

USVA FRIMAN, JONNE ARJORANTA,  
JANI KINNUNEN, KATRIINA HELJAKKA  
& JAAKKO STENROS (TOIM.)

PELIT  
KULTTUURINA

VASTAPAINO  
TAMPERE 2022

Pelit kulttuurina -kirjan tekijät kiittävät Suomen akatemiaa tutkimusrahoituksesta. Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö on mahdollistanut tämän kirjan tekemisen.



© Vastapaino, tekijät

ISBN 978-951-768-972-4

Kustannusosakeyhtiö Vastapaino

Yliopistonkatu 60 A

33100 Tampere

[www.vastapaino.fi](http://www.vastapaino.fi)

Painopaikka: Tallinna Raamatutrükikoda Oü, Tallinna

# SISÄLLYS

1. Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa 7  
*Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen,  
Katriina Heljakka & Jaakko Stenros*

## **OSA 1: TIEDE, TAIDE JA TUOTANTO**

2. Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa 35  
*Frans Mäyrä*
3. Pelit kulttuurina ja taiteena 63  
*Jaakko Stenros*
4. Pelintekemisen kulttuurit 89  
*Olli Sotamaa*

## **OSA 2: PELAAJIEN JA PELAAMISEN PAIKAT**

5. Vuorovaikutus pelaajayhteisöissä 111  
*Marko Siitonen*
6. Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus 129  
*Usva Friman*
7. Digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita 151  
*Jaakko Suominen*

## **OSA 3: RAJANKÄYNTIÄ**

8. Pelit ja transmediaalisuus 177  
*Tanja Välisalo & Raine Koskimaa*
9. Liikunta, urheilu ja pelaaminen 197  
*Riikka Turtiainen*
10. Raha, pelit ja rahapelit 219  
*Jani Kinnunen*

#### **OSA 4: PELIT JA LEIKKI MUUTTUVASSA YHTEISKUNNASSA**

11. Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen 243  
*Raine Koskimaa & Tanja Välisalo*
12. Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella 265  
*Katriina Heljakka*
13. Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat 289  
*Tero Pasanen & Mikko Meriläinen*

#### **LOPUKSI**

14. Mitä pelit merkitsevät? 311  
*Jonne Arjoranta*

Lähteet 325

Kirjoittajat 360

## 7. DIGITAALISEN PELAAMISEN TILOJA JA VAIHEITA

JAAKKO SUOMINEN

Kesällä 2016 maailmalla levisi *Pokémon Go*<sup>1</sup> -pelibuumi. Myös tuhannet suomalaiset hullaantuivat Nintendon ja Nianticin 6. heinäkuuta julkaisemasta pelistä ja kulkivat ulkona metsästä-mässä Pokémon-hahmoja kännyköillä. Monet kommentaattorit nimesivät *Pokémon Gon* ensimmäiseksi lisätyn todellisuuden<sup>2</sup> pelityypin läpimurtotuotteeksi. Lisätyssä todellisuudessa digitaalisesti tuotettua informaatiota yhdistetään todelliseen ympäristöön ja näkymään: kun pelaaja liikkuu kaupungilla, kännykkä näyttää katuverkon ja ympäristön yksityiskohtia. Peliohjelma lisää ympäristöön Pokémon-hahmoja ja muita peliin kuuluvia kuvitteellisia elementtejä.

Lisätyn todellisuuden takia *Pokémon Go*:ta kuvattiin käännekohtana pelaamisen ja pelikulttuurien historiassa, vaikka se ei ollut ensimmäinen tai ainoa lajityyppinsä peli, mutta paljon aiempaa suositumpi. Se esitettiin käännekohtana myös perinteisen peliyrityksen, muun muassa *Super Mariosta*<sup>3</sup>, *Legend of Zeldasta*<sup>4</sup> ja pelikonsoleistaan tunnetun Nintendon historiassa. Jonkin aikaa vaikeampaa kautta elänyt, jo vuonna 1889 perus-

---

1 Niantic 2016.

2 Lisätty todellisuus on käänнос englanninkielisestä käsitteestä *augmented reality*.

3 Pelisarja käynnistyi *Super Mario Bros.* -pelistä, Miyamoto 1985.

4 Pelisarja käynnistyi *The Legend of Zelda* -pelistä, Miyamoto & Tezuka 1986.

tettu Nintendo nousi uudelleen otsikoihin ja pelaajien suosioon.<sup>5</sup>

Kun *Pokémon*-kuume yltyi, tiedotusvälineissä yritettiin etsiä syitä pelin suosiolle. Yhtä tyypillistä selitystä voi kutsua *nostalgiaselitykseksi*.<sup>6</sup> Kommentaattorien mielestä *Pokémon Go* kiinnosti sellaisia pelaajia, jotka olivat tutustuneet *Pokémoniin* 1990-luvulla. Ensimmäinen *Pokémon*-peli ilmestyi 1996 Nintendon Gameboy-käsi-konsoleille. Niiden lisäksi *Pokémon* oli tullut tutuksi kuluttajille esimerkiksi televisioanimaatiosarjoina ja pelikortteina. Uuden *Pokémon Gon* pelaajat siis halusivat palata nuoruudesta tuttujen brändien ja tuoteperheiden (Nintendo ja *Pokémon*) pariin, mutta samalla kokea jotain uutta ja tuoretta.<sup>7</sup>

Vaikka nostalgiaselitys on vain pieni osatotuus *Pokémon Go*:n suosiossa, se nostaa esille pelihistoriallisia jatkumoa. Nostalgiaselitys osoittaa myös sen, että pelaajat ja pelaamista kommentoivat tahot hahmottavat uusia peli-ilmiöitä osana hyvin pitkiäkin tapahtumakulkuja, joiden puitteissa yksittäiset ihmiset havainnoivat omien tekojensa ja tottumustensa muutoksia. Pelaaja ymmärtää, että hänen oma pelitapansa on saattanut muuttua, mutta yhtä lailla hän on voinut säilyttää kiinnostuksensa peleihin, pelityyppeihin tai toimintatapoihin hyvin kauan.

Pelaajat ovat oikeassa käsittäessään pelikulttuurit sekä pitkäkestoisia jatkumoina että vaihteluina. Digitaalisella pelaamisella on jo useamman vuosikymmenen historia takanaan. Ja digitaalisen pelaamisen historia nivoutuu vuosituhantaiseen laajempaan pelaamisen historiaan.<sup>8</sup> Tätä historiaa on käsitelty pidempien tai lyhempien jaksojen osalta sekä akateemisessa

5 Nintendon varhishistoriasta ks. Gorges 2008.

6 Koivunen 2001; Suominen 2008.

7 Esim. *Iltalehti* 18.7.2016; *Talouselämä* 20.7.2016; *Yle* 21.7.2016. Nostalgiaselityksestä *Pokémon Gon* tutkimuksessa ks. esim. Hamari ym. 2019, 808.

