimielisesti ”palikkatason seurapelinä”.² Tässä katsauksessa keskeisiksi käsitteiksi nousee seurapeleihin liitetty kasuaalisuuden käsite, jota eritellään suhteessa Mölkkyyn pelinä ja pelaajan siihen liittämänä ”rentona” peliin liitettynä kokemuksellisuutena.

Mölkkyä kuvataan Tactic Gamesin (2018) verkkosivuilla peliksi, joka ei vaadi hyvää fyysistä kuntoa tai voimaa, vaan

²Ks. ”Palikkatason seurapeli” Uutiset, 15.7.2008, Suomen pääkonsulaatti, Hampuri lähteessä <http://www.finnland.de/public/default.aspx?contentid=133828&nodeid=37052>

”vain halun pitää hauskaa”. Satakunnan Kansa -lehdessä julkaistussa, Mölkyn pelaamista käsittelevässä jutussa haastateltu ranskalaispelaaja kuvaa Mölkkyä petankkiin verrattuna ”ystävällisemmäksi” peliksi, vaikka sitä voidaan pelata samalla pelikentällä (Varjonen 2018a):

Mölkky ei ole sidonnainen tiettyyn maahan tai kulttuuriin, joten sitä on helppo levittää ympäri maailman ja eri lähtökohdista olevat ihmiset ovat siitä yhtä lailla kiinnostuneita. Lisäksi laji sopii sekä lapsille että vanhuksille, joten rajoittavia tekijöitä ei ole (ks. Mölkky-pelin pelaaminen).

Pelitutkija Annakaisa Kultima (2009) on määritellyt kasuaalisen pelaamisen sisältävän seuraavia arvottavia piirteitä: kasuaalinen peli on hyväksyttävä (*acceptable*), saavutettava (*accessible*), sitä määrittää yksinkertaisuus (*simplicity*) ja se on joustava (*flexible*). Kasuaaleiksi luokiteltavien pelien piirteiden luetteloon voi myös listata pelin sisältämän onnen ja taktikoinnin oikean suhteen pelikokemusta määrittävinä tekijöinä, kuten Mölkkyssä; ”vaadittavan taidon lisäksi tuurilla on aina osuutensa lopputulokseen” (ks. Mölkky-pelin pelaaminen).

Peli täyttää Kultiman listaamat kasuaalille pelille tyypilliset arvot: Mölkky soveltuu monenikäisille, sillä pelistä on tuotetistettu Original Mölkyn ohella myös lapsen käteen soveltuva, pienempi ja kevyempi versio. Mölkky on saavutettava, sillä pelin aitoa versiota myydään ympäri Suomen ja lähes kahdeksassakymmenessä muussa maassa. Peli on yksinkertainen ja helppo omaksua. Mölkkyssä heittotyyli on vapaa. Kyseessä on siis joustava peli, joka tarjoaa myös mahdollisuuden helpottaa pelaamista esimerkiksi heittopaikan ja pakan välillä.

Karsintapelit alkavat. Kaksi ensimmäistä peliä käydään suomalaisten vastustajien kanssa. Heittovuorot löytävät nopeasti rytminsä ja eri osallistujien vahvuudet käyvät selville: Yksi on hyvä hajottamaan keilojen alkuasetelman napakalla heitollaan, toiset heittävät tarpeeksi pitkälle. Löydän myös nopeasti oman vahvuusalueeni ja yllätän samalla itsenikin – pystyn keskittymään kovissa paikoissa ja saan tarkkoja osumia tilanteissa, joissa tietyt keilat on saatava kaatumaan. Joukkueemme antaa minulle lempinimen ”Mölkky-Sniper”. Jokainen osuma palkitsee, mutta epätodennäköisimmin kohteeseensa osuvat heitot palkitsevat pelaajan erityisesti. Kun kauas heittäjästä kimmonneet mölkyt sinkoavat maahan ja tuovat pisteitä joukkueelle, on tuloksena yhteisöllinen hurmos.

Pelaamiseen on perinteisesti liitetty säännöt ja tavoitteellisuus, kuin myös avoimelle leikille vieras kilpailullisuus. Pelillistymiskehityksellä tarkoitetaan peleistä tuttujen elementtien viemistä pelimaailmojen ulkopuolisiin konteksteihin (esim. Deterding ym. 2011). Pelillistyminen osana kulttuurin laajempaa leikillistymiskehitystä on merkinnyt perinteisesti leikillisinä ymmärrettyjen toimintojen siirtämistä esimerkiksi työelämään ja leikin ulkopuolisiin vapaa-ajantoimintoihin, kuten erilaisiin kulttuurielämyksiin, esimerkkinä museoiden tarjoamiin palveluihin ja tapahtumiin liittyvät toiminnot.

Pelillistyminen tuo mukanaan korostuneen kilpailullisuuden työ- ja vapaa-ajan kulttuurien alueille. Keskeistä työelämän pelillistymiselle on kilpailullistumisen lisäksi suorituksen tarkka seuraaminen ja paremmuusjärjestykseen asettaminen. Suorituksia seurataan ja mitataan peleistä tuttujen mekaniikkojen avulla ja palkitsemisjärjestelmät rakentuvat pelin kaltaisen toiminnan myötä jäsentyvistä työstä ansaittaville

pisteille ja sijoituksille. Pelillistymisellä säädellään myös osallistujien välistä vuorovaikutusta ja dynamiikkaa. Osallistamisen lisäksi pelit kysyvät usein ryhmätyötaitoja ja suorituksen optimoimista. Työelämän ohella myös itse leikki pelillistyy (Heljakka 2015).

Miten pelillistyminen vaikuttaa peleihin itseensä? Kulttuurin leikillistymiskehityksen toista pelaamiseen itseensä kytkeytyvää suuntaa voisi ajatella edustavan kasuaali pelaaminen, jossa keskeiseksi muodostuu leikkisänä lähestytty pelitapahtuma itsessään, ei sen tavoitteellinen voittaminen. Esimerkiksi pallo on paitsi peli- ja urheiluväline, myös yksi kulttuurisessa mielessä vanhimista tunnistetuista leikkivälineistä. Jalkapallollakin voi ”pelailla” pelaamatta kilpailuhenkisesti. Tällöin maalien tekoa tärkeämpää on mahdollisesti pelivälineen taidokas hallinta ja peliä edistävät kokeilevat ratkaisut tai pelkkä nautinnollinen potkiminen. Julkisessa kilpailutilanteessa näin ei kuitenkaan yleisesti ole tapana toimia pelivälineen kanssa. Pelejä pelataan taktikoiden mutta aina menestys eli voittotavoite mielessä.

Mikä erottaa alun perin leikkisän kesämökkipelin, kuten Mölkyn, sen vakavammasta, julkisesti pelatusta ja tavoitteellisesta versiosta? Miten kasuaalinen pelaaminen voi muuttaa luonnettaan pelin *institutionalisoituessa* – tullessaan tiiviimin osaksi kulttuurisesti jäsennehtyä toimintaa kuten pelin ympärille järjestettyjä tapahtumia ja kulttuurisen statuksen muotoutumista pelailusta eläväksi kulttuuriperinnöksi luokiteltavaksi aineettomaksi kulttuuriksi? Yksi selittävä tekijä voi olla pelin *urheilullistuminen* ja sitä myötä *kilpailullistuminen*. Toisaalta Mölkyn pelillistymisen voisi ajatella seuraavan pelaamista jäsentävien virallisten sääntöjen entistä tarkemmasta julkisesta huomioinnista ja kunnioittamisesta. Kilpailutasolla pelattavan Mölkynkin sääntöjä on Ylen uutisten mukaan tarkennettu vuonna 2013 järjestettyjen MM-kilpailujen

yhteydessä, ”vilunkipelien” välttämiseksi (Meeri 2013).

Mölkyn virallisista säännöistä vastaa Mölkkyliitto, joka koordinoi ja valvoo Mölkkyyn liittyvä kilpailutoimintaa. Mölkkyssä kilpaillaan useissa eri sarjoissa eri puolilla maailmaa niin ulkokentillä kuin hallimestaruuksistakin. ”Mölkky-kisojen alkutaival alkoi vuonna 1995 kun Lahden Tanhuujien kansantanssiryhmä Koukkurinki ja kansanmusiikkiryhmä Pulska osallistuivat Kaustisen Kansanmusiikkijuhlille.” Alkuvuosina kisat järjesti Etelä-Hämeen nuorisoseurojen liitto (Keskinen 2018).

Mölkkyssä järjestetään vuosittain SM-, EM- ja MM-kilpailut. SM-kilpailuja on järjestetty Suomessa vuodesta 1997 ja MM-Mölkkyä pelataan Suomessa joka kolmas vuosi. Mölkkyä on pelattu Suomessa myös maaottelutasolla Viroa vastaan vuodesta 2010.

Satakunnan Kansan haastatteleman Mölkyn MM-kilpailuihin 2018 saapuneen ranskalaisjoukkueen mukaan esimerkiksi petankki nähdään kilpailullisena ja siksi vakavana pelinä (Varjonen 2018a). Mölkkyssä taas nähdään haastateltujen mukaan enemmän petankkiin aikoinaan kuulunutta yhteisöllisyyttä. Pelissä ei toisin sanoen ”ole aina niin tärkeää, kumpi voittaa” (Varjonen 2018a). Mölkyn ympärille rakentuneen kansainvälisen kilpailutoiminnan kasvaessa pelin luonne näyttää jossain mielin kuitenkin muuttuneen ainakin suomalaisten pelaajien mielessä: ”Minä pidin alkuaan mölkyn yhteisöllisyydestä. Se ei ole enää niin keskeinen elementti. Huomaa, että täälläkin on joukkueita, jotka pelaavat vain voittaakseen”, toteaa haastattelussa yksi pitkään Mölkkyä pelannut MM- 2018-kilpailija (Varjonen 2018b).

Pihapelin urheilullistuminen: Kapulanheittoa tosimelellä ja katsojia varten

”Onko pärekorin heitto urheilua? Kysymys on turha. Jos kerran pidetään MM-kisat, noudatetaan sääntöjä, laaditaan tulos- ja palkintoluettelot, niin vastaus on kyllä. Se on myös urheilua aidommiltaan, sillä se ei ole asusteriippuvainen, se ei ole ikärajoitteinen, se ei ole tyyppi- tai tyyliiriippuvainen. Toki on myönnettävä, että heittolajien taitajat ovat etulyöntiasemassa leveän syliotteen, hyvän vartalonkierron ja nopean heittokäden omaavina” (Koskela 2018).

MSL-Tampereen Pärekorinheittajaoston puheenjohtaja Jouni Koskela kirjoittaa Satakunnan Viikko -lehdessä Porin-päivän traditioihin liittyvistä pärekorinheittokisoista urheiluna. Kilpailun järjestäminen, sääntöjen noudattaminen ja tulos- ja palkintoluetteloiden laatiminen mahdollistavat kirjoittajan mukaan pelaamisen tarkastelun urheilullisena toimintana.

Mölkky on kansainvälinen kilpaurheilulaji: Porissa elokuussa 2018 pelatuissa MM-kilpailuissa oli mukana 192 joukkuetta ja neljätoista maata pelaajineen Suomesta, Ranskasta, Virossa, Tshekistä, Saksasta, Japanista, Turkista, Puolasta ja Englannista. Yksittäisiä pelaajia kilpailuihin osallistui lisäksi Ruotsista, Norjasta, Tanskasta, Yhdysvalloista ja Belgiasta.

Riikka Turtiaisen mukaan urheilu itsessään on sääntöjen mukaista kilpailua ja monet urheilulajit, kuten jalkapallo mielletään peleiksi (Turtiainen 2012, 33). Urheilullistuminen on viime vuosien aikana noussut pelitutkijoita kiinnostavaksi ilmiöksi lähinnä elektroniseen urheiluun (eSports) liittyen (Witkowski 2012; Ferrari 2013; Turtiainen ym. 2018). Mora ja



Kuva 3. Pelaajan jalka ei saa koskettaa 'mölkkäarta' suorituksen aikana. Kuva Tactic Games.

Héas (2003) ovat Turtiaisen ja kumppaneiden (2018, 3) mukaan kuvailleet urheilullistumista (*sportification*) prosessina, jossa vapaa-ajantoiminta saa urheilulajin statuksen. Urheilu taas voidaan nähdä epämuodollisena, organisoituna tai järjestäytyneenä (Eitzen & Sage 2008; Witkowski 2012).

Heittotilannetta vahtii tuomari ja joukkueen kilpailuhengen laadusta riippuen lisäksi kilpailevan joukkueen osallistujat. Myös MM-kilpailua katsomaan saapunutta yleisöä partioi pelipaikoilla. Yleisön läsnäolo tuo oman mausteensa kilpailukokemukseen, sillä niin onnistumista kuin epäonnistumistakin todistaa peliin katsojana ja siihen yleisönä osallistuva toimija.

Urheilullistuneen ulkopelitapahtuman tarkastelu sisältää julkiselle kilpailulle väistämättömän urheilija-yleisö vastaparin tarkastelun. Pelaaja on Mölkynkin kilpaversiossa sekä perinne- ja pihapelikontekstistaan tutun pelin parissa urheileva yksittäinen henkilö että joukkueurheilija, joka tekee julkisesti seuratun ja arvioidun suorituksen. Kilpailijan lisäksi on hän samalla yksi yleisön viihteeksi rakennetun tapahtuman toimijoista – katsomisen ja arvioinnin kohde. Pelaamisessa vakavuus kasvaa riskinoton myötä – pelaamiseen sisältyy aina häviämisen mahdollisuus.

Kovatasoisen joukkueen pelatessa meitä vastaan olemme edelleen hämmentävän tasaväkisiä harjoittelemattomuudesta huolimatta, kunnes kengänkärkeni koskettaa huomaamattani pelialuetta rajaavaa

mölkkykaarta, ja vastustajajoukkue puuttuu heittoon, joka hylätään.³ Pistesaldomme tipahtaa tuomarin päätöksellä puoleen. Tyrmistyn vahingossa tehdyn virheliikkeen aiheuttamasta ratkaisevasta käänteestä. Aiemmin päivällä pelatut, huolettoman rennot ottelut ovat jääneet taa. Häviämme pelin kovaa joukkuetta vastaan, jonka kukistamista olimme lupaavasti lähestyneet. Olimme ylittäneet itsemme kilpailijoina, mutta juuri pelin kilpailullisen luonteen tuoma ehdottomuus onnistui yllättämään kasuaalin pihapelaajan.

Urheilun, taiteen ja estetiikan suhdetta väitöskirjassaan tarkastellut Matti Tainio toteaa päivittäisen urheilun ja taiteentekemisen samankaltaisina, siinä missä huippu-urheilu ja valmiit taideteokset muistuttavat vakavuudeltaan toisiaan (Tainio 2015, 195). Tainio kirjoittaa Kreftin liittävän myös leikin urheiluun, mutta sen miten leikkisyyden ja vakavuuden teemat vaihtelevat ilmenee verrattaessa kilpailijaa katsojaan: katsojalle urheilun seuraaminen voi olla leikkiä, urheilijalle suoritus yhtäaikaa vakava, joskin myös leikkisä asia (ks. Kreft 2012, 227–228, 230–231, Tainio 2015, 195 mukaan).

Niin kilpaurheilussa kuin liikunnallisissa tapahtumissa näyttäisivät yhtä aikaa vuorottelevan niin pelaaminen/pelailu kuin leikkisyys/vakavuus. Näin ollen onkin mahdotonta poissulkea Mölkyn kilpailullistetusta pelaajatapahtumasta legitimoiduista, yleisön seuraamista ja osallistumista “urheilujuhlista”, kuten vaikkapa jalkapallo- tai jääkiekkofinaaleista, tuttua festivaalitunnelmaa. Turtiainen ja kumppanit

³Mölkyn sääntöjen mukaan heittäjä tai heittokalikka ei saa koskea ‘mölkkäareen’. Jos joukkueella on 37 pistettä tai yli, yliastumisesta tippuu 25 pisteeseen.

(2017) kirjoittavat nykyajan leikillistetyistä juoksutapahtumista post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina, jotka tarjoavat osallistujilleen leikkisiä, hauskoja ja jopa karnevaaliin verrattavia liikunnallisia ja yhteisöllisiä elämyksiä. Kilpailullisesta asetelmastaan huolimatta on tämäkin näkökulma edelleen osa Mölkkyä – alkujaan rentoon heittopeliin yhdistyvä ilonpito kurinalaisen pelaamisen tuoksinassa.

Ensimmäinen kilpailupäivä päättyi. Omakohtainen peli-iloni on kisakentällä tapahtuneen kömmähdyksen jäljiltä tiessään. Lohtua tuovat kuitenkin paitsi joukkueovereiden kiitokset ja kannustukset hyvistä heittosuorituksista, myös seuraavana päivänä jatkuvat pelit: kaikki joukkueet saavat osallistua sunnuntain karsintapeleihin. Kilpailukokemus on siis mahdollista nostaa vielä kokonaan positiivisen puolelle. Silti tunteet ovat automatkan ajan pinnassa: miten leppoisa pelissä voi menettää peli-ilonsa pienestä vastoinkäymisestä?

Lopuksi – Grande finale: leikkisän ja vakavan välimaastossa

Digitaalisten pelien parista tuttu striimausilmiö ja pelaamisen seuraaminen uudenaikaisena, speaktaakkelinomaisena viihteen muotona edustavat kehityssuuntia, jotka vakiinnuttavat asemaansa pelikulttuureissa. Digitaaliset pelit näyttävät urheilullistuvan ja niiden ympärille rakennettujen kilpailutapahtumien ajatellaan kiinnostavan myös yleisöä.

”Perinteisen” tai analogisen pelaamisen katsominen ja seuraaminen yleisönä ei kuitenkaan ole täysin uusi ilmiö: lautapelejä ajatellen on esimerkiksi shakin kilpailullinen pelaaminen ja pelaajien seuraaminen edeltänyt eSports-ilmiötä (Fer-

rari 2013, 5). Mölkkyä muistuttavissa, yleisön seuraamisessa heittopeleissä on Ranskassa televisioituna urheilullistettuna pelinä petankki tehnyt tilaa suomalaiselle ”palikkatason seurapelille”. Mölkky onkin saavuttanut suuren suosion Ranskassa ja oletettavaa on, että pelaamista seuraavat myös erilaiset yleisöt.

Toisen kilpailupäivän koettaessa kadonnut peli-iloinen löytyy uudelleen. Yöllä on satanut, ja lauantain tuuli on laantunut. Pelit jatkuvat tasaväkinä suomalaisia ja kansainvälisiä joukkueita vastaan – vielä on mahdollisuuksia jatkoon. Joukkueemme viimeinen peli on hyvin tasaväkinen, eikä karsiutumismme lopulta kirvele. Joukkueemme taipaleen MM-mittelössä katkaissut peli oli reilu – se ei kaatunut yksilötason virheisiin tai heittovuorojen kehnon jakamisen vuoksi.

Miten Mölkyn muutos näyttäytyy MM-kilpailuihin kesällä 2018 osallistuneen pelaajan, kilpailijan ja tutkijan näkökulmasta? Yhteenvedona voidaan todeta MM-tasolla kilpailemisen muuttaneen aiemmin kasuaalin pihapelaajan suhdetta peliin tehden siitä tavoitteellisemman henkilökohtaisen kokemuksen myötä. Kilpailijana suhde Mölkkyyn on kasvattanut ymmärrystä pelissä pärjäämisen edellytyksistä ja pelaajan oman kompetenssin tasosta suhteessa kokeneempiin pelaajiin. Tutkijana MM-Mölkyn pohdinta loi mahdollisuuden käsitellä peliä yhtenä esimerkkinä urheilullistumisesta osana leikillistyvän ja pelillistyvän maailman ilmiökenttää. Keskeiset havaintoni kohdistuvat etenkin omakohtaisiin kokemuksiin siitä, mitä MM-tasolla kilpaileminen voi omaan pelielämykseen tuoda niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä. Tutkijana ymmärrän katsauksen laatineena paremmin



Kuva 4. Kirjoittajan kisasuoritus. Kuva Mikko Määttä.

myös pitkäaikaisten pelaajien Molkky-suhteissa havainnointia kehityssuuntia pelin luonteen muutoksista sen kasvatessa suosiotaan kansainvälisillä pelikentillä.

Married to Molkky linjaa kollektiivisena yhteenve-tonaan maailmanmerstaruuskilpailujen olleen positiivinen, joskin allekirjoittaneen osalta myös opettavuudessaan paljastava kokemus. Kilpailuvietti kaihautui pelaajasta esiin kokemusta määrittäväksi tekijäksi kisojen edetessä: Leppoisuus antoi tavoitteellisuudelle tilaa. Nälkä ja voitontahto edetä pelissä kasvoi, kun Molkkyille annettiin kilpailulliset kehykset. Vai oliko sittenkin kyseessä kirjoittajan tarve onnistua suorituksessaan parhaalla mahdollisella tavalla – näyttää paineensietokykynsä, tuoda esiin keskittymisensä ja loistaa taitavana pelaajana tiukassa paikassa?

Vuoden 2019 MM-kilpailut järjestää Haute-Savoie Molkky, ja kisojen pitopaikkana on alppikaupunki Samoëns Ranskassa. Jään pohtimaan mihin suuntaan MM-Molkky kehitty seuraavaksi: tuleekohan Molkyn kilpailulliseen pelaamiseen mukaan myös leikkisämpi, estetiikkaan liittyvä ulottuvuus, kuten heittotyylistä jaettavat pisteet? Toisaalta luova ja itseilmaisullinen pelaaminen tulevat varmasti jatkossakin kukoistamaan etenkin virallisten kilpakenttien ja urheilullistuneen heittopelaamisen ulkopuolella niissä pelitilanteissa, joissa yksi joukkueen osallistuja on aina se, ”joka on saunaa lämmitämässä”. Molkyn kehityskaarta kasuaalista kilpailulliseksi näyttäisivätkin edelleen määrittävän nämä kaksi rinnakkainelävää pelaamisen asennetta ja traditiota – leikkisä tai kasuaali ja urheilumuotoinen tai ”vakava”. Molemmissa ovat mielestäni läsnä Molkyn suosion salaisuuden keskeiset elementit – strategian ja sattumanvaraisuuden yhtäaikainen läsnäolo –

rennon pelailun ja päämäärätietoisien pelaamisen välillä tasapainottelu.

Saavun pelipaikalle vielä kerran sunnuntain alkuiltasta. Vuorossa on maailmanmerstaruuskilpailujen finaali. Suomi on aiemmin voittanut MM-pronssia, nyt kisaavat keskenään joukkueet Suomesta ja Viirosta. Peli on jälleen kerran hyvin tasaväkinen ja sellaisenaan täydellistä viihdettä myös katsojan näkökulmasta. Molemmat joukkueet onnistuvat ja epäonnistuvat vuorotellen. Vaikka kyseessä on taitavien molkkypelaajien keskinäinen kamppailu, sattuu kummallekin joukkueelle myös sellaisia kömmähdyksiä, joita on totuttu näkemään kasuaalin pihapelaamisenkin parissa: heittokapula ei jostain syystä tottele heittäjäänsä ja kimpoaa täysin väärälle lentoradalle. Myös epätodennäköinen on Molkkyssä todennäköistä: molkky voi jäädä nojaamaan toiseen, jolloin sitä ei vielä katsota kaatuneeksi. Heittokapula voi myös ällistyttävällä tavalla kiertää monien molkkyjen muodostaman pujotteluradan. Juuri tämä näyttäisi tekevän Molkystä kiehtovan paitsi pelillisesti myös sitä seuraavan yleisön näkökulmasta – ”jokaisen suomalaisen tuntemassa seurapelissä” voi taitavallekin pelaajalle sattua yllättäviä asioita.

Kiitokset

Tätä tutkimusta tuettiin Suomen Akatemian projektista Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (CoE-GameCult, 312395).



Kuva 5. Mölkyn MM-kilpailujen voittajajoukkueet 1. sija: JanetzkdreamTeam (Suomi), 2. sija: EESTI (Viro), 3. sija: Wood Pub, Finland ja 4. sija AVM1, France. Kuva Tactic Games.

Lähteet

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla ja Nacke, Lennart (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM Press, Tampere, s. 9–15.

Eitzen, D. Stanley. & Sage, George H. (2008). *Sociology of North American Sport*. Paradigm Publishers, Boulder, CO.

Ellis, Carolyn & Arthur P. Bochner. (2000). Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject, teoksessa N.K. Denzin & Y.S. Lincoln (Toim.), *Handbook of Qualitative Research* (2nd Ed.), ss. 733-768.

Ferrari, Simon (2013). eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics. *Proceedings of DiGRA 2013: De-Fragging Games Studies*.

Heljakka, Katriina (2015). Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen kääntein aikakaudella, *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, ss. 99-119.

Keskinen, Esa (2018). "Mökipeli muuttuu huippu-urheiluksi Mölkyn MM-kisoissa – Porissa järjestettävät kisat ovat suuremmat kuin koskaan", *Satakunnan Kansa* verkkolehti 17.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/mokkipeli-muuttuu-huippu-urheiluksi-molkyn-mm-kisoissa-porissa-jarjestettavat-kisat-ovat-suuremmat-kuin-koskaan-201135253/>

Koskela, Jouni (2018). "Pärekorikisoilla juhlavuosi", *Satakunnan Viikko* 26.9.2018, s. 24.

Kreft, Lev (2012). "Sport as Drama." *Journal of the Philosophy of Sport*, 39(2), 2012, ss. 219-234.

Mora, P., & Héas, S. (2003). Du joueur de jeux vidéo à L'ESPORTIF: Vers un professionnalisme florissant de l'élite? *Consumptions et sociétés*, 2003, ss. 129-145.

"Mölkky-liitto", lähteessä <http://www.molkkyliitto.fi/>

"Mölkky-pelin pelaaminen", lähteessä Aineeton kulttuuriperintö.fi https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/M%C3%B6lkky-pelin_pelaaminen

Krupka, Minna (2017). "Mölkyn pelaaminen ja Heinämaan pitsi pääsivät elävän perinnön luetteloon", *Etelä-Suomen Sanomat*, 23.11.2017, lähteessä <https://www.ess.fi/uutiset/kotimaa/art2417322>

Kultima, Annakaisa (2009). "Casual Game Design Values", *MindTrek* 2009, September 30th-October 2nd 2009, Tampere, Finland.

