

Pelit kulttuurina



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

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

PELIT
KULTTUURINA

EI SAA LEVITTÄÄ

VASTAPAINO
TAMPERE 2022



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

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



VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

© Vastapaino, tekijät

ISBN 978-951-768-972-4

Kustannusosakeyhtiö Vastapaino

Yliopistonkatu 60 A

33100 Tampere

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



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

1. JOHDANTO: PELIT KULTTUURINA JA KULTTUURISSA

USVA FRIMAN, JONNE ARJORANTA, JANI KINNUNEN,
KATRIINA HELJAKKA & JAAKKO STENROS



Milloin olet viimeksi pelannut jotakin peliä? Oliko viimeisin pelikertasi lyhyt mobiilipelihetki bussia odotellessa, pitkään odotettu viikonloppuseikkailu tietokoneella, pari kolikkoa peli-automaattiin kauppareissulla, matsi sulkista kaverin kanssa, pubivisa joukkueena, sanomalehdestä täytetty ristisanatehtävä tai vaikka lautapeli-ilta perheen kesken? Koska seurasit muiden pelaamista vierestä sohvalta, televisiosta, striimattuna tai ottelussa paikan päällä? Entä koska kuulit viimeksi jotain pelaamisesta – vaikka uutisista, koulun välitunnilla tai työpaikan taukotilassa?

Näitä kysymyksiä pohtiessaan saattaa huomata, että pelaaminen on jatkuvasti läsnä arjessamme. Viimeisen puolen vuosisadan aikana perinteisten seuraleikkien, urheilun, ulkopelien, raha- ja lautapelaamisen rinnalle ja ohi ovat nousseet erilaiset digitaalisen pelaamisen ja leikkimisen muodot, joille ensin pelihallit ja myöhemmin kotikonsoleilla ja -tietokoneilla tapahtuva pelaaminen loivat pohjan. 1970-luvulla ja sen jälkeen syntyneet ovat aloittaneet pelaamisen jo lapsuudessaan tai nuoruudessaan eivätkä ole luopuneet siitä aikuistuttuaan. Kun yhä uudet sukupolvet löytävät pelaamisen, niin pelaajien osuus väestöstä

kuin pelaajien keski-ikäkin nousevat jatkuvasti.¹ Pelaaminen on nykyään tuttua ja tavallista, normaalia ja jokapäiväistä, ja koko kansalle tarkoitettu ajanviettotapa. Pelit ovat viihteen ja kulttuurin valtavirtaa. Suomalainen, joka ei pelaa mitään, on selvä poikkeus.

2000-luvulla digitaalinen pelaaminen on tavanomaistunut,² ja aivan kuten pelaavia ihmisiä, myös pelejä, pelaamisen tapoja ja pelikulttuureja on suuri ja kirjava joukko. Helposti mukana kulkevien älypuhelimien ja tablettien myötä moninaiset pelikulttuurit ovat yhä useamman saavutettavissa. Mobiilipelaamista varten ei välttämättä tarvitse varata omaa aikaa ja paikkaa samalla tavalla kuin esimerkiksi konsoli- tai tietokonepelaamisen kohdalla, vaan pelaaminen limittyy ja lomittuu moniin arkisiin tilanteisiin, kuten bussimatkoille ja kahvitauoille. Mobiilipelaamisen kasvu edelsi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä käynnistynyt kasuaalipelien ja -pelaamisen nousu, joka tavoitti kokonaan uusia pelaajaryhmiä sosiaalisen median alustojen kautta.³ Kasuaalipelit, kuten *Angry Birds*⁴ tai *Candy Crush Saga*⁵, ovat kevyitä, helposti aloitettavia ja ainakin aluksi helppoja pelejä, jotka ovat tuoneet digitaalisen pelaamisen kaikkien ulottuville.⁶

Pelien arkipäiväistyttyä myös keskustelu peleistä on yleistynyt. Peliteollisuudesta uutisoidaan tiuhaan, mutta myös pelien ilmaisuvoimasta puhutaan aiempaa enemmän. Myös kriittisiä ääniä kuuluu: pelaamisen koukuttavuudesta, pelien väkivaltai-

1 Ks. suomalaiset *Pelaajabarometrit*: Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä ym. 2016; Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020.

2 Mäyrä ym. 2017.

3 Juul 2009; Kultima 2018; Mäyrä ym. 2017.

4 Rovio Entertainment 2009. Tarkemmat tiedot tekstissä mainituista peleistä löytyvät lähdeluettelosta kirjan lopusta.

5 King 2012.

6 Kultima 2018.

sista sisällöistä, liikunnan vähenemisestä, liiallisesta pelaamisesta ja ongelmallisesta rahapelaamisesta on käyty julkisuudessa runsaasti keskustelua. Aktiivisten peliharrastajienkin keskuudessa keskustelu on laajentunut itse peleistä niiden laajempiin merkityksiin ja kulttuurisiin konteksteihin – pureutuen myös pelikulttuurien ongelmakohtiin ja kipupisteisiin, kuten erilaisiin syrjinnän ja häirinnän muotoihin.

Tässä kirjassa kartoitamme samanaikaisesti arkipäiväistyneitä pelaamista ja pelien kulttuurisen merkityksen nousua Suomessa. Vuosituhannen vaihteessa syntynyt pelitutkimus on pyrkinyt ymmärtämään pelejä ja leikkejä itsenäisinä ilmiöinä eikä osana jotakin muuta tutkimusaihetta. Vaikka Suomessa pelitutkimusta on tehty pitkään, on suomenkielinen aiheen perusteos puuttunut. *Pelit kulttuurina* on ensimmäinen suomeksi kirjoitettu tieteellinen teos, joka tarkastelee pelejä, pelaamista ja leikkiä laaja-alaisesti niiden monissa digitaalisissa ja ei-digitaalisissa muodoissaan osana kulttuuria ja yhteiskuntaa.⁷ Viihdepelien lisäksi tarkastelun kohteena ovat taidepelit, rahapelit, aikuisten leikkikulttuurit, liikunta, urheilu ja monet muut pelillisen ja leikillisen toiminnan muodot.

Käsitlemme pelejä, pelaamista ja leikkiä sekä niihin liittyviä ilmiöitä pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta. Ymmärrämme kulttuurin laajasti, kuten kulttuurien tutkimuksessa on tapana. Kulttuuri kattaa paitsi ihmisten arjen ja elämän myös ihmisten välisen vuorovaikutuksen sekä kaiken ihmisten jakaman

7 Tämä kirja sai alkunsa Suomen Akatemian rahoittaman Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön (2018–2025) *Pelitutkimus Suomessa 2018* -yleisöluentosarjasta, jossa yksitoista suomalaista pelitutkijaa luennoi ajankohtaisista pelikulttuurien tutkimuksen aiheista kaikille avoimilla luennoilla. Luentosarjan päätyttyä sen aiheita ja sisältöjä ryhdyttiin kokoamaan kirjaksi tarpeellisilla lisänäkökulmilla täydennettynä. Kirjan kirjoittajat ovat huippuyksikön tutkijoita Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistoista. Sama pelitutkijoiden ydinjoukko on ennen huippuyksikköä työskennellyt yhdessä niin ikään Suomen Akatemian rahoittamassa hankkeessa Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (2014–2018).

sanallisen ja sanattoman tiedon, kuten arvot, uskomukset ja toimintatavat.⁸ Kulttuurien tutkimuksen kohteena ovat kulttuuristen tuotosten eri ilmenemismuodot ja niihin liittyvät merkitykset.⁹ Myös tässä kirjassa tarkastelemme pelejä sekä *kulttuurina* että *kulttuurissa*: pelikulttuurituotteina ja niihin kiinnittyvinä jaettuina merkityksinä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että tunnistamme pelit ja leikit kulttuurisiksi tuotoksiksi ja teoksiksi, jotka ovat merkityksellisiä ja arvokkaita. Nostamme tarkastelun kohteeksi myös pelien, pelaajuuden, pelaamisen ja pelien tekemisen ympärille rakentuvat yhteisöt ja kulttuurit, joilla on omat tapansa, norminsa ja arvonsa.¹⁰ Tarkastelemme myös pelien ja pelaamisen paikkoja niin arjessa – vapaa-ajalla, opinnoissa ja työelämässä – kuin laajemmin kulttuurissa ja yhteiskunnassa.

Tässä johdantoluvussa käymme ensin läpi suomalaisen pelaamisen nykytilaa ja lähihistoriaa, minkä jälkeen siirrymme hahmottamaan pelien tutkimuksen kenttää ja kirjan näkökulmia pelikulttuureihin.

PELIMAA SUOMI

Suomalaiset ovat hyvin aktiivista pelaajakansaa: vuoden 2020 pelaajabarometrin mukaan yli 98 prosenttia suomalaisista pelaa jotain peliä ainakin silloin tällöin ja 78,7 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä. Aktiivisesti eli vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelaa 63,6 prosenttia suomalaista. Aktiivisten digipelaajien keski-ikä on 37,6 vuotta.¹¹

Pelit, pelaaminen, pelaajat ja pelintekijät ovat tärkeä osa tämän päivän suomalaista kulttuurista maisemaa, ja Suomi on monilla alueilla peliteollisuuden, -kulttuurien ja -tutkimuksen edelläkävijämaa. Tästä kotimaisesta pelikulttuurin noususta on

8 Kouri 2015, 15.

9 Emt.

10 Mäyrä 2014.

11 Kinnunen ym. 2020.

helppo punoa nostattavia sankaritarinoita.¹² Sankareina voidaan nostaa esille digi- ja lautapeliteollisuuden suurmenestyjien ja elektronisen urheilun maailmanmestareiden ohella esimerkiksi kansainvälisesti tunnetut harrastajaskenet sekä kansallisen pelikulttuuriperinnön vaaliminen.

Suomalaisia kaupallisia digipelejä on julkaistu 1980-luvun alusta ja kansainvälisestikin jo 80-luvun puolivälistä.¹³ Rovion älykännykkäpelien pioneerin *Angry Birds*¹⁴ ja Supercellin lukuisten suosittujen pelien – esimerkiksi *Clash of Clans*¹⁵ ja *Brawl Stars*¹⁶ – ansiosta Suomi tunnetaan nykyisin maailmalla erityisesti mobiilipelien pienenä jättiläisenä. Kotimaisista peleistä kansainvälisesti suosittuja ovat olleet myös elokuvista kerronnan keinoja lainaavat Remedyn *Alan Wake*¹⁷ ja *Control*¹⁸, Colossal Orderin *Cities: Skylines* -kaupunkisimulaatio¹⁹ ja Housemarquen avaruustoimintaspektaakkeli *Returnal*²⁰.

Suomalainen menestyvä digipeliteollisuus ja sitä tukevat yhteiskunnalliset rakenteet ovat pitkäjänteisen kehityksen tulosta. Peliteollisuuden kasvuun ovat vaikuttaneet muun muassa yhteiskunnan tuki teknologia-alan kasvuyrityksille (Tekesin ja myöhemmin Business Finlandin kautta) sekä Nokian suuret satsaukset kännykkäpeleihin, jotka aikoinaan epäonnistuivat mutta joiden seurauksena maassamme on nykyisin huomattavaa mobiilipeliosaamista.²¹ Liikevaihdolla mitattuna Suomi on

12 Esimerkkinä demoryhmästä pörssiyrityksi edenneen Remedyn suomalaislehdissä kuvattu menestystarina, ks. Pasanen & Suominen 2021.

13 Saarikoski & Suominen ym. 2009; Pasanen & Suominen 2018.

14 Rovio Entertainment 2009.

15 Supercell 2012a.

16 Supercell 2018.

17 Remedy Entertainment 2010.

18 Remedy Entertainment 2019.

19 Colossal Order 2015.

20 Housemarque 2021.

21 Ks. Mäyrä tässä kirjassa; Sotamaa tässä kirjassa.

yksi Euroopan kolmesta suurimmasta pelinkehittäjämaasta.²² Oma merkityksensä tässä on myös lukuisilla harrastajien yhteisöillä varhaisesta demoskenestä²³ verkkopelitapahtumakulttuuriin ja indie-peleistä²⁴ tai roolipeliyhteisöstä maineeseen ponnistaneisiin pelisuunnittelijoihin²⁵. Suomen erittäin aktiivisen pelinkehitysharrastajakulttuurin arvo on tunnustettu myös Suomi-palkinnolla, jonka opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi pelinkehitystapahtumia järjestävälle Finnish Game Jam -yhdistykselle vuonna 2018.²⁶

Digitaalisten pelien suosion lisäksi myös lautapelit ja roolipelit elävät parhaillaan uutta nousukautta niin meillä kuin maailmalla. Lautapelien kohdalla käänne kohti nykyistä suosiota alkoi 1990-luvulla, kun saksalainen pelisuunnittelun koulu-kunta löysi äänensä ja alkoi tuottaa aikuisille suunnattuja, taidokkaasti muotoiltuja pelejä, kuten *Carcassonne*²⁷ ja *Catanin uudisasukkaat*²⁸, jotka menestyivät myös Suomessa. Koko perheen ajanvietepeleihin keskittyneellä suomalaisella lautapeliteollisuudella on pitkät juuret, mutta saksalaistyyppisten pelien arvostuksen kasvettua kotimaisten Tactic Gamesin ja Pelikon kaltaisten perinteisten yritysten rinnalle on noussut myös uusia yrittäjiä. Osa tutuista suomalaisista peleistä on saavuttanut myös kansainvälisen suosion: maailmalla menestyneisiin seura-peleihin lukeutuvat yli 40 maassa myytävä suomalainen sanase-

22 Neogames 2019.

23 Demoskene on yhteisö, joka on rakentunut demojen tekemisen ympärille. Demot ovat reaaliaikaisia audiovisuaalisia esityksiä, jotka yhdistävät luovasti ohjelmointia, grafiikkaa ja ääntä. Ks. Reunanen 2020.

24 Indie-peleillä tarkoitetaan kaupallisista toimijoista riippumatta luotuja ja julkaistuja pelejä, jotka usein poikkeavat ilmaisultaan valtavirtapeleistä, ks. Kempainen 2016.

25 Ks. Stenros & Särkijärvi 2018.

26 Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018.

27 Wrede 2000.

28 Teuber 1995.

lityspeli *Alias*²⁹ sekä heittopeli *Mölkky*³⁰, josta etenkin ranskalaiset ja japanilaiset ovat innostuneet.

Lukuisten pienempien toimijoiden ylläpitämä suomalainen roolipelikenttä on digi- ja lautapeleihin verrattuna pieni mutta varsin monipuolinen, ja viime vuosina on julkaistu myös useita lapsille suunnattuja suomenkielisiä roolipelejä.³¹ Pohjoismainen larppaaminen, jossa suomalaisilla on merkittävä rooli, on esimerkki alakulttuurista, joka vuosikymmenten työn jälkeen on noussut kansainvälisesti kiinnostavaksi ja merkittäväksi traditioksi. Larppaaminen käy vuoropuhelua pelien, kuvataiteiden ja teatterin kanssa.³²

Suomalainen peliosaaminen ei rajoitu pelien tekemiseen, vaan Suomi on myös *elektronisen urheilun* eli digitaalisten pelien organisoidun kilpapelaaamisen edelläkävijämaa. Suomen olympiakomitea hyväksyi elektronisen urheilun lajiliiton kumppanuusjäsenekseen ensimmäisenä maailmassa marraskuussa 2016 ja täysjäseneksi kolme vuotta myöhemmin. Myös elektronisen urheilun ammattilaisten arvostus on kasvanut: suomalaisia e-urheilun maailmanmestareita on juhlistettu niin kansallisissa sanomalehdissä kuin Presidentinlinnan itsenäisyyspäivän vastaanotolla.

Kun puhutaan suomalaisten pelaamisen erityisluonteesta, rahapelaamista ei voi ohittaa. Suomalainen rahapelikulttuuri ”koko perheen” *Lotosta*³³ markettien peliautomaatteihin ja vedonlyönnistä yökerhojen *Blackjack*-pöytiin³⁴ on ollut kansain-

29 Koivusalo 1989.

30 Lahden Paikka 1996.

31 Stenros & Särkijärvi 2018.

32 Esim. Stenros & Montola 2010.

33 Veikkaus 1970.

34 *Blackjack* on satoja vuosia vanha peli, jonka tarkka synty ja tekijät eivät ole tiedossa. Sellaisten pelien kohdalla, joiden tekijää ei tunneta, voisimme tarkkuusperiaatetta noudattaen mainita aina alaviitteessä ”Tuntematon trad.”, mutta luettavuuden nimissä olemme luopuneet näistä alaviitteistä. Tekstissä mainitut traditionaaliset pelit toki löytyvät lähdeluettelosta.

välisesti hyvin poikkeuksellinen. Historiallisesti rahapelaamiseen on suhtauduttu Suomessa verrattain sallivasti, mutta rahapeliänsä asemasta käydään jatkuvasti yhteiskunnallista keskustelua. Keskustelussa vastakkain asetetaan yleensä pelaamiseen liittyvät haitat ja toisaalta rahapelaamisesta saatavat yhteiskuntaa hyödyttävät tuotot. Rahapelaaminen on tuottojensa kautta osa maan kulttuurista ja yhteiskunnallista kivijalkaa: yli 70 prosenttia suomalaisista pelaa ainakin joskus rahapelejä,³⁵ minkä seurauksena valtiollinen monopoliyhtiö Veikkaus pystyi ennen koronaviruspandemiaa tulouttamaan yli miljardi euroa vuodessa. Vuonna 2021 summa kuitenkin laski alle 800 miljoonaan euroon. Tästä potista 193 miljoonaa euroa menee kulttuurin ja taiteen tukemiseen, 110 miljoonaa liikunnan ja urheilun tukemiseen ja 77 miljoonaa tieteen tukemiseen.³⁶ Veikkauksen tuotot ovat laskeneet koronaviruksen aiheuttamien rajoitusten ja muutosten lisäksi myös siksi, että raha-automaattipelaaminen on siirtynyt pakollisen tunnistautumisen taakse. Spontaani, anonyymi rahapelaaminen esimerkiksi ruokaostosten jälkeen ei ole enää samalla tavalla mahdollista kuin aiemmin. Toisaalta rahapelaamiselle on Suomessa luotu myös uusia mahdollisuuksia, kun Tampereelle avattiin joulukuussa 2021 Suomen toinen kasino.

Suomi on ollut tienraivaajan roolissa myös *pelikulttuuriperinnön* säilyttämisessä ja esittämisessä. Esimerkiksi Suomen Kansalliskirjasto säilyttää kansalliskokoelmassa suomalaisia ja ruotsalaisia lautapelejä, joista varhaisimmat ovat 1810-luvulta. Tampereelle puolestaan avattiin vuoden 2017 alussa Suomen pelimuseo, joka – toisin kuin monet ulkomaiset pelimuseot – ei ole keskittynyt vain kaupallisiin digitaalisiin peleihin vaan

35 Kinnunen ym. 2020

36 Veikkaus päivämätön.

kaikkiin suomalaisiin peleihin.³⁷ Vuonna 2019 Suomessa aloitti ensimmäinen pelitaiteen läänintaiteilija³⁸, ja pelit ja pelitutkimus on lisätty vuonna 2018 Suomen Kulttuurirahaston tukemien taiteen- ja tieteenalojen listalle.

Edellä mainitut seikat osoittavat, että pelaaminen on vahva osa nykypäivän suomalaista kulttuuria ja vientiteollisuutta. Pelikulttuuri on myös sulautunut osaksi suomalaisen kulttuurin ja yhteiskunnan institutionaalisia rakenteita, kuten esimerkiksi Veikkauksen tapaus osoittaa. Pelaamisen tarina ei kuitenkaan ole vain juhlaa ja voittokulkua, vaan sankaritarinalla on kääntöpuolensa. Vaikka koko kansa jollain tasolla pelaakin, pelikulttuureissa esiintyy syrjintää ja häirintää, joka kohdistuu erityisesti vähemmistöasemassa oleviin pelaajaryhmiin. Etenkin digipelikulttuureissa ja e-urheilussa on alueita, jotka ovat hyvin miehisää ja ajoittain jopa avoimen vihamielisiä muita sukupuolia kohtaan.³⁹ Digitaalisten pelien pelaajakunta on laajentunut, ja vastareaktionä monimuotoistumiselle pelaajayhteisöissä on esiintynyt paljon naisvihaa, rasismia, homofobiaa ja transfobiaa. Myös mobiili- ja kasuaalipelejä vähättelevä keskustelu ”oikeista peleistä” on ollut hyvin näkyvää.⁴⁰ Käynnissä on kamppailu siitä, kenelle pelit kuuluvat, kuka saa olla pelaaja ja miten erilaisia pelejä arvotetaan.

Peleihin ja pelillisyyteen on Suomessa ladattu merkittäviä yhteiskunnallisia unelmia. Julkisessa keskustelussa on toivottu, että opetuspelit lisääisivät opiskelun tehokkuutta ja houkuttelevuutta. Vastaavasti yritys kentällä on esitetty, että työelämän *pelillistäminen* eli pelielementtien hyödyntäminen pelien ulkopuolella parantaisi työnteon tuottavuutta. On myös esitetty

37 Suomen pelimuseo voitti vuonna 2018 museualan merkittävän kansainvälisen Dibner-palkinnon, ks. Virtanen 2018.

38 Taiteen edistämiskeskus 2019.

39 Ks. Friman tässä kirjassa.

40 Kultima 2018; Consalvo & Paul 2019.

toiveita siitä, että peliteollisuus olisi maan talouden pelastava ”uusi Nokia”. Näihin toiveisiin liittyy myös riskinsä. Pelillistäminen ja pelioppiminen eivät ole ainakaan toistaiseksi lunastaneet lupauksiaan. Sen sijaan sosiaalisen median käyttöä lisäävät leikkiset ja pelilliset ominaisuudet ovat merkittävästi yleistyneet. Tämä suorituskeskeisyyteen ja tehokkuuteen tähtäävä kehitys on luonut ahdistavia kulttuurisia toimintamalleja niin viihteen kuluttamiseen ja vapaa-aikaan kuin myös työelämään. Tällaisia ovat esimerkiksi palkkiokannustimien ohjaama sovellusten päivittäinen käyttö, työntekijöiden keskinäisen kilpailun korostaminen sekä menestyksen sitominen mittareihin, jotka kertovat enemmän työelämän pelitaidoista kuin työpanoksen arvosta.⁴¹ Kun nämä vielä yhdistetään datalouhintaan, alustatalouden logiikkaan ja verkon seurantatyökaluihin, on kansalaisesta muovattu datana myytävä tuote, joka leikkii ”myöhäismodernissa rautahäkissä”.⁴²

Kun leikkimielisyyttä, leikkiminen ja pelaaminen siirtyvät kulttuuriseen keskiöön ja niiden yhteiskunnallinen painoarvo kasvaa, niiden ongelma-kohtia ei voida enää sivuuttaa sillä verukkeella, että kyseessä on vähämerkityksinen tai peräti arvottomaksi katsottu toiminta, ”vain leikki”.⁴³ Peliä ja leikkiä ei voida irrottaa luokkakysymyksistä: ne vaativat vapaa-aikaa ja taloudellisia resursseja. On syytä kysyä, kuka voi pelata ja kenen leikeillä on väliä. On myös tärkeää pohtia, millaiset ihmiset ovat mukana (tai edes mahdollisia) pelien rakentamisessa maailmoissa, ja huomioitava, miten pelisimulaatioiden logiikat toisintavat tiettyjä haitallisia malleja, kuten kolonialistisia käytänteitä, ympäristön tuhoavaa loputtoman kasvun utopiaa tai yhdysvaltalaisia

41 Esimerkiksi akateemisissa työelämässä pelataan ”julkaisupeliä”, jossa panoksena ovat tutkimusrahoitus ja tutkijaurat, ks. Sivula ym. 2015.

42 Ks. Zuboff 2019; Goggin 2011; Kücklich 2005; vrt. Gronow & Töttö 1996.

43 Ks. Heljakka tässä kirjassa; Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

nationalistista ja militaristista maailmankuvaa.⁴⁴ Esimerkiksi kotimaista koko perheen klassikkopeliä, *Afrikan tähteä*⁴⁵, on jo vuosia kritisoitu sen stereotyyppisen rasististen kuvituksen ja sääntöjen vuoksi. Vuonna 2021 pelistä julkaistiinkin 70-vuotisjuhlaversio, jossa pelilaudan ja -merkkien ihmishahmot on korvattu eläimillä.⁴⁶

Pelien ja pelilaitteiden tuotantoon liittyy myös omat ongelmansa. Angloamerikkalaisessa maailmassa on puhuttu digipeliteollisuuden uuvuttavasta, rakenteellisen ylityön varaan rakennetusta *crunch*-työkulttuurista.⁴⁷ Digitaalitekniologian materiaallinen perusta on sekin ongelmallinen: pelikonsolien ja älypuhelinien valmistaminen vaatii mineraaleja, joiden louhimiseen (kuin myös itse laitteiden kokoamiseen) on saatettu käyttää lapsi- ja orjatyövoimaa. Myös digitaalisen pelaamisen energiankulutukseen on viime vuosina kiinnitetty aiempaa enemmän huomiota.⁴⁸

Pelejä käsittelevä journalismi on harvoin kriittistä.⁴⁹ Osin tämä johtuu siitä, että pelejä ja niihin liittyviä kulttuurisia rakenteita ymmärretään mediassa usein heikosti, mutta osaltaan syynä ovat myös identiteettikysymykset. Kansainvälisesti pelitoimittajat identifioituvat useammin arvostelijoiksi tai pelaajiksi kuin journalisteiksi, ja pelimedit ovat usein riippuvaisia pelituotantoyhtiöistä tavalla, joka ei kannusta kriittiseen uutisointiin.⁵⁰ Merkittävä osa pelikulttuurien käsittelyä on myös siirtynyt pelivideoihin ja niiden selostuksiin.⁵¹ Koska näiden julkaisujen tekijät ovat usein amatöörejä ja koska formaatti on

44 Shaw 2014; Harrer 2018; Harrer 2019.

45 Mannerla 1951.

46 Ylänen 2017; Kallio-Tavin & Tavin 2018.

47 Ks. Sotamaa tässä kirjassa.

48 Ks. esim. Mills ym. 2019.

49 Poikkeuksia toki löytyy, ks. D'Anastasio 2018; Campbell 2019.

50 Prax & Soler 2016; Nieborg & Sihvonon 2009.

51 Pelien suoratoiston noususta ks. Taylor 2018.

vielä varsin uusi, videot selostuksineen eivät aina nivoudu journalististen käytänteiden piiriin. Esimerkiksi kaupallinen yhteistyö jää videoissa helposti merkittämättä.

Peleihin liittyy myös merkittäviä yhteiskunnallisia pelkoja. Kuten aiemmin television, sittemmin digitaalisten pelien on pelätty tekevän pelaajistaan väkivaltaisia. Vuosikymmenten tutkimusten jälkeen tästä on kuitenkin varsin vähän näyttöä.⁵² Merkittävämpi huoli liittyy siihen, että digitaalisten pelien pelätään aiheuttavan riippuvuutta. Kysymys riippuvuudesta on monisyinen, mutta on selvää, että pelaamiseen liittyy myös riskejä mahdollisista haitoista. Kansainvälistä IDC-11 tautiluokitusta⁵³ seuraten nykyään puhutaan riippuvuuden sijaan *pelaamishäiriöstä*, johon liittyy vakavaa arjen hallinnan heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista. Arvioiden mukaan 1–5 prosenttia pelaajista kärsii joskus digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä ongelmista.⁵⁴ Rahapelaamisen osalta ongelmallisuus on tiedostettu jo paljon pidempään.⁵⁵ Veikkauksen rahapeleillä kerätyistä varoistakin suurin osuus, 253 miljoonaa euroa, on kohdistettu sosiaali- ja terveystaloukselle,⁵⁶ jotka huolehtivat osaltaan myös esimerkiksi pelaamiseen liittyvien ongelmien hoidosta.