8 Ks. Stenros tässä kirjassa.

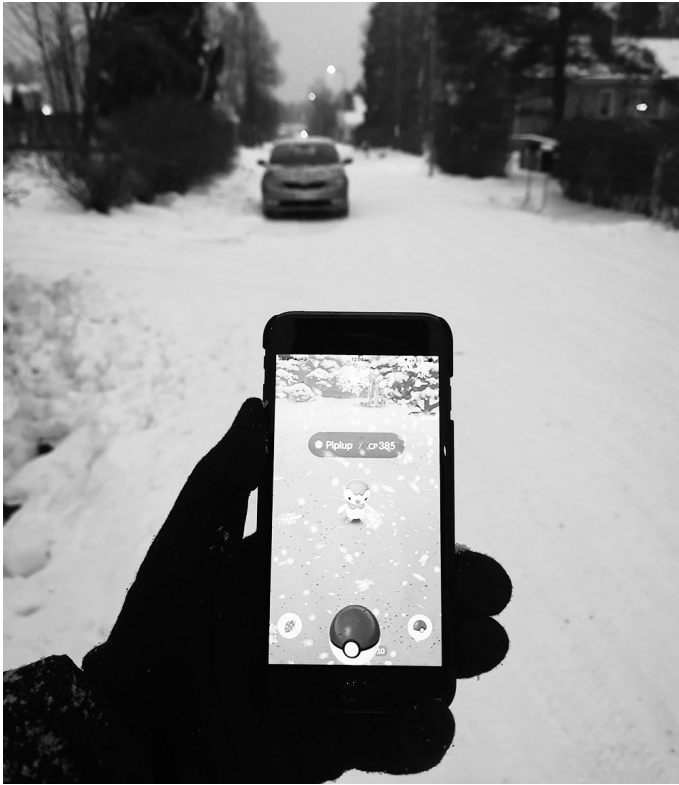
tutkimuksessa että muissa historiaesityksissä. Digitaalisten pelien historiankirjoitusta on leimannut pitkään vahva harastaja- ja journalistinäkökulma, jossa peliharrastajat kirjoittavat itselleen ja toisilleen käännekohtina pitämistään peleistä ja ”suurimmista” pelintekijöistä. Näissä historiaesityksissä luodaan merkkipelien luetteloita eli niin kutsuttuja kaanoneita useinkaan arvioimatta kovin kriittisesti mahdollisten julkaisuissa haastateltujen henkilöiden väitteitä. Pitävätkö esitetyt väitteet pelihistorian kehityskuluista paikkansa? Voiko yksittäisten ihmisten kokemuksia ja käsityksiä yleistää?

Tällaiset historiaesitykset ovat myös tyypillisesti toistaneet ajatusta globaalista pelikulttuurista. Sen keskeisiä sydämiä ovat olleet Yhdysvallat ja Japani, jälkimmäinen siltä osin, kun se on tuottanut pelejä ja pelilaitteita maailmanlaajuisille markkinoille.

Toinen, vahvasti harrastajavetoinen tapa kuvata digitaalisten pelien historiaa on ollut katalogimainen. Teoksissa on pyritty esittelemään mahdollisimman laajasti esimerkiksi jonkun yksittäisen valmistajan tai markkina-alueen pelituotteita tekemättä välttämättä laadullista eroa tuotteiden välillä. Olennaista on ollut yksityiskohtaisuus ja kattavuus.<sup>9</sup>

Akateeminen tutkimus eroaa pitkälti edellä kuvatusta harastajalähtöisestä historiankirjoituksesta, vaikka yhtymäkohtia ja molemminpuolista yhteistyötä niiden välillä on. Akateeminen tutkimus voi keskittyä esimerkiksi pelityyppien kehitykseen tai peli-ilmiöiden tarkkaan kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen selittämiseen, kontekstualisointiin. Akateemisessa tutkimuksessa on myös viime vuosina alettu kiinnittää yhä enemmän huomiota pelikulttuurien historian kansallisiin ja paikallisiin eroihin verrattuna aiempaan Yhdysvallat-keskei-

9 Erilaisista tavoista kirjoittaa digitaalisten pelien historiaa ks. Suominen 2017; Suominen 2020.



Kuva 1. *Pokémon Go*:n pelikokemukseen vaikuttavat sijainnin lisäksi myös vuorokauden- ja vuodenaika. Kuva: Frans Mäyrä.

seen näkökulmaan.<sup>10</sup> Lisäksi akateeminen historiantutkimus perustuu tiettyjen metodisääntöjen, kuten aiemmin mainitun lähdekriittisyyden noudattamiseen.<sup>11</sup>

Kansalliset ja paikalliset erot näkyvät myös *Pokémon Go*:n tapauksessa, vaikka peli-ilmiö on ollut maailmanlaajuinen.

<sup>10</sup> Swalwell 2005; Saarikoski & Suominen 2009; Švelch 2018.

<sup>11</sup> Pelien kontekstualisoivasta historiantutkimuksesta ks. myös Matilainen 2017; Ahonen 2019.



Näitä erityispiirteitä on jo tunnistettu ja käsitelty aikalais-tutkimuksessa, jota voidaan käyttää arvioitaessa jälkikäteen vaikkapa historian tutkimuksellisesti *Pokémon Go*:n paikallista kulttuurista omaksumisprosessia. Miten pelaaminen alkoi ja muuttui ajan kuluessa ja miten pelaamista esimerkiksi käsiteltiin julkisessa keskustelussa? Voidaan esimerkiksi huomata, että *Pokémon Go*:n pelikokemus on hyvin erilainen suomalaisella haja-asutusalueella kuin jonkun miljoonakaupungin sykkeessä, koska Pokémon-hahmoja tai kansapelaajia ei löydy yhtä paljon maalta kuin kaupungista. Samaten pimeässä talvipakkasessa pelaaminen ei välttämättä innosta samalla tavalla kuin lämpimissä kesäisissä olosuhteissa. Suomalainen erityispiirre on myös se, että pelin yleistyessä sitä pohdiskeltiin ja paheksuttiin myös sanomalehtien julkaisemilla tekstiviestipalstoilla.<sup>12</sup>

Tässä luvussa esitän yhden tulkinnan digitaalisen pelaamisen historiallisesta kehityksestä. Luvussa tarkastelen pelaamisen historiaa neljän tilan kautta: laboratorion, julkisen tilan pelihallin, kodin sekä pelimaailman kautta. Eri pelitilojen esittelyn ohella keskeistä luvussa on edellä mainittu painotus, että uudetkin pelaamisen muodot tai ympäristöt on liitetty pitkiin olemassa oleviin traditioihin ja jatkumoihin.