Niinistö, Meeri (2013). Vilunkipeli pakotti muuttamaan mölkyn sääntöjä, *Yle uutiset*, 16.8.2013, Yle, lähteessä <https://yle.fi/uutiset/3-6781112>

Paavilainen, Janne & Heljakka, Katriina (2018). Analysis Workshop II: Hybrid Money Games and Toys teoksessa Paavilainen, Janne, Heljakka, Katriina, Arjoranta, Jonne, Kankainen, Ville, Lahdenperä, Linda, Koskinen, Eline, Kinnunen, Jani, Sihvonen, Lilli, Nummenmaa, Timo, Mäyrä, Frans, Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko (Toim.) *Hybrid Social Play Final Report*, TRIM Research reports 26, s. 17, lähteessä <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0751-6>

Tactic Games (2018). Mölkky. Verkossa <http://www.molkky.com/wp/index.php/etusivu/> Viitattu 23.10.2018.

Tainio, Matti (2015). *Parallel worlds. Art and sport in contemporary culture*, Doctoral dissertations 16/2015, Aalto University.

Tuomi, Tomi (2017). "Porin mölkkytehtaan tuotannosta peräti 90 prosenttia menee vientiin – Mölkky on Mölkky yli 12 eri kielellä", *Satakunnan Kansa* 3.6.2017, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/porin-molkkytehtaan-tuotannosta-perati-90-prosenttia-menee-vientiin-molkky-on-molkky-yli-12-eri-kielella-200181481/>

Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa* (väitöskirja), Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, digitaalinen kulttuuri Juno-tohtoriohjelma.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva ja Rantala, Maria (2017). Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina – suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen, *Ennen ja nyt*, 1/2017.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018). "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportificating the Overwatch World Cup 2016, *Games and Culture*, ss. 1-21, 2018.

Varjonen, Jukkapekka (2018a). "Onko tässä Ranskan porilaisin kaupunki? Mölkyn MM-kisoihin osallistuvat Saint-Nazairen joukkueet löytävät mölkystä sitä jotain, mikä petankista on kadonnut", *Satakunnan Kansa verkkolehti* 18.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/onko-tassa-ranskan-porilaisin-kaupunki-molkyn-mm-kisoihin-osallistuvat-saint-nazairen-joukkueet-loytavat-molkysta-sita-jotain-mika-petankista-on-kadonnut-201145471/>

Varjonen, Jukkapekka (2018b). "Lahden Tauno Palo ja kolme Ansa Ikosta toivat Mölkyn MM-kisoihin vanhojen mölkkykisojen tunnelmaa", *Satakunnan Kansa* verkkolehti 18.8.2018, lähteessä <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/lahden-tauno-palo-ja-kolme-ansa-ikosta-toivat-molkyn-mm-kisoihin-vanhojen-molkkykisojen-tunnelmaa-201145515>

Witkowski, Emma (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Network Computer Games, *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa

Katsaus

Riikka Aurava

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Kansallinen opetussuunnitelma ohjaa kouluja määritellen sekä formaalin kasvatuksen tavoitteet että sisällöt. Mikä on pelien ja leikkien rooli nyt käytössä olevissa opetussuunnitelmissa? Tämä katsaus analysoi leikkiin ja peliin liittyviä mainintoja perusopetuksen opetussuunnitelmassa (POPS 2014). Lukion opetussuunnitelmassa (LOPS 2015) sanoja ei mainita kertaakaan, joten vaikka löydös on kiinnostava, tämä katsaus ei keskity lukion opetussuunnitelmaan. Katsaus osoittaa, että retoriikka ja käsitykset leikistä ja pelistä vaihtelevat paljon eri oppiaineissa. Vahvimmin opetussuunnitelmatekstissä näkyy kasvatustieteelle tyypillinen tapa ajatella leikkiä tai pelejä oppimisen ja kehittymisen välineenä. Myös muita näkökulmia esiintyy: leikki ja peli voidaan nähdä esimerkiksi luovana toimintana, motivaation lähteenä tai osana yhteiskuntaa ja kulttuuria.

Avainsanat: opetussuunnitelma, kasvatustieteet, retoriikka

Abstract

The national curriculum guides the schools, defining both the goals and contents of formal education. What is the role of play and games in the curricula in use at the moment? This article analyzes the mentions of play and game (leikki and peli) in the national core curriculum for basic education (POPS 2014). The national core curriculum for general upper secondary education (LOPS 2015) does not once mention the words so even if the finding is interesting this article does not focus on the curriculum for general upper secondary education. The article shows that rhetorics and conceptions of play and game differ greatly from one teaching subject to another. The strongest tendency in the curriculum is to view play and game as a tool for learning and developing, as is typical for pedagogy. Other viewpoints are represented as well: play and game can be seen for example as creative activity, source for motivation or as a part of community and culture.

Keywords: curriculum, education, rhetoric

Johdanto

Opetuksen pelillistäminen, oppimisen leikinomaisuus, oppimispelit ja digitaalisten oppimateriaalien mahdollistamat pelilliset ja leikilliset sovellukset kiinnostavat Suomessa monia kasvattajia ja kasvatustieteilijöitä (Järvilehto 2014; Kangas ym. 2014; Jurvelin 2008; Hirvonen 2015; Kiili ym. 2014; Ketola 2014; Harju & Multisilta 2014). Tämän katsauksen tarkoitus on tutkia, miten kiinnostuneisuus leikkiä ja peliä kohtaan näkyy kansallisessa opetussuunnitelmassa.

Opetusta Suomen kouluissa ohjaa ensisijaisesti kansallinen opetussuunnitelma, jonka pohjalta kunnissa on kirjoitettu kuntakohtaiset ja edelleen koulukohtaiset opetussuunnitelmat. Kansallinen opetussuunnitelma on Opetushallituksen antama määräys, jota koulutuksen järjestäjät on veloitettu noudattamaan.

Tässä katsauksessa erittelen ja analysoin opetussuunnitelman maininnat pelistä ja leikistä sekä näiden sanojen johdoksista. Esittelen ensin opetussuunnitelmatekstin erityispiirteitä: kirjoittamisprosessia, asiakirjanomaisuutta sekä velvoittavuutta. Sen jälkeen käyn läpi ensin yleisesti, sitten oppiainekohtaisesti maininnat pelistä ja leikistä. Lopuksi ryhmittelen ja analysoin eri tavoin opetussuunnitelmassa näkyviä käsitteitä ja puhetapoja pelistä ja leikistä.

Katsaus osoittaa, että opetussuunnitelmatekstissä on nähtävissä monta erilaista käsitystä leikistä ja pelistä koulun toiminnassa. Vahvimmin ja kattavimmin aineistossa korostuu käsitys siitä, että leikki ja peli voivat kehittää erilaisia tietoja ja taitoja. Vahvasti nousee esiin myös leikin ja pelin yhteys luovuuteen. Joissain aineissa leikki ja peli nähdään kulttuurin tuotteina ja oppimisen sisältönä. Useammin niitä kuitenkin pidetään välineinä ja työtapoina oppiaineen opetuksessa: jo-

ko tuomassa oppimiseen iloa, motivaatiota, vaihtelua tai harjoittelumahdollisuuksia.

Aineisto ja menetelmä

Ensisijainen tutkimuskohteeni on peruskoulun opetussuunnitelma (Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 2014, POPS 2014). Se on Opetushallituksen asiakirja, joka ohjaa opetusta peruskouluissa. Kun suunnittelin tätä katsausta, tarkoitukseni oli tutkia myös lukio-opetuksen opetussuunnitelmaa (Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015, LOPS 2015). Sanoja peli tai leikki ei kuitenkaan mainita missään muodossa kertaakaan koko kansallisessa lukion opetussuunnitelmassa. LOPS 2015 on siis vain sivuosassa tässä katsauksessa. Perusopetuksen opetussuunnitelmassa sanat sen sijaan esiintyvät monesti.

Etsin maininnat peleistä ja pelillisyydestä sekä leikistä ja leikillisyydestä sekä niiden johdoksista opetussuunnitelmatekstistä. Analysoin niiden esiintymistiheyttä sekä esiintymisyhteyttä: mainitaanko pelit ja leikit ylläluvuissa vai pienempiä kokonaisuuksia käsittelevissä alaluvuissa? Nähdäänkö pelit ja leikit opetettavana sisältönä vai opetusmenetelmänä muiden asioiden käsittelyssä? Entä pystyykö opetussuunnitelmatekstistä päättämään, miksi pelit ja leikit on nostettu sisällöksi tai menetelmäksi? Tutkin myös sanalistoja, joissa pelit tai leikit ovat yhtenä osana. Näin pystyn paremmin näkemään, mihin ilmiöihin tai käsitteisiin pelejä ja leikkejä verrataan.

En tässä katsauksessa tutki käsitteitä, jotka liittyvät läheisesti peleihin ja leikkeihin. Opetussuunnitelmissa käytetään paljon termejä, joiden voi tulkita tarkoittavan tai joihin voidaan tulkita sisältyvän pelillistä ja leikillistä oppimista: oppimisen ilo, luovuus, mediatekstit, simulaatiot, virtuaaliset maailmat, digitaaliset ympäristöt. Vaikka ne eivät sulje pois pelejä ja

leikkejä, haluan tässä katsauksessa keskittyä eksplisiittisiin ilmaisiin.

Määrällistä analyysiä leikki- ja peli-sanojen ja niiden johdos-ten esiintymisestä ei ole hedelmällistä tehdä, sillä toisissa op-piaineissa, kuten äidinkielessä ja kirjallisuudessa sekä kielis-sä, on erilaisia oppimääriä omine sisältöineen, tavoitteineen ja menetelmineen, ja toisissa oppiaineissa on vain yksi oppi-määrä. Useampi oppimäärä oppiaineen sisällä johtaa siihen, että tietyt sanat ja ilmaukset toistuvat ilman että se vaikuttai-si painotukseen. Eri oppiaineita myös opetetaan eri vuosiluo-killä, mikä vaikuttaa niiden sisältöihin, tavoitteisiin ja opetus-menetelmiin. Tämän vuoksi keskitynkkin lähinnä siihen, onko tutkimiani käsitteitä mainittu lainkaan, ja millä tavalla niihin viitataan.

Mikä on opetussuunnitelma?

Opetussuunnitelmateksti on Opetushallituksen asiakirja, jo-ka ohjaa koulutuksen järjestäjien toimintaa. Se määrittelee paitsi opetuksen sisällöt, myös kasvatustoiminnan tavoitteet ja pedagogisen käsityksen siitä, mitä ja millaista oppiminen on (Halinen ym. 2013, 191).

Opetussuunnitelma ei ole tieteellinen teksti. Se ei peruste-le väitteitään minkään lähteiden kautta, eikä ilmaise, mihin teoriaan mikäkin sen käsitys liittyy. Siinä mielessä se on tut-kijalle ongelmallinen lähde: koskaan ei voi tietää, onko jon-kin väittämän taustalla teoriaa vai onko se vain kirjoittajansa henkilökohtainen mielipide. Käytettyjä termejä ei juuri mää-ritellä, ja sama termi voi jossain kohdassa opetussuunnitel-matekstiä liittyä toiseen tutkimussuuntaan tai tarkoittaa eri asiaa kuin jossain muussa kohdassa.

Opetussuunnitelma on toisaalta moniääninen, pedagoginen teksti, toisaalta Opetushallituksen virallinen, koulujen toi-

mintaa lakiperusteisesti ohjaava ja velvoittava asiakirja. Kä-sittelen seuraavaksi tätä ristiriitaa. Sen jälkeen esittelen pe-rusopetuksen opetussuunnitelman sisäistä rakennetta ja si-sältöä.

Opetussuunnitelman moniäänisyys

Opetussuunnitelmaa kirjoittaa yhteistyössä moni ihminen, eikä sille ole määritelty tekijää. Kirjoittajat on häivytetty lo-pullisesta versiosta. Opetushallitus ohjaa opetussuunnitel-man kirjoittamisprosessia ja kutsuu eri tahoja mukaan ope-tussuunnitelmatyöhön:

Paraikaa menossa olevassa opetussuunnitelman pe-rusteiden laadintatyössä jatkuva dialogi konkreti-soituu vielä aiempaakin selvemmin. Opetushalli-tus kuulee lukuisia eri tahoja, on aktiivisessa vuo-rovaikutuksessa opetuksesta ja koulusta kiinnostu-neiden organisaatioiden ja henkilöiden kanssa ja kutsuu mukaan perusteiden laadintaan runsaasti koulumaailman asiantuntijoita. Perusteiden laadin-tatyössä henkilökohtaisesti kutsuttuina on yli 300 tutkijaa, opettajankouluttajaa, oppimateriaalin laati-jaa, opetuksen järjestäjien edustajaa, rehtoria, ope-tajaa ja koulun muita henkilöstöryhmiä edustavaa maan kaikista osista. (Halinen ym. 2013, 190)

Opetussuunnitelmassa kuuluvat siis satojen ihmisten, erilais-ten organisaatioiden ja ihmisryhmien äänet. Sen varsinaisia kirjoittajia, jotka ovat vastuussa sanavalinnoista ja lopullisis-ta painotuksista, ei täsmennetä.

Opetussuunnitelma velvoittavana asiakirjana

Vaikka opetussuunnitelma voidaan nähdä dynaamisena ja osallistavana prosessina (Halinen ym. 2013, 190), se kuitenkin muodostuu normiksi. Perusopetuslain mukaan Opetushallitus päättää valtakunnallisen opetussuunnitelman perusteet. Opetushallitus määrittelee opetussuunnitelman perusteet määräykseksi, ”jolla koulutuksen järjestäjä veloitetaan sisällyttämään koulu- tai järjestäjäkohtaiseen opetussuunnitelmaan opetuksen tavoitteet ja keskeiset sisällöt” (Opetushallitus, 2018). Myös määräyskirje, jolla opetussuunnitelma juridisesti on asetettu voimaan, tähdentää, että “[o]petuksen järjestäjät eivät voi jättää noudattamatta tätä määräystä tai poiketa siitä” (Opetushallitus 2014).

Opetushallituksen omassa opetussuunnitelmatyön blogissa näkyy tämä sama kahtalainen luonne. Siinä tuodaan merkityksellisenä hetkenä esiin, kuinka “[o]petushallituksen pääjohtaja allekirjoitti esiopetuksen, perusopetuksen ja lisäopetuksen opetussuunnitelman perustemääräykset joulun alla 22.12.2014. Tuota tärkeää päivää edelsi kahden ja puolen vuoden tiivis työ” (Opetushallitus 2015).

Opetussuunnitelman sisältö ja rakenne

Perusopetuksen opetussuunnitelma jakautuu yleiseen osaan (luvut 1–12), jossa määritellään oppimiskäsitys sekä peruskoulun tehtävä ja tavoitteet ja annetaan koulutuksen järjestäjille ohjeita koskien muun muassa koulujen toimintakulttuuria, opetuksen järjestämistä, oppimisen arviointia ja oppilaiden tukea ja ohjausta sekä eri vuosiluokkia koskeviin lukuihin (luvut 13–15). Perusopetuksen opetussuunnitelma jakautuu kolmeen osaan ikäryhmittäin: 1.–2. vuosiluokka, 3.–6. vuosiluokka, 7.–9. vuosiluokka.

Jokaisen ikäryhmää käsittelevän luvun alussa puhutaan yleisesti opetuksen erityispiirteistä tällä ikäryhmällä. Sen jälkeen alaluvut käyvät läpi jokaisen oppiaineen: ensin oppiaine esitellään yleisesti, määritellään oppiaineen tehtävä yleisesti ja sen jälkeen erikseen ikäryhmille. Myös oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin liittyvät tavoitteet käsitellään oppiaineen tasolla, samoin ohjaus, eriyttäminen ja tuki sekä oppilaan oppimisen arviointi.

Tämän jälkeen opetussuunnitelma esittelee mahdollisten eri oppimäärien erityiset tehtävät, tavoitteet ja keskeiset sisältöalueet. Oppimäärissä on paljon samoja asioita, mutta myös hienoisia painotuseroja. Oppimäärillä viitataan tässä siihen, että oppiaineen sisällä saattaa olla eroja: esimerkiksi äidinkieli ja kirjallisuus on oppiaine, jonka sisällä on monta oppimäärää riippuen siitä, mikä oppilaan oma äidinkieli on. Toisaalta kielten oppiaineiden sisällä on erilaisia laajuuteen liittyviä oppimääriä riippuen esimerkiksi siitä, millä vuosiluokalla kielen opiskelu aloitetaan.

Opetussuunnitelmateksti on rakenteeltaan hyvin toisteinen. Samat muotoilut, sanat ja rakenteet kulkevat osiosta toiseen. Teksti on hierarkkinen kokonaisuus siinä mielessä, että sen alussa määritellään ja ryhmitellään esimerkiksi opetuksen tavoitteita yleisesti, ja loppupuolella täsmennetään, miten nämä tavoitteet näkyvät tietyn ikäryhmän, oppiaineen tai oppimäärän kohdalla.

Peli ja leikki Peruskoulun opetussuunnitelman perusteissa

Peli ja leikki opetussuunnitelman perusteiden yleisissä osioissa

Perusopetussuunnitelman yleisissä luvuissa pelit ja leikit näkyvät erittäin vähän, ja maininnat ovat satunnaisia.

Alaluvussa 3.3 ”Tavoitteena laaja-alainen osaaminen” kuvataan seitsemän laaja-alaisen osaamisen aluetta. Ajattelu ja oppimaan oppiminen on yksi alueista, ja sen yhteydessä todetaan, että ”[l]eikit, pelillisuus, fyysinen aktiivisuus, kokeellisuus ja muut toiminnalliset työtavat sekä taiteen eri muodot edistävät oppimisen iloa ja vahvistavat edellytyksiä luovaan ajatteluun ja oivaltamiseen” (POPS 2014, 18). Lausuma yhdistää kaksi tarkoitusta: toisaalta siinä luetellut työtavat edistävät iloa ja toisaalta ne vahvistavat ajattelun taitoja. Leikit ja pelillisuus ovat mukana nimenomaan työtapoina eli välineinä jonkin asian oppimiseen. Vuosiluokkien 1–2 yhteydessä käsitellään vielä erikseen ajattelua ja oppimaan oppimista: ”Muistin, mielikuvituksen sekä eettisen ja esteettisen ajattelun kehittymistä tuetaan satujen ja tarinoiden, pelien, lorujen, laulujen ja leikkien, taiteen eri muotojen sekä monipuolisen vuorovaikutuksen avulla” (POPS 2014, 101).

Vuosiluokkien 1–2 yhteydessä myös muutamassa muussa laaja-alaisen osaamisen alueessa puhutaan leikistä tai pelistä. Nämä eivät näy koko peruskoulua koskevissa laaja-alaisen osaamisen kuvauksissa eivätkä myöhempien vuosiluokkien yhteydessä.

Laaja-alaisen osaamisen alueessa nimeltä ”Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu” käsitellään vuosiluokkien 1–2 yhteydessä leikkiä ja peliä: ”Oppitunnit, juhlat, leikit, pelit, ruokailuhetket sekä yhteistyö koulussa ja koulun

ulkopuolella tarjoavat tilaisuuksia harjoitella toimimista muiden ihmisten kanssa” (POPS 2014, 101). Tässä leikki ja peli rinnastetaan muihin koulussa tapahtuviin toimintoihin tai tilanteisiin. Vuorovaikutustaidot ikään kuin karttavat niiden yhteydessä.

Kolmas laaja-alaisen osaamisen alue, monilukutaito, näkee vuosiluokilla 1–2 pelit kulttuurisena tuotteena ja jossain määrin myös opetuksen sisältönä: ”Opetuksessa käytetään ikäkauden tarpeisiin soveltuvia tekstejä, kuten lehtiä, kirjoja, pelejä, elokuvia ja musiikkia sekä monimuotoisen ympäristön havainnointia ja oppilaiden tekemiä ja valitsemia sisältöjä” (POPS 2014, 103).

Neljäs laaja-alaisen osaamisen alue, tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen, näkee vuosiluokilla 1–2 pelillisyyden mahdollisuutena oppimiseen: ”Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistäjänä” (POPS 2014, 103). Pelillisyyden käsitettä ei avata enempää, eikä perustella sen hyödyntämistä.

Vuosiluokkien 3–6 laaja-alaiseen osaamisen osa-alue ”Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot” mainitsee pelit ja leikit: ”Peliin ja leikkien sekä yhteisten tehtävien yhteydessä opitaan ymmärtämään sääntöjen, sopimusten ja luottamuksen merkitys ja harjoitellaan päätöksentekoa” (POPS 2014, 164). Tässä peli ja leikki ovat koulun tapahtumia, ja opetussuunnitelman edellyttämä osaaminen kehittyy niiden yhteydessä, sivutuotteena.

Yleisen osion luvussa 4.3 käsitellään oppimisympäristöjä ja työtapoja koko peruskoulussa. Siinä leikki nähdään luovana työtapana: ”Tutkiva ja ongelmalähtöinen työskentely, leikki, mielikuvituksen käyttö ja taiteellinen toiminta edistävät käsitteellistä ja menetelmällistä osaamista, kriittistä ja luovaa ajattelua sekä taitoa soveltaa osaamista” (POPS 2014, 29). Pelejä puolestaan käsitellään tieto- ja viestintäteknologian käytön yhteydessä: ”Työtapojen valinnassa hyödynnetään pe-

lien ja pelillisyyden tarjoamat mahdollisuudet” (POPS 2014, 29).

Vuosiluokkien 1–2 tehtävää kuvatessaan opetussuunnitelma-teksti tuo esiin leikin ja pelillisyyden keskeisinä työtapoina: ”Työtavoissa korostuvat havainnollisuus ja toiminnallisuus, leikki ja pelillisuus sekä mielikuvitus ja tarinallisuus” (POPS 2014, 100). Ainekohtaisissa alaluvuissa, joita esittelen seuraavaksi, onkin nähtävissä tämä painotus.

Vuosiluokkien 7–9 yleisessä osiossa on alaluku nimeltä ”Yhteisön jäsenenä kasvaminen” (POPS 2014, 313). Luvussa käytetään kuvainnollisessa yhteydessä sanaa pelisäännöt: ”Yhteisistä pelisäännöistä ja hyvistä käytöstavoista sopiminen oppilaiden ja huoltajien kanssa luo turvallisuutta ja edistää koulutyön onnistumista.” Pelisäännöt tässä viittaavat yhteisesti hyväksyttyihin toimintatapoihin, eivät niinkään peliin tai pelillisyyteen.

Äidinkieli ja kirjallisuus

Äidinkieli ja kirjallisuus on oppiaine, joka sisältää kaksitoista eri oppimäärää sen mukaan, mikä on oppilaan äidinkieli. Suomen ja ruotsin kielen lisäksi omat oppimäärät on muun muassa saamen kielellä, romanikielellä ja viittomakielellä sekä suomea tai ruotsia toisena kielenä opiskeleville (POPS 2014, 105). Äidinkielen ja kirjallisuuden oppiainekohtaisessa osiossa ei mainita peliä ja leikkiä. Eri oppimäärien sisältökuvauksissa niitä sivutaan vain vuosiluokilla 1–2.

Useimmissa oppimäärissä pelit ja leikit nähdään oppimäärän sisältöinä mutta myös työtapoina. Selkeimmin ne näkyvät kahdessa yhteensä neljästä keskeisestä sisältöalueesta: vuorovaikutustilanteissa toimiminen ja kielen, kirjallisuuden ja kulttuurin ymmärtäminen.

Vuorovaikutustilanteissa toimimisen sisältöalueessa tulkitseen pelien olevan kaksoisroolissa. Toisaalta pelit toimivat materiaalina ja aineistona vuorovaikutuksen harjoittelussa, toisaalta ne ovat yksi tekstilaji, johon suomen kielessä ja kirjallisuudessa tutustutaan: ”Käsitellään erilaisten vuorovaikutusharjoitusten, keskustelujen ja draaman avulla lastenkirjallisuutta, satuja, kertomuksia, loruja, tietotekstejä, mediatekstejä ja pelejä” (POPS 2014, 110). Pelit mainitaan luontevasti luettelossa, jossa on lapsille tuttuja tekstilajeja. Sama luettelo toistuu kaikissa oppimäärissä, joskin niissä saattaa olla joitain oppimäärään liittyviä muutoksia. Esimerkiksi saamen kielen ja kirjallisuuden listaan on lisätty saamelaiset tarinat ja lyriikka (POPS 2014, 115).

Ruotsin kielen ja kirjallisuuden osio on kirjoitettu opetussuunnitelmaan ruotsiksi, joten kielierot osittain selittävät savenalintojen erilaisuutta. Siinä missä suomen kielessä ja kirjallisuudessa puhutaan ”erilaisista vuorovaikutusharjoituksista, keskusteluista ja draamasta”, ruotsin kielessä ja kirjallisuudessa puhutaan ”kommunikaatioharjoituksista, draamasta ja rooli- ja teatterileikeistä” (POPS 2014, 112) välineinä eri tekstilajien käsittelylle.

Suomea tai ruotsia toisena kielenä opetettaessa tekstilajien kirjosta vuorovaikutuksen opettamisessa ovat pudonneet pois lastenkirjallisuus, mediatekstit ja pelit: ”Hyödynnetään rooli- ja teatterileikkejä sekä muita vuorovaikutusharjoituksia satujen, tarinoiden, loruja ja tietotekstien käsittelyssä” (POPS 2014, 124, 128). Voi olla, että tarkoituksena on ollut pysytellä yksinkertaisemmissa ja helpommin lähestyttävissä teksteissä. Sen sijaan leikki on nyt mukana selkeästi hyödynlisytyensä takia: rooli- ja teatterileikit ovat väline sisällön käsittelyssä.