Rahapelaamiseen liittyviin ongelmiin on kiinnitetty 2000-luvulla aiempaa laajempaa huomiota Suomessa, minkä vuoksi rahapeleihin kohdistuvaa lainsäädäntöä ja lain tulkintaa on jatkuvasti kiristetty. Tässä Suomi on lähentynyt muita EU-maita, joissa sääntely on ollut tiukempaa. Toisaalta rahapelien ja muiden pelien välinen raja on myös samanaikaisesti hämärtenyt, sillä markkinoille on tullut digitaalisia pelejä, joiden la-

52 Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

53 Maailman terveysjärjestö (WHO) 2018a.

54 Männikkö ym. 2019.

55 Ks. Reith 2007.

56 Veikkaus päivämätön.

taaminen on ilmaista mutta joissa pelaaja voi mikromaksujen avulla jouduttaa etenemistään. Nämä mikromaksuihin pohjautuvat ansaintalogiikat, joita monet suomalaisetkin hittipelit käyttävät, ovat usein ongelmallisia sekä pelikulttuurin sisällä (ovatko pelit reiluja, jos voiton voi ostaa rahalla) että laajemmin yhteiskunnassa (millä tavoin nopeasti suuriksi summiksi kasaantuvia mikromaksuja ja rahapelimäisiä piirteitä on syytä säännöstellä).⁵⁷

On myös muistettava, etteivät peliteollisuuteen liittyvät odotuksetkaan ole aina varauksettomia. Vaikka peliteollisuus on näkynyt vahvasti suomalaisilla taloussivuilla 2010- ja 2020-luvuilla, edes sektorin ylivoimaisesti suurin tekijä, Supercell, ei ole liikevaihdoltaan 25 kansallisesti suurimman yrityksen joukossa. Monissa yritysvertailuissa digipelialaa ei edes lasketa omaksi kategoriakseen, vaan se on vain osa laajempaa ohjelmistotuotantoa. Talouden kannalta on myös huomion arvoista, että koska digipeliteollisuus tuottaa ”aineettomia” digitaalisia hyödykkeitä, ei peliteollisuudesta ole Nokian kaltaiseksi, suuria työntekijämääriä ja tuotantolaitoksia käsittäviksi isoksi työllistäjäksi. Toivoa kuitenkin pitää yllä se, että peliala on kasvuala ja suomalaisittain merkittävä kansainvälistä menestystä tuonut kulttuuriala.

PELIEN TUTKIMUKSEN KENTÄT JA JATKUMOT

Pelejä, pelaamista ja leikkiä on tutkittu jo kauan ennen pelitutkimuksen tutkimusalan muodostumista, erityisesti historian-tutkimuksen, kasvatustieteiden ja etnologian piirissä.⁵⁸ Leikki ja pelit ovat inhimillisen kulttuurin keskeisiä osia, joten niitä ovat kommentoineet myös filosofit aina antiikin Kreikasta alkaen: esimerkiksi Aristoteles piti leikkiä tapana virkistyä työnteon

⁵⁷ Alha 2020; Kinnunen tässä kirjassa.

⁵⁸ Mäyrä 2008; Stenros 2015.

jälkeen.⁵⁹ 1700-luvulla elänyt näytelmäkirjailija ja historioitsija Friedrich Schiller puolestaan ymmärsi ”leikkivietin” kulttuurin mahdollistavaksi lähtökohdaksi; leikki on pyyteetöntä, se ei tavoittele hyötyä.⁶⁰ Leikissä koettu vapaus mahdollistaa kulttuurin kannalta elimellisen luovuuden. Peleistä on kiinnostuttu myös osana muiden alojen tutkimusta, esimerkiksi yhteydessä simulaatioihin ja teknologian kehitykseen, sotaan ja oppimiseen.⁶¹

Suomalaisten pelien ja leikkien taltioiminen osana kansanperinnettä käynnistyi 1800-luvulla, joskin varhaisimmat kuvaukset ovat 1700-luvulta.⁶² Ei-digitaalisten pelien ja leikin kansatieteellinen tutkimus on ollut Suomessa vahvaa 1900-luvulla.⁶³ Myös rahapelit ovat kiinnostaneet tutkijoita eri tieteenaloilla jo kauan ennen pelitutkimuksen vakiintumista omaksi tutkimuskentäkseen. Rahapelien analysoiminen oli alkusysäys todennäköisyysteorian ja sitä kautta tilastotieteen syntymiselle 1600-luvulta lähtien.⁶⁴ Myöhemmin 1900-luvulla rahapelaamisen yleistymisen myötä havahduttiin tarkastelemaan pelaamiseen liittyviä haittoja ja ongelmia. Ongelmanäkökulmat ja erityisesti niiden tarkastelu määrällisistä lähtökohdista ovatkin hallinneet rahapelitutkimusta näihin päiviin asti, mutta rahapelitutkimuksen sisällä on olemassa myös toinen, kulttuuritutkimukseen kiinnittyvä tutkimustraditio,⁶⁵ jolla on paljon yhteistä pelitutkimuksen kanssa. Erityisesti Suomessa rahapelitutkimus ja pelitutkimus ovat keskustelleet keskenään jo pidemmän aikaa,⁶⁶

59 Aristoteles 1991, VIII, 3, 1337, b, 33–42.

60 Schiller 2009.

61 Emt.

62 Laaksonen 1981.

63 Hirn 1918, ks. myös esim. Laaksonen 1981; Falk & Mäenpää 1997; Sotamaa 2009a; Mäyrä tässä kirjassa.

64 Reith 1999.

65 Reith 2007.

66 Raento 2012a.

mikä on kansainvälisestä näkökulmasta tarkasteltuna poikkeuksellista.

1900-luvulla pelejä ja leikkejä tutkittiin lukuisilla eri aloilla matematiikasta sosiologiaan ja psykologiasta kirjallisuustieteen. Vuosisadan puolivälin jälkeen näiden alueiden välille alkoi syntyä aiempaa vahvempia yhteyksiä, kun aiemmin erillään toimineet pelitutkijat alkoivat rakentaa uutta, yhteistä tutkimus-alaa.⁶⁷

Nykyisen pelitutkimuksen kenttä muodostui vuosituhanen vaihteessa digitaalisten pelien tutkimuksen ympärille, ja kansainvälinen pelitutkimusseura DiGRA (Digital Games Research Association) perustettiin Tampereella vuonna 2003.⁶⁸ Pelitutkimus on pikkuhiljaa vakiintunut itsenäiseksi tutkimuskentäksi, jolla on omat tieteelliset instituutionsa: professuurinsa, tiedelehtensä, tutkijayhteisönsä ja konferenssinsa.⁶⁹ Aluksi kentällä keskityttiin lähinnä digitaalisiin peleihin, mutta tutkimus laajentui varsin nopeasti kattamaan moninaiset pelien ja leikin muodot. Nykyään pelitutkimus ammentaa pelien ja leikin tutkimuksen pitkstä historiasta ja monista tutkimusperinteistä nivomalla näitä tutkimuksellisia alkuja ja saarekkeita yhteen uudesta pelitutkimuksellisesta näkökulmasta.

Suomalaiset tutkijat ovat olleet eturintamassa rakentamassa pelitutkimusta,⁷⁰ joskin alan tieteellistä keskustelua on käyty pääasiassa englanniksi. Suomenkielistä pelitutkimusta toki löytyy esimerkiksi *Pelitutkimuksen vuosikirjasta*⁷¹ ja *Pelaajabaro-metri*-tutkimuksista, jotka ovat kumpikin ilmestyneet vuodesta 2009 alkaen. Pelitutkimusten tuloksia on ilmestynyt useiden eri

67 Stenros 2015.

68 Sotamaa 2009a.

69 Mäyrä 2008; Mäyrä tässä kirjassa.

70 Suomalaisen pelitutkimuskentän kehityksestä ks. Mäyrä tässä kirjassa; Sotamaa 2009a.

71 Ks. <https://pelitutkimus.journal.fi/about>.

alojen omissa kotimaisissa julkaisuissa, mutta pelitutkimuksen perusteos on puuttunut.⁷² Populaaria suomenkielistä kirjallisuutta peleistä ja suomalaisesta peliteollisuudesta sen sijaan on julkaistu 2010-luvulla ilahduttavan paljon.⁷³ Suomessa on myös valmistunut erityisesti 2000-luvulta alkaen merkittävä määrä pelitutkimuksen alaan luettavia väitöskirjoja, joista osa on julkaistu suomeksi.⁷⁴

Pelitutkimus on monitieteistä, eli se yhdistää useiden eri tieteenalojen lähestymistapoja omiinsa, kuten esimerkiksi kysymyksenasetteluja, teoreettisia käsitteitä ja tutkimusmenetelmiä.⁷⁵ Erilaisista tieteenalosta ponnistavia pelitutkijoita yhdistää ennen kaikkea jaettu tutkimuksen kohde – pelit, pelaajat, pelaaminen, pelien teko ja pelikulttuurit – eikä niinkään, ainakaan vielä, jaettu teoriaperinne tai metodologia, vaikka kehitystä tähän suuntaan onkin tapahtunut. Pelitutkimus ammentaa varsinkin humanistisesta tutkimuksesta, yhteiskuntatieteistä ja muotoilun tutkimuksesta.

Keskeistä 2000-luvun pelitutkimukselle on ollut pelien tarkastelu kulttuurina monitieteisistä näkökulmista.⁷⁶ Tätä on myös kritisoitu; joidenkin tutkijoiden mukaan pelitutkimus olisi voinut kehittyä aidosti monitieteiseksi tutkimuskentäksi eikä rajautua kulttuurintutkimukselliseen monitieteisyyteen.⁷⁷ Pelejä, pelaamista ja leikkiä on tutkittu ja tutkitaan edelleen monien eri tieteenalojen piirissä myös pelitutkimukseksi määritellyn tutkimuskentän ulkopuolella. Esimerkiksi psykologian

72 *Pelaajabarometri*-tutkimukset: Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä ym. 2016; Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020. Ks. myös Krokfors ym. 2014; Huhtamo & Kangas 2002; Honkela 1999; Raento 2012b.

73 Esim. Manzos 2018; Kuorikoski 2018; Kemppainen 2019; Kyllönen & Lehtonen 2010; Harviainen ym. 2013; Tossavainen ym. 2019.

74 Sotamaa & Suominen 2013.

75 Ks. esim. Lankoski & Björk 2015; Sotamaa & Suominen 2013.

76 Ks. esim. Mäyrä 2008, Shaw 2010.

77 Ks. esim. Deterding 2017; Gekker 2021.

piirissä on tutkittu 1980-luvulta lähtien digitaalisten pelien vaikutusta pelaajiin, ja tällä pelaamisen haittoihin keskittyneellä tutkimuksella on ollut merkittävä vaikutus julkiseen keskusteluun ja yleisiin käsityksiin digipeleistä.⁷⁸ Kasvatustieteissä leikki ja pelit nähdään erityisesti lasten toimintana, mikä on niin ikään vaikuttanut yleisiin käsityksiin peleistä. 2010-luvun loppupuolella pelit ja erityisesti pelillistäminen ovat olleet muodikkaita tutkimusaiheita esimerkiksi kaupp- ja terveystieteiden alueilla. Toisaalta monet pelitutkijat ovat ajautuneet pelitutkimuksen pariin alun perin jonkin alan piiristä. Myös tämän kirjan kirjoittajat edustavat useita erilaisia tutkimusaloja, vaikka monet heistä mieltävät itsensä ennen kaikkea peli- tai leikintutkijoiksi. Vaikka pelien tutkimuksen monet kentät ovat 2000-luvulla lähentyneet, niitä ei kuitenkaan voida niputtaa saman sateenvarjon alle – eikä tämä välttämättä olisi tarkoituksenmukaistakaan osittain poikkeavien tiedonintressien vuoksi.⁷⁹

Uutena tutkimuskenttänä pelitutkimus on joutunut raivamaan itselleen tilaa vakiintuneiden tieteenalojen välistä ja käymään kamppailua tarkoituksensa määrittelyksi ja oikeutukseksi. Myös tämä kirja osallistuu pelitutkimuksen itsemäärittely- ja motivointikeskusteluun kuvaamalla pelitutkimuksen kenttää, sen kehitystä ja tutkimuksen keskeisiä näkökulmia. Kirja myös osaltaan perustelee, miksi pelit ja pelaaminen ovat merkittävä osa kulttuuriamme ja yhteiskuntaamme – ja tutkimuksen arvoisia myös pelien ja pelaamisen itseisarvon vuoksi.

Tämän kirjan näkökulma on paitsi pelitutkimuksellinen myös nimenomaan pelikulttuuritutkimuksellinen – ja vielä tarkemmin Suomen ja Pohjoismaiden kontekstissa. Vaikka hyödynnämme kirjassa laajasti kansainvälistä pelitutkimusta, on tärkeää muistaa, että kulttuurintutkimuskin on kulttuu-

78 Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

79 Stenros & Kultima 2018.

risidonnaista.⁸⁰ Käsittelemme pelejä, pelaamista ja niihin kytkeytyviä ilmiöitä laajasti ja tavalla, joka ei edellytä aiempaa perehtyneisyyttä tai harrastuneisuutta. Näkökulmaamme voi luonnehtia *pelisivistykselliseksi*: toivomme kirjan lukijan innostuvan tarkastelemaan pelien, pelaamisen, pelien tekemisen ja pelikulttuurien erilaisia ulottuvuuksia monipuolisesti ja kriittisesti sekä pohtimaan omaa suhdettaan niihin. Lisäksi toivomme, että kirja lisää pelien ja niiden tutkimuksen tuntemusta ja arvostusta myös laajemmin.⁸¹

Tämä kirja ei yritä sanoa kaikkea mahdollista peleistä, edes pelitutkimuksen näkökulmasta. Pelitutkimuksessa on alusta lähtien tutkittu virtuaalimaailmoja tuntemattomina kulttuurireina; 2010-luvulla myös peliyrityksiä on lähestytty tästä tutkimusnäkökulmasta.⁸² Tällainen antropologinen näkökulma pelien tutkimukseen jää kirjan ulkopuolelle, joskin se on huomioitu pelitutkimuksen tutkimushistoriallisten jatkumoiden kuvauksissa. Toinen kirjan ulkopuolelle jäävä pelitutkimuksessa keskeinen tutkimuslinja on pelien formaalien piirteiden analyysia korostava kirjallisuudentutkimukseen pohjautuva näkökulma.⁸³ Tämä kirja ei myöskään opeta, miten tehdä pelejä tai millaisia niiden tulisi olla. Sen sijaan kuvaamme, millaisia pelit ovat ja mitä ne merkitsevät juuri nyt tässä kulttuu-

80 Esimerkiksi kritiikki, että pelitutkimuksen käsitys peleistä on rajallinen ja keskittyy digitaalisten valtavirtapelien kaanoniin (ks. esim. Gekker 2021), ei osu maaliinsa Suomessa, jossa pelitutkimuksen tutkimuskohteet ovat hyvin monipuolisia (ks. Sotamaa & Suominen 2013). Toisaalta esimerkiksi Pohjois-Amerikassa pelitutkimusta on kritisoitu siitä, että se sulkee vähemmistöjä edustavia tutkijoita ulkopuolelleen ja suhtautuu näihin jopa vihamielisesti (ks. Vossen 2018). Suomen kontekstissa vähemmistöasemat ovat erilaisia, ja suomalaisten yliopistojen pelitutkimus on järjestetty toisella tavalla kuin vaikkapa Pohjois-Amerikassa, mutta silti vastaavia haasteita on Suomessakin. Esimerkiksi Outi Laiti (2021) on kuvannut pelitutkijana työskentelemisen haasteita alkuperäiskansaansa kuuluvan saamelaisnaisen näkökulmasta.

81 Meriläinen 2020, 43.

82 Esim. Nardi 2010; O'Donnell 2014.

83 Esim. Roine 2015.

risessa ympäristössä. Kirjan ulkopuolelle jää myös muotoilun perinteestä ammentava suunnittelututkimus, joka kuvaa pelien suunnittelua yhtenä muotoilun tyyppinä.⁸⁴ Myös pelien sovel-lusmahdollisuudet ulkoisten päämäärien tavoittelussa, kuten armeijakoulutuksen sotasimulaatiot ja työsuoritusten pelillis-täminen, saavat kirjassa vain hetkellistä huomiota. Sen sijaan, että pyrkisimme miettimään, mihin hyödyllisiin tarkoituksiin pelejä voitaisiin soveltaa, tarkastelemme pelejä itseisarvoisena osana kulttuuria. Peleistä on myös hyötyä, mutta se ei ole pää-asiallinen syy niiden olemassaoloon.

KIRJAN NÄKÖKULMAT PELIKULTTUUREIHIN

Pelit kulttuurina koostuu kolmestatoista pääluvusta, joista kukin tarjoaa oman näkökulmansa aiheeseen. Kirjan luvut on kirjoitet-tu siten, että ne toimivat itsenäisesti ja ne voidaan lukea joko yksittäin tai osana kirjan muodostamaa kokonaisuutta. Kirja on jaettu teemoittain neljään osaan, joista kussakin on kolme aihe-piiriä käsittelevää lukua. Kirjan päättää yhteenvetoluku pelien merkityksestä.

Kirjan ensimmäinen osa on ”Tiede, taide ja tuotanto”. Tä-hän osaan kuuluvat luvut ovat katsauksia pelien ja niiden tutki-muksen historiaan, pelien ja taiteen yhtymäkohtiin sekä pelien tekemisen kulttuureihin.

Luvussa 2 ”Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa” Frans Mäyrä pureutuu tarkemmin koko kirjan läpäisevään kysymyk-seen siitä, mitä kulttuurilla tarkoitetaan pelien yhteydessä ja miten pelejä tutkitaan kulttuurisesta näkökulmasta. Luvussa Mäyrä kuvaa tarkemmin myös pelikulttuurien tutkimuksen muodostumista omaksi tutkimusalakseen. Luku toimii pohjus-tuksena koko kirjalle ja johdattelee seuraavien lukujen aiheisiin

84 Esim. Kultima 2018.

ja kysymyksenasetteluihin pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta.

Pelikulttuurien tutkimukselle kenties kaikkein olennaisimmat kysymykset liittyvät niihin moninasiin merkityksiin, joita pelit ja pelaaminen saavat erilaisissa konteksteissa.⁸⁵ Ajoittain peleistä kirjoitetaan kuin ne olisivat jokin uusi ilmiö ja ilmaissumuoto. Kuitenkin vanhimmat arkeologien löytämät pelien osaset ovat 8 000 vuotta vanhoja – eli vanhempia kuin esimerkiksi pyörä.⁸⁶ Vanhimmat kokonaisena säilyneet pelit ovat nekin 5 500 vuoden takaa ja siten peräisin varhaisemmilta ajoilta kuin vaikkapa elokuva, valokuva, teatteri, kirjallisuus ja kirjoitus. Luvussa 3 ”Pelit, kulttuuri ja taide” Jaakko Stenros kuvaa pelien, taiteen sekä populaari- ja korkeakulttuurien monitulkintaisia suhteita ja tarjoaa konkreettisia esimerkkejä erilaisista pelien ja taiteen hybriditeoksista. Luvun keskeinen kysymys on, mitä merkitystä on sillä, jos pelejä tarkastellaan taiteena.

Tuotantonäkökulmasta tarkasteltuna pelit ymmärretään kulttuurisesti tuotettuina, laajan media-, taide- ja populaarikulttuurikentän osasina. Pelit nähdään tällöin osana laajempaa kulttuurista ja historiallista pelaamisen, leikkimisen, teknologian- ja mediankäytön sekä populaarikulttuurin ja taiteen kuluttamisen jatkumoa. Peliteollisuus on myös taloudellisesti merkittävä globaali kulttuuriteollisuuden ala: sen yhteenlasketun maailmanlaajuisen arvon arvioitiin olleen vuonna 2018 noin 123 miljardia euroa ja suomalaisen pelialan liikevaihdon vuonna 2019 yli kaksi miljardia euroa.⁸⁷ Toisaalta peliteollisuudella on myös kansallisia ominaispiirteitä, jotka heijastuvat sekä itse peleihin että niiden kulutukseen. Pelit syntyvät tiettyyn aikaan ja paikkaan sidotussa kulttuurisessa viitekehyksessä. Luvussa 4 ”Pelinte-

85 Mäyrä 2008.

86 Livingstone & Wallis 2019.

87 Batchelor 2018; Neogames 2019.

kemisen kulttuurit” Olli Sotamaa tarkastelee pelituotannon ja pelinkehityksen käytäntöjä, niiden tutkimusta ja niihin liittyviä kulttuurisia ja yhteiskunnallisia kehityskulkuja. Tarkastelun keskiössä ovat erityisesti kotimaiset pelintekemisen kulttuurit ja peliteollisuuden rooli osana suomalaista kansallisidentiteettiä ja maakuvaa.

Kirjan toinen osa ”Pelaajien ja pelaamisen paikat” tarkastelee pelikulttuureihin ja -yhteisöihin kiinnittymisen kysymyksiä sekä pelaamisen konkreettisia, kulttuurisia ja historiallisia paikkoja.

Pelaaminen on monella tavoin sosiaalista, ja sen ympärille rakentuu vuorovaikutusta ja yhteisöjä. Pelaajakulttuurien tutkimuksessa tarkastelun kohteena ovat *pelaajayhteisöt* ja *pelaajaidentiteetit*, joilla on keskeinen rooli pelikulttuurien ymmärtämisessä ja tutkimuksessa. Pelaajayhteisöllä tarkoitetaan yhden tai useamman pelin tai pelaamisen ympärille rakentuvaa ihmisjoukkoa, jonka jäsenet ovat jollain tavalla vuorovaikutuksessa keskenään. Kuten muissakin ihmisyyhteisöissä myös pelaajayhteisöissä syntyy sosiaalisia valtahierarkioita ja rakenteita, jotka sulkevat tietynlaisia pelaajia niiden sisäpuolelle ja toisia ulkopuolelle. Luvussa 5 ”Vuorovaikutus pelaajayhteisöissä” Marko Siitonen tarkastelee pelaajayhteisöjen ja -identiteettien rakentumista erityisesti pelaajien välisen vuorovaikutuksen näkökulmasta.

Luvussa 6 ”Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus” Usva Friman tarkastelee sukupuolen vaikutuksia pelaajaidentiteettiin ja *pelikulttuuriseen osallisuuteen* sekä sukupuolittunutta syrjintää ja häirintää pelikulttuureissa, erityisesti digitaalisia pelejä pelaavien naisten näkökulmasta. Friman käsittelee pelikulttuureja yhteisöllisyyden ja identiteetin sekä niihin kuulumisen tai niiden ulkopuolelle jäämisen näkökulmasta. Hän kuvaa, miten pelaajuus ja pelikulttuurinen osallisuus eivät

seuraa suoraan pelaamisesta, vaan niiden mahdollisuuksiin vaikuttavat myös monet pelaamiseen liittymättömät yksilön ominaisuudet, kuten sukupuoli.

Jaakko Suominen tarkastelee luvussa 7 ”Digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita” digitaalista pelaamista ja sen kehitystä kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta. Suominen muistuttaa, että pelien moninaisten merkitysten ja niitä ympäröivien kulttuurien ymmärtämiseksi on olennaista tarkastella myös pelien tekemisen kulttuureja ja pelituotannon kulttuurisia ympäristöjä. Pelikulttuurien uutuudet ja käännekohtat siis sijoittuvat ja rakentuvat aina laajemmalle pelikulttuurihistorialliselle jatkumolle.

Kirjan kolmannessa osassa ”Rajankäyntiä” huomio kiinnittyy pelien yhtymäkohtiin ja risteämiin muiden kulttuurimuotojen kanssa. Esille nostetaan pelien moninaiset suhteet muihin mediamuotoihin, liikuntaan, urheiluun sekä rahaan.

Pelit eivät synny tyhjiössä eikä niitä kuluteta irrallaan muista kulttuurituotteista, vaan toimivat osana laajaa populaarikulttuurin ja median kenttää sekä niitä ympäröiviä fanikulttuureja. Luvussa 8 ”Pelit ja transmediaalisuus” Tanja Välisalo ja Raine Koskimaa kuvaavat pelien paikkaa osana *transmediauniversumeja*, joissa tarinoita kerrotaan useita mediamuotoja yhdistellen. Erityisesti transmediatuotannoissa mutta myös niiden ulkopuolella pelit ja muut mediamuodot lähenevät toisiaan: pelejä kulutetaan samaan tapaan kuin muuta mediaa ja samanaikaisesti muu media pelillistyy.

Pelien yhteys urheiluun on ikaikainen: usein kyse on oikeastaan samasta asiasta, josta vain puhutaan hieman eri sanoilla. Esimerkiksi *jalkapalloa* pelataan siinä missä tietokonepelejäkin. Pelien ja urheilun tutkimus eivät ole perinteisesti olleet vahvassa yhteydessä toisiinsa, mutta luvussa 9 ”Liikunta, urheilu ja pelaaminen” Riikka Turtiainen tuo aloja lähemmäs toisiaan.

Turtiainen käsittelee pelien ja urheilun yhteyksiä sekä tapoja, joilla ne ovat liikkumassa kohti toisiaan: urheilua simuloidaan peleissä, liikuntaa pelillistetään ja pelejä *urheilullistetaan*. Nykypäivän pelikulttuurien näkökulmasta pelien ja urheilun yhtymäkohdat ovat erityisen näkyviä elektronisen urheilun eli digitaalisten pelien organisoidun kilpapelamisen tapauksessa: e-urheilua esimerkiksi esitetään TV-katsojille perinteisen urheilun tapaan, jolloin raja näiden kahden välillä häilyy.

Pelaamista pidetään usein itsetarkoituksellisena toimintana.⁸⁸ Siihen liittyy kuitenkin usein pelin ulkopuolisia hyötynäkökohtia, jotka vaikuttavat kyseenalaistavan itsetarkoituksellisuuden. Leikistä voi tulla työtä, jos se valjastetaan talouden lainalaisuuksiin.⁸⁹ Niin perinteisen kuin elektronisen urheilun ammattilaiset voivat saada miljoonatulot suorituksistaan ja esimerkiksi rahapeleistä on mahdollista voittaa jättipotteja. Pelitutkimuksessa on toisinaan kyseenalaistettu, ovatko rahapelit oikeastaan pelejä laisinkaan. Lähempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, ettei rahapeleissäkään tavoitella mitään pelin ulkopuolista hyödykettä vaan jo valmiiksi pelin kehyksessä olevaa rahaa, joka ei tarkasti katsoen ole samaa rahaa kuin arjessa käytettävä raha. Ammattiurheilijan palkka ja rahapelaajan voitot tai tappiot ovat laadultaan erilaista rahaa, vaikka ne olisivat määrällisesti samankokoisia. Luvussa 10 ”Raha, pelit ja rahapelit” Jani Kinunen kuvaa rahan ja pelien erilaisten muotojen uudenlaisia yhteennivoutumia, kuten mikromaksujen kyllästämiä ilmaispelejä, leikkirahalla pelattavia verkkokasinopelejä ja digitaalisten viihdepelien yllätyslaatikoita, jotka hämärtävät digitaalisen viihdepelaamisen ja rahapelaamisen välisiä rajoja.

Kirjan neljännessä osassa ”Pelit ja leikki muuttuvassa yhteiskunnassa” näkökulma siirtyy itse peleistä pelien ja pelaamisen

88 Esim. Caillois 2001.

89 Ks. Koskimaa & Välsälö tässä kirjassa.

laajempiin kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin konteksteihin. Tarkastelun kohteena ovat kulttuurin ja yhteiskunnan pelillistymisen ja leikillistyminen sekä pelien hyötykäyttö eli pelillistäminen, aikuisten leikin monet muodot sekä peleihin liitetyt uhat ja pelot.