Media-ärkeologi Erkki Huhtamo on todennut, että uutuus rakentuu aina tuttujen elementtien kierrätyksen varaan. Myös digitaalista pelaamista on mahdollisuus tarkastella suhteessa erilaisiin toiminnan traditioihin. Huhtamo itse nostaa esille kolme erilaista digipelien jatkuvuuden aluetta: pelien, leikkien ja kisailun perinteet, ihmisen ja koneen välisen vuorovaikutuksen ja käyttöliittymien perinteet sekä kuvitteellisten

12 *Pokémon Go*:n suomalaisista erityispiirteistä ks. *Pelitutkimuksen vuosikirjan* 2017 artikkelit, erityisesti Alha ym. 2017; Heljakka 2017. Pokémon-tutkimuksen aalloista ks. Koski 2017.

maailmojen esittämisen ja niihin uppoutumisen.<sup>13</sup> Nämä osaluheet on hyvä pitää mielessä digitaalisen pelaamisen historiaa tarkasteltaessa.

#### LABORATORIOT UUSIEN PELITEKNOLOGIOIDEN KOKEILUALUSTOINA

Digitaalinen pelaaminen syntyi kontekstissa, joka ei ollut pelaamiselle tyyppillinen. Lauta-, kortti- ja noppapelejä ja muita pelaamisen muotoja oli harrastettu satojen ja tuhansien vuosien ajan milloin missäkin: asuintiloissa, julkisissa rakennuksissa, ulkotiloissa ja niin edelleen. Pelaamista oli myös paheksuttu tutulta tuntuvalta tavalla. Esimerkiksi jo vuonna 1798 Turussa pahennusta herätti *Åbo Tidningar* -lehden mukaan kaduille ja Aurajoen rantaan kokoontunut nuoriso, jolla oli tapana pelata *seinäkillinki*-nimistä peliä rakennusten seiniä ja aitoja vasten. Lehdessä esitettiin pelin kieltämistä.<sup>14</sup>

1900-luvun alussa pelaaminen alkoi teknologisoitua aiempaa enemmän. Mekaanisten raha- ja viihdepelaamiseen liittyvien laitteiden ohella kokeilut levisivät laajemmalle, vaikkei kehitystyön ensisijaisena motiivina ollutkaan usein pelikoneiden rakentaminen. Sähkömekaanisia ja elektronisia koneita rakennettiin ensin kokeiluluontoisesti tieteellisiin ja kaupallisiin tarpeisiin. Monesti laitteita rakenneltiin ensin pajoissa ja laboratorioissa, ja tyyppillisesti laitteet olivat ensin uniikkeja kokeilukappaleita, joita myöhemmässä vaiheessa pyrittiin tekemään sarjatuotantona.

Voidaan väittää, että pelit kytkeytyivät teknisiin kehitelmiin vähintään kahdesta näkökulmasta. Yhtäältä erilaisia laitteita

<sup>13</sup> Huhtamo 2002, 22–23.

<sup>14</sup> Savolainen 2017.

kehitettiin simulointitehtäviin.<sup>15</sup> Simuloimalla oli mahdollista testata erilaisia asioita. Utta pystyi opettelemaan turvallisessa ja rajatussa ympäristössä ennen oppien ja osaamisen kokeiluja todellisuudessa, jossa epäonnistumiset saattoivat olla hengen-vaarallisia tai kalliita.

Pelaamiseen yhdistyvä simulointi liittyi esimerkiksi johtamistaitoihin, muun muassa sotastrategian opetteluun sekä liikkeenjohdollisten taitojen opetteluun 1900-luvun alkupuolella ympäri maailmaa. Yhtä lailla se alkoi liittyä rajatumpien, ihmisen ja koneen vuorovaikutusta vaativien monimutkaisten taitojen hallintaan, esimerkiksi lentämiseen.

Sotastrategiaa ja liikkeenjohtoa oli opeteltu aiemmin muun muassa lautapeliin avulla, mutta 1950-luvulla näitä simulaatiopelejä alettiin toteuttaa myös tietokoneilla. Suomessa jo ensimmäistä kaupalliseen tietojenkäsittelyyn tarkoitettua Postisäästöpankin IBM 650 -tietokonetta (lempinimeltään Ensi) käytettiin muiden tarkoituserien lisäksi silloin tällöin niin kutsuttujen yrityspelien pelaamiseen. Yrityspeleillä harjoiteltiin ryhmissä yritysten johtamiseen liittyviä päätöksentekotilanteita, jotka koskivat vaikkapa raaka-aineiden hankinnan, tuotannon, myynnin ja markkinoinnin järjestämistä ja kustannusten hallintaa. Pelaajina oli liike-elämän johtajia ja pian myös opiskelijoita. Enemmän yrityspelisessioita järjestettiin 1960-luvulla eri valmistajien tietokoneilla suomalaisissa tietokonekeskuksissa, ja IBM julkaisi 1960-luvun lopulla myös suomenkielisiä käännoiksi pelien toteuttajien ohjekirjoista. Samoihin aikoihin myös puolustusvoimat testailivat tietokoneistettuja sotastrategiapelejä.<sup>16</sup>

Ensimmäisiä kokeiluja mekaanisesti tai elektromeekaanisesti toimineilla lentosimulaattoreilla tehtiin muun muassa Yhdys-

15 Simulaatio-sana periytyy latinan *simulat*-verbimuodosta (perusmuoto *simulare*), joka tarkoittaa kopiaitua tai esitettyä. Se taas puolestaan perustuu samankaltaisuutta tarkoittavaan *similis*-sanaan.

16 Saarikoski & Suominen 2009.

valloissa ja Euroopassa 1910–1930-luvuilla. Simulaattorien avulla voitiin tukea lentäjäkoulutusta, vaikka lentosimulaattorien merkitys kasvoi opetuksessa vasta 1900-luvun jälkipuoliskolla tietokonepohjaisten simulaattorijärjestelmien kehittyessä.<sup>17</sup>

Toinen pelien ja tietokoneiden yhteys liittyy automaatioon ja erityisesti tekoälyyn. Miten kehittää koneesta yhä enemmän ihmisen kaltainen, mahdollisesti inhimillisen työn korvaaja sekä miten tutkia koneen suorituskykyä ihmiseen verrattuna? Siinä missä kone korvasi ensin ihmistä ruumiillisen työn tekijänä, myös koneen kyky tuottaa itsenäistä ajattelua ja päätösten- tekoa kiinnosti tutkijoita, keksijöitä ja suurta yleisöä.