Kielen, kirjallisuuden ja kulttuurin ymmärtämisen sisältöalueessa suomen kielen ja kirjallisuuden oppimäärässä maini-

taan kielellä leikittely: ”Pohditaan yhdessä sanoja, sanontoja ja ilmaisutapoja, leikitellään kielellä lorujen, runojen ja sanaleikkien avulla” (POPS 2014, 110). Kielellä leikittely on vahvasti mukana myös viittomakielessä: sekä vuorovaikutustilanteissa että tekstien tuottamisessa (POPS 2014, 121). Tässä yhteydessä leikittely on leikillistä toimintaa, joka tuottaa oivalluksia kielestä. Toisaalta sanaleikit ovat opetussuunnitelmassa myös oma tekstilajinsa, jota verrataan loruihin ja runoihin. Kaksoisrooli on tässäkin selkeä: toisaalta leikki on väline kielen ymmärtämiseen, toisaalta se on osa kulttuuria, jota pyritään ymmärtämään. Missään ei sanota, että kielellä leikittelyä harjoiteltaisiin tai opeteltaisiin – se vain tapahtuu.

Suomi ja ruotsi toisena kielenä -oppimäärässä kulttuurin ymmärtämisen sisältöalueessa leikit on nostettu keskeisempään asemaan kuin muissa oppimäärissä. Ne ovat selkeästi opetuksen sisältöä ja kulttuurin muoto: ”Tutustutaan eri kulttuurien kertomuksiin, leikkeihin ja juhliin” (POPS 2014, 125, 128).

Toinen kotimainen kieli ja vieraat kielet

Toinen kotimainen kieli -oppiaineeseen sisältyy kuusi erilaista oppimäärää ruotsin tai suomen opiskeluun. Vieraiden kielten opetuksessa on seitsemän erilaista oppimäärää. Opetussuunnitelma esittelee oppiaineen tehtävän ja kertoo sen jokaisen oppimäärän alussa:

Kieli on oppimisen ja ajattelun edellytys. Kieli on mukana kaikessa koulun toiminnassa, ja jokainen opettaja on kielen opettaja. Kielten opiskelu edistää ajattelutaitojen kehittymistä. Se antaa aineksia monikielisen ja -kulttuurisen identiteetin muodostumiselle ja arvostamiselle. Sanavaraston ja rakenteiden

karttuessa myös vuorovaikutus- ja tiedonhankintataidot kehittyvät. Kielten opiskelussa on runsaasti sijaa ilolle, leikillisyydelle ja luovuudelle. (POPS 2014, 131, 133, 216, 242, 369, 397)

Vaikkei opetussuunnitelmatekstissä leikillisyyden käsitettään kummemmin avata, voidaan lausumaa pitää vahvana kannanottona leikillisyyden puolesta: se liittyy kielen määrittelyyn, joka aloittaa koko oppiaineen tehtävän kuvauksen ja toistuu alaluvusta ja oppimäärästä toiseen.

Toisen kotimaisen kielen tai vieraan kielen opetus alkaa kansallisen opetussuunnitelman mukaan vasta kolmannella vuosiluokalla. Vuosiluokilla 1–2 mainitaan peli ja leikki vain kun puhutaan kielisuihku-toiminnasta: ”Jo ennen - - opetuksen alkamista voidaan oppilaita tutustuttaa alustavasti joihinkin kieliin - -. Tällaista toimintaa kutsutaan kielisuihkuksi. Kielen tai kielten alkeita opitaan siinä laulaen, leikkien, pelaten ja liikkuen” (POPS 2014, 131, 132, 134). Pelit ja leikit ovat tässä yhteydessä selkeästi väline varsinaisen sisällön eli kielen opettelussa. Ne vastaavat kysymykseen, miten kieltä opitaan, ja ovat eksplisiittisesti toimintaa. Ne rinnastetaan toisiinsa mutta myös laulamiseen ja liikkumiseen. Opetussuunnitelmateksti ei perustele, miksi juuri nämä neljä toimintoa ovat kielisuihkun työtapoja.

Vuosiluokilla 3–6 pelit ja leikit ovat vahvasti mukana kielten opetuksessa. Kaikissa oppimäärissä on sama teksti oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvissä tavoitteissa: ”Leikin, laulun, pelillisyyden ja draaman avulla oppilaat saavat mahdollisuuden kokeilla kasvavaa kielitaitoaan ja käsitellä myös asenteita” (POPS 2014, 218, 222, 231, 234, 239, 244, 249, 253, 257).

Vuosiluokilla 7–9 oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvät tavoitteet on muotoiltu hieman eri tavalla: ”Pelillisyyden,

musiikin ja draaman avulla oppilaat saavat mahdollisuuden kokeilla kasvavaa kielitaitoaan ja käsitellä myös asenteita” (POPS 2014, 371, 376, 380, 384, 389, 394, 399, 404, 409, 413, 417, 422, 426).

Yläluokille tultaessa leikki jää taa, mutta pelillisuus säilyy. Laulu muuttuu musiikiksi. Peli ja leikki kuitenkin näyttäytyvät kielten opetuksessa jonkinlaisena vapaana harjoituskenttänä, jossa yhdistyvät opitut kielitaidot ja toisaalta myös jokin muu, asenteiden käsittely. Opetussuunnitelmateksti vaikeenee tässä kohdassa siitä, mitä asenteita on tarkoitus käsitellä – kenties esimerkiksi asenteita opiskeltavaa kieltä kohtaan. Pelillisyyden ja leikin mainitseminen samassa luettelossa laulun, musiikin ja draaman kanssa osoittaa, että niitä pidetään luovina ja toiminnallisina työtapoina.

Matematiikka

Matematiikan oppiaineessa leikkejä ja pelejä käsitellään oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvien tavoitteiden yhteydessä kaikilla vuosiluokilla. Vuosiluokilla 1–2 korostetaan pedagogista ohjausta leikin ja pelin yhteydessä: ”Pedagogisesti ohjatut leikit ja pelit ovat yksi tärkeä työtapana” (POPS 2014, 136). Vuosiluokilla 3–6 oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvät tavoitteet eivät ole juuri muuttuneet: ”Oppimispelit ja -leikit ovat yksi tärkeä ja oppilaita motivoiva työtapana” (POPS 2014, 262). Vuosiluokilla 7–9 oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvät tavoitteet on muotoiltu hieman eri tavalla: ”Oppimispelit ovat yksi motivoiva työtapana” (POPS 2014, 431).

Leikit ja pelit rinnastetaan toisiinsa ja niiden tärkeyttä työtapana korostetaan. Matematiikan opetuksessa korostetaan vaihtelevia työtapoja, mutta muita työtapoja kuin peliä ja leikkiä ei mainita eksplisiittisesti. Siinä missä vuosiluokilla 1–2 puhutaan vain tärkeästä työtavasta, vuosiluokilla 3–6 tuo-

daan esille myös se, että oppimispelit ja -leikit ovat myös motivoiva työtapana. Vuosiluokilla 7–9 oppimispelit ovat ”yksi motivoiva työtapana”, mutta niiden tärkeyttä ei korosteta, eikä leikkiä enää mainita lainkaan. Opetussuunnitelmateksti ei ole tässä selkeä sen suhteen, onko työtapana sekä tärkeä että motivoiva vai onko se tärkeä sen vuoksi, että se olisi motivoiva. Tärkeyttä ei muutoin perustella.

Opetussuunnitelmateksti katsoo tarpeelliseksi myös tähden-tää, että opetuksessa vuosiluokilla 1–2 käytettävät leikit ja pelit ovat pedagogisesti ohjattuja. Täsmennystä voidaan tulkita ainakin kahdella eri tavalla. Toisaalta se luo turvaa oppilaille, joita ei jätetä yksin pelien ja leikkien kanssa: opettajan voidaan ymmärtää olevan läsnä, tukevan ja tulkitsevan pelien ja leikkien käyttöä. Toisaalta voidaan ajatella, että leikki ja peli ei ole vapaata, vaan sitä kahlitsee pedagoginen ohjaus. Pelien ja leikkien ymmärtäminen tai niiden matemaattinen sisältö ei ole keskeistä – ne ovat selkeästi väline muun sisällön opettamiseen. Vuosiluokilla 3–6 käytetään jo termiä oppimispelit ja -leikit täsmentämään sitä, että opetuksessa käytettävät pelit ja leikit eivät ole täysin vapaasti valittavia.

Maantieto

Maantiedon oppiaineessa ei mainita pelejä tai leikkejä kuin kerran: vuosiluokilla 7–9 oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin liittyen:

Maantiedon opetuksen tavoitteiden kannalta keskeistä on käyttää monipuolisia oppimisympäristöjä sekä koulussa että koulun ulkopuolella. Maasto-työskentely, kenttäretket luonnossa ja rakennetussa ympäristössä sekä sähköisten oppimisympäristöjen ja paikkatiedon käyttö ovat olennainen osa maantiedon opetusta. Pelillisuus lisää oppilaiden motivaat-

tiota. Tutkimuksellinen lähestymistapa tukee maantieteellisen ajattelun sekä ongelmanratkaisu- ja tutkimustaitojen kehittymistä sekä edistää yhteisöllistä ja vuorovaikutteista työskentelyä. (POPS 2014, 443)

Pelillisyyden, ei varsinaisesti pelien, esitetään lisäävän motivaatiota. Opetussuunnitelmateksti ei avaa sitä, mitä pelillisyydellä tässä tarkoitetaan tai miten se käytännössä voisi liittyä maantiedon oppiaineen opetukseen. Virke vaikuttaa irralliselta lisäykseltä kappaleeseen: edeltävässä virkkeessä on hyvin konkreettisia työtapoja ja seuraavassa virkkeessä on perusteluja tutkimukselliselle lähestymistavalle. Pelillisuus näyttäytyy abstraktina ja perustelemattomana käsitteenä.

Ympäristöoppi

Ympäristöopin oppiaineen tehtäväkuvauksessa vuosiluokilla 1–2 mainitaan kertaalleen leikki: ”Leikkiin perustuvien ongelmanratkaisu- ja tutkimustehtävien avulla viritetään uteliaisuutta ja kiinnostusta ympäristön ilmiöitä kohtaan” (POPS 2014, 138). Leikki on opetussuunnitelmatekstissä ikään kuin kehys tai naamio erilaisille tehtäville, joilla oppiaineen sisältöä esitellään oppilaille. Se ei ole varsinaisesti työtapaa tai menetelmä, vaan se nähdään jonkinlaisena siltana lapsen maailmasta ympäristöopin sisältöihin. Leikin tarkoituksena on tässä toimia pehmentävänä tai houkuttelevana siirtymänä. Vuosiluokkien 3–6 yhteydessä peliä tai leikkiä ei enää mainita. Ympäristöoppia ei opeteta vuosiluokilla 7–9.

Uskonto

Myös uskonto on oppiaine, jossa on monta eri oppimäärää: evankelisluterilainen, ortodoksinen, katolinen, islam, juutalainen. Näillä kaikilla on yhteinen tehtävä, yhteiset tavoitteet

ja yhteiset keskeiset sisällöt, minkä lisäksi jokainen oppimäärä tarkentaa keskeisiä sisältöjä kyseisen uskonnon ”luonteen mukaisesti” (POPS 2014, 143).

Vuosiluokkien 1–2 yhteisissä oppimisympäristöihin ja työtapoihin liittyvissä tavoitteissa mainitaan, että ”[k]ertomuksia, musiikkia, kuvataidetta, leikkiä, draamaa sekä vierailijoita ja vierailuja eri kohteisiin käytetään tukemaan monipuolista työskentelyä ja oppimisen iloa” (POPS 2014, 143). Leikki nähdään tässä nimenomaan työtapana, ja se rinnastetaan erilaisiin luovuutta vaativiin ja kehittäviin asioihin. Leikin katsotaan hyödyttävän välillisesti oppiaineen sisältöjen omaksumista. Opetussuunnitelmatekstissä ei tässä kohdassa avata sen takana olevia oletuksia oppimismotivaatioista. Impliittisesti se ilmaisee, että leikki tuo oppimiseen iloa, ja että oppimisen ilo johtaisi oppimiseen. Vuosiluokkien 3–6 tai 7–9 yhteydessä peliä tai leikkiä ei enää mainita.

Elämäkatsomustieto

Elämäkatsomustiedon oppimisympäristöihin ja työtapoihin vuosiluokilla 1–2 sekä uudestaan vuosiluokilla 3–6 liittyvissä tavoitteissa mainitaan, että ”[y]hteisiä, opettajan ohjaamia tutkimuskeskusteluja rikastetaan toiminnallisilla aktiviteeteilla, saduilla, kertomuksilla, leikeillä, musiikilla, kuvataiteella ja draamalla” (POPS 2014, 148, 283). Leikit nähdään tässäkin välillisesti opetuksen tukimuotona tai apuvälineenä. Oletuksena on, että tutkimuskeskustelujen rikastaminen luetelluilla tavoilla tekee oppimisesta jollain tavalla parempaa kuin ilman niitä. Leikki on rinnastettu muihin kulttuurin muotoihin ja toiminnallisiin aktiviteetteihin.

Musiikki

Musiikin opetuksessa on vuosiluokilla 1–2 yhdessä sisältöalueessa mainittu leikit: ”Musiikin opetuksessa käytetään

lauluja, leikkejä, loruja, liikuntaa, soitto- ja kuuntelutehtäviä sekä luodaan tilaisuuksia luovaan toimintaan, jotka aihepiireiltään ja musiikillisilta ominaisuuksiltaan soveltuvat ikäkauteen ja koulun toimintakulttuuriin” (POPS 2014, 150). Vaikka kyseessä on oppiaineen sisällön kuvaaminen, opetussuunnitelmateksti kuvaa tässä erilaisia toimintatapoja, joista leikki on yksi. Lienee ongelmallista erottaa tarkasti toisistaan oppiaineen sisältöä ja opetuksessa käytettyjä menetelmiä, etenkin taito- ja taideaineiden yhteydessä. Luetellut menetelmät tai työskentelytavat voivat lisäksi olla päällekkäisiä, eikä ole helppoa aina päätellä, onko jokin toiminto loru, liikunta vai leikki. Vuosiluokkien 3–6 tai 7–9 yhteydessä peliä tai leikkiä ei enää mainita.

Kuvataide

Kuvataiteen opetussuunnitelmassa leikinomaisuus on esillä jo heti oppiaineen tehtävää vuosiluokilla 1–2 kuvailevassa osiossa: ”Opetuksessa hyödynnetään toiminnallisuutta ja leikinomaisuutta” (POPS 2014, 151). Leikinomaisuus-termi toistuu myös myöhemmin, kun kuvataiteen opetussuunnitelmassa kuvaillaan aineen oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin liittyviä tavoitteita: ”Vuosiluokilla 1–2 innostetaan leikinomaiseen kokeiluun, tieto- ja viestintäteknologian käyttöön sekä taiteidenväliseen toimintaan” (POPS 2014, 153).

Leikinomaisuus on siis kuvataiteen opetussuunnitelmassa jostain, mitä voidaan hyödyntää. Tarkemmin ei kerrota, miten tai minkä takia leikinomaisuus hyödyttäisi opetusta. Sana pari leikinomainen kokeilu on kiinnostava: siinä leikinomaisuus kenties tähdentää sitä, että kokeilua ei tarvitse ottaa vakavasti tai suunnitella huolellisesti.

Kuvataiteessa leikinomaisuus ja pelit mainitaan vielä osiossa, jotka käsittelevät ohjausta, eriyttämistä ja tukea vuosiluokilla 1–2 sekä vuosiluokilla 3–6 ja edelleen vuosiluokilla 7–9:

”Ohjauksen, eriyttämisen ja tuen järjestämisessä voidaan hyödyntää esimerkiksi leikinomaisuutta, pelejä ja eri aistialueisiin liittyviä kokemuksia” (POPS 2014, 153, 299, 495). Tämä on ainoa kerta, kun opetussuunnitelmatekstissä mainitaan leikinomaisuus ja pelit tässä yhteydessä. Opetussuunnitelma toimii yleensä hierarkkisesti siten, että alaluvuissa mainitaan uudelleen asioita, jotka on mainittu yleisissä osuuksissa. Tässä niin ei ole: opetussuunnitelmatekstin luku 7 ”Oppimisen ja koulunkäynnin tuki” käsittelee tarkemmin ohjausta, eriyttämistä ja tukea, muttei mainitse peliä tai leikkiä kertaakaan (POPS 2014, 61–78).

Kuvataiteessa ei leikitä, mutta leikinomaisuus on läsnä. Pelijä ei opiskella, mutta niitä voidaan hyödyntää, mikäli opiskelija tarvitsee eriyttämistä tai tukea. Mielenkiintoista olisikin tietää, mitkä pelit millä tavalla käytettyinä voisivat olla hyödyksi juuri kuvataiteen opetuksen ohjauksessa, eriyttämisessä ja tuen järjestämisessä.

Käsityö

Käsityön oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin vuosiluokilla 1–2 liittyvissä tavoitteissa mainitaan, että “[o]hjatun suunnittelun ja tekemisen tukena hyödynnetään mielikuvitusta, tarinoita, draamaa, leikkiä, pelejä sekä luonnon- ja rakennettua ympäristöä” (LOPS 2014, 156). Käsityössä näkyy käsitys leikistä ja peleistä luovana toimintana. Leikki ja pelit rinnastetaan tarinoihin, draamaan ja mielikuvitukseen, ja näitä kaikkia käytetään hyötynäkökohdista. Ne toimivat tukena ohjatulle tekemiselle, eli eivät itsessään ole yhtä ohjattuja kuin muu käsityön oppiaineen toiminta. Vuosiluokkien 3–6 tai 7–9 yhteydessä peliä tai leikkiä ei enää mainita.

Historia

Oppiaineen opetus alkaa vuosiluokalla 4. Vuosiluokilla 4–6 oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin liittyvissä tavoitteissa mainitaan, että

Oppiaineen tavoitteiden kannalta on tärkeä valita elämyksellisiä ja toiminnallisia työtapoja, esimerkiksi erilaisten lähteiden tutkimista, kerrontaa, draamaa, leikkiä ja pelejä. Tavoitteena on vahvistaa oppilaiden historian tekstien ja ympäristön lukutaitoa sekä harjoitella tulkintojen tekemistä itsenäisesti ja toisten kanssa. (POPS 2014, 287)

Opetussuunnitelma avaa tässä lyhyesti mutta perustellusti, miksi elämykselliset ja toiminnalliset työtavat on valittu tavoitteisiin. Työtavoissa on leikkiin ja peleihin rinnastettu työtapoja, joissa oppilas osallistuu ja luo itse sisältöä, kuten kerronta ja draama. Se myös pitää esillä sen, että oppiaineessa tärkeä asia, tulkintojen tekeminen, vaatii harjoittelua tietynlaisilla työtavoilla.

Vuosiluokilla 7–9 oppimisympäristöihin ja toimintatapoihin liittyvät tavoitteet tuovat myös esiin pelit:

Oppilaita innostetaan hankkimaan tietoa koulun ulkopuolisesta historiakulttuurista, kuten peleistä, elokuvista ja kirjallisuudesta, sekä kehittämään historiallisen ajattelun taitojaan ja kriittistä arviointikykyään niiden avulla. (POPS 2014, 480)

Tämä kohta on ainoa koko opetussuunnitelmassa, jossa pelit asetetaan osaksi kulttuuria ja yhteiskuntaa rinnastamalla

ne elokuvaan ja kirjallisuuteen. Tekstissä ei oleteta pelien automaattisesti luovan motivaatiota, vaan päinvastoin oppiaineen tavoitteena on innostaa oppilaita tutkimaan kulttuuria, pelit mukaan lukien. Pelit myös nähdään omana taiteenmuotonaan, eikä niiden tehtävänä ole varsinaisesti opettaa oppiaineen sisältöä. Välinearvoa kulttuurilla on jossain määrin: pelit, elokuvat ja kirjallisuus voivat toimia apukeinona oppilaiden historiallisen ajattelun taidon ja kriittisen arviointikyvyn kehittämisessä.

Liikunta

Leikinomaisuus-termi esiintyy liikunnan oppiaineen tehtäväkuvauksessa sekä vuosiluokilla 1–2, 3–6 että 7–9:

Liikunta tarjoaa mahdollisuuksia iloon, keholliseen ilmaisuun, osallisuuteen, sosiaalisuuteen, rentoutumiseen, leikinomaiseen kisailuun ja ponnisteluun sekä toisten auttamiseen. Liikunnassa oppilas saa valmiuksia terveytensä edistämiseen. (POPS 2014, 157, 305, 502)

Leikinomaisuus yhdistetään sanapariksi kisailun kanssa. Leikinomainen kisailu on kenties jollain tavalla pehmeämpi versio kisailusta. Liikunnan oppiaineessa kaikilla vuositasoilla on pyritty iskulauseenomaiseen määritelmään, ja vuositasoilla 1–2 määritelmä on “[l]iikutaan yhdessä leikkien” (POPS 2014, 157). Leikki on siis haluttu nostaa tärkeäksi osaksi oppiainetta. Myöhemmillä vuositasoilla se jää pois iskulauseista.

Liikunnan oppiaineen keskeiset sisällöt jaetaan fyysiseen, sosiaaliseen ja psyykkiseen toimintakykyyn. Kaikilla vuosiluokilla sekä fyysisen että sosiaalisen toimintakyvyn sisällöissä on keskeisessä asemassa joko leikki tai peli tai molemmat

(POPS 2014, 158, 307, 308, 503, 504). Liikunta onkin ainoa oppiaine, joka käyttää leikki-sanaa vuosiluokkien 7–9 yhteydessä (POPS 2014, 503). Psyykkisen toimintakyvyn sisällöissä leikki ja peli ovat läsnä vain vuosiluokilla 1–2 (POPS 2014, 258).

Siinä missä muissa oppiaineissa leikki usein rinnastetaan mielikuvitukseen, ilmaisun vapauteen tai draamaan, liikunnassa leikistä puhutaan eri sävyyn: se rinnastetaan tehtäviin, harjoitteisiin ja harjoituksiin: ”Monipuoliset tehtävät, leikit, harjoitteet ja pelit mahdollistavat osallisuuden, pätevyyden, itsenäisyyden sekä kehollisen ilmaisun ja esteettisyyden kokemuksia” (POPS 2014, 503). ”Opetukseen valitaan iloa ja virkistystä tuottavia leikkejä ja tehtäviä, joissa koetaan onnistumisia sekä kohdataan tuetusti emotionaalisesti vaihtelevia tilanteita kuten leikeissä, kisailuissa tai peleissä koetut tilanteet” (POPS 2014, 158).

Leikki on tässä yhteydessä enemmänkin erillinen, ajallisesti ja toiminnallisesti rajattu tapahtuma kuin vapaata mielikuvituksen käyttöä. Myös termi sääntöleikki tai liikunnallinen sääntöleikki esitellään (POPS 2014, 158). Liikunnan oppiaineen määrittelyissä on nähtävissä muita oppiaineita selkeämmin leikin valjastaminen tavoitteelliseen toimintaan. Voimisteluleikki, liikuntaleikki, palloleikki tai musiikkileikki ovat tehtäviä, ja niillä harjoitellaan tarkkaan eriteltyjä taitoja (POPS 2014, 158, 503). Pelin täsmentäminen pallopeliksi (POPS 2014, 503) korostaa sitä, että liikunnan oppiaineessa pelit ovat ensisijaisesti urheilulajeja.

Liikunta on ainoa oppiaine, jonka arviointiin leikit ja pelit vaikuttavat. Vuosiluokkien 3–6 yhteydessä määritellään arvostajan 8 (hyvä) arviointikriteerit kuudennen luokan päätteeksi. Näissä mainitaan, että ”Oppilas tekee eri liikuntatilanteissa, kuten leikeissä ja peleissä, useimmiten tarkoituksenmukaisia ratkaisuja” (POPS 2014, 308). Arviointikriteereissä leikit

ja pelit melko yksiselitteisesti määritellään liikuntatilanteiksi. Sekä vuosiluokkien 3–6 että 7–9 arviointiohjeissa puhutaan myös reilusta pelistä. ”Oppilas noudattaa reilun pelin periaatteita ja osoittaa pyrkivänsä vastuullisuuteen yhteisissä oppimistilanteissa” (POPS 2014, 309, 506).

Leikeistä ja peleistä puhutaan ja niitä määritellään liikunnan yhteydessä enemmän kuin muissa oppiaineissa. Opetussuunnitelmatekstissä on myös kohta kohdalta perusteltu, miksi leikit ja pelit ovat mukana työtavoissa: teksti ei kerro, mitä pelejä tai leikkejä kulloinkin tulisi valita, mutta kertoo, mitä oppiaineen sisältöjä niillä kulloinkin tulisi edistää. Tulkiten, että arviointikriteereissä mainitut reilun pelin periaatteet kuuluvat tähän samaan, oppiaineen korostamaan, tavoitteeseen yhteistyötaidoista ja sosiaalisesta toimintakyvystä.

Analyysi

Opetussuunnitelma on luonnostaan moniääninen teksti, monien kirjoittajien kynästä lähtöisin. Sen vuoksi ei olekaan ihme, että se on jossain määrin ristiriidassa itsensä kanssa. Käsitys peleistä ja leikistä opetuksessa vaihtelee suuresti tekstin eri osioissa viitaten siihen, että opetussuunnitelmaa kirjoittanut työryhmä ei ole määritellyt yhteisiä kantoja asiaan.

Eri oppiaineiden suhtautumistavat eroavat toisistaan paljon. Joissain oppiaineissa, kuten matematiikassa ja maantiedossa, pelien nähdään motivoivan opiskelijoita. Toiset oppiaineet, kuten kielet, näkevät leikin ja pelin ensisijaisesti luovana toimintana, joka osittain on oppiaineen sisältöä ja osittain työtapaa. Vieraiden kielten opetuksessa korostetaan leikkiä ja iloa sekä toisaalta nähdään leikillisyyden antavan mahdollisuuksia opitun turvalliseen harjoitteluun. Historia oppiaineena näkee pelit osana kulttuuria elokuvan ja kirjallisuuden rinnalla.

Olen pyrkinyt ryhmittelemään tapoja suhtautua peliin ja leikkiin opetussuunnitelmatekstin sisällä:

1. Leikki ja peli luovana toimintana
2. Leikki ja peli motivaation luoja
3. Leikki ja peli eriyttämiskeinona
4. Leikki ja peli kulttuurina
5. Leikki ja peli yhteisöllisyyden opettajana
6. Leikki ja peli harjoittelukenttänä
7. Leikki ja peli asennekasvattajana

Luovana toimintana leikki ja peli näyttäytyvät erityisesti kieliaineiden yhteydessä. Äidinkielen ja kirjallisuuden, toisen kotimaisen kielen ja vieraiden kielten opetussuunnitelmassa leikki ja peli rinnastetaan usein esimerkiksi draamaan ja tarinoin.