Kun pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödynnetään tarkoituksellisesti jossakin pelin ja leikin ulkopuolisessa tilanteessa, puhutaan pelillistämisestä ja leikillistämisestä. Luvussa 11 ”Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen” Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo tarkastelevat pelillistämiseen ja leikillistämiseen liitettyjä lupauksia opetuspelien sekä verkossa tapahtuvan viestinnän ja identiteettileikin viitekehyksessä. Koskimaa ja Välisalo muistuttavat myös kriittisen lähestymistavan tärkeydestä: pelillistäminen ei ole oikotie onneen, ja leikillisten verkkosovellusten taustalla piilee usein kaupallinen tai poliittinen tiedonkeruutavoite.

Eräs kulttuurin leikillistymisen merkeistä on aikuisten leikin kasvava hyväksyntä. Luvussa 12 ”Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella” Katriina Heljakka tarkastelee kulttuurin leikillistymisen lisäksi myös sen lelullistumista. Heljakka kuvaa, miten aikuiset leikkivät – osittain jopa tietämättään – esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, matkaillessaan, valokuvatessaan sekä taiteen, muodin ja *lifestyle*-tuotteiden parissa. Hän osoittaa, että pelaamisen tavoin myös lelut ja leikki kuuluvat kaiken ikäisille.

Yhteiskunnan pelillistymis- ja leikillistymiskehitykseen liittyy paljon odotuksia ja mahdollisuuksia mutta myös pelkoja ja uhkia. Luvussa 13 ”Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat” Tero Pasanen ja Mikko Meriläinen tarkastelevat kriittisesti julkisessa keskustelussa peleihin liitettyjä uhkakuvia – peliväkivaltaa, ongelmallista pelaamista ja uhkaa fyysiselle hyvinvoinnille – jotka nekin osaltaan heijastavat pelien kulttuurista asemaa.

Tässä kirjassa pelien kulttuurisia merkityksiä tavoitellaan tarkastelemalla pelien historiaa ja tuotantoprosesseja, pelaaja-

mista, näiden ympärille rakentuvia identiteettejä ja yhteisöjä, peleistä käytävää yhteiskunnallista keskustelua, pelien yhtymäkohtia rahaan ja urheiluun sekä pelillisyyden ja leikillisyyden erilaisia ilmenemismuotoja ja soveltamistapoja. Kirjan päätävässä luvussa ”Mitä pelit merkitsevät?” Jonne Arjoranta nivoo näitä näkökulmia yhteen. Arjoranta havainnollistaa, millä tavoin pelit toimivat niitä ympäröivän kulttuurin osana ja kuvaajana kuin myös tämän kulttuurin kommentoijana. Arjoranta kuvaa useiden esimerkkien kautta, millaisia moninaisia merkityksiä ja kokemuksia peleihin voidaan 2020-luvulla liittää ja millaisia merkityksiä pelien kautta voidaan välittää.

PELIEN MERKITYS

Palataan vielä lopuksi takaisin alussa esittämäämme kysymykseen: milloin ja millaisessa yhteydessä olet viimeksi kohdannut pelejä? Toivomme, että tämä kirja auttaa huomaamaan ja tunnistamaan pelaamisen monet muodot – ja että lukija saa samalla työkaluja pelien *merkityksen* pohdintaan.

Kirja antaa monipuolisen kuvan peleistä ja pelikulttuureista: tarkastelu kattaa niin digitaaliset viihdepelit, rahapelit, taidepelit kuin urheilunkin. Laaja näkökulma auttaa huomaamaan, kuinka pelilliset ja leikilliset elementit ovat vahvasti läsnä myös pelien ulkopuolella aina politiikasta sosiaaliseen mediaan ja työpaikoilta kouluihin. Pelit eivät ole irrallinen saareke vaan olennainen osa arkielämäämme, vapaa-aikaamme, kulttuuriamme ja yhteiskuntamme rakenteita. Peleihin ja pelikulttuureihin liittyvät ongelmat on myös kohdattava reilusti; niitä ei voi sivuuttaa vähämerkityksisinä. Yksikään peli tai pelitilanne ei ole irrallinen pelaamiseen laajemmin liittyvistä kehityskuluista ja kulttuurisista merkityksistä.

Kirjan tavoite on pelisivistyksellinen. Tarkastelemme pelejä vakavasti kulttuurina ja merkityksellisenä toimintana, kuitenkin

kaan kadottamatta niiden tiivistä yhteyttä leikkiin ja näennäiseen turhuuteen. Peleihin ja pelikulttuureihin voi luoda samanlaisen suhteen kuin muihinkin viihteen, taiteen ja kulttuurin muotoihin: rakastavan mutta kriittisen. Toivomme, että tämä teos kannustaa oman pelisivistyksen rohkeaan laajentamiseen, kriittiseen ja uteliaaseen pohdintaan ja elinikäiseen pyrkimykseen ymmärtää, syventää ja haastaa omaa pelisuhdettaan.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

TIEDE, TAIDE JA
TUOTANTO



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

2. PELIKULTTUURIEN TUTKIMUKSEN HISTORIAA

FRANS MÄYRÄ

Pelin ja leikin suhde kulttuuriin on rikas ja monisäikeinen. Tässä luvussa hahmotellaan kuvaa kulttuurisesta pelitutkimuksesta, jossa juuri peleistä ja leikkillisyydestä on toistuvasti löydetty kulttuurin ydin tai jopa ihmisyyden perusolemus. Toisaalta muutkin lajit kuin ihminen leikkivät, eikä pelien arvottaminen kulttuurina ole historiallisesti mitenkään itsestään selvää. Yhtä lailla kulttuurihistoriasta löytyy myös pelaamiseen kohdistuvaa moraalista paheksuntaa. Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen alueella pelien ja leikkien ohittaminen on ollut paljon yleisempää kuin niiden asiantunteva ja syventynyt tarkastelu. Pelikulttuurien tutkimuksella on kuitenkin oma, monivaiheinen historiansa. Tämä luku auttaa ymmärtämään paremmin sitä perustaa, josta nykyään kukoistava kulttuurinen pelitutkimus on noussut.

On pitkän kehityksen tulos, että tieteiden kentältä löytyy ”pelitutkimus” omaleimaisena, pelien ja pelaamisen tieteellisen tutkimuksen muotona. Pelit ovat toisaalta ikiaikaisia ja kaikkialla: vuosituhantinen kulttuurihistoria kertoo, että pelejä on pelattu lähes aina ja joka puolella maailmaa. Biologit ja käyttäytymistieteilijät puolestaan kertovat, että leikkikäyttäytyminen ei ole ominaista vain ihmislajeille. Monet eri eläinlajit,

kehittyneistä lajeista varsin alkeellisiin, vaikuttavat harrastavan toimintoja, joilla ei ole mitään ilmeistä hyötytarkoitusta. Toisin sanoen eläimet leikkivät pääosin puhtaasta, toiminnan itsensä tarjoamasta mielihyvästä. Tämä pelien ja leikkien kaikkialle leviittäytyvä, lähes universaali luonne on kuitenkin tuottanut pelitutkimuksen kehitykselle useita haasteita. Mikään yksittäinen teoria tai lähestymistapa ei vaikuta riittävältä koko pelien tutkimuskentän tarpeisiin. Nykypäivän digitaaliset pelit ovat myös sangen nopeasti muuttuva tutkimuskohde, mikä myös haastaa jatkuvasti pelitutkimuksen merkityksen ja jatkuvuuden.

Pelitutkimuksen historian eri kausia tai tutkimusjaksoja on pyritty tunnistamaan alan kirjallisuudessa aika ajoin. Esimerkiksi tanskalainen pelitutkija Jesper Juul on hahmottanut kolme ”aaltoa”, joissa pelitutkimuksen esihistoria ja varhaiset klassikot (kuten hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga, ja ranskalainen sosiologi ja kirjailija Roger Caillois) edustavat ensimmäistä, jo 1900-luvun alkupuolella käynnistynyttä pelitutkimuksen aaltoa. Toinen aalto vuorostaan käynnistyi Juulin mukaan 1970-luvun alusta, ja vuosituhannen vaihteessa syntynyt moderni pelitutkimus edustaisi pelitutkimuksen kolmatta aaltoa.¹ Käytännössä pelitutkimuksen historian eri vaiheet eivät erotu toisistaan aivan näin selvärajaisesti, ja esimerkiksi tässä luvussa korostetaan, kuinka tiettyjen teemojen toistuminen ja jatkuvuus ovat vähintään yhtä tärkeitä kulttuurisen pelitutkimuksen ymmärtämiselle kuin lähestymistapojen erojen hahmottaminenkin. Aihepiiriä koskevan ajattelun historia on myös huomattavasti pidempi kuin mitä moderneissa esityksissä yleensä huomioidaan.

Pelitutkimuksen temaattisessa kehityksessä on mahdollista tunnistaa useita läpileikkaavia jännitteitä ja juonteita. Jännite

1 Juul 2001.

universaalisuuden ja erityisyyden välillä on yksi näistä. Vaikka varsinaista pelin ja leikin teoriaa on kehitelty systemaattisesti vasta 1900-luvulla, erilaiset peleihin ja leikkeihin liittyvät kannanotot ovat kulkeneet yhtenä läpäisevänä juonteena länsimaisen filosofian historiassa. Antiikin filosofeista jo Platon (427–347 eaa.) esitti *Lait*-dialogissaan näkemyksensä pelin ja leikin asemasta ihanneyhteiskunnassa. Platon esimerkiksi kirjoittaa: ”Mikä on siis oikea tie? Läpi elämän on leikittävä tiettyjä leikkejä – uhraten, laulaen ja tanssien – jotta saa osakseen jumalten suopeuden, pystyy torjumaan viholliset ja voittamaan ne taisteluissa.”² Platon tuo myös esiin ajattelutavan, jonka mukaan peli ja leikki kuuluvat kulttuuriin, koska niistä on hyötyä yksilöiden kasvussa ja kasvatuksessa. Myös nykypäivän suomalainen pelien tutkimus on mahdollista sijoittaa osaksi samaa jatkumoa, jossa keskustelu pelien ja leikin hyödyistä, hyödyttömyydestä ja erilaisista arvokysymyksistä on jatkunut jo ainakin yli kaksi tuhatta vuotta.

Klassisten filosofien ajattelussa vapaamuotoinen leikki ja peli eivät kuitenkaan olleet kovin arvostettuja. Myös Platonin hyväksyntä kohdistuu lähinnä kurinalaista ponnistelua ja harjoittelua edellyttävään kilpaurheiluun³ – siis ”vakaviin peleihin”. Sen sijaan 1700–1800-lukujen vaihteessa romantiikan ajan filosofit korottivat leikin ja pelin paljon perustavampaan ja keskeisempään rooliin kulttuurin ja yhteiskunnan kentällä. Moderni pelitutkimus onkin paljon velkaa juuri romantiikan perinteelle.

Saksalainen kirjailija ja filosofi Friedrich Schiller (1759–1805) on pelitutkimuksen synnyn kannalta keskeisiä romantikkoja. Schiller esittää teoksissaan kritiikkiä valistuksen ajattelijoita kohtaan ja näkee, että esimerkiksi Ranskan vallankumouksen barbaarista väkivaltaa selittää osin järjen ylikorostus

2 Platon 1986, 195 [803d-e].

3 Roochnik 2016.

ja riittämätön ihmistunteiden merkityksen ymmärrys. Avain-teoksessaan *Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta* Schiller kirjoittaa: ”Tuntemiskyvyn kasvattaminen on siten ajan kii-reellisin tehtävä, eikä vain siksi, että sen välityksellä parantu-nut tietämys pääsee vaikuttamaan elämässä, vaan nimenomaan koska se herättää parempaan tietämykseen.”⁴ Schiller tavoitteli ”aitoon ihmisyyteen” liittyvää ihmisen täydellistymistä ja irrot-tautumista aineellisten olosuhteiden pakottavista puitteista ja katsoi, että ihmisen tarve tai vietti leikkiin tai peliin⁵ on voima, joka kohottaa meidät tasapainoiseen luovuuteen. Kuten Schil-ler myöhemmin kirjoittaa: ”Sillä, sanoakseni sen vihdoon ää-neen, ihminen leikkii ainoastaan ollessaan sanan täysimmässä merkityksessä ihminen, ja hän on kokonaan ihminen ainoastaan leikkiessään.”⁶

Schiller edustaa siis näkemystä, jonka mukaan peli ja leikki ovat itseisarvoisia ja perimmäisiä kulttuurin ja ihmisyyden ulot-tuvuuksia: tuntevina kulttuuriolentoina täydennymme ja toteu-dumme aidoimmin leikissä ja pelissä.

Schillerin filosofisen leikkiä ja pelejä koskevan ajattelun pe-rintö on jättänyt vahvat jälkensä 1900-luvun keskeisten aihepii-rin teoreetikkojen ja historioitsijoiden tuotantoon. Kaikki peli-tutkimuksen historialliset klassikot eivät kuitenkaan tavoittele laajoja, ihmisluonnon tai kulttuurin perusolemuksen syntee-sejä. Vaihtoehtoisesta kehityssuunnasta on esimerkkinä koulu-tarkastaja ja historioitsija Harold James Ruthven Murrayn teos *A History of Chess*, joka ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1913. Murrayn teoksessa on kyse erityistutkimuksesta, jossa tar-kastellaan yhden lautapelin historiaa ja kehitystä. Tekstikriitti-nen ja ensyklopedinen tutkimusote liittyy Murrayn tutkimuk-

4 Schiller 2013, 58 [Kirje 8].

5 ”Leikkivietti” on käänös Schillerin saksankieliselle käsitteelle *Spieltrieb*.

6 Schiller 2013, 92–93 [Kirje 15; alkup. kursiivi].

sen laajempaan, 1800-luvulla muodostuneeseen luonnontieteelliseen ja historiakeskeiseen tutkimusperinteeseen. Kirjansa johdannossa Murray määrittelee tutkimukselleen kolme keskeistä tavoitetta: koota yhteen mahdollisimman kattava esitys niistä erilaisista *shakin* variaatioista, joita eri puolilla maailmaa on esiintynyt; selvittää näiden pelien perimmäistä alkuperää; ja analysoida modernin eurooppalaisen lautapelin kehityskulku lähtien sen vanhimman esi-isän – intialaisen *chaturanga*-pelin – ensimmäisestä esiintymisestä 600-luvun alussa.⁷

Käytännössä Murrayn tutkimuksen esimerkki paljastaa kulttuurisen pelitutkimuksen kahtalaisuuden: analysoidessaan *shakkia* Murray kertoo paljon niistä historiallisista ja kulttuurisista puitteista, joissa kyseinen pelimuoto on kehittynyt. Toisaalta kunkin shakkivariaation selittäminen ja tulkitseminen nojaa Murrayn tutkimuksessa erilaisten kirjallisten lähteiden, kertomusten, runojen ja tapakuvausten erittelyyn. Kulttuurisessa tutkimuksessa peli siis selittää kulttuuria, ja kulttuuria tarvitaan pelin selittämiseen.

Toista tämän yli 900-sivuisen kirjan kaltaista, laajasti pohjustettua kulttuurihistoriallista esitystä ei ole todennäköisesti vieläkaan julkaistu mistään muusta yksittäisestä lautapelistä (tai ylipäätään mistään pelistä). *Shakki* on monessakin mielessä erityinen peli, ja on todennäköistä, ettei minkään muun pelin kohdalla olisi edes löydettävissä yhtä laajoja yhteyksiä eurooppalaiseen taide-, kulttuuri- ja kirjallisuushistoriaan kuin mitä Murray nostaa esiin teoksensa toisessa osassa. Huomion arvoista Murrayn teoksessa on myös pelin rakennetta, sääntöjä ja pelaamisen konventioita koskevien analyysien yksityiskohtaisuus. Murray esimerkiksi esittelee suuren määrän erilaisia keskiaikaisia shakkiongelmia, joiden yhteydessä voi puhua erityisestä, yhden

7 Murray 1913, 5.



Kuva 1. Yrjö Hirn, suomalainen esteetikko ja kirjallisuuskriitikko. Julkaistu teoksessa Mustelin, Olof (1986) *Forskning och vitterhet: Svenska litteratursällskapet i Finland 1885–1985. Del 2, Det andra halvseklet*. Helsinki: Svenska litteratursällskapet i Finland.

pelin pelikulttuurin sisälle muodostuneesta alakulttuurista, tai jopa pelaajalähtöisestä taidelajista.

Suomalaisen kulttuurisen pelitutkimuksen historian kannalta erityisen kiinnostava on professori Yrjö Hirnin vuonna 1916 julkaistu tutkimus *Barnlek*⁸, joka on yleensä jäänyt nykytutkimuksessa vähemmälle huomiolle. Hirn on kuitenkin 1900-luvun alkupuolen kansainvälisesti tunnetuimpia suomalaisia tietentekijöitä, ja hänen tutkimuksensa leikin olemuksesta on tärkeä virstanpylväs hahmotettaessa filosofisesti painottuneen peli- ja leikkikulttuurin tutkimuksen historiaa. Pelikulttuurien tutkija Olli Sotamaa on ”Suomalaisen pelitutkimuksen monet

8 Hirn 1918.

alut” -katsausartikkelissaan kiinnittänyt huomiota Hirnin rooliin ja myös hänen teoksensa suomenkielisen käännöksen nimeen: *Leikkiä ja taidetta* (1918).⁹ Helsingin yliopiston estetiikan ja nykykansain kielten kirjallisuuden professori Hirn käsittelee teoksessaan lasten leikkien ja leikkikalujen lisäksi esimerkiksi marionetteja, sirkusta ja teatteria. Kapeammassa mielessä Hirnin teos ei siis ole rajautunut nimenomaan pelien tutkimukseen. Hirn ja muut filosofisesti suuntautuneet leikkikulttuurin tutkijat ovat kuitenkin olleet keskeisessä asemassa, kun on pyritty ymmärtämään pelaamiseen ja leikkimiseen liittyviä erityisiä merkityksiä ja näiden asemaa kulttuurin laajemmalla kentällä.

KOHTI MODERNIA PELIKULTTUURIEN TUTKIMUSTA

Vaikutukseltaan kaikkein keskeisin ajattelija kulttuurifilosofisen pelitutkimuksen kehityksen rakentamisessa on epäilemättä ollut hollantilainen filosofi ja kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga. Hänen *Homo Ludens* -teoksensa ilmestyi alun perin vuonna 1938, ja siitä on laadittu useita käännöksiä eri kielille, esimerkiksi englanniksi vuosina 1949 ja 1955 ja suomeksi vuonna 1967 nimellä *Leikkivä ihminen*. Huizinga oli historian tutkijana tunnettu muun muassa keskiajan ja uuden ajan taitetta käsittelevästä teoksestaan *Keskiajan syksy*, joka julkaistiin vuonna 1919.¹⁰ *Homo Ludens* on samaan tapaan laajakaarinen ja synteesejä rakentava, esseenomainen teos, jossa kantavana ajatuksena on ”leikkielementin” keskeinen asema kulttuurissa. Hollannin kieli (samoin kuin monet muut kielet) ei tee suomen kielen tapaan käsitteellistä eroa pelaamisen ja leikkimisen välillä. Huizingan leikkiä koskevat luonnehdinnat laajentuvat moniin hyvin erilaisiin pelikulttuurin muotoihin. Huizinga katsoo, että useissa kulttuuriin ja yhteiskuntaan historian kuluessa vakiintuneissa

9 Sotamaa 2009a.

10 Huizinga 1951.

ilmiöissä tai käytänteissä on perimmiltään kyse tietynlaisesta leikistä tai pelistä. Näin on hänen mukaansa esimerkiksi sodassa, runoudessa, oikeudenkäynnissä, filosofiassa ja ylipäätään taiteissa. Huizingan pelin ja leikin määritelmä on tästä näkökulmasta johtuen sangen yleinen:

Muotonsa puolesta leikkiä voi siis nimittää vapaaksi toiminnaksi, jonka leikkivä käsittää tavallisen elämän ulkopuolella olevaksi – ”eihän sitä tarkoiteta” – mutta joka siitä huolimatta voi saada hänet täysin valtoihinsa, johon ei ole liittynyt mitään aineellisen edun tavoittelua ja josta ei saavuteta mitään hyötyä. Leikki tapahtuu tietyn ajan kuluessa ja tietyssä paikassa määrättyjen sääntöjen mukaan järjestyksellisesti. Se luo yhteenliittyviä, jotka puolestaan kernaasti verhoutuvat salaperäisyyteen tai naamioitumalla erottuvat tavallisesta maailmasta.¹¹

On syytä huomata, että vanhahtava suomennos valitettavasti hieman hämärtää monia määritelmän kannalta olennaisia ulottuvuuksia. Esimerkiksi salaperäisyyteen verhoutuvat ”yhteenliittymät” tarkoittavat tässä pelikulttuureihin olennaisesti liittyviä pelaajayhteisöjä sekä pelisääntöjen sisäistämisen sivutuotteena syntyviä, kyseisen pelin merkityksiä jakavia ja ylläpitäviä alakulttuurisia sisäpiirejä. Peleihin ja pelaamiseen liittyvien merkitysten erityislaatuisuutta ja erillisyyttä alleviivaa Huizingan määritelmään olennaisesti liittyvä ero ”aineellisen edun tavoitteluun”. Ammattimainen elektroninen urheilija tai voittojen motivoima rahapelaaja ei siis Huizingan määritelmän mukaan pelaa aidosti, tai ei ainakaan Huizingan tarkoittamassa mielessä ”leikinomaista peliä”. Huizinga myös painotti pelien ja leikkien rajautuvan aina tiettyyn, ajan ja paikan kehukseen. Huizinga

¹¹ Huizinga 1984, 23.

käytti tässä yhteydessä ilmaisua ”taikapiiri”, jota on myöhemmin sovellettu ja usein myös laajasti kritisoitu myöhemmässä pelitutkimuksessa.¹² Olennaista tälle käsitteelle ei kuitenkaan ole arjen ja leikin täysin ehdoton erillisuus. Huizinga korostaa leikin ja pelin lomittuvan monin eri tavoin arkielämän keskelle, normaalin elämän tärkeäksi vastinpariksi. Huizingan ajattelun kokonaisuudessa taikapiiri on enemmän metaforinen ilmaus sille rajankäynnille, mitä pelitodellisuutta ohjaavien sääntöjen ja arkitodellisuuden tarpeiden ja toimintasääntöjen välillä ihmisen kokemuksessa, ajattelussa ja kulttuurissa ilmenee.¹³

Myöhempi tutkimus on usein ponnekkaasti kritisoinut taikapiiri-käsitteen yksinkertaistavaa tulkintaa, jossa ohitetaan pelitodellisuuden monet sidokset ja yhteydet arkitodellisuuteen.¹⁴ Huizingan määritelmän pohjalta käydystä keskustelusta on muotoutunut käytännössä eräänlainen kamppailu pelien ja pelaamisen kulttuuriluonteesta. Ajatus pelien ja leikkien omalakisuuudesta ja erillisyydestä arjesta korostaa pelien riippumattomuutta taideluonnetta ja ainutkertaisuutta. Sosiologisemmin painottuneet tulkinnat kuitenkin korostavat sitä, että pelit ja pelaaminen niveltävät monin eri tavoin arkitodellisuuden osiksi ja laajentumiksi. Nämä tulkinnat puhuvat taikapiiristä ”puoliläpäisevänä kalvona”, joka mahdollistaa pelien ja pelaamisen (mentaalisten) maailmojen samanaikaisen erillisyyden ja vuorovaikutuksen ympäröivän todellisuuden kanssa.¹⁵ Huizingaa on myös kritisoitu elitismistä, sillä leikkien ja pelien irrottaminen arkisista tarpeista on puhtaimmillaan mahdollista vain taloudellisesti etuoikeutettujen ja historiallisesti yläluokkaisten ihmisten kohdalla.¹⁶

12 Taikapiirin käsitteestä ks. myös Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

13 Salen & Zimmerman 2003.

14 Esim. Consalvo 2009.

15 Tästä keskustelusta hyvän yhteenvedon tarjoaa Stenros 2014.

16 Duncan 1988.

Huizingan työtä on edelleen kehittänyt ranskalainen kirjailija ja sosiologi Roger Caillois. Caillois on modernin kulttuurisen pelitutkimuksen kannalta keskeinen suunnannäyttävä, koska hän toi klassiset pelejä ja leikkiä koskevat ajatukset lähemmäksi niitä kulttuurisia muotoja, joiksi pelit olivat alkaneet kehittyä modernissa yhteiskunnassa. Hän on myös saanut tutkijat hahmottamaan pelien ja pelaamisen moniulotteisuutta: eri pelityyppinä luonnehtivat erilaiset peruspiirteet.¹⁷ Esimerkiksi kilpailullinen pelaaminen ei Caillois'n näkemyksen mukaan suinkaan ole kaikkeen peliin ja leikkiin kuuluva ominaisuus, vaan hän erottaa sen yhdeksi neljästä pelin ja leikin päätyypistä. Caillois'n luokittelemat päätyypit ovat *agôn* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (simulaatio) ja *ilinx* (huimaus), jotka yhdistyivät käytännön peleissä eri tavoin. Lisäksi Caillois hahmotti toisen vaihtelun ulottuvuuden, joka kuvaa itse pelaamisen luonnetta joko vapaamuotoisena leikkinä (*paidia*) tai, toisessa ääripäässä, tiukasti sääntöihin sitoutuneena pelaamisena (*ludus*). Kaikkia Caillois'n tunnistamia pelityyppinä on siis mahdollista lähestyä joko improvisoidun leikin tai tiukkoihin sääntöihin sitoutuneen pelaamisen lähtökohdista – tai jostain niiden välimaastosta.¹⁸ Tiettyjä peruspiirteitä Caillois'n luomasta typologiasta on ollut mahdollista soveltaa myös digitaalisten pelien ja pelaamisen tarkasteluun; aivan ensimmäisiä kokeiluja lukuun ottamatta digitaaliset pelit eivät kuitenkaan olleet vielä syntyneet, kun Caillois'n teos *Les jeux et les hommes* julkaistiin vuonna 1958.

Modernin pelitutkimuksen ja modernien pelien kehitys on tapahtunut osin rinnakkaisina mutta kuitenkin erillisinä kehityskulkuina. Kun ensimmäisiä digitaalisia pelejä ryhdyttiin kehittämään 1960-luvulla ja 1970-luvun alussa, pelitutkimus ei

17 Vrt. Caillois 2012.

18 Caillois 2001.

toiminut tässä työssä vielä keskeisenä herätteenantajana. Esimerkiksi Massachusettsin teknillisellä yliopistolla (MIT) Yhdysvalloissa opiskelijoiden kehittäämä *Spacewar!*-peliohjelma¹⁹ tai Al Alcornin Atarille kehittämä *Pong*²⁰ ammensivat niin aiemmista, tietokoneiden mahdollisuuksia havainnollistavista interaktiivista demonstraatioista,²¹ perinteisistä peleistä ja leikeistä, kuin myös tieteisfiktioita kaltaisesta populaarikulttuurista.