Koneen ajattelukykyä testattiin aluksi hyvin rajatuissa puitteissa, joiksi sopivat tietyt klassiset ja tunnetut pelit. Niiden avulla konekehelmiä oli mahdollista esitellä myös suurelle yleisölle. Jo varhaisimmissa suomalaisissakin tietokoneita koskevissa uutisissa 1940-luvulla ja 1950-luvun alussa viitattiin kehitteillä olleiden tietokoneiden rajalliseen mutta parantuvaan kykyyn pelata esimerkiksi *shakkia*.<sup>18</sup> Lautapeli digitalisoitiin siis sellaiseksi, että kone saattoi paitsi simuloida tunnettua fyysistä peliympäristöä, myös toimia ihmispelaajan vastustajana toisen ihmispelaajan sijasta.

*Shakki* oli pitkään peli, jossa tietokoneiden kapasiteetti ja toteutettu ohjelmointi eivät riittäneet ihmisvastustajan voittamiseen.<sup>19</sup> Ehkä siitä syystä tietokone laitettiin pelaamaan myös yksinkertaisempia pelejä. Ensimmäisiä ”tietokonepelejä” olivatkin

17 National Center for Simulation (ei päiväystä).

18 Suominen 2003, 48–49.

19 IBM:n kehittämä Deep Blue -tietokone voitti *shakin* maailmanmestarin Garri Gasparovin 10.2.1996 ja seuraavana vuonna sen kehitysversio kokonaisen ottelusarjan Gasparovia vastaan. Google DeepMindin kehittämä AlphaGo-ohjelma puolestaan voitti maaliskuussa 2016 ottelusarjan Go-pelin mestaria Lee Sedolia vastaan.

*ristinollan* ja *NIM*-pelin<sup>20</sup> tietokoneversiot, joita tehtiin muun muassa Yhdysvalloissa, Australiassa ja pian myös eri puolilla Eurooppaa 1950-luvulla ja 1960-luvun alussa.<sup>21</sup> *NIM*-pelin tietokonetoteutuksesta julkaistiin lisäksi kirjallisuutta ja populaariartikkeleita. Myös suomalaiset matematiikkakone ESKOa rakentaneet henkilöt tekivät *NIM*-pelikoneen, osittain hupimielessä. *NIM*-laite lahjoitettiin matematiikkakonekomiteaa johtaneelle matemaatikolle, professori Rolf Nevanlinnalle hänen 60-vuotissyntymäpäivänään 1955. Myöhemmin 1960-luvulla laite päätyi hieman päivitetynä versiona Nokian elektroniikkaosaston mesumannekiiniksi ja sai silloin nimen *Aapeli*.<sup>22</sup>

Monet varhaiset varsinaiset tietokonepelit syntyivät nekin laboratorion kontekstissa 1950-luvulta 1970-luvulle. Aina kyse ei ollut varsinaisista tieteellisistä kokeista vaan enemmän vapaa-ajan ja viihteeseen liittyvistä kokeiluista, joissa hyödynnettiin yliopistoilla ja tutkimuslaitoksilla olevaa konekapasiteettia. Tyypillistä tässä vaiheessa oli myös se, että peleillä ei juuri ajateltu olevan tekijänoikeuksia tai kaupallista käyttöä, vaan niitä sai kopioida ja levittää hyvin vapaasti. Jälkikäteen tarkasteltuna pelihistorian kirjoituksessa tietokonepelien varhaisversioita on alettu tunnustaa sellaisista kokeiluista, joissa ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutukseen on liittynyt myös tietokoneen tuottamaa elektronista muuttuvaa visuaalista informaatiota kuvaruudulla sekä pian myös erityisiä pelaamiseen tarkoitettuja peliohjaimia. Nämä elementit ovat syventäneet pelaajien uppoutumista pelitapahtumiin. Varhaisissa tietokonepeleissä haettiin tyypillisesti vertailukohtia urheilulajeihin sekä toisen

20 *NIM*-pelissä on kaksi tai useampi pelaajaa ja pelivälineinä on tietty määrä esimerkiksi tikkuja riveihin aseteltuina. Kukin pelaaja poistaa vuorollaan haluamansa määrän tikkuja yhdeltä riviltä. Häviöjä on se, jolle jää viimeinen tikku. Ks. Paju 2003.

21 Jørgensen 2009, 44–45.

22 Paju 2003. Ks. myös Saarikoski & Suominen 2009.

maailmansodan jälkeen suosiossa olleeseen avaruustematiikkaan. Tunnettu peliesimerkki on Massachusettsin teknillisellä yliopistolla (MIT) 1961 kehitelty *Spacewar!*<sup>23</sup>, mutta sitä varhaisempiakin tietokonepelejä on ollut olemassa.<sup>24</sup>

#### PELIHALLI JA MUU JULKISEN TILAN PELAAMINEN

Laboratoriopelit tulivat laajemman yleisön tietoisuuteen mediajulkisuuden ja messuesittelyiden myötä. Yliopistoissa ja tutkimuslaitoksilla pelatuista peleistä alettiin kehittää kuluttajakäyttöön sopivia versioita 1960–1970-luvuilla. Kopiointi tarkoitti alkuperäisten pelituotteiden koodin monistamista, mutta myös vastaavan näköisten ja pelimekaniikaltaan samanaisten pelien ohjelmoimista ja levittämistä joko kaupallisesti tai ei-kaupallisesti. Kuluttajasovelluksia kehittivät muiden ohella tutkimuslaitoksista erillään olleet yksityiset tutkijat. Ensimmäisiä kuluttajakäyttöön suunniteltuja digitaalisia pelilaitteita alkoi ilmestyä 1970-luvun alkupuolella.

Digitaalisia pelejä kehitettiin ensin lähinnä julkisiin tiloihin, mutta hyvin pian myös kotikäyttöön. Julkisten tilojen digitaalinen pelaaminen oli tietyissä maissa aluksi yleisempää kuin kotikäyttö, koska julkinen yhteiskäyttö oli monille yksittäisille pelaajille halvempaa kuin kalliiden laitteiden ja pelien hankkiminen kotiin. Tietokoneapparaatti saattoi ensin tarjota digitaalisen peliympäristön kahdelle toisiaan vastaan taistelevalle ihmis-pelaajalle, mutta pian tietokone korvasi tarvittaessa inhimillisen vastustajan mahdollistaen myös yksinpelit.