Motivaatio korostuu maantiedon ja matematiikan opetussuunnitelmissa, joissa suoraan ilmaistaan pelien lisäävän motivaatiota. Taustalla saattaa olla käsitys siitä, että vaihtelu työtavoissa lisää motivaatiota. Toisaalta oletuksena saattaa olla myös se, että pelit ovat lähtökohtaisesti oppilaita kiinnostavia ja motivoivia. Ei ole mitään syytä olettaa, että juuri näiden ja vain näiden oppiaineiden opetukseen olisi kehitetty motivoivia pelejä, joten taustalla oleva ajatus jää epämääräiseksi ja perustelemattomaksi.

Leikkiä ja peliä voidaan ehdottaa myös keinoksi oppilaan tukemiseen. Kuvataiteen opetuksessa mainittu pelien käyttö opetuksen eriyttämisessä on mielenkiintoinen kuriositeetti. Sen takana saattaa olla jokin teoria tai kirjoittajan oma kokemus, mutta perustelemattomana ja yksittäisenä lausahduksena se jää irralliseksi.

Käsitys leikistä ja pelistä kulttuurina korostuu erityisesti historian oppiaineessa. Leikit ja pelit esitetään osana kulttuuria

ja sen vuoksi myös oppiaineen sisältöjä jossain määrin myös äidinkielen ja uskonnon opetuksen yhteydessä.

Leikin ja pelin yhteisöllisyys nousee parhaiten esiin liikunnan oppiaineen sisällöissä. Myös kielten opetuksessa tämän voidaan nähdä toteutuvan, kun leikkiä ja peliä ehdotetaan vuorovaikutustaitojen opetteluun välineeksi. Opetussuunnitelmatekstissä toisinaan näkyvä kuvainnollinen ilmaisu, yhteiset pelisäännöt, kuuluu tähän samaan ajatusmalliin siitä, että pelit edistävät yhteistyökykyjen oppimista.

Leikki ja peli voivat opetussuunnitelmassa edustaa myös vapaata harjoittelukenttää, jossa oppilas saa kokeilla oppimistaan taitoja. Erityisesti vieraiden kielten opetussuunnitelmassa korostuu tämä näkökulma. Tällöin leikki ja peli ovat turvallisia ja epäonnistumisenkin sallivia harjoitteluympäristöjä. Myös opitun kertaaminen useaan kertaan mahdollistuu leikin ja pelin kautta.

Kielten opetuksessa mainitaan myös asenteiden käsittely pelin ja leikin avulla. Opetussuunnitelmateksti ei kuitenkaan avaa sitä, millaista asennekasvatus voisi olla tai mihin asenteisiin pyritään vaikuttamaan.

Opetussuunnitelmateksti on monen kirjoittajan kynästä lähtöisin, ja tapa käyttää kieltä vaihtelee. Myös leikki ja peli ovat käsitteitä, joita voidaan määritellä hyvin eri tavoin. Sen vuoksi opetussuunnitelman tutkiminen on aina myös retoriikan tutkimusta. Brian Sutton-Smith (1997, 9–11) on ryhmitellyt leikkiin liittyviä puhetapoja seitsemään kategoriaan. Jokainen niistä sisältää omanlaisensa käsityksen siitä, mitä leikki on. Sutton-Smithin mukaan leikistä voidaan puhua

1. kehittävänä toimintana (rhetorics of animal progress or child play)
2. kohtalona tai sattumana (rhetorics of fate)
3. vallan ja voiman todistajana (rhetorics of power)

4. identiteettinä, erityisesti yhteisön tapojen ja perinteiden näkökulmasta (rhetorics of identity)
5. mielikuvituksena tai luovana toimintana (rhetorics of the imaginary)
6. leikkijän omana kokemuksena (rhetorics of self)
7. tyhjämpäiväisenä hassutteluna (rhetorics of frivolity).

Oppiaineet ovat sidoksissa eri tieteenaloihin, ja tieteenalojen suhtautuminen peliin ja leikkiin näkyy oppiaineissa (Sutton-Smith 1997, 6–7). Biologit, psykologit, kasvatustieteilijät ja sosiologit tapaavat keskittyä siihen, miten peli ja leikki vaikuttavat kasvuun, kehitykseen ja sosialisatioon. Antropologiassa ja folkloristiikassa keskitytään peleihin tapoina ja perinteinä, taideaineissa pelit ovat luovuutta. Opetussuunnitelmatekstissä voidaan nähdä monia Sutton-Smithin määrittelemistä puhetavoista.

Opetussuunnitelma on ensisijaisesti pedagoginen ohjenuora kasvattajille, ja siinä korostuukin nimenomaan käsitys leikistä kehittäväenä toimintana. Se, mitä leikki kehittää, vaihtelee oppiaineen näkemyksestä riippuen. Omissa luokitteluisani leikki eriyttämiskeinona, leikki harjoittelukenttänä, leikki sosiaalisuuteen kasvattajana sekä leikki asennekasvattajana edustavat tätä retoriikkaa.

Liikunnassa on mukana käsitys vallan ja voiman näyttämisestä (leikinomainen kilvoittelu), mutta muuten en opetussuunnitelmasta löydä tätä Sutton-Smithin kategoriala.

Peli ja leikki identiteettinä näkyy opetussuunnitelmassa käsityksenä pelistä ja leikistä kulttuurin tuotteena tai kulttuuriin liittyvänä tapana. Nämä käsitykset korostuvat historian ja näkyvät jonkin verran äidinkielen ja kirjallisuuden sekä uskonnon opetussuunnitelmatekstissä.

Opetussuunnitelmatekstissä näkyy vahvasti puhetapa leikistä luovuuden kehittäjänä ja mahdollistajana. Tämä näkemys

korostuu sekä äidinkielen että muiden kielten opetuksessa.

Kun opetussuunnitelmassa puhutaan leikistä ja pelistä motivaation luojana, siinä on mukana sekä käsitys leikistä hassutteluna että käsitys leikin kokemuksellisuudesta – Sutton-Smithin kategoriat 6 ja 7. Tällöin voidaan ajatella, että leikki sinänsä on nautinnollista tai turhaa, mutta että valjastamalla yksilön kokemukset ja hauskuus voidaan edistää oppimista.

Sutton-Smithin lähestymistapa auttaa ymmärtämään opetussuunnitelmatekstin näennäistä horjuvuutta ja hajanaisuutta leikin ja pelin suhteen. Opetussuunnitelma yhdistää kasvatustieteeseen monta muuta tieteenalaa. Kasvatustiede näkee leikin ensisijaisesti osana kehittymistä, kasvamista ja oppimista. Oppiaineiden omissa osioissa näkyvät vahvasti niiden taustalla olevan tieteen diskurssi ja käsitykset. Monitieteisellä pelitutkimuksella voisikin olla paljon annettavaa seuraavan opetussuunnitelman kirjoittajille.

Lopuksi

Opetussuunnitelmateksti on sekä mielenkiintoinen että haastava tutkimuksen kohde erityisluonteensa vuoksi. Se on moniääninen mutta samalla virallinen ja velvoittava asiakirja. Siinä ei kerrota, mihin tieteelliseen teoriaan tai ideologiaan mikäkin ilmaisu viittaa, eikä siinä yleensä perustella esimerkiksi tiettyjen työtapojen valintaa. Opetussuunnitelma ohjaa suomalaisten koulujen toimintaa, joten seuraavaksi olisikin mielenkiintoista tutkia, miten opetussuunnitelman erilaiset käsitykset näkyvät käytännössä koulujen arjessa – tuovatko pelit motivaatiota matematiikan opetukseen, käsitelläänkö pelejä kulttuurisina tuotteina historian tunneilla, käytetäänkö pelejä oppilaan tukemiseen ja eriyttämiseen kuvataiteessa?

Pelitutkimuksen kannalta on kiinnostavaa, että opetussuunnitelmassa peli ja leikki nähdään enimmäkseen välineenä muiden asioiden opetuksessa – hyvin harvoin asiana, joka kuuluisi oppiaineen sisältöihin. Leikki ja peli näyttäytyvät opetussuunnitelmassa luovina ja toiminnallisina oppimisen tapoina, jotka tuovat vaihtelua koulupäivään. Opetussuunnitelmassa näkyy myös käsitys siitä, että pelit tai oppimispelit olisivat yleisesti luonteeltaan oppilaita motivoivia. Useimmiten pelin tai leikin käyttöä opetuksessa ei perustella millään tavoin, vaan sanat vain esiintyvät listassa, jossa luetellaan erilaisia työtapoja. On myös erittäin harvinaista, että opetussuunnitelmassa täsmennettäisiin millään tavalla, mistä leikeistä tai peleistä on kyse tai mitä esimerkiksi leikillisyydellä tai pelillisyydellä tarkoitetaan.

Pelit voidaan nähdä hyvin eri tavoin eri oppiaineissa: Liikunnassa pelit ovat ensisijaisesti urheilua ja liikunnallisia pelejä, esimerkiksi pallopelejä. Liikunta myös tuo vahvasti esiin pelien merkityksen yhteisöllisyyden opettajana ja sosiaalis-tajana. Historia käsittelee pelejä yhtenä kulttuurin muotona teatterin ja elokuvan rinnalla. Kumpikin oppiaine kuitenkin tuntuu arvostavan pelejä muutenkin kuin niiden välinearvon vuoksi. Pelien käyttöä perustellaan lyhyesti ja ne liitetään osaksi johdonmukaista kokonaisuutta.

On toki myös oppiaineita, joiden kuvauksissa ei mainita pelejä tai leikkejä lainkaan: biologia, yhteiskuntaoppi, kotitalous, fysiikka, terveystieto, kemia, oppilaanohjaus. Nämä ovat yhteiskuntaoppia lukuun ottamatta oppiaineita, joiden opiskelu alkaa vasta 7. vuosiluokalla, mikä saattaa osaltaan selittää ainakin sen, että leikillisyydestä tai leikinomaisuudesta ei puhuta. Vaikka luonnontieteiden opetukseen on kehitetty melko paljon pelejä, eivät oppimispelit tai pelillisuus ole päässeet oppiaineiden työtapoihin lainkaan lukuun ottamatta yhtä irrallista mainintaa maantiedon oppiaineessa.

Tutkimani 2010-luvun alkupuolella luodut opetussuunnitelmat vaikuttavat pelitutkijan silmin sisäisesti ristiriitaisilta ja sekaviltakin peliin ja leikkiin liittyvien termien käytössään. Opetussuunnitelmatekstistä löytyy jonkin verran myös vanhentuneita käsityksiä ja perustelemattomia väitteitä. Toisaalta joissain aineissa peli ja leikki ovat vahvasti esillä, ja niiden käyttöä on perusteltu pedagogisesti. Opetussuunnitelmatyö kuitenkin jatkuu, ja uusia opetussuunnitelmia suunnitellaan Opetushallituksessa koko ajan. Kenties pelitutkimuksella olisi annettavaa työhön.

Kiitokset

Katsaus on kirjoitettu osana Suomen Akatemian Strategisen tutkimuksen neuvoston rahoittamaa Growing Mind -hanketta.

Kiitokseni tuesta Jaakko Stenrosille, Mikko Meriläiselle sekä J. Tuomas Harviaiselle.

Lähteet

POPS 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Verkossa https://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf Viitattu 14.8.2018

LOPS 2015. *Lukion opetussuunnitelman perusteet 2015*. Verkossa https://www.oph.fi/download/172124_lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2015.pdf Viitattu 14.8.2018.

Opetushallitus 2014. Määräyskirje perusopetuksen opetussuunnitelman perusteista 2014. 22.12.2014 Verkossa http://www.oph.fi/download/163775_maarays_perusopetus_104_011_2014.pdf Viitattu 14.8.2018.

– 2015. Opetussuunnitelman perusteet on yhdessä tehty.

OPS2016-blogi 15.1.2015. Verkossa https://www.oph.fi/ops2016/blogi/103/0/opetussuunnitelman_perusteet_on_yhdessa_tehty Viitattu 14.8.2018.

Halinen, Irmeli; Holappa, Arja-Sisko; Jääskeläinen, Liisa 2013: Opetussuunnitelmatyö ja yleissivistävän koulutuksen uudistaminen. *Kasvatus: Suomen kasvatustieteellinen aikakauskirja* 44:2, Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos, 187–194.

Harju, Vilhelmiina; Multisilta, Jari 2014: Leikilliset oppimateriaalit innostavat oppimaan. Teoksessa Multisilta, Jari; Niemi, Hannele (toim.) 2014: *Rajaton luokkahuone*. Jyväskylä: PS-kustannus, 270–284.

Hirvonen, Satu (toim.) 2015: *Pelit. Monenlaista pelaamista, erilaista oppimista*. Helsinki: Erilaisten Oppijoiden Liitto.

Jurvelin, Pirkko 2008: *Opi leikiten. Leikkejä, pelejä ja toiminnallisia harjoituksia kielten opetukseen*. Helsinki: Otava.

Järvilehto, Lauri 2014: *Hauskan oppimisen vallankumous*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kangas, Marjaana; Krokfors, Leena; Kopisto, Kaisa (toim.) 2014: *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.

Ketamo, Harri 2014: Opettamalla oppii. Pelit osana koulutyöskentelyä. Teoksessa Multisilta, Jari; Niemi, Hannele (toim.) 2014: *Rajaton luokkahuone*. Jyväskylä: PS-kustannus, 253–269.

Kiili, Kristian; Tuomi, Pauliina; Perttula, Arttu; Kiili, Carita 2014: Peleillä liikettä, luovuutta ja yhteisöllisyyttä koulupäivään. Teoksessa Multisilta, Jari; Niemi, Hannele (toim.) 2014: *Rajaton luokkahuone*. Jyväskylä: PS-kustannus, 238–252.

Multisilta, Jari; Niemi, Hannele (toim.) 2014: *Rajaton luokkahuone*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Sutton-Smith, Brian 1997: *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.

Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa

Katsaus

Tuomas Ali-Hokka
Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee funktionaalisen kuvailun käyttöä osana roolipelaamista. Lähestyn aihetta The Temple of Elemental Evil -pelimoduulin kautta. Pelimoduuleja käytetään osana roolipelaamista ja The Temple of Elemental Evil sisältää hyvin paljon kuvailua. Tutkimuksessa paljastuu kolme tärkeää havaintoa. Ensimmäinen tekijä on se, että mitä pidemmälle vapaa tarinankerronta ryhmätasolla etenee, sitä vaikeammaksi sen ennakoitavuus tulee. Toiseksi, funktionaalisen kuvailun tärkeimpänä funktiona roolipelaamisessa on tarjota tila tapahtumille. Kolmantena on kompromissi pelaajien yhdessä toteuttaman pääosin improvisoidun kerronnan ja tarinan ohjaajan kontrollin välillä.

Avainsanat: Dungeons + Dragons, roolipelaaminen, The Temple of Elemental Evil, kuvailu

Abstract

This study examines how two types of discourse, descriptive and narrative, work together. The descriptive in this study is written text and the narrative is spoken group storytelling (i.e. roleplaying), and these two modes are meant to complement each other. The text and group storytelling are fused together in this study by using a game module The Temple of Elemental Evil, which provides the framework and serves as the case in this case study. The key findings were the following: 1. The most important function of descriptive in interactional narrative is to provide the space in which the narrative happens. 2. Keying functional descriptive to a map or spatial locations that can be engaged is a compromise between narrative freedom and authorability. 3. Multiplayer differentiability makes the use of descriptive increasingly more difficult as the interactional narrative progresses.

Keywords: Dungeons + Dragons, role-playing, The Temple of Elemental Evil, description

Johdanto

”Kyllä ihmisellä harrastuksia pitää olla!” Päinvastoin kuin mitä oletin, kukaan suuri ajattelija ei ole sanonut näin. Myös minulla on ollut erilaisia harrastuksia vuosikymmenten saatossa ja mikään niistä ei ole kirjoittanut niin paljon kysymyksiä kuin roolipelaaminen. Roolipelaamista on usein haastava selittää, sillä ajatus roolipelaamisesta tuntuu monelle hyvin vieraalta. Työhaastattelussakin minulta on kysytty roolipeli-harrastuksestani ja kokemus oli ilmeisesti niin traumaattinen, etten muista enää lainkaan mitä vastasin.

Lähdetään kuitenkin liikkeelle alusta, tai ainakin tietystä alkupisteestä, eli kerron eräästä hyvin merkittävästä roolipelistä nimeltään *Advanced Dungeons & Dragons*. *Advanced Dungeons & Dragons* -nimitystä en koskaan ole kenenkään kuulut käyttävän, vaan yleensä puhutaan AD&D:stä. AD&D ei ole kuitenkaan aina ollut *advanced* (suom. edistynyt), sillä peli nimeltä *Dungeons & Dragons*, puheessa D&D, lähti vaatimattomista juurista 1970-luvun Yhdysvalloista ja rakkailla asioilla, kuten myös D&D:lläkään, ei ole suunnittelijaa vaan isä tai äiti. D&D:n isä oli edesmennyt Gary Gygax (1938–2008). Toinen D&D:n luoja, Dave Arneson (1947–2009), unohtuu harrastajilta melko helposti, ja pääsyynä on todennäköisesti Gygaxin aktiivisempi näkyminen fanien keskuudessa ja julkisuudessa. *Dungeons & Dragons* (1974) lähti liikkeelle yksinkertaisena, vahvasti taistelemiseen painottuneena roolipelinä. Pelaajat eläytyivät seikkailijoina fantasiamaailmaan, joka ei ollut kaukana J. R. R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -kirjojen Keskimaasta. Muutama vuosi myöhemmin pelin sääntöjä laajennettiin, mutta niiden luonne ei olennaisesti muuttunut. Pelissä oli kaikin tavoin enemmän vaihtoehtoja, aivan kuin tietokonepelin jatko-osassa, joka noudattaa tuttua kaavaa. Tämä kehitys vaati lisänimen *Advanced*.

Sekä D&D että AD&D ovat roolipelaamisen merkkiteoksia, ja

niiden pelijärjestelmä on yhtä aikaa hyvin yksinkertainen ja hyvin monipuolinen. Aluksi tarvitaan ryhmä pelaajia, joilla on joitain tunteja aikaa yhtenä tai useampana päivänä pelata roolipeliä yhdessä. Yksi pelaajista valitaan luolamestariksi (alun perin *dungeon master*), eli hän on yhtä aikaa tarinan käsikirjoittaja ja ohjaaja. Periaatteessa roolipelaaminen voisi olla kerrontana luotavaa teatteria, mutta roolipelaamisessa on yksi erityinen piirteensä: jokaisella pelaajalla on oma hahmonsa, jonka he itse luovat peliin ja jota he saavat melko vapaasti ohjata. Luolamestari käyttää pelin sääntöjä, pelimateriaaleja ja mielikuvitustaan siihen, että hän kuvailee ja määrää tapahtumien kulusta. Hyvin usein, etenkin taisteluissa, nopan tulos määrää onnistumisen tai epäonnistumisen pelin ohjeiden mukaan. Pelaaminen on siis sekä sosiaalinen tarina että nopanheittojen määräämä kokonaisuus. Hyvien pelitarinoiden keksiminen on haastavaa. Tietenkin voi sanoa, että pelaajahahmot voivat vaikka pelastaa prinsessan lohikäärmeeltä, mutta se ei itsessään vielä ole mielenkiintoista. Kuten hyvässä kirjassa tai televisiosarjassa, sisällön pitää olla rikas ja mielenkiintoinen, eivätkä siihen riitä pelkästään tarinan hahmojen motiivit. Tämän vuoksi luolamestarit, joita kutsun tästä eteenpäin pelinjohtajiksi, ostivat itselleen valmiita pelitarinoita ja pelikokonaisuuksia. Näitä kutsutaan pelimoduuleiksi tai valmisseikkailuiksi, ja yksi näistä pelimoduuleista oli fokuksena kandidaatintutkielmassani.

The Temple of Elemental Evil tapaustutkimuksena

Englantilaisen filologian kandidaatintutkielmassani *Functional descriptive in interactional narrative: A case study of The Temple of Elemental Evil* (2017) tutkin funktionaalisen kuvailun käyttöä osana interaktionaalista kerrontaa. *Funktionaalinen kuvailu* on sellaista kuvailua, jolla on jokin käytännön

tavoite. *Interaktionaalinen kerronta* on usean ihmisen yhdessä toteuttamaa kerrontaa. Kyseessä voi olla esimerkiksi tarina, jota rakennetaan yhdessä ystävien kanssa. Kun yhdistämme nämä kaksi asiaa, niin saamme aikaiseksi kuvailun, jolla on jokin käytännön merkitys tarinankerronnassa, jota kertoo ryhmä ihmisiä yhdessä toisilleen. Tämä tarinankerronta on keskeinen prosessi roolipelaamisessa, jossa käytetään valmista tarinaa. Tutkielmani kohteena oleva valmis tarina on Gygaxin ja Frank Mentzerin *Advanced Dungeons & Dragons*-roolipelin moduuli *The Temple of Elemental Evil* (1985). Se soveltuu tutkimukseeni erinomaisesti runsaan kuvailevan sisältyksensä ansiosta.

Päämielenkiintoni keskittyy pääsääntöisesti funktionaaliseen kuvailuun ja erityisesti niihin keinoihin, joilla funktionaalinen kuvailu voi tukea interaktionaalista kerrontaa. Tapaustutkimuksessa interaktionaalinen kerronta tapahtui hypoteettisesti, eli minä tutkijana hahmotan pelin kulun mielessäni ilman, että peliä varsinaisesti pelataan. Tätä voi ajatella esimerkiksi niin, että hyvä shakinpelaaja näkee pelin tapahtumat ja eri variaatiot jo ennalta ja voisi kirjoittaa näistä hypoteettisista siirroista esimerkiksi tutkimuksen. *The Temple of Elemental Evil* tarjoama funktionaalinen kuvailu oli osa tätä hypoteettista pelitapahtumaa. Werner Wolf (2011) on erotellut seuraavat funktionaalisen kuvailun eri muodot: (1) *Referentaalinen (viittaava) kuvailu* kuvailee kohdetta siinä määrin, että se on tunnistettavissa (esim. "Tuolla on talo"). (2) *Esittävä kuvailu* kuvailee kohteen elävästi sellaisella tavalla, että kohde on koettavissa kuvauksesta (esim. "Talossa on neljä huonetta"). (3) *Tulkitseva ja pseudo-objektiivinen kuvailu* antaa jonkin tulkinnan osana kuvailua (esim. "Talo on häiritsevän valkoinen"). Sovelsin Wolfin luokittelua yhdessä lähiluvun kanssa, kun analysoin pelimoduulia.

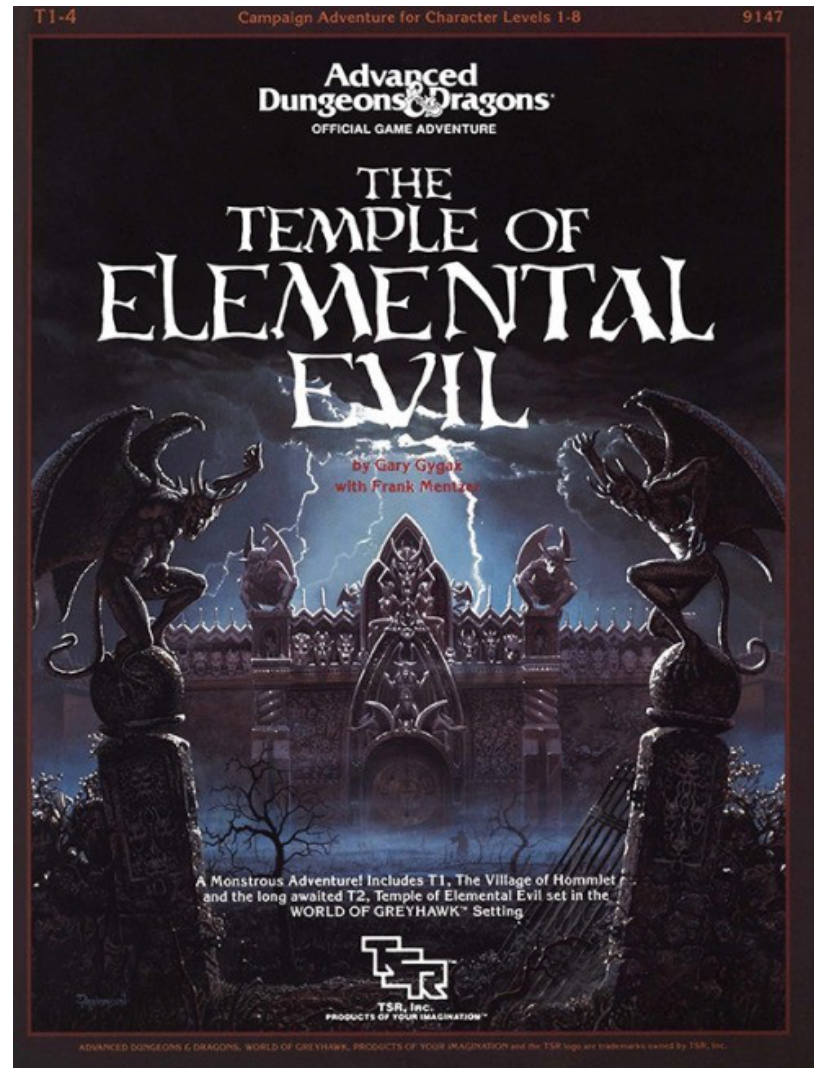
Interaktionaalisen kerronnan analyysi pohjautui Mark O.