Samoihin aikoihin tieteellistä pelitutkimusta harjoitettiin jo lukuisilla eri tieteenaloilla, joiden löydöksistä suuren osan amerikkalaiset pelaamista ja leikkiä tutkineet Elliott M. Avedon ja Brian Sutton-Smith keräsivät yksiin kansiin toimittamaansa teokseen *The Study of Games* (1971). Tämä paksu teos on jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäinen käsittelee tutkimustietoa pelien historiasta ja alkuperästä, toinen pelien erilaisia käyttö- ja sovelluskohteita ja kolmas osa pelien rakennetta ja funktioita. Vaikka digitaalinen pelikulttuuri oli siis samaan aikaan syntyessä, peleillä tarkoitetaan tämän kokoelmateoksen kehityksessä vielä lähinnä perinteisiä pelejä: onnenpelejä, lautapelejä, korttipelejä, noppapelejä ja urheilupelejä. Avedon ja Sutton-Smith jakavat pelien käyttötarkoitukset viiteen ryhmään: viihdepelaamiseen, pelaamiseen sotilaskoulutuksen osana, yrityspelaamiseen, pelien opetuskäyttöön sekä pelien käyttöön terapiassa ja diagnostiikassa.²² Ajanvietteellisen viihdekäytön vahvana vastinparina esiintyvät tutkimuksen tässä vaiheessa pelien erilaiset välineelliset ja soveltavat käyttötarkoitukset, eikä peleistä taide- tai kulttuurimuotona juurikaan ole vielä mainintoja. Kulttuurinen pelitutkimus tarkoittikin vielä

19 Russell 1962.

20 Alcorn 1972.

21 Tällainen oli esimerkiksi amerikkalaisen fyysikon William Higinbothamin laboratoriovieraita varten toteuttama, analogisen tietokoneen oskilloskoopinäytöllä pelattava yksinkertainen *Tennis for Two* -peli (1958).

22 Avedon & Sutton-Smith 1979.

1970-luvun alussa antropologista, kansantieteistä lähestymistapaa, jossa lähtökohdana on ajatus, että (tyypillisesti ei-länsimaisen) kansan pelejä ja leikkejä tarkastelemalla voidaan oppia hyödyllisiä seikkoja kyseisen kulttuurin historiasta ja ominaispiirteistä.

Vaikka kansatiede ja historiantutkimus ovat olleet keskeisiä voimia modernin pelitutkimuksen kehityksessä, kasvatustiede on se tutkimusala, jolle ensimmäisenä perustettiin pelitutkimukseen keskittyvä tiedelehti. *Simulation & Gaming* on vuodesta 1970 lähtien julkaistu tieteellinen lehti, joka on taustayhdistyksensä (ISAGA: The International Simulation and Gaming Association) tapaan korostetun monitieteinen mutta joka on painoituksiltaan suuntautunut oppimispelien ja -simulaatioiden tutkimukseen. Kirjallisuuden, median, kulttuurin- ja taiteidentutkimuksen sekä populaarikulttuuritutkimuksen traditioista ammentava moderni pelitutkimus on etenkin 2010-luvulla haastanut tämänkin julkaisun uudistamaan pelien kulttuurista luonnetta koskevia taustaoletuksia; uudistuneessa julkaisussa pelien merkitys ei rajoitu oppimispelien tai pelaamalla oppimisen hyötynäkökohtiin.²³

On selvää, että pelit ja pelikulttuurien kenttä ovat tämän teoksen ilmestyessä hyvin erilaisia kuin esimerkiksi 1970-luvun alussa. Audiovisuaalisen median, tieto- ja viestintäteknologian sekä laajemmin ympäröivän kulttuurisen kontekstin muutos on ollut ripeää, ja esimerkiksi digitaalisten pelien pelaaminen koskettaa 2020-luvulla paljon suurempaa joukkoa ihmisiä kuin 1970-luvulla tai vielä 1980-luvullakaan. *Pelaajabarometri 2020* -tutkimus raportoi, että yli 60 prosenttia suomalaisista pelaa jotain digitaalista peliä ainakin kerran kuukaudessa.²⁴ Pelien aihepiirit, lajityypit ja pelaamisen tavat ovat myös monimuotois-

23 Vrt. esim. Crookall & Arai 1995; Kriz ym. 2018.

24 Kinnunen ym. 2020.

tuneet huomattavasti 2000-luvun ensimmäisillä vuosikymmenillä. On ymmärrettävää, että aihepiirin tieteellinen tutkimukseen ei ole voinut pysyä klassisten pelien teemoissa.

Tutkimuksellinen käänne ja modernin pelitutkimuksen nousu ovat tapahtuneet yhden tutkijasukupolven aikana. Vaikka jo 1990-luvulla oli hyvin nähtävissä se populaarikulttuurin kannalta käännteentekevä merkitys, joka etenkin japanilaisilla ja amerikkalaisilla videopeleillä oli ollut yhä selkeämmin 1980-luvulta lähtien, tutkimus ei reagoanut tähän kovinkaan laajasti lähes kahteen vuosikymmeneen. Lukuun ottamatta muutamaa 1980-luvun pioneiritutkimusta, vasta 1990-luvun lopulla pelitutkimuksen alalle alkoi rakentua varsinainen tiedeyhteisö. Aikaisemmat tutkimukset aloittivat kukin vuorollaan pelien tutkimuksen aina uudelleen lähtöpisteestä, ilman tietoisuutta tai vuoropuhelua muun pelitutkimuksen kanssa. Esimerkiksi MIT:n teknologiakorkeakoulussa vuosikymmeniä vaikuttanut psykologi Sherry Turkle julkaisi vuonna 1984 kirjan *The Second Self*, jossa käsitellään ihmisten (etenkin MIT:n opiskelijoiden) psykologisesti ja kulttuurisesti syventyvää tietokonesuhdetta. Videopelien pelikokemukset ja niihin liittyvät merkitykset olivat osa tätä suhdetta.²⁵ Turklen tutkimus ei kuitenkaan vielä synnyttänyt laajempaa ”pelipsykologisen” tutkimuksen aaltoa (esimerkiksi ”kyberpsykologiaan” suuntautuneita tiedelehtiä alettiin perustaa vasta 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa). Oppimispelitutkimuksen alueella puolestaan amerikkalainen organisaatiotutkija Thomas W. Malone oli julkaissut jo vuonna 1980 yksittäisen tutkimuksen videopeleihin liittyvistä vetovomatekijöistä onnistuneen oppimispelin arvioinnin ja suunnittelun kriteereinä.²⁶

25 Turkle 1984.

26 Malone 1980.

Tätä muutosta ja pelitutkimuksen laajenevaa kenttää on tässä yhteydessä hyödyllistä havainnollistaa Suomessa tehtävän pelitutkimuksen tarjoamien esimerkkien kautta.

HERÄÄMINEN KULTTUURISEEN PELITUTKIMUKSEEN

Muun maailman tapaan suomalaisen digitaalisen pelaamisen varhaisvaiheet kietoutuvat erilaisiin kolikoilla toimiviin viihdelaitteisiin. Suomeen ei kuitenkaan missään vaiheessa muodostunut sellaista kukoistavaa videopelihallien kulttuuria kuin monissa muissa maissa.²⁷ Suomalainen lainsäädäntö oli suunniteltu erityisesti rahapelihaittojen kontrolloimiseen, ja Raha-automaattiyhdistys oli saanut yksinoikeuden hallinnoida kaikenlaisia kolikkopelejä. Erilaiset yksinkertaiset elektroniset pelit alkoivat kuitenkin muuttaa pelaamisen todellisuutta myös suomalaisten arjessa 1970-luvun kuluessa, ja 1980-luvulle tultaessa varsinkin Commodore 64:n kaltaisten kotitietokoneiden ympärille oli alkanut syntyä ensimmäisiä aktiivisia digitaalisten pelien harrastajaverkostoja.²⁸

Suomessa ei-digitaalisten pelien ja leikkien kansatieteinen tutkimus muodosti pitkään pelien tutkimuksen valtavirran.²⁹ Digitaalisten pelien tutkimusta alettiin tehdä ja julkaista Suomessa laajamittaisemmin vasta 1990-luvun loppupuolella. Elokuvatutkimuksen *Lähikuva*-lehti julkaisi vuonna 2004 ”Pelit ja pelikulttuurit” -teemanumeron, jonka toimittajat Sonja Kangas ja Tanja Sihvonen viittaavat esipuheessaan kolmeen tutkimussuuntaukseen: Johan Huizingan edustamaan ”ihmiskeskeiseen” traditioon, media-arkeologi Erkki Huhtamon edustamaan ”mediahistorialliseen” tutkimukseen ja uuteen ”pelikeskeiseen” tutkimusotteeseen. Viimeksi mainitussa on kyse ”ludologiasta”,

27 Ks. Suominen tässä kirjassa.

28 Saarikoski 2004.

29 Ks. esim. Laaksonen 1981.



Kuva 2. Kansatieteellistä pelitutkimusta Suomesta. Kansikuva teoksesta Laaksonen, Pekka (toim.) (1981) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

tiukasti pelien omalokista perusluonnetta korostaneesta modernista pelitutkimuksen suuntauksesta, jonka yhtenä ensimmäisenä edustajana pidetään uruguaylaista tutkijaa ja pelisuunnittelijaa Gonzalo Frasca.³⁰

Kulttuurisena tutkimuksena digitaalisten pelien analyysi ja tarkastelu muodostivat niin kansainvälisesti kuin Suomessakin 1990-luvulla vielä sangen hajanaisen kentän. Varhaisia yksittäisiä teoreettisempia artikkeleita alkoi ilmestyä suomeksi vuosikymmenen kuluessa.³¹ Pelitutkijoiden kansainväliset yhteydet alkoivat tiivistyä, ja Suomi oli eturintamassa, kun uuden aallon

30 Frasca 1999; Kangas & Sihvonen 2004.

31 Ks. esim. Sihvonen & Stedt 1993.

pelitutkimusta käynnisteltiin 1990-luvun lopulla. Esimerkiksi Gonzalo Frasca'n teoreettinen avainartikkeli julkaistiin alunperin nimienomaan suomeksi, *Parnasson* erikoisnumerossa vuonna 1999 otsikolla ”Ludologia kohtaa narratologian”. Tämä uraauurtava ja poleeminen artikkeli rakentaa jo otsikkonsa tasolla vastakkainasettelua kertomuskeskeisen (narratologia) ja pelejä simulaation ja dynaamisten järjestelmien näkökulmasta (ludologia) lähestyvän uuden tutkimuksen välille. Samana vuonna julkaistiin myös Aki Järvisen ja Frans Mäyrän toimittama *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*³², joka toi kansainvälisen, digitaalisen taiteen ja populaarikulttuuritutkimuksen sekä kulttuurisen pelitutkimuksen kotimaisen tieteellisen keskustelun kentälle. Tässä kirjassa digitaalisia pelejä ja pelikulttuureja analysoidaan perusteellisimmin kahdessa luvussa: Aki Järvisen johdatus pelikulttuuriin ammentaa erityisesti media-ärkeologisestä tutkimusperinteestä ja laajemmin audiovisuaalisen mediakulttuurin tutkimuksesta, ja Sonja Kangas puolestaan suuntaa katseen tekstipohjaisten MUD-roolipelien³³ merkitykseen verkkopelaamisen kehityksessä. Oma analyysini varhaisesta (pöytä)roolipelikulttuurista ilmestyi muutama vuosi tämän teoksen jälkeen.³⁴

Digitaalisen pelitutkimuksen nousua vuosituhannen vaihteissa vauhdittanut ludologinen lähestymistapa sävytti 2000-luvun alun varhaista kulttuurista pelikulttuuritutkimusta laajemminkin tietynlaisella poleemisella asenteella. Esimerkiksi edellä mainittu Gonzalo Frasca, kulttuurintutkija Markku Eskelinen ja aiemmin esitelty Jesper Juul pyrkivät raivaamaan tilaa uudelle tutkimusalalle (ja samalla myös yliopistolliselle oppiaineelle)

32 Järvinen & Mäyrä 1999.

33 MUD on lyhenne englannin kielen sanoista *multi-user dungeon* eli ”monen käyttäjän luolasto”. Nämä monen käyttäjän tekstipohjaiset pelit välittivät pelimaailman tunnelit, huoneet, vastustajat ja tapahtumat eri tietokonepäätteiden ääressä istuneille pelaajille näytöllä vaihtuvan tekstikuvauksen keinoin, ilman grafiikkaa.

34 Mäyrä 2003.

osin hyvinkin kärkevillä ja provokatiivisilla kirjoituksilla, joissa pelitutkimuksen identiteettiä rakennettiin osoittamalla sen eroja suhteessa erityisesti kerronnan tutkimukseen ja laajemmin pelien tarinankerrontaluonteeseen painottuvaan tutkimukseen. Tämän vaiheen useilla keskeisillä tutkijoilla oli koulutustaustaa nimenomaan kirjallisuustieteen ja tekstuaalisuuden tutkimuksen parissa, mikä selittänee osaltaan kyseistä eronteon tarvetta.

On kuitenkin tärkeää tuoda esille, että jo heti 2000-luvun alussa julkaistiin myös useita puheenvuoroja, joissa kritisoi- tiin tarkkarajaisia pelitutkimuksen rajanvetoja ja peräänkuulu- tettiin esimerkiksi kokeilevan pelisuunnittelun ja akateemisen pelitutkimuksen sekoittumista.³⁵ Voimakkaasti formalistiseen kirjallisuuden- ja taiteentutkimukseen nojaava ludologinen pelitutkimus saa tutkimusalan historian esityksissä usein pal- jon huomiota. Vähemmälle huomiolle jäävät yleensä sellaiset keskeiset kulttuurisen pelitutkimuksen pioneerit, jotka ovat irrottautuneet jyrkistä vastakkainasetteluista. Esimerkiksi pe- litutkijat Torill Mortensen, Mia Consalvo ja T. L. Taylor ovat kukin vuosituhannen vaihteesta lähtien julkaisseet johdonmu- kaisesti kirjoja ja muita tutkimuksia, joissa formaalista pelien analyysia yhdistellään muun muassa etnografian, sosiologian ja elokuva- ja televisiotutkimuksen sekä viestinnän tutkimuksen piirissä käytettyihin käsitteisiin ja tutkimusmenetelmiin.³⁶ Oma oppikirjani *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) painotti pelien merkitysten pohjautuvan formaalisten ja ei-formaalisten piirteiden sekoittumiselle pelikokemuksessa. Tämä merkitsee käytännössä sitä, miten esimerkiksi pelin sään- nöt ja pelimekaniikat sekä toisaalta pelien esittävät ja kertovat ulottuvuudet vaikuttavat erottamattomasti toinen toisiinsa. Kir- jassa korostetaan, että kulttuurinen pelitutkimus perustuu ko-

35 Ks. esimerkiksi Copier 2003.

36 Ks. esimerkiksi Consalvo 2007; Mortensen 2009; Taylor 2006.



konainsäkemykselle, missä huomioidaan niin pelien rakenteet, pelaamisen prosessit, pelaajien kokemukset kuin laajemmat yhteiskunnalliset, taloudelliset ja historialliset kehykset.³⁷

Monitieteisyys on ollut keskeinen piirre myös suomalaisessa pelien tutkimuksessa. Vuosien kuluessa pelitutkimuksen alueelle sijoittuvia tutkimuksia ja opinnäytetöitä on alkanut ilmestyä yhä tiheämmin Suomen yliopistoissa ja eri oppiaineiden piirissä; vuosina 1998–2012 valmistui ja hyväksyttiin yhteensä jo ainakin 35 pelien tutkimukseen keskittyntä väitöskirjaa.³⁸ 2010-luvulta lähtien kotimaisen pelitutkimuksen tutkimusvolyymi ja myös väitöskirjojen julkaisutahti vaikuttaa edelleen vain kasvaneen.

Humanistinen ja taideteoreettinen työ ludologisen pelitutkimuksen parissa on ollut tiiviissä yhteydessä digitaalisen

37 Ks. Mäyrä 2008, 1–12. Laajemman kriittisen tarkastelun pelitutkimuksen vastakkainasetteluista ja niiden akateemisesta ja kulttuurisesta kehyksestä tarjoaa Mäyrä 2020.

38 Sotamaa & Suominen 2013.



Kuva 3. DiGRA 2003: kansainvälisen pelitutkimusyhdistyksen ensimmäinen konferenssi. Konferenssi-illallisella pöytiin jaettiin kertakäyttökameroita, joihin kertyneistä kuvista tässä on näyte. Kollaasi: Frans Mäyrä. Alkuperäinen kuvälähde: <https://digra2003.org/photos>.

taiteen ja kulttuurintutkimuksen kansainväliseen kehitykseen, mistä ovat osoituksena suomalaisten tutkijoiden lukuisat esitykset ja julkaisut vuosituhannen vaihteen tutkimuskonferensseissa.³⁹ Tutkimuksen uuden vaiheen heräämisestä kertooikin paljon juuri konferenssien ja uusien julkaisujen syntyminen. Nämä avaukset kytkeytyivät samaan intensiiviseen teoretisointiin, yhteisen kielen ja tiedeyhteisöllisyyden luomisen aaltoon uuden pelitutkimuksen alueella kuin alan tiedelehtien, esimerkiksi *Game Studiesin* (2001) ja hieman myöhemmin *Games and Culture*n (2006), perustaminenkin. Tampereella vuonna 2002

39 Esimerkiksi ensimmäisessä Digital Arts and Culture (DAC) -sarjan konferenssissa Bergenissä 1998 esitelmöivät suomalaisista pelitutkijoista ja -taiteilijoista Raine Koskimaa, Andy Best, Merja Puustinen, Markku Eskelinen ja Aki Järvinen (ks. <http://cmc.uib.no/dac98/program.htm>).

pidetyn *Computer Games and Digital Cultures* -konferenssin yhteydessä tehtiin aloite kansainvälisen DiGRA-pelitutkimusyhdistyksen (*Digital Games Research Association*) perustamisesta. Yhdistys käynnistyi virallisesti vuotta myöhemmin, jolloin järjestettiin myös yhdistyksen ensimmäinen maailmankonferenssi Hollannin Utrechtissa. DiGRA paikallisosastoinen ja konferenssineen on myöhemmin laajentunut useisiin maanosiin.

MUOTOUTUVA TUTKIMUSKENTTÄ JA UUSI OPPIAINE

Vuosituhaten vaihteessa heränneen kulttuurisen pelitutkimuksen piirissä vallitsi vahva tunne siitä, että pelikulttuurien kehitys ja tutkimustiedon tarve tulisi väistämättä johtamaan uuden, merkittävän oppialan syntymiseen. Esimerkiksi *Game Studies* -tiedelehden päätoimittaja Espen Aarseth kirjoitti julkaisun ensimmäisen numeron esipuheessa siitä, kuinka pelejä olisi kyllä mahdollista tutkia akateemisesti myös muiden, jo vakiintuneiden oppialojen puitteissa, mutta silloin olisi vaarana menettää jotain olennaista pelien taide- ja kulttuurimuodon omaleimaisuudesta.⁴⁰ Esimerkiksi mediatutkimuksen osana pelitutkimus olisi Aarsethin mukaan vaarassa painottaa liikaa pelien visuaaliseen ulkoasuun liittyviä ulottuvuuksia: sitä, miltä pelit näyttävät, eikä sitä, miten ne toimivat ja mitä niiden pelaaminen merkitsee. Oma terminologinen sivujuonteensa liittyä pelitutkimuksen englanninkieliseen nimeen. Humanistisesta ja kulttuurintutkimuksellisesta perinteestä ammentavat tutkijat käyttävät yleensä *game studies* -nimikettä, ja *games research* -nimike puolestaan sisältää esimerkiksi kokeellisen tutkimuksen ja luonnontieteellisen perinteen ulottuvuuksia.

Pelitutkimuksen historiasta löytyvät, eri suuntiin vetävät jännitteet vaikuttavat myös nykyään, ja nykytutkimuksessa

40 Aarseth 2001.

tämä monijakoisuus on havaittavissa jopa aiempaa selvemmin. Siinä missä 1900-luvun alun kansatieteilijä saattoi amerikkalaisen Stewart Culinin tapaan jakaa kaikki pelien ja pelaamisen muodot onnenpelien ja taitopelien kahden väljän pääluokan perusteella,⁴¹ myöhäismodernissa yhteiskunnassa pelit ja pelaaminen ovat huomattavan moniulotteinen ja monimerkityksellinen ilmiö. Tietotekniikka on varsinkin 1970-luvulta lähtien mullistanut pelikulttuureja. Pelien ja pelaamisen olemuksesta pystytään toki sanomaan paljon jo perinteisten lauta-, kortti- ja liikunnallisten pelien avulla, mutta tietokonepelit ovat laajentaneet pelilautoja, pelimerkkejä ja pelisääntöjen teknisiä toteutuksia niin paljon, että esimerkiksi laajan virtuaalisen pelimaailman sisältämät erilaiset paikat, haasteet ja arvoitukset sekä tietokoneen ja toisten pelaajien ohjaamien pelihahmojen väliset rikkaat vuorovaikutusmahdollisuudet ovat monien tutkijoiden mielestä tuottaneet laadullisesti aivan uudenlaisen tutkimuskohteen. Keskustelu pelien mediaerityisyydestä kuitenkin jatkuu. Tässä keskustelussa on paneuduttu esimerkiksi siihen, missä määrin pelien toteuttaminen digitaalisen teknologian ja median avulla lopulta muuttaa itse pelien perusluonnetta tai pelien kokemista taiteen tai kulttuurin tutkimuksen näkökulmista.⁴²

Pelitutkimuksen paikka ja perusluonne ei ole parissa vuosikymmenessä ratkennut tai muuttunut ongelmattomaksi. Pelitutkijoiden koulutustaustaa ja julkaisukanavia analysoitaessa on havaittu molempien olevan hyvin monialaisia ja jatkuvassa muutoksessa.⁴³ Monitieteisyys voi näyttäytyä pelitutkijalle yhtä lailla haasteena kuin mahdollisuutenakin. Espen Aarseth on katsonut, että tutkimuskentällä kamppailee kaksi vastakkaista

41 Culin 1992a; 1992b.

42 Ks. esim. Keogh 2015.

43 Esim. Mäyrä ym. 2013; Melcer ym. 2015.

tapaa suhtautua pelien ja pelaamisen merkityksenantoon ja toimijuuteen: kun sosiologisesti suuntautunut tai muuten etnografisin metodein operoiva pelitutkija pyrkii tekemään empiirisiä havaintoja muiden ihmisten pelikäyttäytymisestä, on humanistisen tutkijan lähtökohtana hänen oma kokemuksensa ja näkemysensä pelistä. Aarseth korostaa näiden tiedonintressien perustavia eroja: empiiriseen aineistoon nojaava tutkimus tähtää yleensä edustavuuteen tai yleistettävyyteen, kun taas humanistisen pelitutkijan lähtökohtana voi olla pelin tarjoamiin merkitystuotannon mahdollisuuksiin liittyvä oivallus. Humanistinen ”tutkijapelaaja” voi erilaisilla toimilla tai strategioilla paljastaa pelin tarjoamista monista mahdollisuuksista yllättäviä, oivaltavia tai muuten kyseisen pelin taideteosluonnetta laajentavia näkökulmia.⁴⁴

Pohjimmiltaan yleistettävyyden ja erityisyyden välinen jännite tiivistyy siinä, miten ”kulttuuri” ymmärretään. Sosiaalitieteisesti orientoituneissa pelikulttuurien tutkimuksen muodoissa tavoitteena on ensisijaisesti kuvata, analysoida ja tulkita ihmisryhmien toimintaa pelaajina ja tätä kautta muodostaa (osin luonnontieteisen tiedonihanteen mukaista) perusteltua ja todistettavissa olevaa kuvaa ”heidän” kulttuuristaan. Esimerkiksi tietyn verkkopelin piiriin syntyneitä alakulttuuria tai vaikkapa ammattimaisten elektronisten urheilijoiden käytänteitä analysoivat tutkimukset kuuluvat selkeimmin tähän pelikulttuuritutkimuksen ryhmään.⁴⁵ Sen sijaan humanistisen pelikulttuurien tutkimuksen lähtökohtana on ymmärrys kulttuurista ensisijaisesti taideteosten ja esteettis-kulttuurisen merkityksenannon alueena. Tämäntyyppisen pelikulttuuritutkimuksen parissa ei siis pääsääntöisesti pyritä vaikkapa todistamaan empiirisesti, että jotkin merkittävät ihmisryhmät

44 Aarseth 2007.

45 Ks. esim. Corneliussen & Rettberg 2008; Taylor 2012.

pelaavat analysoitavaa peliä tutkimuksessa havainnollistetulla tavalla. Sen sijaan tavoitteet ovat pohjimmiltaan taideteoreettiset ja filosofiset: tutkija osoittaa kuinka tarkemmin, herkkäviritteisemmin ja innovatiivisemmin pelejä ja pelaamista on mahdollista ymmärtää, mikäli sovelletaan sellaisia käsitteitä, ajattelumalleja tai käytänteitä, jotka kriittinen ja kulttuurinen pelitutkimus on kyennyt paljastamaan. Kyse ei siis ole ”heidän” merkityksenannostaan, vaan siitä, että tutkijapelaaja omilla analyyseillaan tuottaa uusia näkökulmia ja tulkintoja ja täten laajentaa peleille ja pelaamiselle mahdollisten kulttuuristen merkitysten alaa.

SOVELTAVAA PELITUTKIMUSTA JA KAUPALLISUUDEN LUPAUSTA

Suomessa harjoitetussa pelitutkimuksessa on menestyksellisesti sovellettu molempia edellä kuvattuja kulttuurisen pelitutkimuksen pääsuuntauksia. Lisäksi pelien tutkimuskenttää on jatkuvasti laajennettu, ja useiden eri tutkimustraditioiden edustajat ovat kukin tuoneet mukanaan uusia hedelmällisiä näkökulmia pelien tutkimukseen. Muun muassa oikeustieteen, taloustieteen ja käyttäytymistieteiden kentältä on ammennettu aineksia tutkimuksiin, joissa huomion kohteena on esimerkiksi nykyaikaisissa digitaalisissa peleissä tapahtuva virtuaalilyhydykkeiden myynti ja ostaminen.⁴⁶ Myös suomalainen tutkimus pelaajien motivaatiotekijöistä⁴⁷ tai laajemmin pelillistettyjen palvelujen käytöstä ja vaikuttavuudesta on saanut kansainvälistä huomiota. Nykyinen peleistä tehtävän tutkimuksen kenttä onkin laajentunut varsinaisen pelitutkimuksen ohi ja ulkopuolelle. Pelit, pelillistetyt palvelut ja erilaisissa pelimaailmoissa tapahtuva vuorovaikutus ovat jo niin merkittäviä ilmiöitä, ettei min-

46 Ks. esim. Lehdonvirta & Castronova 2014.

47 Esim. Hamari ym. 2015.

kään modernia kulttuuria ja yhteiskuntaa vakavasti lähestyvän tutkimus- ja oppialan ole varaa jättää pelejä huomiotta.

Vaikka näkökulma rajattaisiinkin tiukemmin varsinaiseen humanistis-sosiaalitieteeseen pelikulttuurien tutkimukseen, on monitieteisyydestä ollut alan kehitykselle selvästi hyötyä.⁴⁸ Varsinkin suomalaisen pelitutkimuksen erityispiirre on ollut esteettisesti ja kulttuuriteoreettisesti orientoituneen pelien ”perustutkimuksen” ja soveltavan tutkimuksen välinen hedelmällinen yhteys. Käytännön taustatekijät liittyvät osin puhtaasti tieteen tekemisen taloudellisiin ja käytännöllisiin edellytyksiin. Suomessa on toisaalta resursoitu yliopistojen omaa perustutkimusta monia länsimaita niukemmin, ja toisaalta painotettu yliopistojen, tutkimuslaitosten ja liike-elämän välistä vuorovaikutusta kilpaillun ulkopuolisen tutkimusrahoituksen alueella.⁴⁹ Varsinkin rinnakkain toteutettu pelien perustutkimus ja liiketaloudelliseen hyödynnettävyyteen tähtäävä tutkimus (erityisesti aikoinaan Tekes-rahoitteinen tutkimus) ovat osaltaan kannustaneet kehittämään menetelmiä ja malleja, jotka ottavat huomioon niin pelien taidemuodon kuin pelaamisen kulttuurien, teknologian ja peliteollisuuden nopean kehityksen.