Julkisen tilan peleille oli olemassa jo entuudestaan varsin vaikiintunut käyttäjäryhmä ja käyttöympäristö. Digitaaliset pelit sujahtivat verraten luontevasti kolikoilla toimivien viihdeautomaattien käyttökulttuuriin flippereiden ja muiden automaat-

23 Russell 1962.

24 Ks. esim. Kuorikoski 2018, 34–35.



Kuva 2. Varhaista tietokonetta eli ”elektronilaskijaa” käsittelevä sanomalehti uutinen spekuloi myös mahdollisuudella, että kone voisi pelata shakkia tai englantilaisittain bridgeä. *Laatokka* 26.7.1951 (alun perin Sortavalassa ilmestynyttä lehteä julkaistiin vuoteen 1951 Pieksämäellä). Kuvallähde: Historiallinen sanomalehtikirjasto.

tien jatkeeksi. Nämä laitteet olivat alkaneet levitä 1800-luvun lopulta lähtien. Erkki Huhtamo kirjoittaa 1800-luvun lopulla syntyneestä psykoteknisestä työ- ja vapaa-ajan yhdistäneestä palautesilmukasta, jossa, paradoksaalista kyllä, tehdastyöläinen pääsi irti työstään vain toista konetta käyttämällä:

Samat ihmiset, jotka joutuivat viettämään päivänsä ”koneisiin kytkettyinä” (tehtaissa tai toimistoissa) hakeutuivat usein iltaihin vapaaehtoisesti toisenlaisten koneiden ääreen, joita baarit, huvipuistot, markkinakojut, tavaratalojen aulat ja rautatieasemien odotushallit olivat pullollaan.<sup>25</sup>

Mekaanisten ja elektronisten automaattien nivelkohdassa 1970-luvulla syntyi myös hybridituotteita, joissa aiemmat elektromeekaaniset pelit ja uudet videopelit yhdistyivät. Jul-

25 Huhtamo 2002, 28–29.

kinen digipelaaminen jakaantuu itsessäänkin useampaan vaiheeseen tai kerrokseen. 1970-luvulla, etenkin vuosikymmenen loppupuolella uudet kolikoilla toimivat pelilaitteet rantautuivat pelihalleihin, huvipuistoihin, kahviloihin, baareihin ja muihin pelillisen vapaa-ajan vieton ympäristöihin. Pelaaminen oli sidottu tiettyihin paikkoihin, vaikka pelaaja saattoi toki löytää itselleen tutun pelin – vaikkapa *Pac-Manin*, *Space Invadersin*, *Galagan*, *Pole Positionin* tai *Donkey Kongin*<sup>26</sup> – monista paikoista ja eri maista.

Suomessa automaattipelaaminen oli hyvin säädeltyä ja tapahtui Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) monopolin suojissa pienimuotoisemmin kuin monissa suuremmissa maissa. Suomessakin oli toki jonkin verran RAY:n operoimia videopelihal- leja. Suuri osa tietyn ikäpolven suomalaisista muistaa kuitenkin sellaiset osittain jopa uniikit videopeliympäristöt, joita syntyi erityisiin vapaa-ajan vieton ja huvittelun saarekkeisiin. Tällaisia olivat muun muassa huvipuistot ja puuhamaat sekä paikat, joissa vapaa-ajan vietto oli hyvin säädeltyä, kuten varuskunnat. Suomalaisia erikoisuuksia videopeliympäristöinä ovat ruotsin- laivat ja varuskuntien sotilaskodit.

1980-luvun alussa julkisessa tilassa tapahtuva digitaalinen pelaaminen alkoi mahdollistua myös mobiilisti käyttäjien itse omistamalla laitteilla. Laajemmin läpimurtonsa tekivät ensin Nintendon Game & Watch -elektroniikkapelit (1980–) ja niiden kopiot. Ne toimivat nappiparistoilla ja niissä oli alkuun yksi ainoa peli ja pieni yksivärinen nestekidenäyttö. Nämä pelilaitteet, ja myöhemmin monipuolisemmat Nintendon Game Boyn (1989) tapaiset taskukonsolit, yhdistyivät laajempaan erityisesti urbaania tilaa muuttaneeseen kannettavan kulutuselektroniikan buumiin. Tässä kenties näkyvin laite oli korvalap-

---

26 Namco 1980; 1981; 1982; Taito 1978; Nintendo 1981a.



pustereo (esim. Sony Walkman, 1979–), kannettava musiikki-laite, jossa soitettiin c-kasetteja ja jota kuunneltiin kuulokkeilla. Muita mobiilin elektroniikan esimerkkilaitteita olivat digitaaliset kellot ja taskulaskimet. Nyttemmin samoja tuotteita kaupitellaan keräilijöille ja retronäköisille kuluttajille uusversioina.

Niin sanotut taskupelit eli elektroniikkapelit ja käsikonsolit mahdollistivat paikasta riippumattoman digitaalisen pelaamisen, ja niitä voitiin kuljettaa mukana esimerkiksi matkoilla. Osuvaa on, että Game & Watch -pelejä toi maahan Suomessa R-kioskeista tuttu Rautakirja, joka oli alun perin tarjonnut toisenlaista mobiilia viihdettä eli kirjoja ja lehtien irtonumeroita junamatkustajille. Tämä osoittaa jälleen yhden digitaalisen pelaamisen jatkumon, mobiiliviihteen vähintään 1800-luvulta tähän päivään ulottuvan perinteen.<sup>27</sup>

Kannettavat elektroniikkapelit ja pelikonsolit oli tarkoitettu pääasiassa pelaamiseen, vaikka ensimmäisissä Nintendon laitteissa oli myös digitaalinen kello ja 2000-luvun alun mobiilikonsoleilla saattoi kuunnella musiikkia, katsella elokuvia ja käyttää muita sovelluksia.

Ensimmäinen julkisen digipelaamisen vaihe käsitti siis paikalle asennetut julkisten tilojen kolikkopeliautomaatit ja toinen vaihe yksinomaan pelikäyttöön tarkoitettujen kannettavien yksityislaitteiden. Kolmas julkisen digipelaamisen vaihe on puolestaan liittynyt kännyköiden ja erilaisten älylaitteiden käyttöön. Niiden pääasiallinen käyttötarkoitus on ollut pelaamisen ulkopuolella, mutta viime vuosina älylaitteista on tullut kaikkein tärkeimpiä julkisen pelaamisen ympäristöjä. Pelisisällöt voivat hyödyntää myös älypuhelin erillaisia ominaisuuksia, verkko-yhteyttä, paikannusta sekä vaikkapa kiihtyvyyssantureita, jolloin niistä voi tulla *Pokémon Go*:n tapaisia lisätyt todellisuuden

<sup>27</sup> Parikka & Suominen 2006.



Kuva 3. Kirjoittajan ensimmäinen oma digitaalinen peli oli Nintendon Game & Watch *Fire*-elektronikkapeli vuodelta 1981. Laite toimii edelleenkin, jos siihen laittaa sormipariston. Kuva: Jaakko Suominen.

pelejä. Näin ei toki aina tapahdu, vaan pelit voivat olla sisällöllisesti myös samanlaisia kuin aiemmillakin laitteilla.