Riedlin ja hänen tutkijaryhmänsä artikkeliin *Robust and Authorable Multiplayer Storytelling Experiences* (2011), jossa käsitellään tarinan ohjaajan ja muiden tarinankertojien vuorovaikutusta sekä vuorovaikutuksen haasteita tarinan kollektiivisessä luomisessa. Tärkeä havainto Riedlin ja hänen kollegoidensa tutkimuksessa oli se, että ryhmätasolla improvisoidusti tapahtuvan kerronnan ja tarinan ohjaajan kontrollin välillä on ristiriitoja. Tutkimuksessani otettiin huomioon, että *Temple of Elemental Evil* -moduuli itsessään voi myös olla tarinan "ohjaaja", koska se sisältää tarinaa ohjaavan viitekehyksen. Wolfin luokittelu ja Mark O. Riedlin teoria muodostivat yhdessä tutkielman teoreettisen rungon. Analyysissä kävin läpi *The Temple of Elemental Evilin* kuvailevan tekstin ja kuvallisuuden seuraten teoksen omaa sisäistä organisaatiota. Seuraavaksi esittelen muutamia havaintoja analyysin pohjalta.

Monta tapaa kuvata, monta tapaa pelata

Pelimoduuleissa kansikuvalla voi olla vaikutusta roolipelitapahtumaan. *The Temple of Elemental Evilin* kansi (kuva 1) on huomiota herättävä ja luo mielikuvan pahuuden voimista, joita pelaajat tulevat kohtaamaan pelin aikana. Tämä luo metanarratiivia, eli ennako-oletuksia siitä, millainen pelaajien yhdessä luoma tarina tulee olemaan. Pelaajille luodaan heti kannesta lähtien mielikuva pelimoduulista, jossa hyvän ja pahan taistelu on avainasemassa ja todennäköisesti tarinan ydin. Kansikuvaa visuaalisena ilmaisuna ei voi suoraan rinnastaa Wolfin 'esittävään kuvailuun', mutta sekin esittää omalta osaltaan pelaajalle yksityiskohtaista informaatiota tietyistä pelimaailman elementeistä. Nähdäkseni kansikuva kuitenkin ensisijaisesti luo pelaajalle käsityksen hyvän ja pahan taistelusta pelin keskeisenä teemana.

Vaikka pelimoduuli on yksinomaan pelinjohtajan työväline, on pelimoduulin kansi silti kaikkien nähtävissä pelin aikana.



Kuva 1. *Temple of Elemental Evil* -pelimoodulin kansikuva (Parkinson 1985)

Pelimoduulin kansi on siis ensimmäinen viittaus pelin varsinaiseen sisältöön ja vaikuttaa yhteisesti kerrottavan tarinan lähtöasetelmiin. Oleellinen havainto tässä on se, että kysymykseen “mistä tarina (roolipeli) alkaa?” vastaus on “kannesta”, ei siis pelimoduulin ensimmäisestä sanasta.

Kuva 2 on esimerkki “lukulaatikoista” eli pelimoduuliin sijoitetuista erillisistä teksteistä, jotka pelinjohtaja lukee ääneen pelaajille.

Kuvailu rakentuu eri vaiheista. “Suuri rakennus, jossa on kyltti” on alustava kuvaus, esimerkiksi jos pelaajahahmot katselevat rakennusta kauempaa, ja tarkempi kuvaus voidaan antaa tilanteesta riippuen, mikäli pelaajahahmot tutkivat kylttiä lähempää. Alustava kuvaus (otsikko) on lähinnä referentiaalista kuvailua, kun taas yksityiskohtaisempi teksti on esittävää kuvailua. Vastaavat tekstilaatikat eivät pelimoduulissa yleensä ole täysin irrallisia, vaan niillä on otsikossaan järjestysnumero, ja tämä järjestysnumero löytyy yhdestä tai useammasta pelimoduuliin sisältyvästä kartasta. Pelin sisällön kannalta on oleellista pitäytyä toimimaan kartalla, mutta pelaajat voivat vapaasti lähestyä eri paikkoja, kuten tätä “suurta rakennusta, jossa on kyltti”, ottaa selvää, mitä nämä kohteet ovat tai kartella niitä. Toinen karttaan merkittyjen kohteiden ominaisuus on vapaa etenemisjärjestys. Vaikka järjestysnumerointi antaa ymmärtää, että on olemassa jokin järjestys, missä paikat täytyy käsitellä, pelaajien on täysin mahdollista käydä eri kohteissa valitsemassaan järjestyksessä ja jättää osa kohteista kokonaan väliinkin. Peli toimii siis seuraavasti: Pelaajat kertovat yhdessä tarinaa, eli pelaavat roolipeliä, kartan antamien puitteiden sisällä tai he voivat siirtyä kartalta toiselle kartalle. Tarinankerronnassa voidaan viitata johonkin käytössä olevalla kartalla näkyvään kohteeseen, jolloin kohdetta kuvaileva tekstilaatikko luetaan ääneen. Ensimmäisen esittelyn jälkeen kyseinen kohde voi toimia osana tarinaa.

mäisen esittelyn jälkeen kyseinen kohde voi toimia osana tarinaa.

Seuraava lainaus on pelimoduulin sivulta 27:

PLAYERS’ HISTORICAL NOTES

The following is a summary of information – – The DM should review it first, however, deleting such passages that are incorrect in the campaign, and others that may (in the DM’s opinion) be too revealing as yet.

Kuten edellä olevasta lainauksesta näkyy, pelimoduulissa otetaan huomioon se, ettei roolipelaamisessa voida käyttää kaikkea pelimoduulin materiaalia. Tässä vaiheessa pelimoduulin sisältöä ollaan kronologisesti käsitelty alle puolet ja on jo mahdollista ja pelimoduulin suunnittelijoiden mukaan todennäköistä, etteivät pelimoduuli ja roolipelaamiskokemus tarjoa keskenään täysin yhtenevää sisältöä.

Pelimoduulin tarinan loppuvaiheissa tämä pelimoduulin ja roolipelaamiskokemuksen sisällöllinen ero korostuu entisestään, kuten alla olevasta lainauksesta ilmenee.

All [Dungeon Master’s] notes are arranged in order of their probable use. Some areas also contain boxed information to be read to the players. Many encounters involve immediate combat, and the area descriptions are then revealed after the melee. In general, read the full contents of each encounter before starting it, to be sure that all the details are properly used and revealed in their proper sequence. (s. 43)

7. LARGE BUILDING WITH SIGN

The square wooden sign shows a buxom and smiling girl holding a flagon of beer. This must be the Inn of the Welcome Wench, a place renowned for its good food and excellent drink! Passing merchants make a point of stopping, as do many other sorts of wayfarers, and it is said that the place is always filled with patrons.

Kuva 2. Esimerkki lukulaatikosta

Kuten kuva 2 osoitti, tarinan alkuvaiheessa kuvailun oli tarkoitus tulla tietyllä hetkellä, eli kun kartalla oleva kohde “aktivoidaan” tarinassa, mutta tarinan loppuvaiheessa tulee epäselvemmäksi missä vaiheessa kuvailua voidaan käyttää, jos ollenkaan. Tämä vuoksi pelinjohtajaa ohjeistetaan tutustumaan kaikkeen ääneen luettavaan materiaaliin ennen varsinaista ääneen lukemista. Pelimoduulin sisällön suora käyttö on tullut siis vaikeammaksi ja soveltamista tarvitaan yhä enemmän. Vastaava trendi on nähtävissä vielä selvemmin tarinan loppuvaiheissa sivuilla 107–108:

[A] small amount of time, effort, and skill on your part can develop the rough notes into fully polished gems of adventure, just aching for discovery. [...]

Herein should be all the tools for you, as Dungeon Master, to tailor the game to the characters. [...] In short, develop the nodes [which are the central theme of Part IV] to suit yourself and your characters. (pp. 107–108)

Pelimoduuli tarjoaa tarinan osalta tästä eteenpäin työkaluja, ei siis varsinaisesti suoraan käytettävissä olevaa sisältöä. Muutos pelin alkuvaiheista, jossa kuvailulla oli selkeä asema roolipelikokemuksessa ja muodosti oman kokonaisuutensa, on selvästi nähtävissä.

Pelimoduulin lopussa on mielenkiintoista havaita, ettei pelin lopulle ole mitään valmiiksi kirjoitettua kuvausta. Pelin alussa kuvailulla oli hyvin selkeä funktio kuvitteellisen maa-

ilman esittelyssä ja pelin aloittamisessa, mutta pelin lopettamisessa kuvailua ei käytetä.

Keskeiset havainnot: kuvailu kerronnan tilana

Analysoimalla *The Temple of Elemental Evilin* kuvailua ja kuvailun käyttöä roolipelaamisessa tein kolme tärkeää havaintoa:

1. Kuvailun tärkein funktio ryhmänarratiivissa, eli tässä tapauksessa roolipelaamisessa, on tarjota tila, johon narratiivi voidaan sijoittaa ja jossa narratiivi tapahtuu.
2. Liittämällä kuvailu karttaan voidaan saada aikaan kompromissi tarinankerronnan vapauden ja valmiiksi määritellyn sisällön välillä, koska valmiiksi määriteltä sisältöä voidaan lähestyä tarinassa vapaassa järjestyksessä.
3. Valmiiksi määriteltä sisältö tulee sitä vaikeammaksi käyttää mitä pitemmälle roolipelissä kerrottu tarina etenee.

Näistä kolmesta havainnosta voidaan nähdä, että funktionaalisen kuvailun ymmärtäminen osana vapaamuotoista ryhmäkerrontaa on tärkeää ryhmäkerronnan valmistelun kannalta, koska funktionaalinen kuvailu on tehokkaimmillaan staattisena ja ”avattavana” elementtinä, jota vapaasti etenevä ryhmäkerronta voi hyödyntää tarpeen mukaan. Kuvailun funktioista tärkeimmäksi nousi referentiaalinen funktio, eli usein pelissä olevia ilmiöitä ei haluttu kuvata monisanaisesti, vaan yleensä riitti, että niihin viitattiin ja että ne olivat olemassa jonkinlaisena runkona tai siluettina kuvitteellisessa maailmassa. Pelimaailman rakentumisen vaiheessa käytetään myös esittävää kuvailua, mutta tulkitsevää kuvailua ei

käytetä koko moduulissa juuri lainkaan ja sen merkitys on kaikkiaan hyvin vähäinen.

Pelitutkimuksen kannalta olisi hyvä jatkossa tutkia pelimoduuleja lisää. Pelijulkaisija Wizards of the Coast on listannut lähes 200 AD&D-tuotetta, ja vaikka ne kaikki eivät olekaan varsinaisia pelimoduuleja, voidaan varmuudella sanoa, että kirjoissa on kymmeniä tuhansia – ellei jopa satoja tuhansia – sivuja pelaamiseen tarkoitettua kaupallisesti julkaistua materiaalia, jonka ymmärtäminen auttaisi meitä ymmärtämään paremmin pelaamista sosiaalisena ja vuorovaikutteisena toimintana. Myös videopelien kerronnan suunnittelu voisi hyötyä pöytäroolipelien dynamiikan paremmasta tuntemuksesta.

Kiitokset

Haluan kiittää Carla Suhria ja Bo Petterssonia heidän ohjauksestaan.

Lähteet

Nünning, Ansgar (2007). Towards a typology, poetics and history of description in fiction. Teoksessa Wolf, Werner & Walter Bernhart (toim.): *Description in literature and other media*. Amsterdam: Rodopi, 89–128.

Parkinson, Keith (1985). Kansikuva teoksesta Gygas, Gary & Mentzer, Frank, *The Temple of Elemental Evil*. TSR inc.

Riedl, Mark, Li, Boyang, Ai, Hua & Ram, Ashwin (2011). Robust and Authorable Multiplayer Storytelling Experiences. *Proceedings of the 7th Annual Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*. Palo Alto, California. Verkossa <http://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aiide11.pdf> Viitattu 21.11.2016.

Tactical Studies Rules (1974). *Dungeons & Dragons*. Yhdysvallat.

Tactical Rules Games (1985). *The Temple of Elemental Evil*. Yhdysvallat.

Wizards of the Coast (2018). TSR Product Backlist. Verkossa <http://www.wizards.com/catalog/backlist.asp#AD&DFantasyRoleplayingGame> Viitattu 19.11.2018.

Wolf, Werner (2007). Description as a transmedial mode of representation: general features and possibilities of realization in painting, fiction and music. Teoksessa Wolf, Werner & Walter Bernhart (toim.): *Description in literature and other media*. Amsterdam: Rodopi, ix–87.

Pelitutkimus tarvitsee pelisuunnittelun praxiologiaa

Lektio

Annakaisa Kultima
Tampereen yliopisto

Astuin pelitutkimuksen maailmaan yli kymmenen vuotta sitten: vuodesta 2006 lähtien olen kutsunut itseäni *pelitutkijaksi*. Se ei ole virallinen nimike, mutta se kertoo enemmän kuin yliopistojen meille antamat *yliopistotutkija*, *projektitutkija* tai *yliopisto-opettaja*. Nuo yleisnimikkeet saavat tutkijat näyttämään persoonattomilta tyhjiltä tauluilta; osilta koneistossa, joka tuosta vaan tuottaa objektiivista tietoa ihmiselämästä, jota joku haluaa ymmärtää tai jopa hallita. Mutta jokainen itseään tutkijaksi kutsuva tietää, että tietyn ilmiön asiantuntijana toimiminen ja kehittyminen vaativat omistautumista, sinnikkyyttä ja henkilökohtaista sitoutumista. Olemme usein yksi harvoista tai jopa ainoita, jotka käsittävät tutkimusaiheemme painoarvon.

Pelien tutkiminen on ollut unelmaura, josta en osannut edes haaveilla. Kun aloitin teoreettisen filosofian opinnot Turun yliopistossa vuonna 1999, pelejä pidettiin opiskelutoverienkin joukossa pelkkänä ajanvietteenä, jopa ajanhukkana. Tuohon aikaan pelejä ei osattu mieltää akateemisen tarkastelun arvoisiksi. Paljon on muuttunut niistä ajoista.

Digitaalisista peleistä on muodostunut osa jokapäiväistä elämäämme. Useita sukupolvia on varttunut pelien ympäröimänä. Pelien kautta olemme oppineet kieliä ja hankkineet taitoja, jotka ovat alati monimutkaistuvassa ympäristössämme elintärkeitä. Olemme muodostaneet ystävyys-suhteita ja

löytäneet lohdutusta maailman myllerryksiin tai nykyelämän merkityksettömyyteen. Olemme löytäneet positiivista voimaa pelaamisesta ja rakkauden pelaamiseen – jotkut ovat jopa löytäneet elämänkumppaninsa pelien kautta ja kasvattaneet lapsensa pelaamisen parissa. Olemme myös oppineet, kuinka pelit voivat tuoda kiusaamisen, vihan tai jopa rikokset kotiovillemme. Pelikulttuurit pitävät sisällään koko ihmisyyden kirjon, ja missä tahansa näin monitahoisessa ja syvälle ihmisyyteemme ulottuvassa ilmiössä on paljon tarkasteltavaa. Olemme vasta alkaneet käsittää pelien arvon ja ilmiön syvyyden.

Pelit eivät kuitenkaan ole pelkästään pelaajille. Pelejä luodaan ammattimaisissa olosuhteissa, ja niiden tekijät saavat palkkaa työstään. Pelejä suunnitellaan askel askeleelta ja pala palalta, ja parhaiden pelien hiomiseen upotetaan lukemattomia tunteja. Suurimmissa tuotannoissa näkyy satojen ihmisten työpanos. Yksinkertaisinkin peli vaatii aikaa, osaamista ja kokemusta ennen kuin se päättyy pelaajien käsiin. Tarkastelemalla pelkkää lopputulosta näkökulmamme peleihin on hyvin rajoittunut.

Väitöstyöni sisältää viisi keskeistä väittämää: 1) pelisuunnittelu on aika- ja teossidonnaista, 2) pelisuunnittelu on moniarvoista, 3) pelisuunnittelun prosessit ovat opportunistisia, 4) pelisuunnitteluprosesseja määrittää ideoiden runsaus ja

5) pelisuunnittelun käytäntöjä ohjaa sitä ympäröivä ekosysteemi. Nämä teesit muodostavat perustan pelisuunnittelun praxiologialle, jota itse pidän pyrkimyksenä tutkia pelejä *tehtyinä*.

Väitöskirjani sijoittuu pelitutkimuksen monitieteiseen traditioon. Esittelen siinä tulokset kymmenvuotisesta tutkimusperiodista, jonka aikana tarkastelin pelinkehittäjien luovia prosesseja ja niiden taustavaikuttimia. Tämä monitieteinen tutkimus täydentää pelitutkimuksen näkökulmaa ammentamalla luovuustutkimuksen, johtamistutkimuksen, tietojenkäsittelytieteiden ja suunnittelututkimuksen teoreettisista ja metodologisista perinteistä. Pelinkehittäjät eivät kuitenkaan ole tyypillinen tutkimuskohde akateemisen pelitutkimuksen kentällä. Tämän väitöstyön kautta kommentoin kriittisesti pelitutkimusta sen ontologisesta kapeudesta ja pelintekijöiden merkityksen sivuuttamisesta.

Väitän, että emme voi täysin ymmärtää pelejä ennen kuin ymmärrämme myös niiden tekijöitä ja hahmotamme paremmin pelien tekemisen luonnetta.

Väitöstyöni tutkimusperiodi on ollut poikkeuksellisen pitkä. Väitöskirjassani esitetyt viisi väitettä juontavat juurensa yhteensä 19 osatutkimukseen vuosilta 2006–2016. Näiden osien muodostama kokonaisuus on eksploratiivinen, ja se hyödyntää useita menetelmiä, joiden kautta pelintekijöiden äänet ja pelien tekemisen reunaehdot saadaan esille. Jotkut osatutkimukset ovat kattaneet useamman vuoden ajanjakson, jotkut ovat olleet pieniä ja tarkkaan rajattuja. Osa tutkimuksista on ammentanut aineistoista, joiden keruun välillä on ollut pidempiä aikajaksoja. Jokaisella osatutkimuksella on ollut omat tutkimuskysymyksensä ja päätelmänsä, mutta ne ovat myös vaikuttaneet toisiinsa ja muodostaneet kokonaisuuden, joka on kasvanut ja kehittynyt pelitutkijanurani ensimmäisen vuosikymmenen ajan. Väitöstyön ote on etnografinen: ai-

neiston keräys kattaa mittavan aikajakson pelialan kehityksessä vuodesta 2006 vuoteen 2016, ja tutkimusten välejä siltaa kenttätö ja digitaalinen etnografia kansainvälisissä ja kotimaisissa peliteollisuuden tapahtumissa sekä vuorovaikutuksessa pelialan toimijoiden kanssa sosiaalisen median välityksellä.

Pelinkehittäjien tarinat ja reflektiot ovat arvokkaita lähteitä kasvattamaan ymmärrystämme pelinkehittämisestä *koetuna*: tekijöiden käytänteitä määrittävä konteksti tulee ilmi kysymyksistä, merkityksen luomisen prosesseista ja sanavallinnoista, jotka nousevat esille näiden lähteiden kautta. Tämä väitöstyö käsittelee useita tasoja pelinkehittäjien kokemuksista ja työn reunaehdoista, mutta jättää samalla paljon tutkittavaa muille.

Kenties tärkein väitöstyöni esille nostama aihe on pelialan muuttuva ympäristö ja vuosikymmenen mittainen trendien virta, jonka kautta piirtyy kuva ammatinharjoittajille haastavasta alasta. Tällainen ympäristö vaatii pelintekijöiltä joustavuutta ja mukautumista, mikä tekee heidän työstään jatkuvan oppimisprosessin.

Yksi väitöstyössä esille nostamistani trendeistä on pelien *kasuaalikäänne*. Kun aloitin työni Tampereen yliopistossa, tavoitteemme oli tutkia helposti lähestyttävien, mobiililaitteilla pelattavien moninpelien suunnitteluavaruutta. Nykyään nämä kolme ulottuvuutta hallitsevat pelimarkkinoita, mutta vuonna 2006 ei ollut olemassa peliä, jossa nämä kolme olisivat yhdistyneet. Joidenkin pelien suunnittelua ohjasi massoihin vetoava yksinkertaisuus ja oppimisen helppous, toiset hyödynsivät internetiä miljoonien pelaajien kokoamisessa ja kolmansia pelattiin mobiililaitteilla. Yksikään peli ei ollut kuten *Clash of Clans*, *Candy Crush Saga* tai vaikkapa *Design Home*, jota itse pelaan lähes päivittäin. Digitaaliset pelit olivat tutkimukseni aloittamisen aikoina aikuistumisen kynnyksellä ja

arkipäiväistymässä – seuraten jalkapallon, shakin tai vaikka pa loton jalanjälkiä. Pelit ovat olleet osa arkielämäämme jo kymmenien tai satojen vuosien ajan ennen digitaalista viihdettä. Tällä *digitaalisen pelaamisen normalisoitumisella* on ollut merkittävä vaikutus siihen, miten pelejä tehdään nyt.

Vuonna 2018 pelien ja pelaamisen kirjo on häkellyttävän laaja. Valikoimasta löytyy jokaiselle jotakin, ja samaan aikaan yksittäisen teoksen on aina vaan vaikeampaa saada näkyvyyttä. Mikä tahansa teoreettinen viitekehys, joka pyrkii tarkastelemaan pelejä rajaamatta tarkastelun kohdetta, ajautuu vaikeuksiin. Väitöstyöni kartoittaa tätä pelisuunnittelun moninaisuutta ja käsittelee sitä, kuinka pelit taipuvat moneen tekijöidensä arvojen ja mieltymysten ohjaamina. Eräs lempikohdistani tässä väitöstyössä on suunnitteluarvon käsite, jota olen käyttänyt rakentaessani ymmärrystä pelisuunnittelun *pluralistisesta* luonteesta. Matkani varrella olen osallistunut useisiin keskusteluihin, joissa on vertailtu pelejä. Meillä jokaisella on oma näkökulmamme, josta käsin arvioimme suunnittelupäätöksiä, joita pelinkehittäjät tekevät ennen kuin pääsemme kokemaan pelin pelaajina. Vaikka tietyn pelinkehittäjän prosessia hallitsisi tietty arvo, kuten haastavien pelien luominen, itseilmaisuus pelien kautta, innovaatio tai rahallinen hyöty, ei pelisuunnittelua teoreettisesti voida palauttaa yksiarvoisuuteen.

On tärkeää ymmärtää, että pelit ovat jonkun tekemiä, ja että niiden tekeminen ei ole yksioikoista. Kuka tahansa voi keksiä peli-idean, mutta ideoiden henkiinherättäminen vaatii kokemusta ja sinnikkyyttä. Tiivistetysti voidaan sanoa, että kokemuksellisuuteen nojautuvan pelituotteen tekoprosessi vaatii useita yrityksiä ennen kuin sen palaset loksahtavat paikoilleen. Käsitellen väitöstyössäni tätä pelinkehityksen keskeistä käsitettä, *iteraatiota*. Pelinkehitys koostuu sykleistä, joiden aikana ideoiden yksityiskohtia työstetään, jotkut ideat ajautu-

vat umpikujaan ja niiden tilalle tuodaan uusia ideoita. Iteraation käsite on laajalti käytössä pelintekijöiden parissa, mutta väitöstyössäni yhdistän sen osaksi laajempaa *opportunistisen* pelisuunnittelun kehystä. Opportunistiset strategiat näkyvät pelintekemisen eri tasoilla, ja ne ovat osa tekemisen kulttuuria. Pelinkehittäjien täytyy paitsi reagoida pelialan muutoksiin, myös tarttua ja valmistautua tilaisuuksiin, jotka saattavat tulla esiin tuotantoprosessien aikana.

Iso osa tutkimuksestani rakentuu peli-idean käsitteen ympärille. Pelialan ulkopuoliselle ideointi näyttäytyy helposti lähestyttävältä osa-alueelta, mutta usein sen luonne ymmärretään väärin. Pelialalle ei pääse töihin ”ideatyypinä” – pelintekijöiltä kun eivät ole ideat loppumassa. Pelien tekemisen prosessi on sosiaalinen ja perustuu yhteistyöhön: se vaatii luovaa panosta useilta eri ammattiryhmiltä. Pelien innovaatioprosessit eivät pohjaudu yhteen kaiken kattavaan peli-ideaan vaan pikemminkin monenlaisiin ideakäytäntöihin: pelintekijät luovat ideoita, merkitsevät ne muistiin, käyttävät niitä monin eri tavoin, pallottelevat niitä muiden kanssa, testaavat niitä ja oppivat uutta prototypoinnin kautta, löytävät uusia ideoita ja hylkäävät niitä joukoittain tuotantoprosessin aikana. Pelintekijät myös kehittävät luovia prosessejaan harrastusten ja taustatutkimuksen kautta. Peli-idean roolia ei voida kuvata tyhjentävästi luovuustutkimuksen kautta, vaan sitä on tarkasteltava pelisuunnittelun praxiologian linsin läpi.

Viimeiseksi väitöstyöni nostaa esiin sen, kuinka ympäröivä pelialan ekosysteemi vaikuttaa pelinkehityksen käytäntöihin. Viimeisen vuosikymmenen ajan peliteollisuuden ekosysteemi on laajentunut, ja alalla vaikuttaa nykyään useita toimijoita eri ammattinimikkeiden alla. Emme voi enää piirtää yksinkertaistettuja rajoja pelisuunnittelijan, ohjelmoijan ja graafikon roolien välillä, vaan meidän on ymmärrettävä rikasta

kudelmaa, joka muodostuu pelituotantoja ja koko alaa eteenpäin vievistä tekijäverkostoista. Tällä toimijoiden moninaisella verkostolla, johon kuuluvat myös ei-kaupalliset toimijat, on oma roolinsa alan kehittämisessä.

Nykyään pelinkehittäjäksi on monia eri polkuja: alalle voi päätyä muodollisen koulutuksen kautta, mutta myös harrastusten kautta, kuten aiempinakin vuosikymmeninä on tapahtunut. Väitöstyössäni nostan esille *pelijamit*, sillä ne ovat tutkimusjakson aikana kasvaneet ilmiönä räjähdysmäisesti. Uskon myös, että pelijameilla on suurempi vaikutus kuin vielä ymmärrämmekään. Tätä ilmiötä lähemmin tarkastellessa paljastuu, kuinka kokonaiseen pelinkehittäjien sukupolveen vaikuttaa maailmanlaajuinen ilmiö, jonka keskiössä ovat monimuotoisuutta, yhdessä luomista, opportunistista suunnittelua ja prototypoinnin merkitystä korostavat yhteisöt.