Tästä yksi käytännön esimerkki on paikkatietoisten mobiilipelien tutkimus Suomessa. Nokian merkittävä asema ja sitä kautta avautunut, erityisesti matkapuhelimiin liittyvälle soveltavalle tutkimukselle suunnattu Tekes-tuki tarjosivat pelitutkijoille merkittäviä mahdollisuuksia mobiililaitteiden ominaisuuksia hyödyntävien pelimuotojen tulevaisuuden tutkimuksessa. Tällä tutkimuksella hahmoteltiin jo 2000-luvun alussa

48 Mäyrä 2009.

49 Ks. esim. *Tieteen tila 2018* -katsaus (Suomen Akatemia 2018). Sandström & Van den Besselaar (2018) ovat tutkimuksessaan analysoineet 18 maan tutkimuksen rahoitusrakenteita ja todenneet, että hyvin voimakas kilpaillun tutkimusrahoituksen osuus vähensi tutkimuksen tuloksellisuutta.

esimerkiksi tulevaisuuden *Pokémon Go*⁵⁰ -tyyppisten pelien teknisiä ja kaupallisia mahdollisuuksia. Toisaalta tutkimuksessa pystyttiin kehittämään myös muun muassa pelien suunnittelu- tutkimuksen ja pelikokemuksien arvioinnin tutkimusmenetelmiä ja luomaan perustaa yleisemmille, pelien ja pelaamisen perusluonnetta koskeville taide- ja kulttuuriteorioille.⁵¹

Hankelähtöisessä tutkimuksessa on ollut kotimaisen pelitutkimuksen kannalta myös omat rajoitteensa. Pitkäjännitteistä tutkimusstrategiaa on ollut vaikea muodostaa tilanteessa, jossa tieteenharjoitus (ja tutkijoiden työsuhteet) ovat käytännössä täysin riippuvaisia muutaman kuukauden tai korkeintaan parin vuoden mittaisesta projektimuotoisesta rahoituksesta. Uusia sovelluskohteita painottava tutkimusrahoitus on myös voinut johtaa poukkoilevaan tutkimukseen, jossa teoreettista perustaa, tutkimusmetodologiaa tai tarkasteltavien ilmiöiden käsitteellistystä ei ehditä tekemään kunnolla, ennen kuin on jo siirrettävä huomio seuraavaan, sovelluskehityksen kannalta kiinnostavaan aihealueeseen.

Toisaalta soveltavat hankkeet ovat edistäneet pelikulttuurien tutkimuksen mahdollisuuksia kerätä tutkimusaineistoja, jotka ovat ajankohtaisia ja kiinni uusissa ja kehittyvissä pelikulttuurisissa ilmiöissä. Kokemussuunnittelun ja pelillistämisen tutkijan Sebastian Deterdingin analyysin mukaan tilanne on vielä pelitutkimuksen kannalta muuttunut 2000-luvun kuluessa.⁵² Kun vuosituhannen vaihteessa pelitutkimusta ei vielä juurikaan hyväksytty muiden tieteenalojen foorumeille, ovat esimerkiksi viestintätutkimus ja tietojenkäsittelytiede perustaneet nyt omien tieteenalojensa piiriin pelien tutkimukselle omistettuja konferensseja, tutkijaverkostoja ja julkaisukanavia. Deterding nimittää tätä pelitutkimuksen ”Pyrrhoksen voitoksi”: nuori

50 Niantic 2016.

51 Mäyrä & Lankoski 2009; Montola ym. 2009.

52 Deterding 2017.

tutkimusala on onnistunut legitimoimaan pelit ja pelikulttuurit tutkimuskohteena, mutta tämän menestyksen käänköpuolena on, että monet vakiintuneet tieteenalat ovat nyt innokkaasti vetämässä omaan piiriinsä suuren osan pelien akateemisesta tutkimuksesta.⁵³ Myönteisesti tulkittuna tilanteessa voi nähdä merkittäviä mahdollisuuksia uudistaa tieteenharjoituksen kenttää useiden eri tiedeyhteisöjen ja oppialojen vahvuuksia hyödyntämällä.

LOPUTON LEIKKI

Suomalaisessa pelitutkimuksessa yksi merkittävä virstanpylväs saavutettiin, kun Suomen Akatemia myönsi tieteen huippuyksikön aseman ja pitkän, kahdeksan vuoden rahoituksen (2018–2025) Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikölle. Se koostuu Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkimusryhmistä. Antiikista periytyvä jännite laajakaariseen, universaaliin ymmärrykseen ja toisaalta tarkasti paikantuvaan ja määriteltävään tietoon tulee toteutumaan väistämättä uudenlaisissa puitteissa 2020-luvun pelitutkimuksessa. Pelien, pelaamisen, pelillistettyjen palvelujen, sovellusten ja leikillisen asennoitumistavan muodostama laajeneva ”ludosfääri” sekä koko pelillistyvä ja leikillistyvä kulttuuri ja yhteiskunta⁵⁴ haastavat tutkijat entistä laajakatseisempaan ja intensiivisempään vuoropuheluun, joka ulottuu syvälle pelien ja tiedon perusolemuksesta koskeviin oletuksiin.⁵⁵ On tutkijoita, joiden mielestä pelit ovat käytännössä niin monimuotoisia ja merkityksenmuodostukseltaan moniulotteisia, että ne edellyttävät ontologisesti ja epistemologisesti vääjäämättömän ”sotkuisia” lähestymistapoja.⁵⁶ Toisaalta joidenkin mielestä pelitutkimuksen on tärkeää tieteenalana säi-

53 Emt.

54 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *ludic society*.

55 Mäyrä 2017; Stenros & Kultima 2018.

56 Bogost 2009.

lyttää perimmäinen kosketuksensa siihen alkuperäiseen iloon, leikillisyyteen ja ”ei-vakavuuteen”, jonka liian vakava ja älyllistävä tieteenharjoitus uhkaa kadottaa.⁵⁷ Kulttuurisella pelitutkimuksella onkin myös oma kulttuurinsa: arvonsa, norminsa, kielensä ja käytänteensä. Niiden uudistamisen ja kehittämisen täytyy tapahtua samalla, kun tutkijat pyrkivät yhä uusin tavoin vastaamaan koko ajan kehittyvien pelien, pelikulttuurien sekä yhteiskunnan leikillisten ja pelillisten ulottuvuuksien esittämiin haasteisiin.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

57 Simon 2017.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

3. PELIT KULTTUURINA JA TAITEENA

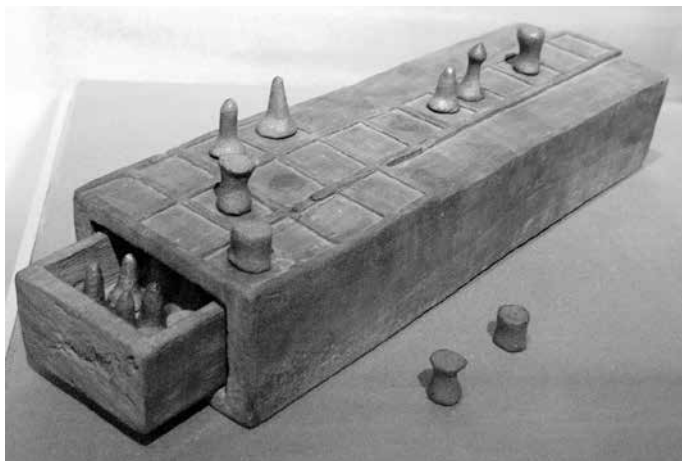
JAAKKO STENROS

Pelit ovat yksi varhaisimmista säilyneistä kulttuurin ilmauksista. Vanhimmat tunnetut pelit ovat arkeologien löytämiä fyysisiä esineitä, lautapelejä. Ne ovat samaa ikäluokkaa kuin kirjoitus ja vanhempia kuin kirjallisuus ja teatteri. Ihmiset ovat pelanneet pelejä pidempään kuin historiaa on kirjoitettu, joskin pelejä varhaisempia työkaluja, maalauksia ja soittimia on toki löytenyt. Vaikka pelit ovat vanhempia kuin elokuva, kirjallisuus ja teatteri, ei niitä ole pidetty samassa arvossa. Laajasti ymmärrettynä pelit toki ovat osa inhimillistä kulttuuria, mutta korkeakulttuuriksi ne on laskettu harvoin. Viime vuosikymmenien aikana pelien kulttuurinen asema on ollut muuttumassa.

Tässä luvussa pohdin pelien suhdetta kulttuuriin ja taiteeseen. Aloitan luvun lyhyellä katsauksella pelien ja kulttuurin pitkään historiaan. Sen jälkeen pohdin pelejä kulttuurina, erityisesti Suomessa, ennen kuin siirryn pohtimaan pelejä korkeakulttuurina. Päätän luvun keskusteluun pelien ja taiteen monista risteämistä: pelitaiteesta, taidepeleistä ja taiteilijoiden peleistä.

PELIEN, LEIKIN JA KULTTUURIN SUHDE

Mehen on varhaisin tunnettu lautapeli. Se on 5 500 vuotta vanha kääremejumanalan mukaan nimetty egyptiläisiin kuolinrituaalei-



Kuva 1. *Senet*-pelilauta ja -nappuloita. Kuva: Anagoria. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senet_anagoria.JPG. Käytetty lisenssillä CC BY 3.0 <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.fi>.

hin jollain tavalla liittynyt peli, jonka sääntöjä ei tunneta. *Senet*, niin ikään Egyptistä, on melkein yhtä vanha, mutta sitä pelattiin tuhansia vuosia ja sen säännöistä on selkeämpi käsitys. Arkeologit ovat löytäneet pelilaudan ja nappuloita sekä kuvia pelaamisesta. Kirjoitettuja sääntöjä sen sijaan ei ole löytynyt. Nykyisen Irakin alueelta löytynyt *Urin kuninkaallinen peli* on ensimmäinen peli, jonka kirjoitetuista säännöistä on tietoa. Se on 4 600 vuotta vanha – tosin säännöt ovat muutama tuhat vuotta tuoreemmat.¹

Pelit, joissa on vähemmän esineistöä kuin lautapeleissä, ovat säilyneet huonommin. Niitäkin toki tunnetaan joitain, erityisesti urheilulajeja. Ensimmäiset olympialaiset² järjestettiin 776 eaa., myyttisen syntytarinansa mukaan Zeuksen kunniaksi.³ To-

1 Crist & Vaturi 2014.

2 Tunnetaan myös nimellä *Olympian kisat*.

3 Esim. Crowther 2007.

dennäköisesti ne kuitenkin kehittyivät *hautajaispeleistä*, jollaisia Homeroksen *Iliaksessakin* kuvataan Patrokloksen kuoleman jälkeen. Hautajaispeleissä kuolleen kunniaksi kilvoiteltiin esimerkiksi painimalla tai vaunuajoilla. Varhaiset urheilukilpailut nivoutuivat kulttuuriin laajemminkin, kuten nykypäivänkin ottelet; klassiset olympialaiset olivat jumalten palvontaa ja oleellisia myös taiteelle. Esimerkiksi kuvanveistäjät esittelivät olympialaisissa töitään.

Nämä varhaiset pelit olivat niin täynnä symboliikkaa ja uskonnollisia merkityksiä, että niiden kutsuminen peleiksi tuntuu nykypäivänä ehkä vähättelyltä. Selvää on, että pelit ovat olleet hyvin tiukasti nivoutuneet kulttuuriin koko ihmiskunnan kirjoitetun historian ajan, niillä on ollut moninaisia merkityksiä ja niitä on harrastettu myös huvittelumielessä. Toki merkitysten – ja tarkkojen sääntöjen – selvittäminen on haaste niin arkeologeille kuin muillekin menneiden aikojen kulttuureja tutkiville.

Vaikka varhaisimmat säilyneet jäljet peleistä ovat 5500 vuotta vanhoja, ei ole mitään syytä olettaa, etteikö pelaamista olisi ollut jo kauan ennen sitä. Rajaa yksinkertaisten pelien ja toisaalta leikkien välille on hankala vetää. On kuitenkin selvää, että jotkin leikkimisen muodot ovat lähes universaaleja: takaa-ajoa, leikkitalpeja ja piilosilla oloa tavataan myös eläinkunnassa,⁴ kun taas palloja löytyy lähes kaikista ihmiskulttuureista.⁵ Lelut erottavatkin ihmisen lähisukulaisistaan; vaikka leikkikaluja käyttävät myös jotkut muut nisäkkäät, vain ihmiset rakentavat niitä.

Leikki on vanhempi ilmiö kuin kieli ja kulttuuri, se on vanhempaa alkuperää kuin ihminen. Kaikki nisäkkäät leikkivät, ja radikaaleimmat eläintutkijat ovat sitä mieltä, että melkein kaikki

4 Burghardt 2005.

5 Hirn 1918.

selkärangalliset leikkivät.⁶ Leikki ei ole siis vain yleisinhimillistä, vaan vielä paljon universaalimpaa. Ajatus siitä, että ihmisen on mahdollista leikkiä vaikkapa koiran kanssa siten, että molemmat osapuolet tunnistavat toiminnan leikiksi, on hyvin arkinen, mutta samaan aikaan pysäyttävä. Leikki on harvoja asioita, joita voimme todella *jakaa* lajirajojen yli. Leikki on alkukantaista, se kumpuaa syvältä. Siinä missä *leikkiä omalla keholla, leikkiä löydettyillä esineillä ja leikkiä muiden lajitovereiden kanssa* löytyy eläinkunnasta laajalti, ovat monimutkaisemmat leikin muodot harvinaisempia; roolileikit ja säännöin määritellyt leikit (eli pelit) ovatkin vain ihmisten aluetta.⁷

Parhaan käsityksemme mukaan leikki on lajien toiminnalle samanlaisessa asemassa kuin mutaatio organismeille; leikissä syntyy uusia toimintatapoja, jotka ovat ajoittain niin huimia, että koko laji hyötyy.⁸ Monet tutkijat ovatkin sitä mieltä, että leikki on luovuuden ja innovaation moottori.⁹ Hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga esitti jo vuonna 1938 ilmestyneessä klassikkoteoksessaan *Leikkivä ihminen* kulttuurin syntyvän leikissä ja leikkien.¹⁰ Huizingan mukaan rituaalit ja runous syntyivät leikkien, samoin filosofia ja tiede, jopa sotimisen säännöt kehittyivät leikissä. Nykypäivän tutkijat eivät aina lähesty leikkiä yhtä maailmoja syleillen kuin Huizinga, mutta yhteyttä luovuuden ja leikin välillä pidetään vahvana.¹¹

Leikki on vapaata ja yllätyksellistä, luovaa ja odottamatonta, mutta myös vaarallista ja holtitonta. Pelit ovat sen sijaan jäsenelty säännöin ja apuvälinein. Pelaaminen on ohjattua ja taltuttua leikkiä. Muita leikkiä ohjaavia ja taltuttavia teknologioita

6 Burghardt 2005.

7 Emt.

8 Burghardt 2005; ks. myös Sutton-Smith 1997.

9 Ks. esim. Nachmanovitch 1990; Bateson & Martin 2013.

10 Huizinga 1984.

11 Esim. Bateson & Martin 2013.

ovat leikkikalut, soittimet, arvoitukset, simulaatiot ja urheiluvälineet. Ne puristavat leikkiä kontrolloidumpaan muottiin. Ne taltuttavat alkukantaisen leikin kulttuurisesti hyväksytyihin ja tunnistettaviin muotoihin – ja jättävät jälkeensä fyysisiä esineitä arkeologien ihmeteltäviksi.¹²

KULTTUURI JA SUOMALAINEN PELIKULTTUURI

Kulttuuri on termi, jonka kanssa on syytä olla tarkkana, koska sille on niin monia määritelmiä. Kun kulttuuri ymmärretään laajasti, se tarkoittaa suuren ihmisjoukon kumuloituvia ja sosialisiaation kautta siirtyviä tietoja, uskomuksia, luomuksia, arvoja ja asenteita, lakeja ja tapoja. Kulttuuria on kaikki se, mikä ei siirry eteenpäin biologian välityksellä vaan sosiaalisesti ihmiseltä toiselle. Se kattaa siis myös kokemukset, hierarkiat, aikakäsitykset, roolit, tilalliset järjestykset, maailmanselitykset, materiaaliset esineet ja ilmaukset.¹³

Kun kulttuuri ajatellaan näin, on selvää, että pelit ja leikit ovat kulttuuria. Ne ovat esineitä ja kokemuksia, jotka suuri joukko jakaa. Samaan aikaan pelit ja leikit myös ilmentävät kulttuuria. Niissä heijastuvat aikakauden arvot ja asenteet, maailmanselitykset ja tilalliset järjestykset.¹⁴

Kun määrittelemme kulttuurin tällä tavoin, on mahdollista puhua jaetusta yleisinhimillisestä kulttuurista tai jostain suppeammasta kulttuuripiiristä, kuten eurooppalaisesta tai suomalaisesta kulttuurista. Pelit ovat olleet läsnä eurooppalaisessa kulttuurissa kaikilla tasoilla. Ne ovat osa sitä kokemusmaailmaa, jota taiteissa on kuvattu, kuten vaikkapa Caravaggion kuuluisassa maalauksessa *Korttihuijarit*. Luonnollisesti pelit ovat läsnä kulttuurissa myös vertauskuvana, jonka kautta maailmaa on ku-

12 Esim. Bläuer ym. 2021.

13 Scott 2015.

14 Ks. Arjoranta tässä kirjassa.

vattu ja tehty ymmärrettäväksi, kuten Ingmar Bergmanin elokuvassa *Seitsemäs sinetti* (1957), jossa pelataan *shakkia* viikatemiiehen kanssa.

Pelit myös tallentavat omaa aikaansa. *Shakin* säännöt vaikiintuivat 1400-luvulla ja ne kuvastavat yhä tuon ajan valtarenkenteita; kuningatar on laudan vahvin nappula. Samaan tapaan voidaan analysoida *hnefataflia*, eli niin sanottua viikinkishakkia, joka kuvaa ajalle tyypillistä puolustuksen ja hyökkäyksen epätasapainoa. Tämän pelin *tablut*-nimisiä versioita arkeologit ovat löytäneet Suomestakin. Emme tosin ole aivan varmoja näistä *tafl*-perheen pelien säännöistä; ne ovat muuttuneet aikojen saatossa, eivätkä ne myöskään ole tallentuneet tarkasti. Paras tietämyksemme näistä peleistä perustuu luonnontutkija Carl Linnaeuksen kirjaamiin muistiinpanoihin, jotka kerättiin ilman jaettua kieltä informanttien kanssa.¹⁵

Pelien ja kulttuurin kiinteästä suhteesta kertoo myös se, että ne ovat usein esillä fiktiivisissä kulttuureissa. Kun kirjoissa tai elokuvissa kuvataan vieraita, fantastisia kulttuureja, on näillä usein omat pelit ja leikkinsä. Joskus pelit ovat pienissä rooleissa, kuten erilaiset *shakin* versiot vaikkapa *Star Trek* -televisiosarjassa¹⁶ ja *Tähtien sota* -elokuvassa¹⁷. Ajoittain ne ovat hyvin keskeisessä roolissa – kuten vaikka *huispaus* J. K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjasarjassa¹⁸ tai *azad* Iain M. Banksin *Pelaajassa*¹⁹ – ja kietoutuvat koko fiktiiviseen kulttuuriin ja sen mytologiaan. Joskus pelaaminen on koko kuvattavan kulttuurin pohja, kuten lukuisissa dystooppisissa murhaleikkielekuvissa *Kymmenennestä uhrista*²⁰ *Nälkäpeleihin*²¹ saakka. Ollakseen us-

15 Ashton 2010; Murray 1913.

16 Roddenberry, Gene 1966–1969.

17 Lucas 1977.

18 Rowling 1998–2008.

19 Banks 1994.

20 Petri 1965.

21 Collins 2008–2010.

kottava ja tunnistettava, fiktiivinenkin kulttuuri tarvitsee siis omat pelinsä.

Millainen on kansallinen, suomalainen pelikulttuuri? Kuinka suomalaisuus ilmenee peleissä? Kysymykset ovat monitahoisia, eikä niihin ole mahdollista antaa yksiselitteisiä vastauksia, sillä ”suomalaisuus” ja ”suomalainen kulttuuri” eivät ole monoliittisia tai homogeenisiä, vaan suomalaisuus on moniäänistä. Tästä huolimatta on näitä kysymyksiä mahdollista lähestyä muutamasta eri näkökulmasta.

Suomalaisten pelaamista on tutkittu *Pelaajabarometrillä* vuodesta 2009 alkaen. Pelaaminen on kulttuurin muoto, joka tavoittaa lähes koko kansan, kun mukaan lasketaan kaikki mahdolliset *Lotosta*²² *jalkapalloon*, *shakista* kännykkäpeleihin ja konsolipeleistä *geokätkentään*²³. Vuoden 2020 *Pelaajabarometrin* mukaan 98,2 % kansasta pelaa jotain edes joskus, ja 88,3 % pelaa kuukausittain.²⁴ Pelaaminen on koko kansan kulttuuria: se tavoittaa kaikki ikäluokat kaupungeista syrjäseuduille. Erot sukupuolten välillä ovat pieniä. Digitaalisia pelejä pelaa 78,7 % väestöstä ainakin ajoittain ja aktiivisia digipelaajia on 63,6 %. Pelejä pelaamattomat ovat siis pieni vähemmistö.

Pelit ovat olleet kansankulttuuria Suomessa pitkään, mutta 2000-luvulla pelit ovat saaneet aiempaa vahvemman sijan kulttuurissa. Erityisesti tämä on näkynyt institutionalisoitumisena: digitaalisista peleistä ja niitä tekevästä yrityksistä esimerkiksi kirjoitetaan jatkuvasti sanomalehdissä, ja usein vieläpä talous-sivuilla. Useita digipeliyrityksiä onkin listautunut pörssiin tai myyty ulkomaalaisille pörssiyhtiöille. Peliteollisuus on normalisoitunut osaksi suomalaista työelämää. Myös peliopetus on vakiintunut niin toiselle asteelle, ammattikorkeakouluihin

22 Veikkaus 1970.

23 Ulmer 2000.

24 Kinnunen ym. 2020.



Kollaasissa seitsemän kuvaa: 1. *Kristitty ja muslimi pelaavat shakkia keskiaikaisessa maalauksessa* (noin 1251–1283, Museu d'Història de Catalunya). 2. *Nuorukainen pelaa shakkia kosijoiden kanssa* (noin 1556–1565, The Smithsonian Institute). 3. Sofonisba Anguissolan maalaus *Shakkiottelu* (tai *Muotokuva taiteilijan sisarista pelaamassa shakkia*) vuodelta 1555 (Muzeum Narodowe w Poznaniu). 4. Ludwig Deuschin maalaus *Shakin pelaajat* vuodelta 1904. 5. *Shakkia kuoleman kanssa* elokuvassa *Seitsemäs sinetti* (1957). 6. Kolmiulotteista shakkia *Star Trek*-televisiosarjassa (jakso "Charlie X", 1966). 7. Netflix-sarjassa *Musta kuningatar* (2020) kuvataan fiktiivisen Beth Harmonin nousua shakkimaailman kärkeen 1950- ja 1960-luvuilla.

3. PELIT KULTTUURINA JA TAITEENA



kuin yliopistoihinkin. Suomessa valmistuu vuosittain noin 350 toimijaa pelialalle; suurin osa heistä on pelien tekijöitä (erikoistumisaloinaan mm. pelisuunnittelu, -teknologia, -bisnes tai -grafiikka), mutta muutamat ovat peliasiantuntijoita, jotka ovat erikoistuneet pelien historiaan, niiden yhteiskunnallisiin sidoksiin ja kulttuurisiin vaikutuksiin sekä pelien tekemisen tutkimukseen. Vuoden 2017 alussa Tampereelle avattiin Suomen pelimuseo, ensimmäinen kansallinen pelimuseo Pohjoismaissa. Pelit ovat myös vakiintuneet kirjastojen tarjontaan, ja pelitaidetta on tallennettu Kansallisgallerian kokoelmaan. Pelien tekijät voivat nykyään saada taiteilija-apurahoja ja vuonna 2019 valittiin ensimmäinen pelisuunnittelija läänintaiteilijaksi. Tästä yhteiskunnan leikillistymis- ja pelillistymiskehityksestä on kirjoitettu laajemminkin.²⁵ Oleellista tässä on huomata, kuinka monille kulttuurin aloille pelit ovat tiensä löytäneet ja kuinka ne ovat vakiinnuttaneet paikkaansa virallisissa instituutioissa.

Ovatko jotkin pelit erityisesti suomalaisia? Onko ”suomalaisuus” erikoisuutta, sitä mitä ei ole muualla, vai onko se yleisyyttä, sitä mikä on täällä yleisintä? Urheilupelien joukossa on Suomessa lukuisia erikoisuuksia, kuten *eukonkanto*,²⁶ *suopotkupallo*²⁷ ja *saappaanheitto*. Suosituimpia lajeja ovat *jalkapallo*, *golf*, *salibandy* ja *jääkiekko*.²⁸ Penkkiurheilijan suosikkeja taas ovat *jääkiekko*, yleisurheilu ja *hiihto*.²⁹ Paikallisia erikoisuuksia ovat *suunnistus* ja *pesäpallo*.³⁰ Molempien juuret ovat sotilastoiminnassa, ensimmäisellä Skandinaviassa, toisella Suomessa. *Suunnistus* on sittemmin levinnyt maailmalle, kun taas

25 Ks. Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

26 Pitkänen 1992.

27 Romppainen 1998.

28 Urheilulajit on listattu viikoittaisen harrastuneisuuden mukaan. Näiden urheilupelien edelle menee monia liikuntamuotoja, jotka eivät ole välttämättä pelejä (kuten kävely, kuntosaliharjoittelu, hiihto ja uinti). Mononen ym. 2019, 18.

29 Sponsor Insight 2020.

30 Pihkala 1920.

pesäpallo on pitkälti pysynyt suomalaisena lajina. Tästä Tahko Pihkalan 1910-luvulla kehittämästä urheilulajista puhutaankin ajoittain suomalaisena kansallispelinä tai kansallisurheiluna, mutta mitään edes puolivirallista äänestystä (kansalliskukka kielo valittiin 1967 Yleisradion radioäänestyksessä), raatia (kansalliskivi graniitin valitsi 1989 asiantuntijaraati) tahi työryhmää ei sen takaa löydy. Perinteisesti urheilulla onkin muita pelejä arvostetumpi paikka suomalaisessa kulttuurissa. Tämä näkyy esimerkiksi *Kansallisbiografiassa*, johon on kerätty suomalaisten merkkihenkilöiden elämäkertoja. Pelintekijöitä on toistaiseksi mukana vain muutamia, mutta urheilijoita löytyy lukuisia.³¹

Suomalaisia pelejä ja leikkejä on ajoittain kerätty arkistoon ja painettu kirjoihin. *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä* lie-nee yksi varhaisimmista.³² Myös lautapeleillä on Suomessa pitkä historia. Matkustelu ja sota olivat lautapelien yleisiä aiheita ennen talvisotaa, mutta sotien jälkeen puolen vuosisadan ajan lautapeleillä oli lasten ajanvietteen aura.³³ Tänä päivänä tunnetuimpia kotimaisia lautapelejä lienevät *Afrikan tähti*³⁴, *Kimble*³⁵ ja *Alias*³⁶.