Siinä vaiheessa, kun pelihalleihin ei pystytty enää tuottamaan kotien digipeleistä teknisesti erottuneita pelejä, hallien suosio alkoi hiipua. Mutta edelleen erityisesti hallipelaamisen valta-  
maissa, kuten Japanissa, pelivalmistajat pyrkivät rakentamaan halleja varten sellaisia speaktaakelinomaisia pelikokemuksia, jota ei kodeissa tai kännyköillä pysty toistamaan. Pelihalleissa voidaan hyödyntää esimerkiksi yleensä koteja massiivisempia äänimominaisuuksia, näyttöratkaisuja, virtuaalitoimellisuusympäristöjä ja vaikkapa pelejä varten rakennettuja erityisiä komentosiltoja ja ohjaamoita. Jotkut pelihallit ovat puolestaan keskittyneet pelkästään vanhoihin retropelikoneisiin ja -peleihin.

Oma käyttäjäkuntansa niin Suomessa kuin muualla on myös pelikahviloilla, joissa on mahdollista käydä pelaamassa verkko-

pelejä tehokkailla tietokoneilla. Yhteisöllistä pelikokemusta haetaan myös eri puolilla maata järjestettävissä verkkopelita-  
pahtumissa, joista suurin ja tunnetuin on 1990-luvun alkupuolelta lähtien Helsingissä järjestetty Assembly. Siellä pelaamisen lisäksi keskeistä, aluksi jopa ensisijaista, on ollut niin kutsuttujen demojen esittely ja niillä kilpaileminen.

### KOTI JA DIGIPELAAMISEN DOMESTIKAATIO

Kodit ovat olleet julkisten tilojen lisäksi keskeisimpiä digitaalisen pelaamisen ympäristöjä jo useita vuosikymmeniä. Voidaan väittää, että digitaalisen pelaamisen siirtyminen koteihin oli seurausta useista pelaamisen kesytys- eli domestikaatioprosesseista.

Yhdysvalloissa tämä näkyi muun muassa pelikonsolimainonnassa 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alussa.<sup>28</sup> Mainokset korostivat pelaamisen sosiaalisuutta ja perheyhteyttä tilanteissa, jossa kotipelaaminen esitettiin hallipelaamista turvallisempana aktiviteettina. Kotipelaaminen säästi rahaa, tai rahankäyttö oli selkeämmin vanhempien kontrollissa, vaikka alkuinvestoinnit olivat korkeampia. Siinä missä kolikkopelien vaikeustaso oli rakennettu niin, että pelisessiot yhdellä kolikolla jäivät verraten lyhyiksi, kotipeleissä ei ollut samanlaista nopeuden pakkoa, vaikka käytännössä monet pelit olivat versioita hallipeleistä ja monet muutkin pelit muistuttivat vaikeustasoltaan hallipelejä.

Toisaalta kotipelilaitteissa yleistyivät myös monet sellaiset pelityypit, jotka olivat kolikkopeleinä harvinaisia tai niitä ei ollut ollenkaan. Osa näistä ”hitaammista” pelityypeistä perustui aiemmin keskustietokoneille kehitettyihin peleihin tai sitten ei-digitaalisiin peleihin. Varsinkin tietokoneilla oli erilaisten nopeatempoisten räiskintä- ja urheilupelien lisäksi mahdollista

---

28 Huhtamo 2012.

pelata rauhallisempia seikkailu-, rooli-, strategia- ja simulaattoripelejä, joissa yksittäiset pelit saattoivat kestää päivä- tai viikkokausia ja joissa pelaaja saattoi tallentaa oman edistymisensä tietokoneelle ja jatkaa seuraavalla pelikerralla siitä, mihin jäi.

Myös sisällöllisesti kotipelaaminen oli ainakin teoriassa paremmin vanhempien hallinnassa kuin hallipelaaminen. Pitkään vanhempien kontrolli on tosin kohdistunut enemmän pelisisältöjen sijaan pelaamiseen käytettyyn aikaan.<sup>29</sup> Syy tällaiseen kontrollipainotukseen saattoi olla siinä, että vanhemmat eivät varsinkaan aluksi tunteneet pelisisältöjä eivätkä pelisisällöt vaikuttaneet audiovisuaalisesti vaarallisen realistisilta. Siksi sisältö voitiin kokea pelistä riippumatta harmittomaksi, vaikka peliväkiltaa ja esimerkiksi seksuaalista sisältöä koskeva julkinen keskustelu voimistui varsinkin Yhdysvalloissa jo 1990-luvun alussa.<sup>30</sup> Liika peliaika sisällä koneen ääressä saattoi myös näyttäytyä huonommalta ajankäytöltä kuin vaikkapa ulkopelaaminen tai leikki varsinkin siinä vaiheessa, kun vanhemmat eivät itse vietäneet aikaa digilaitteiden parissa.

Digitaalinen pelaaminen saattoi olla ajankäytöllisesti intensiivistä riippumatta siitä, koostuiko pelisessio yhden ainoan pelin pelaamisen jatkamisesta tai pelin pelaamisesta yhä uudelleen ja uudelleen esimerkiksi parempaa suoritusta tavoitellen. Joka tapauksessa pelaaja saattoi uppoutua peliin tavalla, joka muistutti intensiivistä kirjan lukemista ja joka erosi fyysisestä ja sosiaalisesta liikunnasta tai leikkimisestä. Esimerkiksi omassa huoneessaan pelaava lapsi tai teini rikkoi sillä tavalla huoneen ideaalista käyttöä, että hän saattoi keskittyä yhteen ainoaan asiaan unohtaen tarpeellisen nukkumisen, läksyt, ruokailun, ulkoilun, liikunnan ja niin edelleen. Hän saattoi aiheuttaa jopa häiriötä muille pelaamalla kovia audiovisuaalisia ärsykejä tuottavia

29 Kallio ym. 2007.

30 Ks. myös Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

pelejä. Digitaalisen pelaamisen ero kirjan lukemiseen oli audiovisuaalisen medialuonteen lisäksi esimerkiksi siinä, että jo 1980-luvulla pelejä pelattiin monesti yhdessä kaverien kanssa, joko vuorotellen tai samanaikaisesti.<sup>31</sup>

Kesytystä oli myös se, että uusi pelilaitte kytkettiin olemassa olevaan kodin mediateknologiseen infrastruktuuriin. Pelikone liitettiin muiden laitteiden tavoin sähköverkkoon. Sen näytönä käytettiin alkuvaiheessa tavallisesti televisiota. Yhteyttä television oli mahdollista vahvistaa myös tutun mainoskuvas-  
ton avulla.<sup>32</sup> Vaikka teema ei Suomessa ollutkaan yleinen, myös uusi digitaalinen kotipelilaitte saatettiin esittää television tapaan elektronisena kotilietenä, jonka ääreen koko perhe saattoi kokoontua yhdessä viettämään aikaa. Tämä näkyi esimerkiksi 1973 *Tekniikan Maaailma* -lehdessä, joka esitteli länsisaksalaisen ITT Schaub-Lorenzin valmistamaa TV-pelilaitetta, joka oli versio yhdysvaltalaisesta Magnavox Odyssey -laitteesta. Äänensä perusteella laitteelle oli Klaus Krogeruksen kirjoittamassa artikkelissa annettu kaksimielinen nimi ”PIP-peli”. Artikkelin kuvassa isä, äiti, poika ja tyttö olivat pelikoneen äärellä, ja juttu totesi koneen olevan ”osallistuva uutuus kaikille televisioperheille” eli se korosti pelilaitteen vuorovaikutuksellisuutta verrattuna passiivisempaan television. Artikkelin pääotsikko ”Kuvaruutu kisakentänä” viittasi urheilemisen ja pelaamisen virtualisoitumiseen.<sup>33</sup>