Näiden kymmenen vuoden aikana olen istunut yleisön joukossa useiden pelitutkijakollegoideni väitöstilaisuuksissa. Perinteisesti vastaväittäjä on esittänyt kysymyksen tai kommentin koskien sitä, kuinka väitöskirjasta olisi voitu saada siistimpi ja helpommin käsiteltävä kokonaisuus jakamalla tutkimuskohde pienempiin ja fokukseltaan rajatumpiin osiin. Mielestäni pelitutkijoina meillä ei ole ollut tuollaista akateemista ylellisyyttä. Yhteen kysymykseen vastausta tavoitellessa eteen nousee kokonainen uusien kysymysten muuri. Alamme hiljalleen löytää polkuja, joita on helpompaa tutkia pidemmälle, mutta vielä on paljon työtä tehtävänä. Väitöstyöni peräänkuuluttaa panostusta pelisuunnittelun praxiologisille tutkimuksille: niin kauan kun pelintekeminen ei ole kirjoittamisen tai piirtämisen tavoin osa peruskoulutustamme, pelien luonne laaja-alaisena ja rikkaana taiteen ja toiminnan muotona on vaarassa jäädä väärinymmärretyksi.

Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0742-4>

Kultima, Annakaisa (2018). *Game Design Praxiology*.

Ajanvieterahapelaamisen tuottaminen ja kuluttaminen 1900-luvun Suomessa

Lektio

Riitta Matilainen
Helsingin yliopisto

Olen ollut monessa suhteessa etuoikeutetussa asemassa väitöskirjaprosessini aikana. Tarkoitin täällä sitä, että olen nähnyt rahapelitutkimuksen synnyn ja etabloitumisen tieteenalana Suomessa ja omalta osaltani myös hyötynyt tästä prosessista rahoituksen ja erilaisten työtarjousten muodossa. Noin kymmenessä - viidessätoissa vuodessa suomalaiseen rahapelitutkimukseen on vakiintunut kansainvälisesti tarkasteltuna kiinnostava tilanne ja melko vakaa rahoituspohja. Kuten rahapelitutkijakollegat Tomi Lintonen, Johanna Nordmyr, Susanna Raisamo ja Tuukka Tammi toteavat vuonna 2016 ilmestyneessä Yhteiskuntapolitiikka-lehden artikkelissa suomalainen rahapelitutkimus todellakin syntyi arpajaislain myötävaikutuksella. Arpajaislaissa vuonna 2001 (vuonna 2016 sanamuotoa muutettiin) säädettiin, että

Arpajaisiin osallistumisesta aiheutuvia haittoja on seurattava ja tutkittava. Haittojen seurannasta ja tutkimuksesta sekä niiden ehkäisyn ja hoidon kehittämisestä vastaa sosiaali- ja terveysministeriö. Veikkaus Oy:n tulee korvata valtiolle seurannasta, tutkimuksesta ja kehittämisestä aiheutuvat kustannukset. Sosiaali- ja terveysministeriö perii yhtiöltä mak-

suna määrän, joka vastaa ministeriölle toiminnasta aiheutuvien kokonaiskustannusten määrää.

Arpajalaislain toimeenpano on vaikuttanut siten, että vuonna 2007 silloinen Stakes ja nykyinen Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos THL käynnisti rahapelitutkimusalan seurannan ja tutkimus- ja kehittämistoiminnan. Samana vuonna myös Alkoholitutkimussäätiö, joka aiemmin keskittyi pelkästään alkoholi- ja huumetutkimukseen alkoi jakaa apurahoja rahapelihaittatutkimukseen. Vuonna 2008 suomalaiset rahapeliyhtiöt perustivat Pelitoiminnan tutkimussäätiön (jossa itsekin toimin puolitoista vuotta projektitutkijana), joka toimintansa alkuvuosina rahoitti ei-haittoihin keskittyvää rahapelitutkimusta apurahoin, mutta on viime vuosina keskittynyt matka-apurahojen myöntämiseen. Vuodesta 2011 lähtien arpajaislain mukaista rahoitusta on osoitettu myös Helsingin yliopistolle sosiaalitieteelliseen tutkimukseen. Lisäksi tulevat yliopistojen ja tutkimuslaitosten omalla rahoituksella tehty rahapelitutkimus sekä muiden säätiöiden kuin Alkoholitutkimussäätiön rahoittama tutkimus. Kansalaisjärjestöissä on tehty rahapelihaittoja ennaltaehkäisevää ja korjaavaa toimintaa sekä niihin liittyviä pienimuotoisia selvitys- ja tutkimusprojekteja.

Rahapelitutkijoita on ainakin sosiologian, sosiaalipoliittikan, terveystieteiden, pelitutkimuksen, maantieteen, psykologian, valtio-opin, taloustieteiden, filosofian, teologian ja historiatieteiden tieteenaloilla. Etabloituminen näkyy myös siinä, että rahapelitutkimus sai tänä vuonna ensimmäisen oman dosenttinsa Pauliina Raennon. Dosentuuri on Tampereen yliopiston myöntämä. Rahapelitutkimuskentällä on myös aktiivista seminaaritoimintaa, joka kokoaa yhteen eri alojen tutkijat, kansalaisjärjestötoimijat ja peliyhtiön edustajat. Erityisesti THL on ansioitunut kansainvälisten seminaarien järjestäjänä, johon on saatu myös alan kansainvälisiä kärkeä.

Tieteensosiologisesti prosessia on ollut äärimmäisen kiinnostava seurata ja olla siinä mukana. Rahoituksen lisääntyminen johtuu Suomen vuonna 1995 voimaan astuneen EU-jäsenyyden asettamista paineista rahapelimonopolille, joka on johtanut moniin asioihin ja ennen kaikkea siihen, että rahapelimonopolin oikeutuksena on rahapelihaittojen ehkäisy ja hoito, johon tarvitaan tutkimusta. Ehkä rahapelaamisen etabloitumista voisi verrata siihen, kuinka alkoholitutkimuksesta tehtiin legitiimiä 1950- ja 1960-luvulla ja kuinka sitä alettiin rahoittaa? Rahapelitutkimuksen sidos alkoholitutkimukseen on muutenkin vahva. Sekä kansainvälisesti että Suomen sisällä monet ansioituneet alkoholitutkijat ovat ryhtyneet rahapeli(haitta)tutkijoiksi tuoden mukanaan kentälle omat alkoholitutkimuksessa kehittyneet metodologiansa. Hyvä esimerkki tästä on alkoholitutkimuksesta tuttu kokonaiskulutusmalli, jota nyt ollaan myös lanseeramassa rahapelitutkimukseen. Yksinkertaistettuna mallin mukaan paras tapa ehkäistä alkoholistia (ja tässä tapauksessa rahapelaamisesta) koituvia haittoja on vaikuttaa kokonaiskulutukseen siten, että se vähenee.

Oma positio esiin myös rahapelitutkimuksessa

Olen aina uskonut siihen, että oma positio tutkimuksenteos-
sa olisi hyvä tuoda esiin. Kaikki tutkimuksenteke on poliittista ja valintojen tekemistä, myönsimmepä sen tai emme. Autoetnografinen ote ja oman position reflektointi on erityisen tarpeen rahapelaamisen tutkimisessa, koska olemme Suomessa kasvaneet sellaisessa kulttuurissa, jossa rahapelaaminen on osa jokapäiväistä, arkista ja normaalia ja hyväksyttyä elämänmenoa. Näin ollen suomalaisen rahapelaamisen tuottamisen ja kulutuksen tavat tuntuvat helposti normaaleilta ja luonnollisilta eikä niitä välttämättä osaa kyseenalaistaa tai ymmärtää tietyn historiallisen koosteen osiksi (kutsun näitä koosteita väitöstutkimuksessani dispositiiveiksi). Ulkomaisissa rahapelitutkimusseminaareissa olenkin saanut ihmetellä tutkijoita, jotka kertovat, etteivät ole koskaan rahapelanneet. Suomessa tällainen olisi liki mahdotonta.

Miten sitten olen reflektoinut omaa positiotani rahapelaajana? Tunnistan itseni hyvin osasta nostalgisista lukemista muistitietoa-aineistoista, joissa isä opetti pelaamaan pajatsoa tai kioskin tiskin yli juuri ja juuri yletyttiin laittamaan kolmikerroksinen kalkkeerauspaperinen lottokuponki kioskinmyyjälle. Samoin lauantai-illan rituaali saunoineen ja lottoarvontoineen tuntuu tutulta ja miellyttävältä ja osin myös turvallisel-
ta. Lottovoitosta olen haaveilut niin kauan kuin jaksan muistaa ja haaveilen edelleen. Nostalgiaan on helppo tuudittautua ja itsekriittisesti voin todeta tutkijanurani alussa niin ehkä tehneenikin. Toisaalta nostalgia on totta muistitietoa-aineistoja kirjoittaneille. Olen ajatellut kulttuurista läheisyyttä tutkimuskohteeseeni vahvuutena: eräänlaisena ristivalotusmetodin, joka auttaa minua ymmärtämään muistitietoa-aineistoja kirjoittaneita rahapelaajia. Toisaalta minun on myös

pitänyt olla valmis heittämään ennakkokäsitykseni suomalaisesta rahapelaamisilmiöstä romukoppaan erilaisten aineistojen niin vaatiessa.

Toinen rahapelaamisen tutkimukseen kiinteästi liittyvä osa on keskustelu tieteenetiikasta. Tämä on erityisen tärkeää alalla, jonka tuotot maailmanlaajuisesti ovat miljardeja euroja ja johon potentiaalisesti aina voi liittyä rikollisuutta, riippuvuutta ja huono-osaisten hyväksikäyttöä. Kuinka pitää huoli omasta tieteellisestä integriteetistä ja tieteenetiikasta? Maailmalla on journaaleja, joissa ei voi julkaista, jos on ottanut rahoitusta rahapeliyhtiöiltä. Ymmärrän periaatteessa tällaiset käytännöt ja eturistiriidat ja toki on eri asia tehdä tilaustutkimusta jollekin rahapelitoimijalle kuin puhtaasti tieteellisistä intresseistä lähtevää tutkimusta, mutta Suomen kaltaisessa pienessä maassa jossa rahoitus tulee erilaisten kierrätysmenetelmien kautta rahapelituotoista käytäntö tuntuu vaativalta. Ajatellaanko, että tutkimusraha muuttuu puhtaaksi kun se on kierrätetty eri instanssien kautta, Suomen tapauksessa sosiaali- ja terveysministeriön kautta? Samalla logiikalla voidaan kysyä muuttuuko entisen Raha-automaattiyhdistyksen eli nykyisen Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskeskuksen STEAN raha maagisesti puhtaaksi kun tuottoja myönnetään järjestöille? Suomalaisessa rahapelikentässä ei voi eristäytyä ja olla tuntematta rahapelialan toimijoita jopa henkilökohtaisesti. Toimijat on tunnettava ja omat rajat on tiedettävä.

Tähän samaan tematiikkaan liittyy myös tämänhetkinen jännitteinen suhde rahapelitutkijoiden ja Veikkauksen välillä. Tällä hetkellä tutkijoiden on vaikea saada Veikkaukselta tutkimusaineistoja. Tilanne oli sama jo kolmen rahapeliyhteisön aikana. Tilanteeseen on tärkeää saada jokin selkeys vaikkapa ihan arpajaislain tasolla. Se olisi äärimmäisen tärkeää tälle tieteenalalle. Historiantutkijan hartaana toiveena on myös, että monopolin haltija Veikkaus myös jatkossa pitäisi huolta

erinomaisesta arkistostaan ja Raha-automaattiyhdistyksen ja Fintoton arkistot myös järjestettäisiin osaksi Veikkauksen arkistoa.

Mihin rahapelitutkimuksen pitäisi tulevaisuudessa keskittyä?

Mitä rahapelitutkimuksessa pitäisi tai kannattaisi tulevaisuudessa tutkia sekä kansainvälisesti että erityisesti Suomessa? Ehkä kaikkein tärkeintä olisi tehdä sellaista tutkimusta, jossa ei puhuta rahapelaamisesta yhtenä suurena kokonaisuutena vaan otetaan huomioon, että sillä todellakin on väliä mitä pelataan, missä, milloin, miten ja kenen kanssa. En ole aivan varma olenko itse pystynyt tämän oman maksimiini aina toteuttamaan.

Koko kansainvälisellä rahapelitutkimuskentällä näkisin tieteenalasta riippumatta tarpeelliseksi määrällisen eli kvantitatiivisen ja laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimusotteen yhdistämisen yhdessä ja samassa tutkimuksessa. Näin monesta rahapelaamiseen liittyvästä ilmiöstä saataisiin monipuolisempi kuva, jossa pystyttäisiin käsittelemään myös rahapelaajien omia kokemuksia ja merkityksenantoja rahapelaamisesta. Olen itse huomannut, että rahapelaajien omat käsitykset rahapelaamisilmiöistä voivat johdattaa tutkijaa aivan uusin näkökantoihin, joita tutkija ei ole aikaisemmin ajatellut. Tähän tavoitteeseen artikkelimuotoinen julkaisemistapa asettaa kuitenkin omat rajoituksensa, koska tieteellisissä lehdissä pituus on usein hyvin rajattu.

Minua on jo pitkään pohdituttanut anglo-amerikkalaisen maailman, jolla tarkoitan lähinnä (Brittein saaret, USA, Kanada, Australia ja Uusi-Seelanti) ylivalta rahapelitutkimuskentällä. Me kaikki rahapelitutkijat luemme näitä tutkimuksia (osittain johtuen siitä, että kaikki osaavat englantia) ja viit-

taamme niihin omissa tutkimuksissamme ja käymme juuri näiden tutkimusten kanssa keskustelua, vaikka rahapelikulttuurit ja taustalla vaikuttavat yhteiskunnat olisivatkin hyvin erilaiset. Samoin osittain julkaisupaineiden takia pyrimme julkaisemaan englanniksi. Sama valta-asema näkyy toki muillakin tieteenaloilla. Miten tätä tilannetta voisi tasapainottaa? Auttaisivatko vertailevat tutkimukset ja yhteistyö anglo-maailman tutkijoiden kanssa?

Usein onkin nykyään niin, että tiedepoliittiset käytännöt ja julkaisupaine määrittelevät liikaa mitä tutkitaan ja julkaitaan ja missä ja millä kielellä. Toivoisin myös suuren yleisön tietokirjojen julkaisua sekä suomeksi julkaisua. On ehkä vähän kaksinaismoralistista vaatia suomenkielistä tiedejulkaisemista, kun olen juuri kirjoittanut kokonaan englanninkielisen väitöstutkimuksen. Kuitenkin uskallan tätä vaatia, jotta uusimmat tutkimustulokset saataisiin viestitettyä yhteiskunnalliseen keskusteluun niin päättäjille, kansalaisjärjestöille kuin yksittäisille asioista kiinnostuneille kansalaisillekin.

Rahapelihaittojen ennaltaehkäisyyn, ongelmapelaamisen määrittelyyn ja erilaisiin hoitomuotoihin liittyvä tutkimus on tärkeää, mutta peräänkuuluttaisin myös ei-ongelmallisen, ajanvieterahapelaamisen tutkimuksen hyödyllisyyttä ja käyttökelpoisuutta rahapelitutkimusalalle. Suurin osa rahapelaajista pelaa ongelmattomasti ja pelaamisesta ja sen yhteisöllisyydestä, sosiaalisuudesta, jännityksestä ja ilosta nauttien. Mitä voimme oppia heidän pelaamisestaan? Mitä haitoilta suojaavia ja ehkäiseviä tekijöitä heidän rahapelaamisessaan on, joita voitaisiin käyttää myös riski- ja ongelmapelaajien hoidossa? Ilman ymmärrystä siitä mitä pidetään kulttuurisesti normaalina tai ongelmattomana rahapelaamisena ei voi myöskään ymmärtää rahapelaamisen kaltaisen toiminnallisen riippuvuushäiriön aiheuttamia kaikkia ongelmia yksilölle, hänen läheisilleen ja koko

yhteiskunnalle. Samoin kuin alkoholinjuontiin myös rahapelaamiseen liittyy iloa ja nautintoa eikä sitä kannata tutkia ja sen tutkimista oikeuttaa vain ongelmanäkökulmasta, vaikka meillä rahoituskenttä suosiikin ongelmarahapelaamisen tutkimista.

Mitkä ovat Suomessa ajankohtaisia tutkimusaiheita rahapelitutkimuskentällä? Viime aikojen suurin yksittäinen rahapelikentän muutos eli kolmen rahapeliyhteisön Veikkauksen, Raha-automaattiyhdistyksen ja Fintoton fuusio yhdeksi valtio-omisteiseksi yhtiöksi vuoden 2017 alussa on tietenkin tärkeä tutkimuskohde. On tärkeää kysyä miksi fuusio tehtiin ja miten sitä perusteltiin ja miten saavutettiin fuusiota koskeva poliittinen konsensus. On myös tärkeää seurata Veikkauksen toimintaa, sen markkinointia, rahapeliä tarjontaa, uusien rahapeliä lanseerausta ja sijoittelua sekä sen vastuullisuuspolitiikkaa. Kiinnittäisin myös huomiota valtion Veikkaukselle asettamiin tuottotavoitteisiin. Tampereelle perustettava uusi kasino tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden tutkia vaikkapa kasinon taloudellisia vaikutuksia alueella tai rahapelihaittojen lisääntymistä. Toinen kiinnostava ja tärkeä tutkimuskohde on rahapeliä pelillisyyden ja tulevaisuuden lisätyine ja virtuaalitodellisuuksineen, jossa on paljon yhtymäkohtia digitaalisten pelien tutkimukseen.

Itse olen kiinnostunut intersektionaalisen tutkimusotteen tuomisesta mukaan rahapelitutkimuskentälle. Intersektionaalisessa metodologiassa analysoidaan kuinka ihmisiä laitetään taloudellisiin, sosiaalisiin ja poliittisiin järjestyksiin sekä otetaan sukupuolen ja luokan lisäksi huomioon muun muassa ikä, asuinpaikka, asema työelämässä tai sen ulkopuolella, etninen tausta ja seksuaalinen suuntautuminen. Tärkeää on pohtia miten nämä eri kategoriat vaikuttavat toisiinsa. Tähän tutkimusperinteeseen sopisivat mainiosti tutkimukset perinteisten suomalaisten vähemmistöjen rahapelaamisesta

(ulkomaisesta tutkimuksesta tiedetään, että monet vähemmistöt pelaavat enemmän kuin niin kutsuttu valtaväestö) Ennen kaikkea toivoisin kuitenkin tutkimusta maahanmuuttajien rahapelaamisesta ihan jo omiin tutkimuksiinkin suomalaisen rahapelaamisen jokapäiväisyydestä ja kaikkialla läsnä olevuudesta perustuen: Mitä tapahtuu, kun Suomeen muuttaa ihmisiä, jotka eivät ole kasvaneet suomalaisessa rahapelikulttuurissa, jossa ainakin historiallisesti voidaan nähdä olevan myös rahapelihaitoilta suojaavia tekijöitä? Ja ehkä vähän yllättävästikin kannustaisin tutkimaan sellaisia ihmisiä, jotka eivät lainkaan osallistu rahapelaamiseen. THL:n vuoden 2015 väestökyselyn mukaan 5,8 prosenttia suomalaisista 15–74-vuotiaista suomalaisista ei ollut koskaan pelannut rahapelejä. Keitä nämä ihmiset ovat? Miksi he eivät halua rahapelaata? Mitä heidän pelaamattomuutensa voisi paljastaa suomalaisesta rahapelikulttuurista ja yhteiskunnastamme muutenkin?

Omalla tieteenalallani talous- ja sosiaalihistoriassa ja historiatieteissä muutenkin riittää työsarkaa. Työn alle olisi syytä ottaa esimerkiksi yksityinen rahapelaaminen, laittoman rahapelaamisen järjestäminen ja rahapelirikollisuus. Laittomasti järjestetty rahapelaaminen ja yksityinen rahapelaaminen ovat olleet osa suomalaista rahapelikulttuuria. Näillä ilmiöillä on ollut oma vaikutuksensa rahapelaamisen kulttuuriseen, moraaliseen, uskonnolliseen ja sosiaaliseen hyväksyntään tai sen puutteeseen. Tällainen rahapelaaminen näyttäytyy lähteissä hyvin miehisenä ilmiönä, jossa tärkeässä roolissa olivat myös alkoholinkäyttö, prostituutio ja jossain määrin myös väkivallan uhka.

Toinen kiinnostava ilmiö rahapelaamisen historian kannalta on rahapelitilojen muutokset, joita olen hieman yrittänyt hahmotella väitöskirjassani. Rahapelaamisen tilan muutokset liittyvät muutoksiin julkinen/yksityinen -jaottelussa,

sääty- ja luokkayhteiskunnassa, sukupuolten mahdollisuuksiin, suomalaisen kansalaisyhteiskunnan syntyyn ja muutoksiin sekä ennen kaikkea kulutusyhteiskunnan syntyyn ja vaikiintumiseen uusine kulutustemppeleineen (kauppakeskukset, huoltoasemat, kasinomaiset tilat).

Taloushistorian kannalta mielenkiintoinen tutkimusaihe ja kansainvälisesti hieman jo tutkittu aihe olisi se hiuksenhieno rajanteko, jota on harjoitettu rahapelaamisen ja pörssisijoittamisen sekä finanssituotteistamisen välillä. Esimerkiksi valtion obligaatioiden ostamista on pidetty Suomessa rahapelaamisena. Uskon, että tällaisessa tutkimuksessa piirtyisi hienosti esiin mitkä riskin tuottamisen ja ottamisen tavat ovat milloinkin olleet millekin luokalle sopivia.

Oma ikuinen talous- ja sosiaalihistoriallinen suosikkitutkimuskohteeni on laivamatkailu ja erityisesti ruotsinlaivamatkailu. Kuten olen näyttänyt väitöstutkimuksessani laivoja on käytetty rahapelien ja rahapelipolitiikan testilaboratorioina. Lisäksi muistitiedosta käy selväksi, että laivat ovat hyvin monelle lapselle ja nuorelle toimineet rahapelaamisen aloituspaikkoina. Laivat ovat liminaalitiloja, joissa arkipäivän säännöt eivät päde. Tämä pätee muuhunkin kuin rahapelaamiseen eli myös ruokaan, alkoholiin, kuluttamiseen ja seksiin.

Mikä on rahapelitutkijoiden yhteiskunnallinen vastuu?

Palaan lektioni lopuksi takaisin tiedepolitiikkaan ja ennen kaikkea politiikkaan ylipäänsä sekä tutkijoiden yhteiskunnalliseen vastuuseen.

Suomalaisella rahapelijärjestelmällä on suomalaisten mielisä vahva kannatus. Mikä sitten voisi murtaa monopolin legitimitetin eli oikeutuksen kansalaisten silmissä? Tai ehkä paremminkin hieman kyynisesti muotoillen: mikä voisi murtaa

monopolin legitimiteetin poliitikkojen ja edunsaajien silmissä? On kiinnostavaa huomata, että Suomi ja Ruotsi ovat eriytyvässä myös rahapelipolitiikoissaan Suomen vahvistaessa monopoliaan ja Ruotsin mennessä lisenssijärjestelmään. Historiallisesti katsottuna Ruotsi on toiminut Suomelle esimerkkinä, jäljittelyn kohteena ja osin myös uhkana, jonka rahapelijärjestelyihin on vastattu omilla toimilla kuten raharpajaisten laillistamisella vuonna 1926 tai Veikkauksen perustamisella vuonna 1940.

Odotin kolmen rahapeliyhteisön fuusion yhteydessä voimakkaampaa media- ja kansalaiskeskustelua uuden Veikkauksen roolista. Petyin keskustelun hiljaisuuteen, mutta viime aikoina on tuntunut siltä, että vuoret ovat alkaneet liikkua. THL:n tutkimuksen mukaan Suomessa noin 157 000 rahapelaajaa vastaa puolesta rahapelien häviöistä. Nämä pelaajat häviävät keskimäärin 5 000 euroa vuodessa erilaisiin rahapeleihin ja ovat usein yhteiskunnallisesti huono-osaisia työttömiä ja eläkeläisiä. Tämä nostaakin esille rahapelaamisen luokkakysymyksenä: Onko oikein rahoittaa hyvinvointivaltion elintärkeitä toimintoja (viittaen täällä edunsaajasotejärjestöjen tärkeyteen ja arvostettuun toimintaan) varoilla, jotka kerätään osittain näin epäeettisellä tavalla? Tämä ei ole vain rahapelejä haitallisesti pelaavan yksilön ongelma, vaan koskettaa kaikkia suomalaisia aiheutuvien rahapelihaittojen myötä.

Katse onkin suunnattava poliitikkoihin ja edunsaajiin ja kysyttävä seuraavia kysymyksiä:

Miksei Suomessa rahapelaaminen politisoidu? Miksi asioista päätetään yksimielisesti? Mikä on suomalaisen rahapelikonsensuksen takana? Onko vastuullista, että rahapelijärjestelmän tosiasiallisena tarkoituksena on tällä hetkellä tuottaa vuosi vuodelta suurempi rahapotti edunsaajille? Onko todella tarpeen, että Veikkaus on Suomen suurimpia mainostajia?

EU:n oikeutusperusteluiden mukaan uutta rahapelikysyntää

ei saisi luoda. Miksi näin kuitenkin de facto toimitaan? Miksi edunsaajat eivät halua ryhtyä keskusteluun siitä miten heidän rahoituksensa tuotetaan?

Toivoisin myös yhteiskunnallista keskustelua siitä mitä tapahtuu, jos rahapelituottoja aletaan rajoittaa. Miten tällaisessa tilanteessa turvataan elintärkeää työtä tekevien edunsaajien rahoitus? Nostetaanko veroja? Mitä veroja: pääomatuloja, työn verotusta, välillisiä veroja? Tähän keskusteluun olisi myös edunsaajien syytä ottaa osaa oman etunsa tähden.