Myös suomalainen rahapelaaminen on kansainvälisesti tarkasteltuna varsin poikkeuksellista. Historiallisesti pelien laaja saatavuus (esimerkiksi hedelmäpelit ja pajatsoit huoltoasemilla) on ollut laajaa ja rahapelaamista on pidetty hyvän kansalaisuuden osoituksena, sillä voitot menevät hyväntekeväisyyteen. Rahapelaaminen nähtiin aiemmin koko perheen harrastuksena, kun lottoamiseen saattoivat osallistua lapsetkin. Sittenmin

31 SKS päiväamätön.

32 Okkola 1928; ks. myös Hirn 1918; Karilas 1987; Aulio 1985.

33 Kansalliskirjasto 2019.

34 Mannerla 1951.

35 Heljakka 1967.

36 Koivusalo 1989.

ikärajat ovat tiukentuneet ja pelien haittapuolista on puhuttu enemmän.³⁷

Vuonna 2020 Suomen suosituimpia pelejä olivat Veikkauksen rahapelit, tietokoneella pelattavat pasianssit sekä noin 170 vuotta vanha kiinalainen pienillä tiilillä pelattava *Mahjong*, jota pelataan nykyään paljon digitaalisesti. Veikkauksen pelien lisäksi suosituimpien viidentoista pelin joukkoon mahtuu suomalaisista peleistä digitaalinen *Hay Day*³⁸ -maatilapeli.³⁹

PELIT KORKEAKULTTUURINA JA TAITEENA

Pelien ja kulttuurin suhde muuttuu radikaalisti, mikäli määrittelme kulttuurin toisin. Yksi yleinen tapa ajatella ”kulttuuria” on ymmärtää se taiteiden hienoimpina saavutuksina. Tällöin kulttuuri tarkoittaakin korkeakulttuuria. Tämä lähestymistapa on arvottava ja usein myös varsin konservatiivinen: klassinen musiikki ja runous tunnustetaan ja tunnustetaan helpommin korkeakulttuuriksi kuin vaikka sarjakuva ja pelit. Kuuluuko pelien tuntemus sivistykseen? Ovatko pelit oma arvokas ilmaismuotonsa? Ovatko jotkin pelit ihmiskunnan hienoimpia saavutuksia?

Pelit ilmaismuotona ovat nousseet aiempaa vahvempaan asemaan 2000-luvulla. Samaan aikaan pelit on alettu nähdä myös aikuisten ajanvietteenä. Historiallisesti katsoen aikuisten pelaaminen on paluuta normaaliin: 1900-luvun jälkipuolisko oli poikkeuksellinen vaihe, jolloin pelit nähtiin lasten toimintana. Historiallisesti pelit kuuluvat aikuisille. Olemme siis palaamassa normaaliin, kun *Pelaajabarometrinkin* mukaan kaikkien suomalaisten pelaajien keski-ikä on 42 vuotta, mikä on hyvin lähellä väestön keski-ikää.⁴⁰

37 Esim. Matilainen & Raento 2014.

38 Supercell 2012b.

39 Kinnunen ym. 2020.

40 Emt.

Selvästi pelien ymmärtämisestä ja pelilukutaidosta on muodostumassa keskeisiä kansalaistaitoja, ja sisältyväthän pelit jo koulujen opetussuunnitelmiin.⁴¹ Siinä missä populaarikulttuuriviihteet johtivat aiemmin runouteen, kirjallisuuteen tai elokuvaan, on nyt ymmärrettävä viitteet peleihin. Peleillä on kuitenkin julkisessa keskustelussa edelleen alhaisen kulttuurin, populaarikulttuurin, leima. Pelit ovat ”vain” pelejä. Tämä on kuitenkin muuttumassa.

Kun pelit hyväksytään kulttuuriksi ja niiden tuntemus osaksi sivistystä, nousee esille kysymys kaanonista. Mikäli hyväksymme, että jotkut pelit ovat taiteiden hienoimpia saavutuksia, tästä seuraa varsin luontevasti keskustelu siitä, mitkä pelit tarkkaan ottaen ovat ne tärkeimmät. Mitkä ovat ne teokset, jotka kuuluvat yleissivistykseen ja jotka kaikkien – tai ainakin pelien kanssa tekemisissä olevien – tulisi tuntea? Kaanonit ovat aina vallankäytön välineitä, mutta ne myös rakentavat yhteistä kieltä ja pohjaa. Erilaisia parhaiden tai suosituimpien pelien listoja on toki olemassa ja onhan Suomen pelimuseokin rakennettu sadan suomalaisen pelin ympärille, mutta kunnollista konsensusta ei ole muodostunut.⁴²

Arvot ja arvostus ovat kiinnostava kenttä, jolla yhteiskunnan leikillistyminen näkyy. Siihen kietoutuu myös kysymys peleistä taiteena. ”Taide” on sekin hyvin monitahoinen termi. Kysymys siitä mikä on taidetta, on tavallaan kiinni arvoissa (mitä arvostamme niin paljon, että se kelpaa taiteeksi), mutta se on myös formalistinen (mitkä asiat täyttävät taiteelle asetetut muodolliset vaatimukset) ja yhteiskunnallinen (millaiset asiat tunnustetaan taiteeksi taideinstituutioiden parissa) kysymys. Mikä siis on pelien suhde taiteeseen?

41 Meriläinen 2020; Aurava 2018.

42 Pelikaanoneista ks. myös Suominen tässä kirjassa.

TAITEEN JA POPULAARIKULTTUURIN RISTIAALLOKKO

Taiteissa teoksen tekijä on keskeisessä roolissa. Taiteilija, teoksen romantisoitu tekijä, on lähes yhtä merkittävä kuin itse teos. Perinteisesti pelit ovat olleet kansankulttuuria ja ne ovat muovautuneet pitkien aikojen kuluessa, kuten vaikka *shakin* ja pelikorttien pitkät ja monimutkaiset tarinat osoittavat. Tämän seurauksena ne eivät helposti solahda ajatukseen taiteellisesta teoksesta. Nykyään pelit ovat teoksia, joista on vastuussa nimettävissä oleva henkilö tai tiimi. Ensimmäinen peli, jossa pelin tekijä mainitaan, on *A Journey Through Europe*⁴³ vuodelta 1759.⁴⁴ Sen suunnitteli John Jefferys, mutta selkeä tekijän esiin nosto tapahtui vasta vähitellen. 1900-luvulla pelien tekijät jo yleensä tiedetään, ja nykyään uudet pelit ovat yleensä pelisuunnittelijoiden tai tuotekehittäjien teoksia.

Peleistä (erityisesti digitaalisista peleistä) taiteena on 2000-luvulla keskusteltu kiivaasti. Yksi käännekohta oli amerikkalaisen elokuvakriitikko Roger Ebertin lausunto vuonna 2005, jossa hän selkeästi ja yksiselitteisesti argumentoi, että pelit eivät ole taidetta eivätkä voi olla taidetta:

Videopelit edellyttävät luontonsa puolesta pelaajan tekemiä valintoja, mikä on vastakkainen strategia kuin vakavassa elokuvassa ja kirjallisuudessa, jotka vaativat tekijältään kontrollia. Olen valmis uskomaan, että videopelit voivat olla elegantteja, hienovaraisia, hienostuneita, haastavia ja visuaalisesti ihastuttavia. Mutta uskon, että ilmaisumuodon luonne estää sitä siirtymästä käsityötaidon osoituksesta taiteeksi.⁴⁵

43 Jefferys 1759.

44 Livingstone & Wallis 2019.

45 Ebertin (2005) lausunto julkaistiin hänen blogissaan. Kirjoittajan oma käännös.

Ebertin mukaan pelit voivat olla visuaalisesti näyttäviä, mutta ne eivät voi olla suurteoksia, joita voisi verrata kirjallisuuden tai elokuvataiteen merkkiteoksiin. Ebert näki erityisesti osallistumisen ja pelaajien päätöksenteon olevan ristiriidassa tekijän kontrollin⁴⁶ kanssa.

Tämä lausunto aiheutti hyvin paljon närää, ja tavallaan se oli parasta mitä populaarille keskustelulle pelien ja taiteen suhteesta englanninkielisessä maailmassa saattoi tapahtua. Ebertin auktoriteettiasemasta selkeästi esitetty tyrmäys antoi pelien taiteellisuuden kannattajille selkeän kohteen: mahdollisuuden käydä lausunnon kimppuun. Akateeminen keskustelu peleistä taiteena on ollut hiljaisempaa, ja sitä on luonnehtinut ajatus digitaalisten pelien vähittäisestä kasvusta taidemuodoksi.⁴⁷ Keskustelun vähyyttä selittää osittain ehkä se, ettei kovaäänisiä vastaanvittäjiä, pelien taiteellisuuden kiistäjiä, ole ollut.

Juho Kuorikosken populaari *Pelिताiteen manifesti* on avainteos suomalaisessa keskustelussa aiheen ympärillä.⁴⁸ Kirjassaan Kuorikoski esittää, että pelit ovat kahdeksas taiteen muoto. Hän vertaa pelejä seitsemään muuhun taiteeseen (kirjallisuus, elokuva, teatteri, maalaustaide, kuvanveisto, musiikki ja arkkitehtuuri), setvii ilmaisumuotojen rajankäyntiä sekä esittää oman näkemyksensä pelिताiteen ytimestä. Kuorikosken argumentaatio keskittyy digipeliharrastajien suosikkeihin, mutta hän laajentaa manifestinsa koskemaan kaikenlaisia pelejä.

Pelien kentällä ajatus peleistä taiteena on vain vahvistunut viimeisen parinkymmenen vuoden aikana. Samalla tuntuu, että pelien asemointi taiteeksi on vahvasti kiinni legitimointiprosessissa. Taide on arvostettua ja tärkeää, ja jos pelit tunnustetaan taiteeksi, ovat myös pelit arvostettuja ja tärkeitä. Tämä on ym-

46 Tähän viitataan englanninkielisellä käsitteellä *authorial control*.

47 Esim. Smuts 2005; Jenkins 2005; Tavinor 2009.

48 Kuorikoski 2018.

märrettävä, jopa kannatettava, pyrkimys, jossa populaarikulttuuri pyrkii nousemaan arvostuksessa. Usein ajatus kuitenkin pysähtyy tähän. Ajatellaan, että status taiteena ei aseta mitään vaatimuksia peleille. Näin ei kuitenkaan ole: ”taide” ei ole vain leima tai luokka, vaan prosessi. Teosten, jotka luetaan taiteeksi, on kestettävä kriittistä kulttuurista ja yhteiskunnallista tarkastelua. Niin kauan kuin pelit ovat ”vain” pelejä, ne pystyvät piiloutumaan ”vähäpätöisyytensä” taakse.

Pelien sisältöihin, pelikulttuuriin ja pelien tuotanto-olosuhteisiin onkin alettu kiinnittää yhä enemmän huomiota. Esimerkiksi kysymyksiä digitaalisten pelien seksismistä ja misogyniasta eli naisvihasta ei voida enää sivuuttaa. Mediakriitikko Anita Sarkeesianin videosarja *Tropes vs. Women in Video Games*, jossa hän tekee feministisen luennan digitaalisten pelien historiasta, näyttää kuinka videopelit on pääsääntöisesti rakennettu heteromiehille.⁴⁹ Naiset ovat usein vain seksualisoituja koristeita, juonielementtejä tai passiivisia palkintoja miehille. Sarkeesianin videot aiheuttivat paljon keskustelua ja voimakkaan vastareaktion (Sarkeesian itse on ollut häirinnän kohteena jo sarjan joukkorahoituskampanjan avaamisesta lähtien), mutta ne myös muokkasivat tapaa, jolla digitaalisista peleistä keskustellaan.⁵⁰ Samaan tapaan kysymykset militarismista, rasismista, kulttuurisesta omimisesta ja kolonialismista ovat nousseet yhä keskeisemmiksi digitaalisista peleistä puhuttaessa. Myös pelien tuotanto-olosuhteet ja vaikkapa konsolien fyysiset rakennusaineet ja niiden louhinnan etiikka ovat nousseet aiempaa vahvemmin esille.

Tällaiset raskaat yhteiskunnalliset kysymykset ovat ristiriidassa pelien ajoittain tarjoaman eskapismien kanssa. Niinpä monipuolistuva keskustelu ja korkeampi yhteiskunnallinen pai-

49 Sarkeesian 2013–2017.

50 Ks. Friman tässä kirjassa.

noarvo ovat aiheuttaneet selkeän vastareaktion. Pelien halutaan olevan taidetta, ihmiskunnan hienoimpia saavutuksia, mutta niiden pitää myös olla kaiken arvostelun yläpuolella – tai ehkä alapuolella – koska ne ovat ”vain” pelejä.

Pelikulttuurin myllerryksessä ei toki ole kysymys vain peleistä taiteena. Se on vain pieni osa paljon suurempia kysymyksiä: kenelle pelit kuuluvat ja ketkä saavat osallistua peleihin. Pelien levittäytyessä yhteiskunnassa kaikkialle ja koko kansan pelatessa on pelien aktiivisempien harrastajien joukko kokenut olevansa uhattuna.⁵¹

Valtamediassa ei myöskään olla aivan pysytty mukana pelikulttuurin kehityksen kanssa. Puhe peleistä tapahtuu joko toiveiden tai uhkien rekistereissä. Toisaalta pelit tarjoavat isoja menestyviä peliyriksiä, pelillistämisen ja mahdollisuuden hauskaan peliopetukseen. Toisaalta pelien pelätään olevan haitallisia ja vaarallisia, aiheuttaen addiktiota ja koukuttaen lapsia.⁵² Nämä keskustelut ovat toki tärkeitä, mutta kulttuurisesta näkökulmasta ne aiheuttavat lähinnä pettymyksiä. Pelikeskustelun latistaminen hyöty–haitta-akselille on hyvin yksisilmäistä. Pelit ovat vielä kaukana korkeakulttuurin statuksesta; musiikista tai runoudesta ei puhuta vain hyötyjä ja haittoja mitaillen.

Vaikka pelit ja pelintekijät otetaan yhä useammin vakavasti huomioon kulttuurina ja kulttuurityöläisinä, on pelien ympärillä valtavirrassa käytävä keskustelu silti varsin yksiulotteista. Pelejä arvostellaan ja niiden taloudellista merkitystä analysoidaan, mutta pelejä harvoin lähestytään muiden taiteen muotojen tapaan teoksina ja pelien tekijöitä harvoin arvioidaan taiteilijoina.

⁵¹ Esim. Mortensen 2018.

⁵² Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

PELIEN JA TAITEEN HYBRIDIT

Kysymykseen ”Ovatko pelit taidetta?” ei ole odotettavissa yksiselitteistä, lopullista vastausta yhtään sen enempää kuin kysymykseen siitä, mitä taide on. Kun kysymyksen kääntää ympäri, ”Voiko taide ottaa pelin muodon?”, näyttäytyy se jo toisessa valossa. Näiden kysymysten pohtiminen voi olla mielenkiintoista ja filosofisesti hedelmällistäkin, mutta niiden merkitys käytäntöön on suhteellisen pieni. Samaan aikaan, kun keskustelu pelien ja taiteen suhteesta on velloneut yli 15 vuotta, ovat monet taiteilijat, pelisuunnittelijat ja alan harrastajat tehneet pelejä kuin taidetta ja taidetta kuin pelejä, vieneet näitä pelejä esille gallerioihin, saaneet tukea kulttuuri-instituutioilta, etsineet taidehistoriasta ja pelien historiasta esimerkkejä pelitaiteesta ja muutenkin toimineet kuin keskustelu olisi jo ratkennut.

Pelisuunnittelija ja -tutkija John Sharp tarjoaa kirjassaan *Works of Game* hyödyllisen luokittelun, joka auttaa ymmärtämään pelien ja taiteen hybridejä.⁵³ Hän jakaa pelien ja taiteen yhteenliittymien kentän kolmeen osaan. Ensinnäkin on olemassa *pelitaidetta*⁵⁴. Tähän kategoriaan kuuluvat ensisijaisesti taiteen kentälle sijoittuvat teokset, siis taiteilijoiden tekemät teokset, jotka käyttävät materiaalinaan pelejä. Yksinkertaisimmillaan tämä voi olla pelien kuvaamista taiteessa, kuten vaikkapa Vernetin maalaus *Patrokloksen hautajaispelit*⁵⁵, jossa kuvataan vainajan kunniaksi järjestettävää kilvoittelua. Pelin ja taiteen suhde on tätä vahvempi esimerkiksi Tom Stoppardin näytelmässä *Rosencrantz ja Guildenstern ovat kuolleet*⁵⁶, jossa on tenniskentälle sijoittuva *Kysymyksiä*-sanapeli. *Kysymyksissä* käydään keskustelua pelkillä kysymyksillä – osapuoli, joka vastaa muulla kuin kysymyksellä häviää. Myös taideyhteisö

53 Sharp 2015.

54 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *game art*.

55 Vernet 1790.

56 Stoppard 1966.

Fluxus ammensi usein peleistä; Yoko Onon *All White Chess Set*⁵⁷ on aihepiirin klassikko. Teoksessa shakkilauta ja kaikki nappulat ovat valkoisia. Laudan pohjan kaiverrus kehottaa pelaamaan niin pitkään, että pelaaja tietää, mitkä hänen nappulansa ovat.

Pelitaiteessa pelit ovat taiteen materiaalia ja rakennuspali-koita. Pelitaiteen pelejä ei tarvitse pelata – riittää, että niitä voi pohtia. Vaikka teokset olisivatkin vuorovaikutteisia, ovat ne pelattavuudeltaan köykäisiä; katsoja-pelaajan teot ovat vain tapa päästä kiinni viestiin tai sisältöön.⁵⁸ Onon teosta ei tarvitse pelata voidakseen päätellä, että teos käsittelee yhtenäisyyttä ja vastakkainasetteluja. Teoksen pelaaminen – mikäli ei ole poikkeuksellinen muistitaituri – on vaikeaa, lopulta mahdotonta, ja se onkin teoksen ajatuksen ytimessä. Usein pelitaiteessa luodaankin pelejä, jotka ovat tarkoituksella rikki, ja tämä pelikelvottomuus onkin jutun juju. Vaikka pelitaide hyödyntää pelien historiaa ja traditioita materiaalinaan, se kiinnittyy ennen kaikkea taiteen historiaan ja instituutioihin.

Sharpin toinen kategoria on *taidepelit*⁵⁹. Tähän ryhmään kuuluvat sellaiset pelien perinteestä kumpuavat teokset, jotka ovat taiteellisesti, kulttuurillisesti tai yhteiskunnallisesti kunnianhimoisia. Brenda Romeron *Train*⁶⁰ on lautapeli, jossa kuljetetaan keltaisia nappuloita junilla pääteasemalle mahdollisimman tehokkaasti. Pelin lopussa toiminta kehystyy uudelleen, kun määränpääksi nimetään Auschwitz, Dachau tai muu keskitysleiri.⁶¹ Anna Anthropy'n *dys4ia*⁶² on omaelämäkerrallinen digitaalinen peli, joka kuvaa transsukupuolisuutta. Tor Kjetil Edlandin ja Hanne Grasmon *Just a Little Lovin'*⁶³ on pohjois-

57 Ono 1966.

58 Leino 2013a; 2013b.

59 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *art games*.

60 Romero 2009.

61 Brathwaite & Sharp 2010.

62 Anthropy 2012a.

63 Edland & Grasmø 2011.



Kuva 3. *Patroloksen hautajaispelit*. Antoine Charles Horace Vernetin maalaus vuodelta 1790. Valokuva David Moran. <https://flic.kr/p/4Y3aC5>. Käytetty lisenssillä CC BY-SA 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.fi>.

mainen larppi, joka kuvaa AIDSin saapumista New Yorkin homopiireihin 1980-luvun alkupuolella.

Taidepelit ovat selkeästi pelejä, ja ne ammentavat pelien historiasta ja traditioista. Niissä on olennaista sellaisten aiheiden ja teemojen käsittely, jotka perinteisesti mielletään enemmän kirjallisuuteen tai teatteriin kuuluvaksi. Taidepelien suhde peleihin on samankaltainen kuin taide-elokuvan suhde valtavirtaan. Taidepelit eivät ole välttämättä missään suhteessa nykytaiteen kenttään.

Sharpin kolmas kategoria on *taitelijoiden pelit*⁶⁴. Nämä ovat todellisia taiteen ja pelien hybridejä, jotka ovat dialogissa molempien traditioiden kanssa. Ne ovat myös selvästi harvinaisimpia. Esimerkistä käy vaikka Brody Condonin *To Prove Her Zeal One Woman Ate Mud*⁶⁵, viisipäiväinen larppia hyödyntävä 50-luvun amerikkalaisia kultteja tutkiva performanssi ja sen pohjalta syntynyt videoteos. Myös kesken jäänyt kriittisesti australialaisia maahanmuuttajien vastaanottokeskuksia mallintava *Half Life*

64 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *artist's games*.

65 Condon 2012.

-modi *Escape from Woomera*⁶⁶ on kiinnostava tässä kontekstissa, samoin kuin Mary Flanaganin [*giantJoystick*]⁶⁷ installaatio, jossa Atarin klassikkopelikonsolilla pelataan ihmistä suuremmalla ohjaimella.

Erityisesti tässä kolmannessa kategoriassa päästään hyödyntämään pelien vahvuuksia. Taiteen näkökulmasta peleillä on annettavaa erityisesti osallistumiseen ja kanssaluomiseen liittyvissä kysymyksissä: tekijän ja kokijan rajapinnan hämärtäminen on peleissä helpompaa. Pelien muoto järjestelminä, säännöt, valta ja yhdessä toimiminen avaavat kiinnostavia uusia esteettisiä näkymiä. Myös digitaaliset tilat, transmediaalisuus ja pelaamisen tuottama visuaalinen pinta ovat kiinnostaneet taiteilijoita.⁶⁸ Pelien näkökulmasta tämä kolmas kategoria on vaippauttava erityisesti yleisön odotusten muuttuessa taiteen kontekstissa. Se myös mahdollistaa teeman, aiheen tai mekaniikan kokonaisvaltaisen käsittelyn kenties muita taidemuotoja henkilökohtaisemmalla tavalla.

Sharpin jaottelu on käytännöllinen, mutta se on myös kiinni tietystä ajallisesta hetkestä. Jaottelu olettaa, että pelien ja taiteen kentät ovat selkeästi erotettavissa, ja niiden välistä hybridisaatiota on tapahtumassa vasta vähitellen. Mikäli pelit nähdään tulevaisuudessa nykyistä vahvemmin taiteena, tai mikäli tällainen ristipölytys muodostuu hyvin tavanomaiseksi, ei jaottelu ole enää yhtä hyödyllinen. Jaottelu alleviivaakin käytännössä sitä perusasiaa, että kulttuurisena ilmiönä ja sosiaalisena konstruktiona pelit ovat liikkuva maali. Tämän hetken selitysmallit voivat vanhentua, mikäli ilmiö tai kulttuurinen ymmärrys siitä muuttuvat.

66 EFW Project Team 2004.

67 Flanagan 2006.

68 Transmediaalisuudesta ks. Väisälö & Koskimaa tässä kirjassa.

SUOMALAINEN PELITAIDE

Myös Suomessa tehdään pelitaidetta, taidepelejä ja taiteilijoiden pelejä. Taiteen ja pelien hybridejä on alettu nähdä 2010-luvulla yhä enemmän. Suomen Kulttuurirahasto, Koneen säätiö ja Taiteen edistämiskeskus ovat tukeneet peleihin liittyviä taideprojekteja. Perinteisesti taidepelejä on tuettu huonommin kuin selkeästi taiteen traditioista nousevia pelitaideprojekteja, mutta tilanne on muuttumassa.

Pelitaiteesta käy esimerkkinä *Survivor*⁶⁹. Se on Reija Meriläisen teos, joka käsittelee sosiaalisia jännitteitä, valtarakenteita ja syrjintää digitaaliseen peliin mallinnetun *Selviytyjät*-tosi-tv-formaatin kautta. Se oli esillä nykytaidetta esittelevässä ARS17-näyttelyssä Kiasmassa Helsingissä ja on ensimmäinen digitaalinen peli, joka on otettu Kansallisgallerian kokoelmaan. Meriläiselle myönnettiin vuonna 2019 Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksen AVEK-palkinto.

*Lydia*⁷⁰ on tietokoneella pelattava pohjalainen seikkailupeli, joka on todentuntuinen ja surumielinen kuvaus alkoholiperheessä kasvamisesta. Peli on saanut erittäin myönteisen vastaanoton niin pelaajien kuin valtavirtamediankin parissa. *Lydian* tekivät Juho Kuorikoski, Henri Tervapuro, Juhana Lehtiniemi ja Jussi Loukiainen, ja se on selkeästi Sharpin jaottelun mukaan taidepeli.

*My Summer Car*⁷¹ on yhden miehen, Johannes Rojolan, tekemä äärimmäisen tarkka simulaatio peltoauton virittelystä suomalaisella maaseudulla vuonna 1995. Peli on erittäin vaikea, ja se kuvaa tiukan aiherajauksensa kautta yhtä samanaikaisesti henkilökohtaista ja jaettua kokemusta tavalla, joka on resonoinut pelaajien keskuudessa ympäri maailmaa. *My Summer Car*

69 Meriläinen 2017.

70 Kuorikoski ym. 2016.

71 Rojola 2016.

on Sharpin jaottelun mukaan taidepeli, mutta ehkä sitä olisi kuitenkin hedelmällisempi tarkastella digipelien ITE-taiteena⁷².

Kun tarkastelua laajennetaan digitaalisten pelien ulkopuolelle, löytyy teoksia kuten *Halat hisar – Piiritystila*⁷³. Se on kansainvälisesti tunnettu palestiinalais-suomalainen larppi, joka tarkasteli Palestiinan miehitystä Suomeen siirrettynä. Larppi käsitteli paitsi miehitystä myös nationalismia, itsemääräämisoikeutta, vastarinnan rajoja, ylpeyttä ja median luomia kuvia todellisuudesta. Sen ensimmäisen version suunnittelivat ja toteuttivat Fatima AbdulKarim, Faris Arouri, Kaisa Kangas, Riad Mustafa, Juhana Pettersson, Maria Pettersson ja Mohamad Rabah. Myös tämä teos on selkeimmin ymmärrettävissä taidepelinä.

Taiteilijoiden pelejä on nähty Suomessa harvemmin. Myös tasa-arvoiset yhteistyöhankkeet taiteilijoiden ja pelintekijöiden välillä ovat toistaiseksi olleet harvinaisia.

Vaikka taiteen ja pelien hybridit ovat yleistyneet 2010-luvulla, ei se tarkoita, etteikö myös kiinnostavia varhaisempia teoksia löytyisi. Keskeinen kotimainen pioneeri alalla on ollut Marita Liulia. 1990-luvulla Liulia teki useita kiinnostavia teoksia, jotka nykyään voidaan laskea pelitaiteen kategoriaan, mutta joita ei aina kutsuttu peleiksi. *Jackpot*⁷⁴, galleriaesitteen mukaan ”vuorovaikutteinen, tietokoneavusteinen videoteos”, ammensi muotonsa hedelmäpelistä ja se toteutettiin tietokonepelinä. Se oli esillä galleriassa kolmella ruudulla ja näitä kontrolloivalla kosketusnäytöllä. Liulia julkaisi myös kolme CD-ROM-teosta, *Maire*⁷⁵, *Ambitious Bitch*⁷⁶ ja *Son of a Bitch*⁷⁷, joissa oli enenevässä

72 ”ITE-taide” tarkoittaa taidetta, jonka tekijöinä ovat taidekoulutuksen ja -instituutioiden ulkopuoliset tekijät, nk. nykykansantaidetta; ks. Haveri 2010.