Television sijoittelu vaikutti laitteen sosiaaliseen asemointiin. Jos kodin ainoa televisio sijaitsi olohuoneessa, pelaajien oli taisteltava ”ruutuajasta” televisionkatsojien kanssa. Toisen kuvaruudun, kuten monitorin tai matkatelevision hankkiminen mahdollisti yksityisemmän pelaamisen olohuoneiden ulkopuolella, esimerkiksi makuuhuoneissa. Voidaankin väittää,

31 Suominen & Sivula 2021.

32 Huhtamo 2012.

33 Suominen & Lahdelma 2018; ks. myös Turtiainen tässä kirjassa.

että kuvaruudun moninaistuvat käyttötarpeet omalta osaltaan vaikuttivat kuvaruutujen itsensä monipuolistumiseen. Kuvaruudut eivät olleet enää suurin piirtein samankokoisia, vaan niitä alettiin valmistaa käyttötarkoituksesta riippuen mikrokokoisista valtaviiin.

Kaiken kaikkiaan 1970-luvun lopussa ja erityisesti 1980-luvun alkupuolelta lähtien kotien digipelilaitteet kytkeytyivät mediateknologisen infran lisäksi muun pelaamisen sekä populaarikulttuurin kuluttamisen traditioon. Silloin kun digitaaliset pelit tulivat nuorten harrastusmaailmaan, ne asettuivat vuorovaikutukseen sarjakuvien ja kirjojen lukemisen, musiikin kuuntelun, elokuvien ja musiikkivideoiden katsomisen sekä kaiken muun pelaamisen kanssa. Hyvin harvoin peliharrastaja pelasi ”vain” tietokonepelejä. Hän teki paljon muutakin.

Pelaaminen sisälsi pihapelien lisäksi korttipelaamista, lautapelaamista ja joissain tapauksissa esimerkiksi pöytäroolipelien pelaamista. Toisilla ihmisillä tietyt vapaa-ajan ja harrastamisen muodot korostuivat. Jotkut harrastusmuodot, kuten digitaalinen pelaaminen, saattoivat kokonaan puuttua tai pelaaminen saattoi olla paljon vähäisempää kuin aktiiviharrastajilla, jos se ei kiinnostanut tai siihen ei ollut kotona mahdollisuuksia. Vaikka 1980-luvulla kasvaneita voikin ajatella ensimmäisenä varsinaisena tietokone- tai videopelikusukupolvena, digitaaliset pelikulttuurit eivät koskettaneet jokaista tuon ajan lasta tai nuorta samalla tavalla. Esimerkiksi Raha-automaattiyhdistyksen pelaaja- ja yritys kuvatutkimuksen mukaan vuonna 1984 vain 16 prosenttia 15–74-vuotiaista suomalaisista oli kokeillut yhtiön videopeliautomaatteja. Suurin osa kokeilijoista oli ollut nuoria miehiä. Huomattavasti suosituimpia olivat yhtiön raha-automaatit, kuten pajatsot ja hedelmäpelit.<sup>34</sup> Pelaamiseen sopivien

---

34 RAY 1984.



Kuva 4. ”Vain pieni lisälaitte televisiovastaanottimen antennipistukkaan ja siinä samassa kuvaruutu muuttuu urheilukentäksi”, totesi Klaus Krogerus marraskuussa 1973 TV-peliä esitellessään. Suurin osa jutusta keskittyi laitteen teknisten toimintaperiaatteiden kuvaukseen. Skannaus *Tekniikan Maailma*-lehden artikkelista ”Kuvaruutu kisakenttänä” vuodelta 1973.

kotitietokoneiden määrä puolestaan kasvoi Suomessa 1980-luvun aikana muutamista tuhansista arviolta muutama sataan tuhanteen.<sup>35</sup>

Tietokonepelaaminen tarkoitti yhtäältä populaarikulttuurin sisältöjen kuluttamista, kenties uudessa käyttäjäpositiossa. Toisaalta pelaamiseen oli mahdollista liittää myös teosten omaehtoista tekemistä; pelaajat saattoivat muokata pelikenttiä tai

35 Suominen ym. 2018, 317.

suunnitella itse kokonaisia pelejä. Tätä kautta digitaalinen pelaaminen kytkeytyi taiteen ja populaarikulttuurin tuotannon traditioon sekä teknisen harrastamisen traditioon, koska ohjelmistojen (pelit) lisäksi kyse oli myös laitteiden kanssa puuhailusta. Erilaiset traditiot toivat mukanaan käsityksiä siitä, keille mikäkin harrastus oli hyväksyttävää toimintaa. Siinä missä tietokonealalla esimerkiksi ohjelmointitehtävissä oli työskennellyt runsaasti myös naisia, teknisen harrastus- ja kehitysluonteen korostaminen leimasi digitaalisen pelaamisen voimakkaammin poikakulttuuriksi.<sup>36</sup> Sukupuolten välinen tietokoneen käytön ja pelaamisen ero alkoi korostua viimeistään varhaisteini-iässä.

Suomessa kotien digitaalinen pelaaminen ei yleistynyt videopelikonsolien ansiosta. Videopelikonsolien merkitys varhaisessa vaiheessa oli Suomea suurempi esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Japanissa. Konsoleita toki tuotiin Suomeenkin ja niillä pelattiin pelejä. Kotipelaaminen tapahtui 1980-luvun alkupuolella kuitenkin enemmän silloin yleistyneillä kotitietokoneilla, joiden yksi pääasiallinen käyttötarkoitus oli nimenomaan pelaaminen. Alkuun kotitietokoneita ei kuitenkaan myyty pelilaitteina vaan monikäyttöisinä koneina, jotka tarjosivat puitteet ohjelmointitaitoisten informaatioyhteiskunnan kansalaisten kasvatukseen ja vaikkapa kodin toimien rationalisointiin. Videopelikonsolit, joita saattoi käyttää ”vain” pelaamiseen, tuntuivat turhakkeilta tarkan rahankäytön ajatusmaailmassa.