Myös meiltä rahapelitutkijoilta vaaditaan enemmän kantaaottavuutta ja yhteiskunnallista vaikuttavuutta. Tutkimme tärkeää asiaa, jolla on vaikutusta lukemattomien suomalaisten elämään sekä suoraan että välillisesti. Meidän pitäisi kyseenalaistaa totutut rahapelaamiseen tuottamisen ja kuluttamisen diskurssit ja käytännöt, jos tieteellisten tutkimusten perusteella näemme, että ne aiheuttavat kohtuuttomia vaikeuksia osalle väestöstä. Rahapelaamisen tuottamisen ja kuluttamisen diskurssit ja käytännöt eivät ole ylihistoriallisia, pysyviä ja kiveen hakattuja vaan aikaan ja paikkaan sidottuja, muuttuvia ja joskus myös aktiivista yhteiskunnallista muutosta vaativia. Haastankin kaikki rahapelitutkijat ja tutkijat muutenkin ottamaan osaa yhteiskunnalliseen keskusteluun ja pyrkimään vaikuttamaan poliittisen päätöksentekoon. Jos me emme sitä tee niin jokin lobbari aina löytyy, joka tekee sen meidän puolestamme. Tutkijoina meidän on kysyttävä myös vaikeita ja joskus myös poliittisesti epäkorrekteja ja poliittista ja tieteen konsensusta rikkovia kysymyksiä.

Matilainen, Riitta (2018). *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-century Finland*. Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>

Kohut ja moraalipaniikit pelimedian kulttuurisina siirtymäriitteinä

Lektio

Tero Pasanen
Jyväskylän yliopisto

Länsimaissa uusia, nousevia mediamuotoja on perinteisesti pidetty uhkana yhteiskunnallista järjestystä ylläpitäville sosiaalisille normeille ja moraalisille arvoille. Väitöskirjani sijoittaa digitaaliset pelit tähän vuosisataiseen jatkumoon. Tutkimukseni lähtokohtana oli, että sosiaalisen huolen synnyttämät kohut, polemiikit ja moraalipaniikit toimivat eräänlaisina kulttuurisina siirtymäriitteinä uudelle medialle. Ne ilmentävät mediamuotojen siirtymää sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta toiseen, tässä tapauksessa marginaalista valtavirtaan.

Termillä “moraalipaniikki” viitataan yhteisössä syntyneeseen liioiteltuun huoleen, joka kohdistuu tiettyyn tekoon tai ilmiöön, jonka uskotaan uhkaavan yhteiskunnallista järjestystä. Tämä huoli, joka voi olla aito tai täysin tarkoituksella keksitty, purkautuu vastenmielisyytenä sitä yksilöä, ryhmää tai artefaktia kohtaan, jonka uskotaan olevan vastuussa edellä mainitusta uhasta. Moraalipaniikit ovat omaksuneet rituaalisen muodon, sillä ne muodostuvat erityisistä elementeistä ja toiminnoista, jotka suoritetaan tietyn kaavan mukaisesti. Lisäksi paniikkien sisäisillä toimijoilla on omat, etukäteen määritetyt roolinsa. Kohut ja polemiikit ovat puolestaan lyhytkestoisia julkisia kiistoja, joilla on potentiaalia kasvaa mo-

raalipaniikeiksi. Ne tarjoavat eri toimijoille ja intressiryhmille retorisen tilanteen, jonka avulla he voivat ajaa omia taloudellisia, poliittisia tai ideologisia tarkoituksiaan.

Vanhemmista taide- ja mediamuodoista muun muassa halpa kioskikirjallisuus, työväenluokan teatteri, sarjakuva, musiikki sekä elokuva ovat läpikäyneet tämän sosiaalisaatioprosessin. Yhteiskunnallisilla peloilla on ollut perustavanlaatuinen merkitys mediamuotojen kehityksellä, sillä niiden seurauksena on asetettu uusia lakeja, toimintaperiaatteita sekä itsesääntelyjärjestelmiä. Huoli digitaalisisten pelien haitallisista vaikutuksista on päivitetty ilmentymä tästä kulttuurisesta traditiosta. Pelien interaktiivisuus on avannut uuden ulottuvuuden, sillä ne vaativat käyttäjiltään aktiivista toimijuutta edetäkseen. Tämän on nähty lisäävän pelien potentiaalista vahingollisuutta, verrattuna yllä mainittuihin passiivisiin mediamuotoihin. Aktiivinen toimijuus ikään kuin voimistaa oletettuja haittavaikutuksia, sillä pelaajat kontrolloivat suoraan pelikokemustaan ja tekemiään valintoja.

Digitaalisten pelien kohdalla irtautuminen siitä vanhasta yhteiskunnallisesta asemasta, jossa se nähtiin yksinomaan lasten mediana, tapahtui 1990-luvulla, jolloin peleissä ryhdyttiin yhä enemmän käsittelemään vakavempia teemoja. Tä-

hän kulttuuriseen kypsymiseen vaikutti luonnollisesti pelimedian teknologinen kehitys. 2000-luku oli siirtymävaihe, jota leimasi nopea taloudellinen kasvu sekä verkkopelaamisen yleistyminen. Tätä ajankohtaa leimasi myös ensimmäinen laaja peleihin liitetty moraalipaniikki, jonka kohteena oli pelien sisältämä väkivalta. 2010-luvulla pelit alkoivat siirtymään kohti vakiintuneempaa yhteiskunnallista asemaa.

Pelimedian ilmaisu rajoittavat kuitenkin yhä tietyt moraaliset ja kulttuuriset esteet, vaikka sen oikeudellinen asema onkin laajasti tunnustettu. Tällä hetkellä pelimediaan kohdistuneita länsimaaisia kategorisia tabuaiheita on ainoastaan yksi: juutalaisten kansanmurha eli Holokausti. Peleissä aiheita voidaan ainoastaan sivuta. Siitä ei voi tehdä peliä. Sen sijaan ehdollisten tabuaiheiden ja sopimattomien aihepiirien kirjo on huomattavasti laajempi, pitäen sisällään vaikkapa seksuaalisen väkivallan ja rasismien. Tabut ovat kulttuurisesti määritetty ja ne vaihtelevat eri kulttuuripiirien välillä. Esimerkiksi edellä mainittu seksuaalinen väkivalta ei ole japanilaisessa pelikulttuurissa tabu vaan suhteellisen yleinen ja suosittu peliteema, jonka kohderyhmä koostuu niin mies- kuin naispelaajistakin. Se mikä ylittää sopimattomuuden rajan riippuu sen sijaan yksilön omasta subjektiivisesta tulkinnasta. Myös kansallisella lainsäädännöllä on oma vaikutuksensa. Maakohtaiset lait heijastelevat pelimedian yhteiskunnallista asemaa sekä kyseisen valtion sensuurin historiaa.

Nämä kirjoittamattomat sekä kirjoitetut säännöt erottavat digitaaliset pelit muista perinteisistä ilmaisumuodoista. Kaikkia niitä aiheita ja teemoja, joita kirjallisuudessa ja elokuvassa rajoittamatta käsitellään, ei voida peleissä vapaasti simuloida. Vakiintunut perustelu tälle on, että tietyt historiallista tai sosiaalista painolastia kantavat aihepiirit ja teemat ovat liian vakavia aiheita pelattavaksi. Tästä ajatuksesta välittyy edelleen valitettavan yleinen mielikuva pelien viihteellisyy-

destä ja pelaamisen leikkimielisyydestä. Tämä kulttuurinen kehys hallitsee yhä suhtautumista pelimediaan, vaikka digitaalisia pelejä onkin käytetty koulutustarkoitukseen jo 1970-luvulta asti. Lautapelien hyötykäytöllä on vieläkin pidempi historiansa, joka ulottuu aina 1800-luvulle asti. On kuitenkin syytä todeta, että läheskään aina eivät myöskään tarkoitus ja metodi ole kohdanneet. Pelintekijät ovat pyrkineet käsittelemään vaikeita kulttuurisia ja historiallisia kipupisteitä erittäin yksinkertaisen pelimekaniikan kautta, usein yksinkertaistaen ne pelkäksi räiskinnäksi. Kritiikkiä kohdatessaan tekijät myös silloin tällöin aliarvoivat oman median ilmaisykykyä alentamalla ne ”peliksi peleiksi”.

Pelimedia on olemukseltaan erittäin ennalta-arvaamaton. Aktiivinen toimijuus johtaa usein tiettyyn hallitsemattomuuteen, joka korostuu erityisesti verkkomoninpeleissä. Pelintekijät eivät pysty tarkasti kontrolloimaan sitä, miten tai mihin heidän tuotettaan käytetään. Osa pelaajista saattaa aktiivisesti pyrkiä rikkomaan normeja ja kokeilemaan pelisysteemin rajoja, esimerkiksi epäsovinnainen pelitapojen kautta. Tämä niin sanottu transgressiivinen ja/tai emergenttinen pelaaminen voi ajoittain purkautua erittäin antisosiaalisena käyttäytymisenä, joka puolestaan nähdään epäkunnioittavana arkoja aihepiirejä kohtaan.

Väitöskirjani yleiset tavoitteet voidaan jakaa neljään kategoriaan. Ensimmäisenä päämääränä oli tarkastella kohujen, polemiikkien ja moraalipaniikkien syntyyn myötävaikuttaneita sosiokulttuurisia osatekijöitä. Ne liittyvät pääsääntöisesti valvonnan puutteeseen ja muihin lainsäädännöllisiin kysymyksiin, pelimedian oletettuihin haittavaikutuksiin, kaupallisiin ja taloudellisiin motiiveihin, pelien jakelukanaviin, transgressiiviseen representaatioon, normeja rikkoviin pelitapoihin ja arkaluontoiseen sisältöön, aihepiirien ajankohtaisuuteen ja viimeaikaisuuteen sekä poliittisiin ja ideologisiin kiistoihin.

Toinen keskeinen tavoite oli kartoittaa pelikohujen, polemiikkien ja moraalipaniikkien kehitys 1970-luvulta nykypäivään. Väitöskirjatutkimukseni osoittaa, että nämä julkiset kiistat eivät suinkaan ole tilanneriippuvaisia tai sattumanvaraisia episodeja vaan sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta tarkoituksella rakennettuja tapahtumia. Niiden taustalla vaikuttavien yksilöiden ja intressiryhmien toimintaa ohjaavat moninaiset sosiopoliittiset motiivit, jotka vaihtelevat ideologisista päämääristä taloudellisiin vaikuttimiin. Siinä missä aikaisemmat kohut ja paniikit ilmensivät korkea ja populaarikulttuurin yhteentörmäystä, nykyiset tapaukset nostavat ristiriitoja esiin saman, vaikkakin erittäin sirpaloituneen kulttuuripiirin sisäl-
tä. Näitä reaaliaikaisia julkisia kiistoja ei käydä lehtien painetuilla sivuilla vaan niiden virtuaalisena taistelukenttänä toimivat sosiaalinen media sekä muut verkkoympäristöt.

Kohut ja paniikit heijastavat aikansa yleistä ilmapiiriä sekä kulttuuria, josta ne ponnistavat. Esimerkiksi 1980-luvun puolivälissä, suomettumisen ajan Suomessa, avoimesti neuvostovastaisen tietokonepelin myynti ja siitä kirjoitettu neuvostovastaiseksi tulkittu peliarvio aiheuttivat poliittisen kohun, josta seurasi diplomaattisten kulissien takana käyty ulkopolitiittinen kädenvääntö. Tämä tapahtuma oli sidottu ainutlaatuiseseen historialliseen kontekstiin, jossa yhdistyivät Suomen geopoliittinen sijainti, maamme kylmän sodan blokkien välinen erityisasema, ajan poliittinen kulttuuri sekä kansainvälisessä politiikassa vallinnut ilmapiiri.

Pelikohut ja paniikit ovat muuttuneet representaatio-, sisältö- tai vaikutuslähtöisistä kiistoista osaksi kokonaisvaltaisempaa kulttuurista keskustelua, joka käsittelee laajemmin yhteiskunnallisia ilmiöitä ja epäkohtia. Pelikohut ja paniikit eivät enää ole yksittäisiä rajattuja tapauksia, vaan ne kytkeytyvät yhä useammin suurempaan kokonaisuuteen. Esimerkkinä tästä voidaan mainita vaikkapa verkkohäi-

rintä, joka leimaa melko laaja-alaisesti nykyistä internet-kulttuuria. Pelikulttuurit toimivat myös alustana poliittisille ja ideologisille kiistoille. Väitöksessä käsitelty #GamerGate –moraalipaniikki on oiva esimerkki pelikulttuurien sisäisistä identiteettipoliittisista kamppailuista. Tämä moderni moraalinen paniikki havainnollisti myös sen, että nämä julkiset yhteenotot voivat olla myös kaksipuolisia tapahtumia, niiden monitulkinnallisuuden ja moninapaisuuden vuoksi.

Kolmas pyrkimys oli selvittää julkisessa keskustelussa esiintyviä diskurssielementtejä, joissa digitaaliset pelit yhdistetään väkivallan eri muotoihin. Diskurssielementit ovat kerroksellisia rakennegoisia, joiden avulla eri toimijat ja intressiryhmät muodostavat monipuolisia narratiiveja ja ontologisia väitteitä pelien ja pelaamisen olemuksesta. Nämä jälkiteollisen yhteiskunnan kansantarinat muokkaavat pelimedian sosiaalista todellisuutta. Teemastaan huolimatta narratiivit muodostavat erittäin monipuolisen kokonaisuuden, eikä kaikissa niissä pelimediaa nähdä uhkana vaan myös mahdollisuutena. Perinteiset uhkakuvat, kuten esimerkiksi peli-
väkivallan ja aggressiivisuuden välinen kausaalinen suhde, nousivat odotetusti lukumääräisesti eniten esiin, mutta myös vanhempien vastuuta korostavat puheenvuorot sekä muut neutraalimmat teemat olivat suhteellisen yleisiä.

Viimeisenä päämääränä oli keskittyä pelimedian ominaispiirteisiin liittyviin pelkoihin. Näistä silmiinpistävin esimerkki on niin sanottu simulaattorinarratiivi, jossa pelit luokiteltiin harjoitustyökaluiksi äärimmäisille väkivallan teoille. Simulaattorinarratiiviin kuuluu oleellisena osana myös keskustelu pelien kyvyistä simuloida ympäröivää maailmaa. Tässä yhteydessä termi ”pelirealismi” ei viittaa ainoastaan pelimaailman ja oikean maailman yhdenmukaisuuteen eli toisin sanoen grafiikan laatuun tai simulaation monimutkaisuuteen vaan se pitää sisällään myös toimijuuden ja pelaamisen ul-

koiset päämäärät. Simulaattorinarratiivi voidaan jakaa kahden alakategoriaan: murha- ja raiskaussimulaattoriin. Ensin mainittu on näistä huomattavasti tunnetumpi. Alunperin termi ”murhasimulaattori” yhdistettiin ensimmäisestä persoonasta kuvattuihin ammutapeleihin eli niin sanottuihin FPS-peleihin. Myöhemmin se laajeni koskemaan myös muita genrejä ja termistä tuli osa pelikulttuurien sisäistä kielenkäyttöä, jolla viitataan yleisesti äärimmäisen väkivaltaisiin peleihin. Murhasimulaattoridiskurssi nousi esiin vuoden 1999 Columbinen koulusurmien jälkimainingeissa, jolloin laajamittainen ja virheellinen uutisointi loi mediakehyksen, jossa painotettiin väkivaltaisten pelien ja kouluampumisten välistä oletettua yhteyttä. Tämä samainen viitekehys nousi esiin myös Suomessa Jokelan koulusurmien myötä vuonna 2007, jolloin media käsitteli kattavasti Pekka-Eric Auvisen pelimieltymyksiä. Päivitetty versio tästä mediakehyksestä on niin sanottu jihad-simulaattoridiskurssi, joka viittaa pelien muokkaamiseen ääri-islamilaisten terroristiryhmien propagandaksi. Raiskaussimulaattorit viittaavat puolestaan peleihin, jotka simuloivat seksuaalista väkivaltaa. Niiden uskotaan vaikuttavan pelaajien ajatusmaailmaan, naisten esineellistämisen ja naisiin kohdistuvan väkivallan normalisoitumisen kautta. Yleensä tämän kategorian alle päätyvät tietyt japanilaiset eroge-pelit.

Tulevaisuuden kohuja ja paniikkeja on lähes mahdotonta arvioida tarkasti, sillä ne seuraavat usein kulttuurisia, poliittisia ja teknologisia trendejä. On kuitenkin jokseenkin varmaa, että tämä vuosisatainen länsimaalainen perinne ei tule päätymään digitaalisiin peleihin. Peliteknologia tulee ottamaan ensi vuosikymmenen aikana valtavia edistysloikkia. Tämä kehitys nostaa vääjäämättä esiin myös uusia uhkakuvia. Kustannustehokkaan virtuaalitodellisuusteknologian yleistymisen yhdistettynä reaaliaikaiseen photorealistiseen grafiikkaan ja modaamiseen, eli laitteistojen ja ohjelmistojen muok-

kaamiseen, on yksi potentiaalisimmista ehdokkaista huomisen yhteiskunnalliselle huolelle. Mutta onko näissä tulevissa peloissa yhä kyse siitä, mitä pelit tekevät yleisölleen vai siitä, miten ihmiset toteuttavat itseään pelien ja pelaamisen kautta?

Pasanen, Tero (2017). *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage*. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>.

Videopelikokemuksen kansanomaisuus

Lektio

Jukka Vahlo
Turun yliopisto

Videopeli on tuote, joka on ostettavissa kaupan hyllyltä tai ladattavissa maksua vastaan verkkokaupasta omalle pelikoneelle. Mitä tekemistä videopeleillä on kansankulttuureja ja perinnemuotoja tutkivan folkloristisen tutkimuksen kanssa? Tämän kysymyksen perusteellinen pohdiskelu edellyttää, että perehdymme ensiksi kysymykseen pelin ontologiasta – eli kysymme: miten peli on olemassa itsenäisenä ilmiönä?

Ilmiöiden tutkimus kuuluu fenomenologian kenttään: fenomenologian tehtävänä on tutkia, miten todellisuus ilmenee ihmiselle hänen omassa kokemusmaailmassaan (Thompson, 2007). Nimitän fenomenologisesti orientoitunutta folkloristista tutkimusotettani *ensimmäisen persoonan folkloristiikaksi* juuri siitä syystä, että tutkimukseni huomio kiinnittyy pelaajien tapoihin kokea, reflektoida ja muistella videopelaamistaan. Analysoin tutkimuksessani, mitkä ominaisuudet ovat läsnä jokaisessa videopelin kokemuksessa, ja mitkä piirteet vastaa-vasti vaihtelevat pelaajien ja pelikertojen välillä. Tämä raja-
us on olennainen folkloristiikalle, joka tieteenalana tutkii hitaasti muuntuvia *traditioita* ja niiden muuntelua eli *variaatiota* eri-
laissa kulttuurisissa käyttöyhteyksissä.

Fenomenologiseen tutkimukseen painottuva *ensimmäisen persoonan näkökulma* soveltuu hyvin folkloristille, sillä kuten Robert A. Georges totesi jo 1960-luvulla (Georges, 1969), folkloristiikka on erityisen kiinnostunut kokijan näkökulman ym-

märtämisestä sekä analysoimaan sitä, miten yksilöt ja yhteisöt muovaavat kulttuurin ja yhteiskunnan vallitsevia rakenteita. Tarkastelen ensimmäisen persoonan näkökulmasta, miten videopeli on olemassa itsenäisenä ilmiönä pelaajan omassa kokemusmaailmassa.

Videopeli on kaupallinen esine, ja sama huomio pätee useimpiin lautapeleihin ja korttipeleihin. Mutta pelin määritelmä on vaillinainen, jos yritämme kuvata peliä ainoastaan esineenä. Yhtä lailla, tai kenties vieläkin tärkeämmin, peli on sen pelaamisen tapa. Videopeli ei ole ainoastaan koodi, sarja sääntöjä, tai pelin ennalta määritelty tavoite – siis mitä voimme sanoa löytyvän pelikotelon sisältä. Peli on myös se, miten peliä pelataan eli mitä peli tarkoittaa pelaajan ja pelin välisessä vuorovaikutuksessa (Aarseth, 2014).

Toisin kuin kirjaa lukiessamme tai elokuvia katsellessamme, peleissä me vaikutamme aktiivisesti ja suoraan siihen, minkälainen dramaattinen rakenne pelille muodostuu. Tätä rakennetta ei voida palauttaa pelkästään pelituotteen ominaisuuksiin eikä liioin pelaajan persoonaan. Pelin dramaattinen rakenne on pelaajan ja pelin vuorovaikutuksessa muovautuva ainutkertainen kokonaisuus, jossa kaupallisuus ja institutionaalisuus kohtaavat pelaajan toimijuuden, tunteet ja kulttuurisen kontekstin. Etnomusikologi Kiri Miller (2008; 2012) on esittänyt, että pelaaminen on luonteeltaan niin sanottu folklo-

ristinen teksti (Titon, 1995), joka esiintyy muuntelevina, mutta toisiaan muistuttavina versioina.

Folkloren tärkeä tehtävä yhteiskunnassa on kommentoida, kritisoida ja asettaa vakiintunut institutionaalinen rakenne naurunalaiseksi. Näin toimii myös pelaaja: pelin säännöt ovat rakenne, jota vastaan pelaaja asettuu. Hänen tulee toimia sääntöjen asettamissa rajoissa, mutta pelaaja on vapaa tekemään säännöistä omat tulkintansa sekä kritisoidaan, muuntelemaan ja jopa rikkomaan niitä.

Pelaaja on siis toisaalta *vapaasti kokeileva* ja toisaalta pelin sääntöihin ja *tavoitteisiin mukautuva* subjekti. Tämä kokeilevuuden ja mukautuvuuden yhteys läpäisee kaikkea pelaamista, ja kumpaakin toimintoa voidaan pitää välttämättömänä pelaamiselle itsenäisenä ilmiönä. Sillä jos henkilö kiinnittyy ainoastaan vapaaseen kokeilevuuteen, olemme tekemisissä *leikin*, emme pelaamisen kanssa. Jos toisaalta henkilö yrittää ainoastaan mukautua teknologian asettamiin vaatimuksiin, hän ei pelaa vaan *käyttää* peliä.

Ilmiöitä tutkivan fenomenologisen tutkimuksen näkökulmasta voidaan sanoa, että folkloristiikka toimii yhteiskunnassa pelaamista vastaavalla tavalla: uutta folklorea luovan tulee sekä *kokeilla* ja haastaa olemassa oleva institutionaalinen kulttuuri että *mukautua* sen rajoihin. Meemit ovat hyvä esimerkki tästä folkloristisesta modifikaation käytänneestä. Uusi folklore luodaan kokeilevuuden ja mukautuvuuden vuorovaikutuksessa, ja tämä tanssi vie myös jokaista pelikokemusta eteenpäin.

Pelikokemuksen kertomuksellinen rakenne

Pelaajan ja pelin hetkellinen vuorovaikutustilanne eli pelaaminen (eng. *gameplay*), tuottaa kokemuksen, jolla on tyypilli-

sen, prototyyppisen kertomuksen rakenne. Kuten kertomukset, myös pelikokemukset muodostuvat toisiinsa ajallisesti ja kausaalisesti yhteydessä olevista tapahtumista sekä haasteista ja konflikteista, joita päähenkilö eli pelaaja kohtaa (ks. Abbott, 2002).

Kuitenkaan peli ei itsessään ole kertomus, sillä pelistä puuttuu kerronnan tilanne. Pelaajan positio ei myöskään ole kertojan positio, vaan kokijan ja osallistujan positio. Silti pelikokemus poikkeaa muista arkisista kokemuksistamme nimenomaan siinä, että pelikokemuksen luonne on aina dramaattinen (Goffman, 1986 [1974]; Abrahams, 2005). Tämä käy ilmi jo siitä viehätystä, mikä liittyy esimerkiksi urheilutapahtumien seuraamiseen tai YouTuben suosituksen käyttäjälähtöisen sisällön eli *let's play* -videoiden katseluun: pelikokemuksen rakenne sisältää aina draaman kaaren.

Pelikokemus on aina myös lähtökohtaisesti tunteisiin vetoava tapahtuma. Jotta voimme pelata, meidän tulee omaksua pelitilanteessa ilmenevä pelaajan identiteetti. Olennaisilta osin tämä identiteetti hajoaa pelin päättyessä. Fenomenologialle läheisen enaktiivisen kognitiotieteen mukaan me olemme aina affektiivisessä tilassa, koska jokainen kokemuksemme on yhteydessä omaan autonomiaamme ja identiteettiimme (Colombetti, 2014). Vastaavalla tavalla pelikokemuksen aikana *pelitilanteet* ovat yhteydessä identiteettiimme *pelaajana*. Niin kauan kuin olemme motivoituneita pelaamaan, pelikokemukset ovat siis meille emotionaalisia, sillä niihin rakentuu aina uhka tilannekohtaisen pelaajan identiteettiimme kannalta. Esimerkiksi kauhupelien pelaaja pelkää aivan oikeasti, vaikka hän tietääkin, etteivät pelitilanteet eivät ole totta ja siten uhka hänelle itselleen. Ne ovat silti uhka hänellä pelaajana, ja koska pelaaja välittää pelaajan identiteetistään, pelitilanteet ovat hänelle aidosti pelottavia.

Peli esineenä toimii emotionaalisesti relevantteja kertomuksia tuottavana järjestelmänä, *kertomuskoneena*. Vaikuttavimmillaan nämä kertomukselliset rakenteet liikuttavat niin yksilöitä kuin yhteisöjäkin. ”Never forget”, kuten jääkiekon vuoden ’95 maailmanmestaruutta muistelevat tapaavat sanoa. Haluammekin usein keskustella tunteisiin vedonneista pelikokemuksistamme myös muiden sellaisten henkilöiden kanssa, jotka ovat olleet samassa pelimaailmassa kuin mekin, ja siten kokeneet jotakin samankaltaista. Tässä mielessä pelikokemukset ovat ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuin matkoja vieraisiin paikkoihin, joista vain toisilla samassa paikassa käyneillä on omiamme vastaavia kokemuksia.