73 Abdulkarim ym. 2013.

74 Liulia 1991.

75 Liulia 1993.

76 Liulia 1996.

77 Liulia 1999.



Kuva 4. Kuva suomalais-palestiinalaisen *Halat hisar – Piiritystila* -larpin ensimmäisestä pelatuksesta vuodelta 2013. Kuva: Tuomas Puikkonen.

määrin viitteitä tietokonepelien ilmaisuun. Pelit ovat olleet materiaalia Liulialle myöhemminkin. 2000-luvun alussa hän työsti oman versionsa tarot-korteista pitkässä projektissa, johon kuului muun muassa kännykkäpeli, korttipakka, näyttelyitä, kirja ja verkkopeli.⁷⁸

Taidepelejä tai pelitaidetta arvostavia palkintoja ei Suomessa ole jaettu. Muutaman vuoden ajan 2000-luvun alussa jaettiin digitaiteen palkintoa Prix Möbius Nordica, joka arvosti myös pelillisyyttä. Pelialan palkinnot eivät myöskään keskity taiteelliseen sisältöön. Nähtäväksi jää, onko Meriläisen AVEK-palkinto merkki, että tämä mediataiteen palkinto tulee huomioimaan pelejä jatkossa nykyistä vahvemmin.

Mikäli pelien asema korkeakulttuurina vahvistuu ja pelien ja taiteen yhteenkietoutuminen etenee, on sillä monia vaiku-

⁷⁸ Sivonen 2017.

tuksia. Kumpikaan osapuoli ei selviä tästä muuttumattomana. Pelien on kestettävä kriittinen tarkastelu, jolle taide altistetaan. Samaan aikaan taiteen olemuksen on laajennuttava: taiteeseen on nykyistä vahvemmin hyväksyttävä pelaaja-katsojan osallistuminen teokseen eli tekijyyden murros, jota esimerkiksi elokuvakriitikko Ebert ei voinut hyväksyä. Lähentymisen tulisi heijastua myös koulutukseen. Tällä hetkellä Suomessa ei juuri opeteta taidehistoriaa tuleville pelintekijöille. Myöskään taideopetuksen piirissä ei analysoida ja kritisoida pelejä samalla tavalla kuin perinteisempiä taideteoksia. Ylipäätään taideopetuksen puolella puhutaan varsin vähän peleistä, ja varsinkin pelien historia rajautuu tarkastelun ulkopuolelle. Kiinnostus pelejä kohtaan on kuitenkin kasvamassa taideopetuksen puolella erityisesti digitaalisuuteen ja osallistavuuteen liittyen.

KOHTI MONIPUOLISEMPAA PELIKENTTÄÄ

Kun lähestymme pelejä taiteena ja ilmaisumuotona, aukeaa uusia tutkimuslinjoja ja syvällisiä kysymyksiä. On esimerkiksi mieltävä niiden estetiikkaa: mikä on se tapa, jolla pelit ovat kauniita? Peleillä on monia yhteneväisyyksiä muiden ilmaisumuotojen kanssa, kuten visuaalisuus, musiikki ja tarinallisuus, mutta mikä on se juuri peleille ominainen tapa ilmaista asioita? Onko visuaalisesti huima peli pelitaidetta, vai kuuluuko se kuvataiteen puolelle? Perinteisemmälle taidekäsitykselle haastavat pelien säännöt ja pelaajien osallistumiset ainakin ovat keskeisiä pelien elementtejä. Mutta mitä muuta me voimme vielä löytää? Pelilisen kokemuksen estetiikan ymmärtämisessä on vielä työtä.⁷⁹

On myös muistettava, että vaikka jotkin pelit ovat taidetta, kaikki eivät ole – eivätkä niiden tekijät tai pelaajat välttämättä haluaakaan niiden tulevan luetuksi taiteena. Alhainen status

79 Ks. Stenros & MacDonald 2020.

”vain” pelinä toimii ajoittain myös pelien hyväksi; peleissä ja leikeissä saa joskus tehtyä ja sanottua enemmän, koska niitä ei oteta niin vakavasti. Rinnastus populaariin elokuvaan ja taide-elokuvaan on jälleen paikallaan.

Toisaalta taidepelien sijoittaminen omaan karsinaansa, erilleen muista peleistä, on sekin ratkaisuna epätydyttävä. Kiinnostavampaa kuin pohtia ovatko pelit taidetta, on miettiä, mitä näkymiä avautuu, kun lähestymme pelejä taiteena. Tämä toki on juuri sellainen asia, joka aiheuttaa kuohuntaa pelikulttuurissa. Toisaalta pelitaiteen tarkastelu pelinä on samaan tapaan kiinnostavaa. Usein taiteen kontekstiin ensisijaisesti asemoituva teos näyttää aika heppoiselta, kun sitä arvioidaan pelien kriteerein.

Jos nykyinen trendi jatkuu, on meillä tulevaisuudessa yhä enemmän erilaisia peli- ja leikkivälineitä, pelaajakulttuureja, peleihin liittyviä keskusteluja ja pelien sovelluksia. Kenttä ei ole yksinkertaistumassa, vaan muuttumassa yhä monimuotoisemmaksi.

4. PELINTEKEMISEN KULTTUURIT

OLLI SOTAMAA

Digitaalisten pelien ympärille kasvanut teollisuus on viime vuosina saavuttanut reilusti yli sadan miljardin euron vuosittaisen liikevaihdon ja on siten nopeimmin tällä vuosituhanella kasvaneet globaali kulttuuriteollisuuden ala. Myös Suomessa pelien kehittämiseen ja mainostamiseen käytettävät rahasummat ovat kasvaneet vauhdilla 2010-luvulla. Kysymys ei kuitenkaan ole yksin rahasta, vaan jopa olennaisemmin siitä, että pelit ja pelinkehitys vaikuttavat nykyisin laajasti tapaamme ymmärtää vapaa-ajan ja työn uusia muotoja ja näiden keskinäistä yhteenkietoutumista. Tästä syystä on tärkeää pyrkiä ymmärtämään pelien taustalla vaikuttavia tuotannollisia ja taloudellisia mekanismeja ja niiden vuorovaikutusta pelikulttuurien kanssa.

Suomessa digitaaliset pelit on nostettu elimelliseksi osaksi kansallista itseymmärrystä ja maailmalle kerrottavaa tarinaa 2000-luvun Suomesta. On siis perusteltua tarkastella, miten suomalainen peliteollisuus muotoutuu globaalien ja paikallisten kehityslinjojen vuorovaikutuksessa.¹ Pelit eivät koskaan synny tyhjiössä: vaikka pelialan suuret trendit ovat sinällään varsin samanlaisia maanosasta toiseen, alueelliset seikat lainsäädännöstä

¹ Kerr & Cawley 2012.

ja rahoituksesta toimialan yhteistyöverkostoihin ja työkuultuuriin vaikuttavat siihen, millaisia pelejä tietyssä paikassa tiettyinä aikana syntyy.

Esittelen tässä luvussa peliteollisuuteen ja pelinkehitykseen liittyvää viimeaikaista tutkimusta. Pysin myös avaamaan suomalaisen peliteollisuuden arkipäivää ja sen mahdollista kulttuurista erityisyyttä. Luvun keskeisenä kiinnostuksen aiheena ovat pelintekemisen kulttuurit. Fokus on digitaalisissa peleissä, vaikka ne eivät toki ole ainoita pelejä, jotka ovat relevantteja tuotannon tutkimuksen näkökulmasta. Lisäksi tarkastelun kohteena on ensisijaisesti ammattimainen pelinkehitys. Tutkimusote on kauttaaltaan kontekstualisoiva niin, että huomio on yksittäisten pelien, studioiden tai tuotantovälineiden sijaan laajemmissa kulttuuris-yhteiskunnallisissa kehityskuluissa, joiden myötä nykyiset pelintekemisen välineet ja puitteet ovat muotoutuneet. Hyödynnän luvussa esimerkinomaisesti suomalaisten pelinkehittäjien haastatteluja, jotka on tehty vuosina 2011–2017.

Huomion kohdistaminen nimenomaan suomalaiseen digipeliteollisuuteen on perusteltua useammastakin syystä. Perinteisesti peliteollisuuden tarkastelu on usein kohdistunut Pohjois-Amerikan ja Japanin kaltaisiin alueisiin, joissa pelituotanto on voinut luottaa laajojen kotimarkkinoiden tukeen.² Suomen kaltainen pieni maa, joka on myös maantieteellisesti kaukana pelialan kansainvälisistä keskuksista, tarjoaa kiinnostavan vaihtoehdoisen näkökulman pelintekemisen tutkimukseen. Samaan aikaan suomalaiset pelistudiot ovat onnistuneet tuottamaan *Angry Birds*³ ja *Clash of Clans*⁴ kaltaisia globaalisti tunnettuja hittipelejä, ja sitä kautta paikalliseen teollisuuteen on kohdistunut huomattavasti kansainvälistä huomiota. Tätä taustaa vas-

2 Herz 1997; Poole 2000; Izushi & Aoyama 2006.

3 Rovio Entertainment 2009.

4 Supercell 2012a.

ten suomalaisten pelintekemisen kulttuurien tarkastelu tuottaa tuloksia, joilla on antinsa niin pelitutkimuksen kentälle kuin laajemmin luovia toimialoja ja työn uusia muotoja koskevaan tutkimukseen.

Luku etenee siten, että ensin avaan teoreettisia lähtökohtia. Huomion keskiössä ovat pelituotannon tutkimuksen paikka pelitutkimuksen kentällä sekä sen kytkennät muihin tutkimusalueisiin ja -traditioihin. Tekstissä avaan myös, millaista kulttuurikäsitystä pelintekemisen tarkastelu kulttuurina edellyttää. Pelejä ei tarkastella vain niiden sisäisten ominaisuuksien kautta, vaan ensisijaisesti suhteessa laajempiin yhteiskunnallisiin ja taloudellisiin konteksteihin. Tämän jälkeen tarkastelen digitaalisten pelien ympärille kasvaneen teollisuuden muotoutumista ja sen mahdollisia kansallisia erityispiirteitä. Ensin erittelen aiheiston perusteella työ- ja studiokulttuurin muotoja. Sitten siirryn tekemään havaintoja leikin ja työn rajapinnasta ja miettimään, miten pelaaminen muuttuu, kun siitä tulee osa työtä. Luvin lopuksi pohdin, mitä annettavaa tällä empiirisellä tarkastelulla on suhteessa aiempaan aihepiiriä koskevaan tutkimukseen ja mitä pelitutkimus ylipäättään hyötyy siitä, että pelinkehitystä ja peliteollisuutta tarkastellaan kulttuurisesta näkökulmasta.

PELINTEKEMINEN KULTTUURINA

Peliteollisuus ja pelinkehitys ovat usein esillä, kun pelejä käsitellään julkisuudessa. Samaan aikaan pelitutkimuksen kentän yleishahmotukset ovat usein nostaneet keskeisiksi tutkimusalueiksi pelit teksteinä ja systeeminä, pelaamisen aktiviteettina ja kokemuksena sekä laajemmat pelikulttuuriset kontekstit.⁵ Nuoren tutkimusalan määrittelykamppailuissa pelien tekeminen, suunnittelu ja tuotanto ovat usein jääneet varsin marginaaliseen

⁵ Mäyrä 2008; Björk 2008.

rooliin.⁶ Siinä missä yleisluontoisia pelisuunnitteluoppaita ja prototyyppien suunnitteluun ja testaukseen perustuvien hankkeiden tuloksia on vuosien mittaan ilmestynyt mittava lista, pelintekemisen arkipäiväiset käytännöt ovat edelleen jääneet varsin vähälle huomiolle.

Peliteollisuuden ja -tuotannon tutkimus ammentaa useista eri traditioista ja tieteenaloista, ja siksi on vaikea nimetä yhtä alkupistettä tälle tutkimusalueelle. Varhaisista digitaalisiin peleihin keskittyvistä kirjanmittaisista yleisesityksistä on syytä mainita ainakin Stephen Klinen, Nick Dyer-Withefordin ja Greig de Peuterin *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*⁷ ja Aphra Kerrin *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*⁸. Nämä tutkimukset hyödyntävät muun muassa mediatutkimusta, sosiologiaa, kulttuuriteollisuuden analyysia ja poliittista taloustiedettä pyrkien kontekstualisoimaan löydöksiä ajankohtaiseen yhteiskuntateoriaan. Kirjoittajat ovat sittemmin syventäneet ja laajentaneet tarkasteluaan myöhemmissä teoksissaan.⁹ Artikkelikokoelmat ovat puolestaan suunnanneet akateemista kiinnostusta esimerkiksi pelintekemistä alueellisesti määrittäviin seikkoihin.¹⁰ Yksittäiset tutkijat ovat löytäneet innoitusta muun muassa tieteen ja teknologian tutkimuksesta¹¹, poliittisesta taloustieteestä¹² ja suunnitteluntutkimuksesta¹³.

Käsillä oleva luku on saanut vaikutteita useista edellä mainituista tutkimuksista. Tämän tekstin erityispiirteenä on se, että ensisijainen huomio kiinnitetään nimenomaan pelintekemisen kulttuureihin. Kulttuuri on käsitteenä moninainen, mutta sen

6 Kultima 2018.

7 Kline ym. 2003.

8 Kerr 2006.

9 Dyer-Witheford & de Peuter 2009; Kerr 2017.

10 Ks. esim. Zackariasson & Wilson 2012; Fung 2017.

11 O'Donnell 2014.

12 Nieborg 2011.

13 Kultima 2018.

käyttö pelitutkimuksen parissa on useimmiten keskittynyt pelien olemukseen, niiden pelaamiseen ja näitä kahta ympäröiviin pelaajakulttuureihin. Jos kuitenkin ajatellaan, että hyödyllinen kulttuurin määritelmä sisältää symbolisten merkitysten muodostamisen lisäksi myös niiden materiaalisen tuotannon ja kehitysprosessit,¹⁴ joudutaan ottamaan vakavasti ne eri vaiheet ja kontekstit, joissa pelit saavat merkityksensä. Jos halutaan ymmärtää pelejä ja merkityksenmuodostusta, ei ole perusteltua tarkastella vain pelaajien kulttuureja, vaan on syytä ottaa huomioon myös erilaiset suunnittelun ja tuotannon kulttuurit.¹⁵ Siinä missä sellaiset kulttuurintutkimuksen keskeiset teemat kuten ilmaisu, identiteetti, yhteisö ja kulttuurinen pääoma ovat olleet hyödyllisiä pelaajakulttuurien analyysissa, tulisi niiden tarkastelu ulottaa myös pelintekemisen piiriin.

On selvää, että pelinkehittämisen tarkastelu kulttuurina edellyttää erityistä näkemystä kulttuurista. Omarajaisen kentän sijaan kulttuuri liittyy moninaisesti toimintoihin ja käytäntöihin. ”Korkeakulttuurin” sijaan kysymys on arkipäiväisistä merkityksenmuodostuksen käytänteistä. Pelejä ei tarkastella vain omalakisena *kulttuurina*, vaan nimenomaan *kulttuurissa*, elimellisenä osana erilaisia kulttuurisia konteksteja ja historiallis-yhteiskunnallisia kehityskulkuja.¹⁶ Jos tätä näkökulmaa sovelletaan pelituotannon tutkimukseen, tarkastelu ei rajaudu vain pelien tekemiseen liittyvien alakulttuuristen käytänteiden tai studiokulttuurien jäljittämiseen, vaan se myös edellyttää edellä mainittujen asettamista laajempaan kulttuurisen tuotannon kehykseen.¹⁷

Kontekstuaalisen tutkimusotteen omaksuminen tarkoittaa sitä, että kohdetta tutkitaan sen laajemmissa kehyksissä. Yksittäisten pelien sijaan huomio kiinnittyy niitä ympäröiviin käy-

14 Crawford & Rutter 2006.

15 Sotamaa 2009b.

16 Shaw 2010.

17 Johnson 2014.

täntöihin, konventioihin ja perinteisiin sekä niihin olosuhteisiin ja ympäristöihin, joissa pelit saavat alkunsa ja merkityksensä. Tutkimuksen tavoitteeksi asettuu nimenomaan sen kontekstin kokoaminen, jossa yksittäinen ilmiö tulee ymmärrettäväksi. Tämän luvun kohdalla se tarkoittaa muun muassa sitä, että yksittäisen pelintekijän käytännöt ja tavat hahmottaa niitä puheen tasolla kytketään globaalin peliteollisuuden laajempiin trendeihin, luovan työn olosuhteita koskevaan keskusteluun ja paikallisen pelinkehitysyhteisön erityispiirteisiin. Kuten media-tuotantoa eri näkökulmista tutkineet Miranda Banks, Bridget Conor ja Vicki Mayer muistuttavat, kulttuurinen lähestymistapa mahdollistaa tarkastelun, jossa sekä yksilöiden toimijuus että sitä määrittelevät sosiaaliset olosuhteet tulevat näkyviksi.¹⁸ Sen sijaan, että tyydyttäisiin toistamaan jäykkiä kahtiajakoja esimerkiksi luovuuden ja sitä rajoittavien tekijöiden välisestä konfliktista, voidaan keskittyä jäljittämään pelintekijöiden arkipäiväisiä käytäntöjä ja merkityksenantoja.

SUOMALAISESTA PELINKEHITYKSESTÄ

2010-luvun aikana suomalaisen peliteollisuuden vuosittainen liikevaihto kasvoi noin sadasta miljoonasta eurosta yli kahteen miljardiin euroon.¹⁹ Samaan aikaan on syytä muistaa, että suomalaisen peliteollisuuden maailmanvalloitus ei ole syntynyt silmänräpäyksessä, vaan itse asiassa kehitys on vienyt vuosikymmeniä. Vaikka ensimmäiset suomalaiset tietokonepelit syntyivät jo 1950-luvulla,²⁰ varhaisia kaupallisia pelejä alkoi hyljälleen ilmestyä vasta 1970–1980-lukujen taitteesta eteenpäin.²¹ Tästä kesti vielä suhteellisen pitkään ennen kuin ensimmäiset suomalaiset pelistudiot näkivät päivänvalon 1990-luvulla.

18 Banks ym. 2015.

19 Neogames 2019.

20 Saarikoski & Suominen 2009.

21 Reunanen & Pärssinen 2014.

Aiemmissa peliteollisuuden historiallisia vaiheita koskevissa tutkimuksissa on esitetty, että paikallisen pelialan kehitys on sidoksissa niihin luoviin ja taidollisiin resursseihin, joita kulloinkin on saatavissa läheisiltä toimialoilta. Vertailevaa tutkimusta pelialan kehityksestä tehneet Hiro Izushi ja Yoko Ayoama ovat osoittaneet, että siinä missä varhainen japanilainen peliteollisuus ammensi pelihalleista, leluista, kuluttajaelektroniikasta, sarjakuvista ja animaatioelokuvista, pohjoisamerikkalainen peliteollisuus rakentui ensisijaisesti pelihallien ja henkilökohtaisten tietokoneiden ympärille. Brittiläinen peliteollisuus puolestaan syntyi pitkälti ruohonjuuritason harrastajien ja itseopineiden koodaajien parissa.²² Näin kansalliset pelintekemisen kulttuurit ovat lähtökohtaisesti sidoksissa paikalliseen elinkeinorakenteeseen ja toimialahistoriaan.

Suomalaisen pelialan alkuvaiheet muistuttavat siinä mielessä Brittein saarten vastaavia, että tietokonepelit olivat ensisijaisesti harrastajien tekemiä. Pelintekemiselle läheiset toimialat niin teknologiakehityksen kuin media- ja kulttuuriteollisuuden puolella olivat pieniä ja keskittyneet omiin erityisalueisiinsa. Samaan aikaan pelien kulttuurinen status oli matala, joten rahoituksen hankkiminen ja mahdollisten osajien rekrytointi oli haastavaa. Kuten historian tutkijat Petri Saarikoski ja Jaakko Suominen ovat osoittaneet, erilaisilla tietotekniikan alakulttuureilla ja harrastajien keskinäisellä verkostoitumisella oli huomattava merkitys peliteollisuuden synnylle.²³ Erityisesti multimediaohjelmoinnin ja harrastajien tuottamien tietokonedemojen ympärille syntynyt demoskene-ilmio mainitaan usein keskeisenä vaikuttajana. Demojen teossa vaadittu kyky kehittää innovatiivisia ratkaisuja varsin rajoitetussa teknologisessä kehityksessä soveltui suhteellisen

22 Izushi & Ayoama 2006.

23 Saarikoski & Suominen 2009.

hyvin peliohjelmoinnin pohjaksi. Toisaalta on hyvä muistaa, että harrastuskulttuurien toimintatavat voivat poiketa paljonkin ammattimaisista työn organisoinnin malleista. Vaikka monella 1990-luvun pelintekijällä oli yhteytensä demoskeneen, on demoskenen vaikutusta peliteollisuuteen usein myös yksinkertaistettu ja idealisoitu.²⁴

Globaalin peliteollisuuden viimeaikaista muutosta on usein hahmotettu siirtymänä konsoli- ja PC-vetoisista suurtuotannoista²⁵ ketterämpiin tuotantoihin, jonka ovat mahdollistaneet uudet jakelukanavat, mobiilialustat ja laajasti saatavilla olevat pelinkehitystyökälyt. Voidaan ajatella, että suomalainen peliteollisuus on osin tietämättään valmistautunut tähän muutokseen jo pidemmän aikaa. Globaalissa mittakaavassa Suomi on suhteellisen pieni maa, joka ei ole koskaan voinut rakentaa laajojen sisämarkkinoiden varaan. Tämä on tarkoittanut yhtäältä sitä, että yritykset ovat keskimäärin olleet varsin pieniä ja toisaalta sitä, että kunnianhimoisimmat peliprojektit on jo varhain suunnattu suoraan kansainvälisille markkinoille.²⁶ *Max Paynen, Alan Waken, Quantum Breakin* ja *Controlin*²⁷ kaltaisia menestyneitä PC- ja konsolipelejä luoneen Remedy Entertainmentin lisäksi Suomessa ei käytännössä ole ollut pelistudioita, jotka olisivat pitkäkestoisesti tähdänneet suurtuotantoihin tuoreimmille konsolialustoille. Suurelle osalle nykyisistä studioista ensisijainen kehitysalusta on löytynyt mobiililaitteista.

Mobiilipeleihin keskittymisen syytä voidaan jäljittää ainakin vuosituhaten vaihteeseen. Matkapuhelinyhtiö Nokian nousun myötä Suomi kasvoi nopeasti yhdeksi informaatio- ja kommunikaatioteknologian kärkimaista maailmassa. Nokian menestykseen vaikuttivat osaltaan valtiovallan myötäsukaiset

24 Saarikoski & Suominen 2009; Tyni & Sotamaa 2014; Jørgensen ym. 2017.

25 Näistä käytetään pelialalla ilmaisua ”AAA-pelit”.

26 Sotamaa 2020.

27 Remedy Entertainment 2001; 2010; 2016; 2019.

tukitoimet: kansallista tutkimus- ja kehitysrahoitusta kasvatettiin, telekommunikaation perusinfrastruktuuriin satsattiin ja korkeakoulutusta suunnattiin IT-alaa hyödyttävään suuntaan. Nokian merkitys teknologiayritysten toimintaympäristölle oli mittava: se muun muassa toimi globaalisti esikuvana monille pienemmille yrityksille, ajoi kansallisen innovaatiojärjestelmän luomista, tuotti mittavat verotulot ja takasi tasaisen tarpeen korkeasti koulutetulle väestölle.²⁸

Nokian vaikutukset pelialaan olivat myös suurempia. Jo vuosituhatien vaihteessa muutama suomalainen yritys kehitti mobiilipelejä. Matopeli *Snake*²⁹ oli ilmestynyt ensimmäisiin Nokian puhelimiin pari vuotta aiemmin, ja nyt yritys saarnasi mobiilin internetin ilosanomaa. Mittavimmat riskirahoitukset keränneet varhaiset mobiilipeliyritykset eivät koskaan onnistuneet luomaan tasaista tulovirtaa, ja IT-kuplan puhkeamisen myötä pääomasijoittajat kaikkosivat suomalaisten pelifirmojen ympäriltä. Tässä toimintaympäristössä mobiilipelit tarjosivat elämänlangan monille tekijöille, sillä niiden kohdalla tuotantokustannukset pysyivät hallittavassa mittakaavassa.³⁰ Samaan aikaan Nokia kehitti jo omaa N-Gage-pelipuhelintaan ja tarjosi suhteellisen hyvin resursoituja ja rahoitettuja hankkeita paikallisille peliyrityksille. N-Gage, joka julkaistiin vuonna 2003, ei koskaan muodostunut odotetuksi menetykseksi. Vaikka Nokia käytti huomattavasti rahaa käsikonsolin markkinointiin, se ei koskaan löytänyt yleisöään. Nokian muutaman vuoden seikkailu peliteollisuudessa vaikutti kuitenkin alan asenneilmastoon ja osoitti, että mobiilipelit kannattaa ottaa vakavasti. Monille pelintekijöille ja yrityksille tämä vaihe näyttäytyi mahdollisuutena oppia uusia taitoja ja löytää uusi suunta.

28 Ali-Yrkkö & Hermans 2004.

29 Armanto 1997.

30 Kuorikoski 2014, 141.

Polku vuosituhatosen vaihteen varhaisista mobiilipeleistä 2010-luvun menestystarinoihin on tietenkin kaikkea muuta kuin suoraviivainen. On kuitenkin huomion arvoista, miten monet alan avainhenkilöt keräsivät kokemuksia mobiilipelien kehityksestä jo vuosia ennen kuin mobiilipelaaminen siirtyi pelikulttuurin valtavirtaan. Tämä käy selkeästi esiin oheisesta *Pelit*-lehden jutusta vuodelta 2005 (kuva 1). Juttu kertoo vuonna 1999 perustetusta mobiilipeliyhtiöstä Sumeasta, joka myöhemmin myytiin yhdysvaltalaiselle Digital Chocolate -yhtiölle. Kuvasta voimme tunnistaa Ilkka Paanasen, joka on nykyään Supercellin toimitusjohtaja, Jami Laesin, joka toimi aikanaan muun muassa Rovion varatoimitusjohtajana sekä Petri Ikosen, joka on pitkään ollut Electronic Arts Finlandin luova johtaja. Tämä esimerkki kertoo siitä, miten pelituotannon verkostot ovat alueellisesti painottuneita ja miten suomalainen mobiilipeliosaaminen oli jo hyvissä kantimissa, kun nykyiset digitaalisen jakelun kanavat ja mobiilipelialustat alkoivat muotoutua.

Suomalaisia ammattimaisen pelintekemisen muotoja ovat siis ensinnäkin määrittäneet harrastuskulttuurien ja harrastajien verkostoitumisen keskeinen vaikutus. Tuore esimerkki tästä ovat nopeasti suosiotaan kasvattaneet pelijamit, joihin sekä harrastajat että ammattilaiset kerääntyvät tekemään pelejä esimerkiksi yhden viikonlopun ajaksi.³¹ Toisaalta merkitystä on ollut myös informaatioteknologian kehitykselle suotuisalla asennepäristöllä, jota ovat muokanneet muun muassa kansallinen innovaatiopolitiikka, alan korkea koulutustaso ja Nokian suorat ja epäsuorat vaikutukset. Konkreettinen osoitus valtiovallan suotuisasta suhtautumisesta pelialaan ovat kansallisen teknologian kehittämiskeskus Tekesin (vuodesta 2018 lähtien Business Finland) kautta kanavoitunut tutkimus- ja kehitys-

31 Kultima ym. 2016.



SUMEAN LOGIIKKA

Suomen suurin pelitalo ei ole suinkaan Remedy Entertainment tai Dugbear, vaan 80 henkeä Helsingin-konttorissaan työllistävä Sumea.



SCARLOTTI'S WAR

Mafia Warren suuri gangstersota jatkou Digital Chocolaten Scarlotti's Warsina.

Wuonna 1999 perustettu Sumea on kehittänyt vuosittain uusia tykkäpelejä yhdessä maailman johtavien mobiilipelaajien kanssa. Laadukas pelituotanto ja ainutkäs suhteittomuus avasi Sumealle ovia isoihin laukuihin. Muutamaa vuodessa firma on saavuttanut Vodafone, O2:n, Orange ja AT&T Wirelesin kaltaisia kansainvälisiä tilauksia. Suomen liiketoiminta kasvoi ahtaasti hirttä vauhtia.