Kotitietokoneilla oli vahva yhteys työelämään. Vasta siinä vaiheessa, kun alkoi olla ilmiselvää, että kotitietokoneita käytettiin pitkälti pelaamiseen, koneiden peliominaisuuksia alettiin esitellä mainonnassa avoimemmin. Kotitietotekniikan harrastuslehdet olivat journalistisessa sisällössään selvemmin tunnustaneet peliluonteen ja tarjonneet siihen liittyviä monenlaisia si-

---

36 Ks. Suominen 2003; Saarikoski 2004.



sältöjä lukijoilleen jo muuta mainontaa aiemmin. 1980-luvun lopulta lähtien Suomessakin digitaalinen pelaaminen pelkkänä pelaamisena alettiin käsittää hyväksyttävämpänä harrastuksena. Taloudellinen nousukausi ja elektroniikan hintojen halpeneminen olivat osaltaan muuttaneet kulutustottumuksia. Sitten kun digitaaliselle pelaamiselle oli muodostunut pidempiä perinteitä, sen itsenäinen kulttuurinen asema oli helpompi hyväksyä. Samalla myös pelaajakunta ja pelisisällöt olivat monipuolistuneet.<sup>37</sup>

### PELAAMINEN MONIMUOTOISENA MEDIAKÄYTTÖNÄ

Alun *Pokémon Go* -esimerkki osoitti jo sen, miten digitaalinen pelaaminen näkyy ja tapahtuu nykypäivänä kotien ja erityisten pelaamiselle varattujen tilojen lisäksi ulkona. *Pokémon* osoitti myös sen, miten uudet pelimuodot linkittyvät pelaamisen, leikkimisen sekä teknologia- ja mediakäyttöjen jatkumoihin.

Tässä luvussa olen osoittanut, että pelaamisen uudet muodot eivät ole niinkään korvanneet vanhoja vaan monimuotoistaneet pelaamista sekä laskostuneet ja limittyneet jatkuvaksi erilaisten traditioiden osiksi. Suomalaiset *Pelaajabarometri*-tutkimukset ovat kertoneet, että melkein kaikki pelaavat jotain digitaalisia pelejäkin useimmat.<sup>38</sup> Pelaaminen tavoittaa myös ne, jotka eivät itse aktiivisesti pelaa: he saattavat muistella pelaamista, nähdä mediaesityksiä pelaamisesta ja havaita muiden pelitapahtumia julkisissa ja yksityisissä tiloissa liikkueensa.

Itse pelitapahtumien lisäksi pelaamisen yksityiskohdat ja elementit vuotavat ympärilleen ja vaikuttavat niin, ettei alkuperäistä peliviitettä välttämättä huomata.<sup>39</sup> Verkkovideoiden tai katuperformanssien tanssikohtaukset viittaavat *Fortnite*-pelin<sup>40</sup>

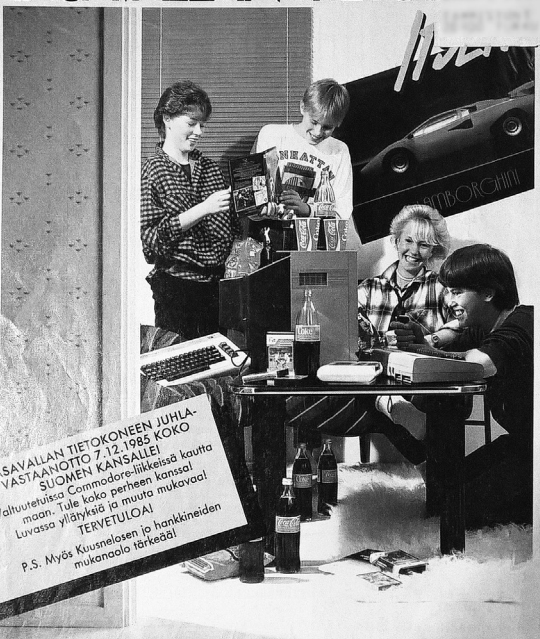
37 Suominen 2015.

38 Ks. esim. Kinnunen ym. 2018; 2020.

39 Ks. myös Välisalo & Koskimaa tässä kirjassa.

40 Epic Games 2017.

# TASAVALLAN TIETO



**TASAVALLAN TIETOKONEEN JUHLA-  
VASTAANOTTO 7.12.1985 KOKO  
SUOMEN KANSALLE!**  
Valtuutetuista Commodore-tiimeistä kahta  
maan. Tule koko perheen kansal-  
luvassa yllätyksiä ja muuta mukavaa!  
**TERVETULOA!**  
P.S. Myös Kuusnelosen ja hankkineiden  
mukanaolo tärkeää!

On aika 64 Kerhojen juhli!  
Commodore 64 on jo pitkään ollut tasavallamme suosituin tietokone. Niin osto- kuin käyttämäärältäänkin.  
Eikä syyttä.  
Kuusnelosen saat ylivoimaisesti eniten pelejä, hyötyohjelmia ja ohjelmia. Enemmän kuin yhteenkään toiseen pienitietokoneeseen. Ja laitteen yleisyyden vuoksi etumatka vain kasvaa vuosi vuodelta.

Juuri tämän ansiosta uskallamme väittää, että Kuusnelonen on varmin ja järkein kotitietokonehankinta. Itsenäisille.

**commodore**  
Oy PCI-Data Ab/PEI Commodore Inc. P. 148,  
65101 Vaasa, puh. (961) 119411.  
Liittolijaksi MikroBITTIV-pöytä-  
koneella. Perustettu vuonna 1977.

Kuva 5. Commodore 64 -koneen maahantuoja kutsui laitetta "Tasavallan tietokoneeksi" sen suosion takia. Joulukuun 1985 *MikroBitissä* julkaistussa mainoksessa suosiota selitetään Commodoren monipuolisella ohjelmistotarjonnalla, johon kuuluvat myös pelit. Mainoskuvasa Commodoren ja nuorisokulttuurin suhdetta korostetaan myös Coca-Cola-pullojen ja Lamborghini-autojulisteen avulla. Skannaus lehdestä.

hahmojen tanssiliikkeisiin. *Mario*-putkimiehestä, *Space Invaders* -aluksesta ja *Pac-Man*-hahmosta on tullut pelikulttuurisia ikoneita ja symboleita, joilla alleviivataan digiestetiikkaa sekä ylipäättään digitaalisen pelaamisen laajaa ja pitkäkestoista suosiota. *Angry Birds*<sup>41</sup> on uudempi esimerkki; senkin linnut ja posset moni tunnistaa ympäri maailmaa ja samat hahmot näkyvät pelien lisäksi animaatioissa, pehmoleluissa ja muissa tuotteissa.

Digitaalinen pelaaminen alkaa olla läsnä kaikkialla. Samalla voi kuitenkin väittää, ettei ole olemassa yhtä pelaamisen maailmaa vaan maailmoja ja universumeita. Ne muodostavat toisiinsa sekoittuvia, mutta osittain myös toisistaan erillään olevia rinnakkaistodellisuuksia.

---

41 Rovio 2009.