Pelikokemuksen dramaattinen rakenne erottaa pelikokemukset sekä *leikkikokemuksesta* että *teknologian käyttökokemuksesta*. Vaikka arkisessa elämässä voimme kokea vastaavaa merkityksellisyyttä, jossa asiat ikään kuin tapahtuvat ennalta määrättyssä järjestyksessä ja ovat osa suurempaa kokonaisuutta tai tarkoitusta, tämä arkielämässä poikkeuksellinen kokemusmuoto on sisäänrakennettu jokaiseen pelikokemukseen.

Videopelikokemukset ja perinteiset pihapelit

Pelaajan positioon liittyy lukuisia erityispiirteitä, jotka erottavat pelikokemukset muista kokemuksistamme. Voimme ottaa pelikokemukset tosissaan – ja näin tulisikin tehdä – mutta vakavia ne eivät ole. Suuttumus pelissä tulisi jäädä pelikokemuksen aikaiseksi, eikä pelaamisen aikana tapahtuvan selkäänpuukotuksen tulisi pilata ihmissuhteita. Ei ainakaan pysyvästi. Olemme pelikokemuksen päähenkilöitä, mutta ensisijaisesti olemme sitä *pelaajina* emmekä yksityishenkilöinä. Koemme pelien tapahtumat *pelaajan naamion* eli pelaajaper-

soonamme läpi. Tämä pelaamisen välttämätön rakenne tarkoittaa, että pelitilanne on aina myös performatiivinen: ilmaisemme itseämme pelin esityksellisessä rakenteessa, joka on osittain pelin sääntöjen määrittelemä, ja kuitenkin vapaa omille tulkinnoillemme.

Pelaajien muistelut liittyvät myös pelaajan maskiin. Havaitsin pelaajahaastatteluissani, että muistelemme pelikokemuksiamme usein nimenomaan pelaajapersooniemme näkökulmasta (vrt. Stahl, 2008 [1989]). Kertomuksellisen ja performatiivisen rakenteensa ansiosta videopelien pelaaminen ilmiönä säilyttää saman kansanomaisen luonteensa, jonka folkloristit tunnistivat pihapeleille jo 1800-luvun lopulla. Se seikka, että videopeli on kaupallinen tuote, ei muuta tätä perusasetelmaa.

Kenties tärkein yhteys videopelien ja perinteisten pihapelien välillä näyttäytyy tutkimalla pelaajan ja pelin vuorovaikutusmuotoja. Pelinkehityksessä näitä suunnittelutyön perusyksiköjä kutsutaan pelimekaniikoiksi, ja niillä kuvataan niitä menetelmiä, joilla pelaajan toiminta kuten peliohjaimen napin painallus muutetaan vastaamaan pelissä ennalta määritettyä pelinsisäistä toimintoa (Sicart, 2009).

Esimerkiksi painamalla Playstation-peliohjaimen painiketta X, pelihahmoni pelissä *Persona 5* (Atlus, 2017) hyppää. Hyppäminen on siis yksi tämän pelin pelimekaniikoista. Kun otamme tarkasteluun myös aikaulottuvuuden, siis miten pelaajan toiminnallisuus yhdistyy pelimekaniikkojen sarjoihin pelaamisen aikana, puhumme *pelidynamiikoista* (Vahlo et al., 2017). Tällaisia voivat olla esimerkiksi pelaajan kokemus autolla ajamisesta, strategisesta sodankäynnistä tai ystäväystymisestä muiden pelihahmojen kanssa.

Pelidynamiikat ovat olennaisia videopelikulttuureille ja peliliiketoiminnalle. Tämä seikka paljastuu jo siinä, että *videopeligenret* nimetään tyypillisesti keskeisten pelidynamiikka-

tyyppien mukaan. Puhumme toimintapeleistä, roolipeleistä, strategiapeleistä, seikkailupeleistä, tasohyppelyistä ja pulmapeleistä. Videopeligenrenimikkeiden folkloristinen tarkastelu kuitenkin *paljastaa*, että vallitsevat genre-nimet eivät ole kaupallisen videopeliliiketoiminnan tuotosta vaan jatkumoa sille, miten perinteiset pihaleikit ja sosiaaliset pelit eroteltiin toisistaan. Ammuskelu- ja pussailuleikkejä ja -pihapelejä on aina pidetty toisistaan eroavina. Videopelikulttuurien genre-nimikkeissä huomio kiinnittyy siihen, minkälaiseen toimintaan pelaaja pelatessaan keskittyy. Videopelien pelaaminen ei ole kulttuurisena ilmiönä eroteltavissa perinteisistä pihapelien pelaamisesta, ja tästäkin syystä folkloristisen tutkimuksen tulisi olla kiinnostunut myös kaupallisista peleistä.

Pelidynamiikat ja pelaajatypologiat

Pelidynamiikat, eli pelaaja–peli-vuorovaikutuksen toistuvat muodot ovat sekä perinteisten pihapelien että videopelien *välttämättömiä* ominaisuuksia. Mutta mitä nämä videopelien dynamiikat ovat, ja voidaanko erilaisia pelaajatyppejä tunnistaa sen mukaan, minkälaisia dynamiikkoja he pitävät mielisina ja toisaalta epämielisina?

Tutkin tätä kysymystä toteuttamalla ensin laadullisen sisälönanalyysin 700 videopelin peliarvostelu-artikkelille. Analyysissä havaitsin, että pelidynamiikkojen kuvaaminen on olennainen osa pelijournalismia. Jokaisessa analysoimassani artikkelissa oli vähintään yksi kuvaus pelidynamiikasta eli pelaajan keskeisestä toiminnasta pelin etenemisen kannalta. Kuvauksia kertyi yhteensä 2900, ja luokittelin nämä korkeamman abstraktiotason ryhmissä yhteensä 33 pelidynamiikkakategoriaan. Tällaisia kategorioita ovat esimerkiksi harvinaisten aarteiden etsiminen, kaupunkien rakentaminen, tappaminen, lemmikkieläinten hoivaaminen ja palikoiden yhdisteleminen.

Liitimme nämä 33 pelidynamiikkakuvausta Suomesta ja Tanskasta kerättyihin, väestöä edustaviin kyselytutkimuksiin, joihin vastasi yhteensä lähes 2600 henkilöä. Kysyimme kaikenikäisiltä vastaajilta, miten mielisina he pitivät videopelikulttuurien pelidynamiikkoja. Eksploratiivinen faktoriaalyysi osoitti, että pelaamismielitymykset koostuvat viidestä ulottuvuudesta, jotka nimesimme aggressioksi, johtamiseksi, tutkiskeluksi, koordinaatioksi ja huolenpidoksi.

Havaitsimme, että pelaajatyppejä eli *pelaajapersoonia* on mahdollista tunnistaa näiden viiden ulottuvuuden mukaan. Yhteensä noin kahdentuhannen vastaajan aineistosta nousi tilastotieteellisin klusterianalyysimenetelmin seitsemän pelaajapersoonaa kuten *Palkkasoturi*, joka pitää aggressiivisesta ja tutkiskelevasta pelaamisesta, mutta ei voi sietää huolenpitoa. Tai *Seikkailija*, joka pitää tutkiskelevasta ja koordinaatitaitoja vaativasta pelaamisesta, mutta ei ihmisryhmien johtamisesta tai joukkojen komentamisesta.

Pelaamismielitymysten mukaan tunnistetut *pelaajapersoonat* jatkavat folkloristisen tutkimuksen perinnettä tunnistaa ja analysoida erilaisia kertojatyppejä (Siikala, 1990). Ne auttavat ymmärtämään pelaamiseen liitettyä yksilötason merkityksiä ja pelaamista kulttuurisena ilmiönä. Havaitsin tutkimuksessani, että pelaajapersoonat eroavat toisistaan myös siinä, minkälaisia tunnekokemuksia he pitävät miellyttävinä, ja miten tärkeänä he pitävät peliharrastustaan. Toiset pelaajapersoonat myös muistelivat pelaajahaastatteluissani pelikokemuksiaan muita pelaajapersoonia monipuolisemmin ja yksityiskohtaisemmin.

Pelaajapersoonat ovat arvokkaita myös pelinkehitykselle, sillä niiden avulla peliyritykset voivat ottaa huomioon erilaiset pelaajasegmentit. Psykologisen tutkimuksen kannalta on lisäksi tärkeää kysyä, ovatko temperamenttityypit ja pelaajapersoonat yhteydessä toinen toisiinsa. Pelaajapersoonat aut-

tavat meitä ymmärtämään myös sitä, miksi ylipäättään pelaamme videopelejä.

Onko pelaaminen vain viihdettä ja ajantappoa?

Julkisessa keskustelussa vallitsee kapea käsitys videopelien pelaamisen syistä. Pelaamista kuvataan tyypillisesti pelkkänä viihteenä tai ajantappona. Jälkimmäinen kuvaus liitetään nykyään voimakkaasti erityisesti mobiilipelien pelaamiseen.

Havaitsin kyselyaineiston faktorianalyttisissä tutkimuksissani, että suomalaiset ja tanskalaiset pelaavat videopelejä viidestä syystä: toimiakseen itsenäisesti ja autonomisesti, saadaakseen taidoilleen sopivia haasteita, viettääkseen aikaa muiden pelaajien kanssa, uppoutuakseen pelimaailmoihin eli immersion takia sekä pelaamisen hauskuuden vuoksi. Tämä viiden faktorin malli on yhteensopiva psykologisen itsemääräytymisteorian kanssa.

Mutta mitä oikeastaan tarkoittaa, että pelaaminen on hauskaa? Entä miten pelaaja uppoutuu pelimaailmoihin? Näiden kysymysten rakenneyhtälömallinnukseen perustuvan analysoinnin tuloksena esitän, että haasteiden takia pelaaminen ennustaa toivetta pelaamisen hauskuudesta, ja että kokemus vapaasta, autonomisesta itseilmaisusta ennustaa toivetta pelimaailmoihin uppoutumisesta. Havaitsin lisäksi, että haastavia ja hauskoja pelikokemuksia toivovat pelaajat kokivat palkitsevimman pelaamisen lähinnä viihdyttäväksi kun taas itseilmaisua ja immersiivisyyttä etsivät pelaajat kokivat parhaat pelikokemuksensa syvemmällä tavalla merkityksellisiksi ja mieleenpainuviksi.

Folkloristinen tutkimus on jäänyt vieraaksi niin sanotussa game studies -kentässä, joka tutkii pääasiassa kaupallisia videopelejä ja niiden kulttuurisia merkityksiä. Osoitan väitöstut-

kimuksessani, että folkloristiikalla on paljon annettavaa videopelitutkimukselle, ja että kaupallisten tuotteiden kokemisen tavat, niiden muisteleminen ja muistojen jakaminen erilaisissa verkostoissa sopivat hyvin nykyaikaisen folkloristikan tutkimuskohteiksi.

Vahlo, Jukka 2018. *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>

Kirjallisuus

Aarseth, E. (2014). Ontology. In, M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 484–492). New York and London: Routledge.

Abbott, P. H. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. University of Cambridge Press: Cambridge.

Abrahams, R. D. (2005). *Everyday Life: A Poetics of Vernacular Practices*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Colombetti, G. (2014). *The Feeling Body. Affective Science Meets the Enactive Mind*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Georges, R. A. (1969). The Relevance of Models for Analyses of Traditional Play Activities. *Southern Folklore Quarterly*, 23, 1–23.

Goffman, E. (1986 [1974]). *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.

Miller, K. (2008). Grove Street Grimm: Grand Theft Auto and Digital Folklore. *Journal of American Folklore*, 121(481), 255–285.

- Miller, K. (2012). *Playing Along. Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press.
- Sicart, M. (2009). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Siikala, A-L. (1990). *Interpreting oral narrative*. FF Communications 245. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia.
- Stahl, S. K. D. (2008 [1989]). *Literary Folkloristics and the Personal Narrative*. Bloomington: Trickster Press.
- Thompson, E. (2007). *Mind in Life. Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Titon, Jeff Todd. 1995. Text. *Journal of American Folklore*, 108(430), 433–448.
- Vahlo, J., Kaakinen, J., Holm, S., Koponen, A.: Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(2), 88–103 (2017). doi: 10.1111/jcc4.12181

Bernard Louis De Koven (15.10.1941–24.03.2018)

Muistokirjoitus

J. Tuomas Harviainen

Tampereen yliopisto

Bernie De Kovenia voidaan kiistatta pitää yhtenä pelin ja leikin teorian tärkeimmistä hahmoista, mutta hän oli myös paljon enemmän: pelisuunnittelija, peliaktivisti ja ennen kaikkea yhdessä toteutuvan kivan, ilon, viihtymisen ja hauskuuden (koska “fun” ei käänny kauniisti suomen kieleen sellaisena kuin De Koven sitä käytti) asiantuntija. Hänen useita kertoja päivitetty pääteoksensa *The Well-Played Game* (ensimmäinen versio 1978) on yhä keskeisiä pelitutkimuksen lähteitä. Vaikka De Kovenin näkemys on monelta osin kriittinen vallinneille ja edelleen vallitseville suunnitteluperiaatteille, kirjasta loistaa läpi rakkaus itse aiheeseen, kehystettynä terävällä älyllä luotuun analyysiin leikin ja leikkisyyden luonteesta.

Teatterialalle alun perin kouluttautuneen De Kovenin voidaan monella tapaa katsoa omistautuneen koko elämänsä ajan leikille ja peleille. Hän oli vuodesta 1975 alkaen mukana vuosikymmentä aiemmin epävirallisen alkunsa saaneessa *New Games* -liikkeessä, joka pyrki edistämään inhimillistä kommunikaatiota ja iloa pelien välityksellä. Mutta jo monta vuotta sitä ennen hän oli perustanut *The Games Preserve* -ympäristön vaimonsa kanssa heidän maatilalleen Pennsylvaniassa, paikan jossa aikuiset saattoivat uppoutua pelaamisen iloon retriitinomaisessa ympäristössä, jossa oli tarjolla niin urheilumahdollisuuksia kuin valtava määrä lautapelejäkin.

Aikalaiset kuvaavat De Kovenia hyvin välittömänä ihmisenä, joka oli aina sekä leikkisä että innokas puhumaan leikin teoriasta. Hän kiersi vuosikymmenten ajan luennoimassa ja puhumassa sekä pelien suunnittelusta että niiden tärkeydestä, mukaan lukien DiGRAn konferenssissa vuonna 2011 pidetty, arvostettu keynote-puheenvuoro. De Koven oli tutustunut digitaaliseen pelaamiseen 1980-luvun alussa ja auttoi kehittämään vuosien varrella useita tärkeitä alan teoksia, jotka kaikki eivät olleet suuria taloudellisia menestyksiä, mutta loivat uusia ajattelutapoja, jotka myöhemmin näkyivät toisissa peleissä ja ohjelmistoympäristöissä. Sitten digitaalisen pelaamisen tutkijat löysivät hänen kirjansa, mistä seurasi ikään kuin renessanssi DeKovenin uralla, kun hänen ajatuksiaan alettiin soveltaa niiden alkuperäisen kontekstin ulkopuolelle. Nimekkäät pelitutkijat työstävät parhaillaan hänen jäljelle jääneitä tekstejään, jotta nekin saadaan sekä tutkija- että tekijäyhteisöjen käyttöön.

Peleissä De Kovenille oli tärkeintä hetkessä oleminen, eivät säännöt. Ne olivat hänelle hengellisiä, yhteisiä kokemuksia, eivät vain ohjattua toimintaa. Tässä hän on voimakkaasti toisaalta kontrastissa, toisaalta samalla asialla kuin toinen mestariteoksensa vuonna 1978 julkaissut peliteoreetikko, Bernard Suits. Sääntöjen funktiona on tuottaa iloa, ei rajata mahdollisuuksia. Pelaamisella haetaan De Kovenin mukaan “sy-

välle menevää kivaa” (*deep fun*), jonka ytimessä ovat toiset ihmiset ja positiivinen vuorovaikutus heidän kanssaan, ei peli itsessään. Monella tapaa tämä näkemys ennakoi vuosikymmenillä ajatuksia siitä, miten pelit ovat sekä artefakteja että prosesseja. Tästä myös seurasi se, että De Koven halusi vahvasti edistää myönteistä pelaamiskulttuuria ja positiivista viestintää ihmisten välillä. Toisten sulkeminen tai omalla käytöksellä häätäminen pois pelistä oli hänelle ei-toivottua käytöstä. Siksi säännötkin ovat De Kovenille aina tulkinnanvarainen asia, koska pelin ytimenä on yhteinen ilo, ei rajojen vahtiminen.

De Koven kuoli syöpään 76 vuoden ikäisenä maaliskuussa 2018. Hän ennakoi lähtöään ja osallistui yhä aktiivisesti pelien ja leikin edistämiseen, myös hyväntekeväisyysprojektien kautta. De Kovenin mukaan peleillä on valtavan suuri merkitys osana myönteisen inhimillisen vuorovaikutuksen toteutumista ja siksi niitä tulee pelata, kuten hän kirjansakin otsikoi, hyvin. Saman asenteen voi hartaasti toivoa yleistyvän, kaiken pelikulttuurissa edelleen jatkuvan myrkyllisyyden keskellä. Hyvässä elämässä ollaan leikkisiä koko ajan, De Koven sanoisi. Ja sanoikin, koko ikänsä.

Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives

Kirja-arvio

Tanja Välisalo

Jyväskylän yliopisto

Melanie Swalwell, Helen Stuckey ja Angela Ndalianis, toim. (2017). *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*. New York: Routledge.

Fanitutkimuksen teorioita ja lähestymistapoja on sovellettu pelikulttuurien tarkasteluun vasta vähän, vaikka pelaajakulttuurit ja fanikulttuurit ovat monin paikoin toisiinsa limittyviä. *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives* on yritys koota samojen kansien sisään kokoelma artikkeleita, jotka jollain tavalla käsittelevät sellaisia pelikulttuurien muotoja, jotka sivuavat fani-ilmiöitä.

Teoksen toimittajat osoittavat johdannossa vakuuttavasti sen, mikä on fanitutkimukseen perehtyneille jo hyvin tuttua – pelaajia ja pelikulttuureja käsitellään fanitutkimuksen keskeisissä teksteissä vain ohimennen. Toimittajat esittelevät kokoomansa teoksen yrityksenä paikata tuota tutkimuksellista aukkoa keskittyen erityisesti fanien merkitykseen osana pelikulttuurien historiaa ja toisaalta fanien toimintaan pelihistorian tallentajina ja kuraattoreina.

Teoksen ensimmäinen, pelifaniuden historiaa käsittelevä osa, sisältää neljä lukua, joissa kussakin aiheena on aktiivisten pelaajien ja fanikäytänteiden rooli pelikulttuurin muotoutumisessa. Nykyhetken näkökulmasta kenties erityisen kiinnostava on osion avaava Graeme Kirkpatrickin artikkeli, joka ku-

vaa *gamer*-käsitteen muotoutumisen juuria: brittiläisten tietokonelehtien sivuilla erityisesti nuorten lukijoiden kirjeet vaikuttivat *gamer*-nimityksen vakiintumiseen 1980-luvun puolivälissä. Lukijakirjeet myös rakensivat ja vahvistivat käsitystä siitä, miten pelejä ylipäättään tulisi käsitellä ja arvottaa: sisällön ja pelattavuuden kautta, ei esimerkiksi ohjelmakoodia arvioimalla. Helen Stuckeyn tutkimus strategiapelivalmistaja Strategic Studies Groupin pelaajayhteisöstä puolestaan paljastaa aukon historiallisissa dokumenteissa, sillä yrityksen ensimmäiset online-keskustelufoorumit sisältöineen 1980- ja 1990-lukujen vaihteesta ovat kadonneet, kuten on tyyppillistä muille saman aikakauden verkkosisällöille.

Teoksen toinen osa käsittelee faneja pelihistorian rakentajina kuvaten pelaajien erilaisia tapoja osallistua pelien ja pelikulttuurien historian kirjoittamiseen. Tässä osiossa on mukana muun muassa Nick Webberin ansiokas analyysi MMORPG-peli *EVE Onlineen* liittyvästä journalismista. Hän osoittaa fanien harjoittaman journalismin olevan valtamediaa ja pelijournalismia tiukemmin sidottua aiempiin tapahtumiin pelissä ja olevan siten tietoisena historioivaa.

Kolmannessa ja viimeisessä osassaan teos siirtyy käsittelemään fanien roolia pelitutkimukselle tärkeiden historiallisten arkistojen luomisessa ja ylläpidossa. Siinä missä vanhojen pelien ja pelaajakulttuurien säilymisessä on omat haasteensa,

James Manningin luku on tervetullut lisä pohtiessaan pelihistorian tallentamisen haasteita nykyisen jatkuvan päivitetävyyden aikana. Erityisesti mobiilialustoilla videotallenteet ovat lähestulkoon ainoa vaihtoehto pelien eri versioiden tallentamiseen. Manning peräänkuuluttaaakin systemaattista pelivideotallennusta nopeasti katoavien peliversioiden säilyttämiseksi.

Fanitutkimusta ja pelitutkimusta yhdistää se, että molemmat ovat laajassa vertailussa varsin nuoria tutkimusaloja, joita luonnehtii monitieteisyys niin teoreettisen taustan, lähestymistapojen kuin institutionaalisen asemankin osalta. *Fans and Videogames* on ansiokas yritys luoda yhteyksiä näiden tutkimusalojen välille. Teoksen lukujen välillä on kuitenkin suuria eroja siinä, miten paljon fanitutkimuksen lähestymistapoja tai käsitteitä on hyödynnetty. Monissa artikkeleissa fanitutkimus jää yksittäisen, ikään kuin velvollisuuden tunnosta tehdyn, viittauksen varaan. Pääosin teoksen artikkelien suhdetta fanitutkimukseen voikin kuvailla tunnustelevalaksi.

Pelaajien aktiivisen toiminnan käsitteellistäminen fanikäytänteinä on teoksen keskeisin yhteys fanitutkimukseen. Jaroslav Švelch käsittelee omassa luvussaan suosituimmaksi pelitietokoneeksi 1980-luvun Tšekkoslovakiassa muodostunutta Sinclair ZX Spectrumia ja sen ympärille rakentunutta harrastajayhteisöä, jonka aktiivinen toiminta mahdollisti laitteen suosion jatkumisen pitkälle 1990-luvulle sen valmistamisen ja tuen jo loputtua ja tehokkaampien laitteiden tultua markkinoille. Hän tarjoaa ansiokkaasti uusia tapoja jäsentää suhdetta faniuden kohteena olevaan teknologiseen alustaan analysoimalla ja kategorisoimalla siihen liittyviä käytänteitä, joita ovat alustan vaaliminen (*treasuring*), alustan ominaisuuksien tehokäyttö (*squeezing*) esimerkiksi etsimällä aiemmin dokumentoimattomia ominaisuuksia tai tekemällä 16-bittisistä peleistä kuten *SimCity*stä 8-bittisiä versioita, ja alustan laajen-

taminen (*extending*) lisäosien, uusien käyttötapojen ja lopulta emulaattorien avulla.

Fanitutkimuksessa oli pitkään vallalla näkemys, jossa fanikäytänteitä tulkittiin ensisijaisesti vastarintana mediatuotannon kaupallisten toimijoiden vallalle. Tätä tulkintakehystä on hyödynnetty myös useissa tämän kokoelman teksteistä. John Vanderhoefin luku fanien luomista (*homebrew*) NES-peleistä sekä Skot Deemingin ja David Murphyn kuvaus lyhytikäiseksi jääneen Sega Dreamcast -pelikonsolin eliniän pidentämisestä vastaavilla harrastajavoimin tuotetuilla peleillä pyrkivät molemmat kehystämään fanien toiminnan haasteena tai jopa vastarintana peliteollisuudesta lähteville näkökulmille, joissa merkityksellisenä nähdään vain kaupallisten toimijoiden kulloinkin markkinoille tuoma pelitekнологia. Kirjoittajat peräänkuuluttavatkin pelaajalähtöisten näkökulmien tuomista vahvemmin osaksi pelialustoihin keskittynyttä pelitutkimusta (*platform studies*) kokonaisvaltaiseman kuvan luomiseksi peliteknologian kulttuurisesta merkityksestä. Ehkä kiintoisimman näkökulman aiheeseen tuo Victor Navarro-Remesalin luku faneista epäonnistumisten tallentajina. Fanien työ huonojen, julkaisemattomien ja kaupallisesti epäonnistuneiden pelien tallentajina on hänelle sekä arvokasta pelihistorian tallennustyötä että vastarintaa vallitseville hyvän pelin kriteereille ja samalla omien laatukriteerien luomista.

Yhteydet fanitutkimuksen muihin suuntauksiin jäävät teoksessa vähäisiksi, vaikka itse aiheet olisivat antaneet siihen mahdollisuuksia. Sellaiset fanitutkimuksen ajankohtaiset alueet kuin etnisyyden, sukupuolen ja identiteetin kysymykset, materiaalisuuden ja kehollisuuden teoreettiselle tasolle nostettu tarkastelu sekä fanien tekemä työ (*fan labour*) olisivat puolustaneet paikkaansa. Käsillä oleva teos käy siis keskustelua ensisijaisesti fanitutkimuksen klassikoiden kans-

sa, ei niinkään tämänhetkisen fanitutkimuksen kanssa. Teoksessa on myös selvästi tehty valinta keskittyä pelikulttuureille erityisesti tai yksinomaan tyypillisiin fanikäytänteisiin, jotka liittyvät pelialustoihin sekä pelien tekemiseen ja modaukseen. *Fans and Videogames* -teoksen perspektiivi onkin korostetun historiallinen. Jatkossa olisikin kiinnostavaa nähdä pelitutkimusta myös sellaisista fanitutkimuksen puolella keskeisistä aiheista ja aineistoista, kuten fanifiktion kirjoittaminen, fanitaiteen ja fanivideoiden tekeminen, tai cosplay, jotka on rajattu tämän teoksen ulkopuolelle.

Fans and Videogames on ensimmäinen askel pelitutkimuksen ja fanitutkimuksen vuoropuhelulle, mutta ei harmittavasti aivan täytä ainakaan fanitutkimukseen perehtyneen lukijan odotuksia. Teos on sen sijaan erinomainen lisä pelikulttuurien historiaa, sen tallennusta ja tutkimusta käsittelevään kirjallisuuteen.