Kaupan myötä Sumea ryhtyi aktiivisesti etsimään lisääntynyttä kumppaneita. Sähköiset viikotit amerikkalaisen Digital Chocolate, johon Sumea fraanoitiin heinäkuussa 2004. Vuosittainen Digital Chocolate henkeäyryy mikä suuruusmaahan mainit perustajansa Trip Hawkinsin. Hän on todellinen pelialan arvokas, joka oli 1980-luvulla perustamassa Electronic Artsia.

Hawkinsin ammattitaito Sumeaan liittyy mobiilialan tausta. Hawkinsin oli määrittänyt vierailu Suomessa ennen Sumean suuria levytyksiä. Suurien hämmästyksiä Hawkins ei saanut sovittuna aikaa pelata. Kun moista ei näkynyt, samallaist pöytävalet pelata hiere kymmen.

Hawkinsin peissaosa kerti seurataun arvoon jalkou hän liittyy Sumean ala-alaan. Sehti, että hänen kotensa oli ollut avoimissa. Niitä ei kehitty, oli Sumean toimintatapa, joka jouti zittivapana kiertämään Hawkinsin vierästä ja suhteellaisa jalkouun avoimissa mobiilipelaajia. Hawkinsin omalla yllä, eikä ripiäsi vaikuttanut mikään muuosa Digital Chocolate, älläs.

Sadan käynnin yhtäällä

Sumean ei mykään Digital Chocolatein Suomeen-tykään toimintatapaan Eikka Paananen mukaan peliaut arvostus peliaut arvostus on suhteellaisa enemmän kuin suuntaa teknolo-



Eikka Paananen johtaa Sumeaan ei mykään Digital Chocolatein Suomeen-tykään.



Trip Hawkins.

Hän kaivaa esille mielikuvansa tästä, jossa EweQawin puolen miljoonan peliautun tilojensa kalpene Habbo Hotelin kaloin majoitun ja Yhosen Instanssiherhailajien 30 miljoonan peliautun omalla.

Mobiilitutkimuksen mukaan kymmenen prosenttia maailman 1,7 miljardista mobiilikäyttäjistä on ladonun pelin kumppaloita. Suomessa olon moni kokonansa kukaan on valtaa kukaan. Ewekko ärtyn, että Paananen on alan talle-vaatun on huomautun.

Alalla on valta onnet ongelman, eikä tekniikka ole niistä vähäisiä. Finnekkalais käynnin kukaan valtelevat karavankou on jalkou piltavain graafille ja pelioasuviteille. Digital Chocolatein jalkousta peliautun suuruus se kertain onat vauksi atakin peliautun eri omakalle. Pelit ovat tavonkin niistä 90% peliautun peruslajissaan suualla kuin suuruutta kiltavain muokkamykän jalkousta.

Näytöjään suuruus onat kertyä kumppaloita jalkousta. Markkinoilla on yli 200 pelikyttöön soveltaa lera-puhelinta, joista hittoimien ja soveltaa ennen valilla on noin 45 suuruutta talleon. Digital Chocolate ei sen-tilän yllä tuottaa peliautun joka-alle mobiili-



Tuottaja Jami Law on monen Sumea-työn taustavertajia.



Petri Ronen kuuluu Digital Chocolatein harvoin yhtävaikkeen pelisuuruusryhmiin.

sellä kapulalle, vaan "ainoastaan" noin sadalla työllistämällä.

"Käynnin kiertäytyä laata kukaan kaavan perasta", Digital Chocolatein tuottaja Jami Law luomasta.

Nopeissa syleissä

Valko Digital Chocolate on pelimäki Sumen oloissa arvostuksen suuri, sillä tuottajan peliautun suurimman talleonast, 2-6 kuukauden jalkousta onnetun peliautun saamaa valmiiksi yllävaikkeen kumppaloita tykään. Digital Chocolatein peliautun on organisoitu pieniksi ryhmiksi, jotka siirtyä peliautun kumppaloita suuruus onat mukaa, kun kumppaloita suuruutta tervataan. Tällä tavoin firma pystyy tuottamaan joutavasti suuria peliautun kumppaloita.

Mobiilialan kumppaloita on vieläkin laajasti ohjelmistovetoista toimintaa. Ohjelmistojen jälkeen suuruus onnetun ryhmien firmen työllistämisen muokkavain graafille, valtaa vauksiin piltaviteille onat on jalkousta peliautun. Tervapöytä peliautun talleon Digital Chocolatein on vain muutama. Tällä heista, Petri Ronen, suuri talleon vauksi on kumppaloita, ällä hänen ohjelmis-

Peit 6-7/2005 **38**

Kuva 1. Pelit-lehden juttu vuodelta 2005 havainnollistaa varhain syntyneitä verkostoja ja osaamista nykypäivän suomalaisen mobiilipelaajan taustalla. Skannaus Pelit-lehden numerosta 6-7/2005, 38.

rahoitukset, joista kymmenet pelialan yritykset ovat päässeet nauttimaan.³²

TYÖKULTTUURI PELIALALLA

Luovan työn on todettu sisältävän samaan aikaan etuoikeutettuja elementtejä ja arkipäiväistä kamppailua olemassaolon edellytyksistä.³³ Peliteollisuus on usein näyttäytynyt eräänlaisena uuden työn koelaboratoriona, jota ovat luonnehtineet muun muassa matalat hierarkiat, joustavat työajat, rennot työympäristöt ja työn ja vapaa-ajan rajojen liudentuminen.³⁴ Samaan aikaan peliteollisuus on monelle eräänlainen intohimoala, johon on hakeuduttu harrastuneisuuden kautta. Sosiologi Graeme Kirkpatrickin mukaan työntekijöiden intohimoinen sitoutuminen peleihin voi myös kääntyä heitä vastaan, kun aletaan neuvotella työoloista ja -ehdoista.³⁵

Kansainvälisen pelinkehittäjien kattojärjestö IGDA:n työtyyväisyyttä kartoittanut kysely vuodelta 2018 paljastaa, että pitkät työpäivät ja korvauksettomat ylityöt ovat varsin yleisiä globaalissa mittakaavassa.³⁶ Siinä missä noin puolet kyselyn vastaajista työskenteli 40–44 tuntia viikossa, kaikkiaan 28 % työskenteli vielä enemmän. Yksi kymmenestä vastaajasta ilmoitti tekevänsä säännöllisesti yli 50 tuntia töitä viikossa. Yli puolet vastaajista ilmoitti, että ainakin joskus heidän työnsä sisältää niin sanottuja *crunch*-jaksoja. Näiden usein pelihankkeiden loppuvaiheeseen liittyvien rakenteellisten ylityöjaksojen aikana yli 80 % vastaajista ilmoitti työskentelevänsä yli 50 tuntia viikossa. Kun työntekijät tekivät pitempää päivää, vain 18 % ilmoitti saavansa näistä tunteista ylityökorvauksen. Enem-

32 Sotamaa ym. 2019.

33 Banks ym. 2015.

34 Kline ym. 2003, 199.

35 Kirkpatrick 2013, 108.

36 IGDA 2018.

män kuin joka kolmas ei saanut suoritetusta ylityöstä mitään korvausta.

Suomessa ei ole tehty vastaavia laajamittaisia toimialakyselyitä, mutta opinnäytteiden perusteella tiedämme kuitenkin jotain asiasta. Tuomas Roinisen (n=56) IGDA:n aikaisemman kyselyn rakennetta noudatellut pro gradu -tutkimus vihjaa, että suomalaisten pelintekijöiden tilanne ei välttämättä eroa kovin radikaalisti kansainvälisistä keskiarvoista.³⁷ Tosin keskimääräiset viikkotunnit ovat jonkin verran maltillisemmalla tasolla, ja rakenteellinen crunch-ylityö ei ole yhtä yleistä. Tämä on linjassa suomalaisen työkuiltuurin kanssa: siinä missä noin 13 % OECD-maiden työntekijöistä tekevät huomattavan pitkiä keskimääräisiä työviikkoja (50 tuntia tai enemmän), Suomessa vastaava osuus on alle 4 %.³⁸ Riikka Nahkamäen opinnäytteen (n=82) mukaan työskentely pelialalla näyttätyy usein vaativana ja hektisenä, mutta samaan aikaan suomalaisten pelinkehittäjien työhyvinvointi näyttätisi olevan varsin korkealla tasolla.³⁹

Yhdysvaltalaisiin pelistudioihin keskittyneessä tutkimuksessaan John Vanderhoef ja Michael Curtin totesivat, että vaikka crunch-jaksojen negatiivinen vaikutus pelintekijöiden terveyteen ja moraalisiin tunnetaan laajasti, harva studio pystyy täysin välttämään rakenteellista ylityötä.⁴⁰ Suomalainen työkuiltuuri vaikuttatisi tässä suhteessa olevan jossain määrin toisenlainen. Vaikka pitkät päivät ovat varmasti suurimmalle osalle alalla pidempään olleille tuttuja, useilla menestyneillä studioilla on julkaillausuttu pyrkimys välttää rakenteellista ylityötä. Keskeisten tutkimusteemojen havainnollistamiseksi olen poiminut tähän ja seuraavaan alalukuun muutamia esimerkkejä tutkimushaastatteluista. Seuraavassa katkelmassa nousee esiin, miten työajan

37 Roininen 2013.

38 OECD 2017.

39 Nahkamäki 2015.

40 Vanderhoef & Curtin 2015, 203.

hallinta on kyllä mahdollista, vaikka siitä osalle pitää välillä vähän muistuttaa.

Kun projektit on aikataulutettu niin et tehtäviä on järkevät määrät, niin pystyy aika huolettomin mielin viiden aikaan pistään toimiston oven kiinni ja meneen kotiin. [– –] Ekassa projektissa pojat yritti pitää crunchia, mut niille sanottiin ettei tääl oo tekemistä, [naurahtaen] menkää kotiin nukkuun. [– –] Kyl mä oon kuullu nää kaikki, mä kutsun niitä Talvisota-tarinoiks, missä jengi kertoo montaks viikkoo ne on nukkunu toimiston lattialla ja näin. Ymmärrän et sitä koetetaan saada sellaseks sankaritarians, mut oikeestihan se on sitä et joku siellä ei osaa aikatauluttaa, ja sit ne viel henkseleitä paukuttelee että kattokaa kuinka huonoja me ollaan täs, niin on se vähän hassua.

(Pelisuunnittelija, nainen, 29 v.)

Vaikka laadullisten teemahaastattelujen pohjalta ei voikaan sanoa mitään tarkkaa keskimääräisistä työajoista tai ylitöiden yleisyydestä, on silmiinpistävää, miten moni kertoi työskentelevänsä 37,5 tuntia viikossa. Tämä on siis alan sopimusten mukainen vakiotyöaika, joka lukee useimman täyttää työpäivää tekevän pelintekijän työsopimuksessa. Start-up-yrityksille perustajien viikoittaiset työajat voivat olla varsin pitkiä, mutta samaan aikaan näyttäisi siltä, että Suomessa on mahdollista tehdä pelinkehitystä myös varsin perinteisellä yhdeksästä viiteen -aikataululla. Tämä toki edellyttää yritykseltä tiettyä taloudellista vakautta sekä tietoisia päätöksiä studion johdolta. Lisäksi on huomion arvoista, että riittävä vakauden saavuttaminen saattaa edellyttää yrityksen etenemistä tiettyyn elinkaaren vaiheeseen:

Meil oli pari projektia jotka meni sillee että niihin piti tuoda ylitöitä. Se oli siinä alkukasvukipujen aikaan, kun ei ollu vielä saatu

tätä studio kasaan. Mutta nyten on ollu pitkän aikaa ettei oo oikeestaan tarvinnu tehdä ylitöitä, silleen, kunnolla. Siis vapaaehtoisesti jotkut tekee täällä näin, -- maanantaina tehdään yhteksään ja sitte perjantaina lähetään vähän aikasemmin.

(Studion johtaja, mies, 38 v.)

Aikataulujen suunnittelu ja työajat ovat myös sidoksissa viimeaikaisiin muutoksiin pelialan tuotantoverkostoissa. Kuten jo edellä kävi ilmi, suurin osa suomalaisista pelistudioista keskittyy mobiilipeleihin. Historiallisesti rakenteellinen ylityö pelialalla on ollut usein sidoksissa julkaisijakeskeiseen tuotantomalliin, jossa julkaisija on ennakkorahoittanut tuotantoja ja tätä kautta pitkälti asettanut aikataulun peliprojekteille. Mobiilipelit julkaistaan lähinnä digitaalisten sovelluskauppojen (Applen App Store, Google Play jne.) kautta, ja tässä mallissa julkaisijan rooli on merkittävästi pienempi. Näin ulkoa tuleva paine toistuviin ylityöjaksoihin on keskimäärin pienempi kuin julkaisijan ohjatessa tuotantoprosessia. Tästä vihjaa myös se, että viimeaikaisen tutkimuksen valossa deadlinet eivät näyttäisi synnyttävän pelinkehittäjille ensisijaisesti kauhua ja väsymystä, vaan pikemminkin ne toimivat omistautumisen säätelyn välineinä.⁴¹ Aikataulutuksen painopisteen siirtyminen selkeämmin studion omalle kontolle ei toki täysin poista vaativampien jaksojen olemassaoloa, ja näidenkin kohdalla työmäärä voi vaihdella työtehtävien mukaan.

Yksittäisen pelintekijän työmäärään vaikuttavat siis muun muassa laajemmat yhteiskunnalliset säädökset, studion sisäinen kulttuuri, tekijän elämänvaihe, työtehtävä sekä muut tuotantoverkoston toimijat. Lisäksi työmotivaatioon ja tekemisen tapaan vaikuttaa myös se, että pelit ovat monelle tekijälle jo

41 Soronen ym. 2020.

ammattiuraa edeltävien vaiheiden intohimo ja kokonaisvaltainen elämäntapa. Seuraavassa tarkastelen pelien pelaamista osana työtä ja sen vaikutusta pelintekijöiden itseymmärrykseen.

PELAAMINEN OSANA TYÖTÄ

Kirjassaan *Computer Games as Social Imaginary* Graeme Kirkpatrick tarkastelee pelinkehittäjien työtä tyyppiesimerkinä uudesta järjestyksestä, johon nykymuotoista kapitalismia monialaisesti tutkineet sosiologit Luc Boltanski ja Eve Chiapello aiemmin viittasivat teeseillään kapitalismin hengestä ja ”virtaviivaistetusta yksilöstä”.⁴² Tämän luennan mukaan digitaalisten teknologioiden ja uusliberalististen taloudellisten periaatteiden liitto on saattanut työntekijät aiempaa epävarmempaan tilanteeseen, jossa työ näyttäytyy eräänlaisena seikkailuna. Jäykät teolliset tuotantomallit ovat tehneet tilaa joustavammille organisoitumisen muodoille, joissa työntekijät itse ottavat kasvavassa määrin vastuuta oman työnsä hallinnasta. Määräaikaisuuden ja epävarmuuden rinnalla työ – osin paradoksaalisesti – näyttäytyy autonomisempana, vetovoimaisempana ja joiltain osin myös leikkisempänä.

Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford ja Greig de Peuter kirjoittivat kriittisen mediatutkimuksen näkökulmasta jo 2000-luvun alussa siitä, miten peliteollisuus hyödyntää aktiivisesti retoriikkaa, jolla työ saadaan näyttämään lähinnä leikiltä ja hauskanpidolta ja kuinka tämän varjolla oikeutetaan myös epäterveitä käytäntöjä.⁴³ On siis perusteltua suhtautua kriittisesti tällaiseen tarkoitushakuiseen työ leikkinä -retoriikkaan. Samaan aikaan pelaaminen eri muodoissaan on erottamaton osa pelinkehittäjien arkea. Perinteisesti valtaosa pelinkehittäjistä on suhtautu-

42 Kirkpatrick 2013; Boltanski & Chiapello 2005.

43 Kline ym. 2003.

nut peleihin intohimolla, joka ylittää viileän ammatillisen kiinnostuksen. Toisin sanoen pelejä ovat yleensä kehittäneet ihmiset, jotka ovat kasvaneet pelien ympäröiminä ja pelaavat itse paljon. Luoville aloille tyypillisesti työ ja vapaa-aika tuppavaat sekoittumaan, kun pelit ovat enemmän kuin työ.

Ylipäätään pyrkimykset leikkilisen ja hauskemman työpaikkakulttuurin luomiseksi voidaan jäljittää ainakin 1980-luvulle. Rennolla ja hauskalla työympäristöllä on tähdätty ainakin työmotivaation, luovuuden ja joustavuuden kasvattamiseen ja tätä kautta tehokkuuden parantamiseen ja kilpailuetujen saavuttamiseen.⁴⁴ Peliteollisuuden kontekstissa pelien pelaamiselle työpaikalla voidaan löytää useita erilaisia funktioita. Vieraillessani pienehkössä pääkaupunkiseutulaaisessa pelistudiossa minulle esiteltiin toimiston pelihuone seuraavasti:

Tässä näkyy et meillä on kaikki konsolit mitkä olla voi, et päästään kokeileen ja pelaan ja se on tietty olennainen osa sitä meidän yhdessä tekemistä. – – Hirveen usein me saatetaan istuu täs koko jengi yhdessä sillee et kaks ihmist pelaa ja muut kattoo. – – Se on hirveen iso osa myös sitä ammatillista kehittymistä täällä ihan ehdottomasti et pitää tietää, pitää silmät auki et mitä muut tekee. (Henkilöstöpäällikkö, nainen, 30 v.)

Yksinkertaisimmillaan työpaikalla pelaaminen voi tarkoittaa taukoa arkisista rutiineista, mutta sillä on usein myös yhteisöllisiä ja tiimin kehitykseen liittyviä funktioita. Pelaamista koskeva puhe⁴⁵ tuottaa ja uusintaa niitä diskursiivisia resursseja, joita pelinkehittäjät käyttävät kuvaamaan pelimekaniikkojen kaltaisia abstrakteja käsitteitä.⁴⁶ Tämä jaettu sanasto ja kokemusvaranto

44 Fleming 2005; Kultima & Alha 2017.

45 Tämä viittaa englanninkieliseen käsitteeseen *game talk*.

46 O'Donnell 2009.

tulee tarpeeseen, kun eri taustoista lähtöisin olevat pelintekijät pyrkivät jakamaan ajatuksiaan muiden kanssa.

Uskottavan pelityöläisen profiiliin kuuluu siis lähtökohtaisesti riittävä tietämys viimeisimmistä peleistä. Tämän tietämyksen ylläpitämiseksi pelintekijät pelaavat paljon testatakseen erilaisia ratkaisuja peleissä. Pelaamisen välineellistyyessä vertailuanalyysiksi se muuttuu velvollisuudeksi, joka harvoin tuottaa samankaltaisia mielihyvän kokemuksia kuin mitä pelaamiseen usein liitetään.

Tällä hetkellä tietysti pelaan aika paljon mobiilipelejä ihan vaan ns. työkseni, ei aina välttämättä oo ees hauskaa mut sillai hampaat irvessä kattoo, että millanen tää peli on, et erinäisiä free-to-play-pelejä aina testailen. Mobiililla mä pelaan tosi paljon työkseni ja – sit vapaa-ajalla, mä enemmän tykkään [pelata] lauta-pelejä tai roolipelejä tai larppeja. Sit vapaa-ajalla irtautuu mieluummin täst digitaalisesta ympäristöstä.” (Mobiilipelisuunnittelija, nainen, 27 v.)

Pelaamisen työperäisestä välineellistymisestä huolimatta pelintekijät näyttävät löytävän myös strategioita vapaa-ajalla tapahtuvan pelaamisen roolin neuvottelemiseksi ja sen autonomian turvaamiseksi. Kuten haastatteleman pelisuunnittelija toteaa, ammattiroolilla voi olla vaikutuksia myös pelimieltymyksiin. Samalla kun jotkut peligenret välineellistyvät, toisista saattaa muotoutua romantisoitu pakopaikka ja kanava palata niihin kokemuksiin, joista intohimoinen suhde pelaamiseen on syntynyt.⁴⁷

Jos vielä palataan luvun edellisessä osassa käsittelemääni kysymykseen työajan hallinnasta, työperäinen pelaaminen toimii

47 Sotamaa 2021.

myös työpäivää pidentävästi. Tämä korostuu entisestään nykyisten mobiilipelien kohdalla, sillä niistä yhä useampi on alati toiminnassa niin, että niitä myös säännöllisesti päivitetään.

Kyl mä monesti otan viimesimmän version meidän pelistä – – illalla myöhäsinä tunteina mä saatan pelata sitä puoli tuntia. Tai sit se peli on sen kaltanen et se nyt pyörii tossa, on Ipadilla pyörimässä ja sitten mä välillä tsekkaan asioita siitä. Se on oikeastaan mun epäsuora vastuukin viikonloppusin kattoo – – et se peli on siellä ja pyörii niinku pitää. Siihen nyt liittyy sit tämmösiä, sivutoimintoja joita tulee sit tehtyä millon mihinkäkin kelsonaikaan. (Tuottaja, mies, 43 v.)

Tässä tulee esiin luovaan työhön liittyvä yleisempi kehityskulku, jossa ammatillinen läsnäolo valuu ihmisten arkeen.⁴⁸ Työhön liittyvät tehtävät eivät enää rajaudu selkeästi määritettävään työaikaan tai -paikkaan, vaan ne löytävät tiensä kasvavassa määrin vapaa-aikaan ja yksityisiin hetkiin. Toisin sanoen uusliberalistinen kapitalismi siirtää työn hallinnan työntekijöille itselleen, ja tätä kautta työstä on entistä vaikeampi irtautua. Pelintekijöiden kohdalla tämä on korostuneen haastavaa, sillä alkuperäinen kiinnostus pelejä ja pelaamista kohtaan on usein syntynyt paljon ennen ajatusta siitä, että niitä voisi tehdä työkseen.

PELITUTKIMUS JÄÄ VAJAAKSI ILMAN TUOTANNON TUTKIMUSTA

Pelituotannon kriittinen tarkastelu on tähän asti ollut varsin pienessä roolissa pelitutkimuksen oppialan määrittelykamppailuissa. Sillä, kuka pelit tekee, millaisissa olosuhteissa ja mil-

48 Gregg 2011.

laisin tarkoituksiperin, on usein ollut suhteellisen vähän väliä, kun on linjattu oppialaa ja sen peruskäsitteitä. Kuitenkin jo tämä tiivis empiirinen tarkastelu osoittaa, että niin globaaleilla tuotantoverkostoilla kuin paikallisilla työkuulttuurin muodoilla on yhteytensä siihen, millaisiksi pelit ja niitä ympäröivä kulttuuri muodostuvat. Kulttuurinen lähestymistapa nostaa esiin talouden lukujen takana vaikuttavan inhimillisen komponentin – millaisissa puitteissa pelejä tehdään, millaisia jännitteitä tähän työhön liittyy ja miten ammatti-identiteetti jäsentyy suhteessa pelaajaidentiteettiin.

Peliteollisuus ei tietenkään ole ainoa uuden työn laboratorio, mutta on hyviä perusteita tutkia tarkemmin pelialaa, jos haluaa ymmärtää työn muutosta laajemminkin. Suomalaisia ammattimaisen pelintekemisen muotoja ovat historiallisesti määrittäneet sekä harrastuskulttuurien ja harrastajien verkostoituminen että informaatioteknologian kehitykselle suotuisa asenneympäristö. Intohimosta ammentava startup-kulttuuri on perinteisesti perustunut pitkille työpäiville, ja myös peliteollisuuden on esitetty perustuvan rakenteellisen ylityön varaan. Näyttäisi kuitenkin siltä, että työtä koskevat yleiset säädökset ja paikallinen työkuulttuuri voivat merkittävästi tasapainottaa tätä vinoumaa. Työhyvinvoinnista voi myös muodostua tärkeä kilpailuvaltti rekrytoitaessa alan parhaita asiantuntijoita. Samaan aikaan peleihin intohimoisesti suhtautuvat pelintekijät, jotka pelaavat myös työajalla, toimivat havainnollisena esimerkkinä siitä, miten työn hallinnan siirtyessä kasvavassa määrin työntekijöille itselleen työn ja vapaa-ajan rajojen vetäminen on alati haastavampaa.

PELAAJIEN JA
PELAAMISEN PAIKAT



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

5. VUOROVAIKUTUS PELAAJAYHTEISÖISSÄ

MARKO SIITONEN

Leikkivällä ryhmällä on yleensä taipumus säilyä myös leikin päätyttyä. Ei tosin jokainen keilapeli eikä bridge-erä johda seuran muodostumiseen. Mutta tunne siitä, että yhteisesti ollaan poikkeusasemassa, yhteisesti erottaudutaan toisista ja vetäydytään yleisten normien ulottuville, säilyttää lumonsa yksityisen leikin loputtuakin.¹

Peleille ja pelaamiselle on ominaista se, että niiden ympärille muodostuu usein pysyvämpiä sosiaalisia rakenteita – ryhmiä, yhteisöjä ja kulttuureja. Tämä havainto, johon historiantutkija Johan Huizinga edellä olevassa lainauksessa viittaa, on myös monen modernin pelitutkimushankkeen taustalla. Lähtökohdana on tällöin se, että pelien tai pelaamisen todellinen ymmärtäminen vaatii niiden ympärille rakentuneiden pelaajayhteisöiden ymmärtämistä.

Pelaajien välinen vuorovaikutus voi ilmentyä monin tavoin niin pelitilanteessa kuin sen ulkopuolellakin. Vuorovaikutusnäkökulma muistuttaa, että kun pelillä on kaksi tai useampi pelaajaa, rakentuu pelikokemus oleellisesti näiden pelaajien välisen

¹ Huizinga 1984, 22.

vuorovaikutuksen varaan. Lisäksi pelit ja leikki ylipäätään ovat perusluonteeltaan sosiaalista toimintaa, eli vuorovaikutusnäkökulma voi olla läsnä vaikkei se ilmenisikään suoraan pelitilanteessa.

Otetaan esimerkiksi perinteinen joukkuepeli, *jalkapallo*. Jos jalkapalloa tarkastellaan sen artefaktien (pallo, maalit, kenttä, jne.) kautta, ei sosiaalisen vuorovaikutuksen ajatus ole vielä ilmeinen. Pelin säännöissä vuorovaikutusnäkökulma tulee kuitenkin heti mukaan. Pelimekaniikka liittyy suoraan pelaajien väliseen vuorovaikutukseen, jota myös pyritään sääntelemään sääntöjen avulla. Pelaajien välistä vuorovaikutusta voi toisin sanoen yrittää suunnitella tai ottaa huomioon pelimekaniikan tasolla. Pelin kehittäjät ja ylläpitäjät voivat myös luoda sille erilaisia puitteita, kuten jalkapallon tapauksessa stadioneita, katso-moita ja pukuhuoneita. Vuorovaikutuksen merkitys todentuu kuitenkin vasta pelitilanteessa, jossa pelaajat hyödyntävät pelin *tarjoumia*² tilanteeseen sopivin tavoin. Pelaajat voivat esimerkiksi kehittää uudenlaisia taktiikoita ja pelitapoja, joita ei ole otettu huomioon alkuperäisessä suunnittelussa tai säännöissä. Mikäänhän ei estä esimerkiksi jalkapallon kuljettamista kentän päästä toiseen pään päällä pompottaen, olettaen että se jossakin tilanteessa tarjoaisi riittävän suuren edun suhteessa muihin pelitapoihin! Joukkue voi myös kehittää oman pelikielen, jota vastustajien on vaikeaa ymmärtää, tai sopia uudenlaisesta valmentamisen tavasta – kumpaankaan näistä pelin säännöt itsessään eivät ota kantaa. Sen sijaan voidaan puhua implisiittisistä säännöistä, eli pelaajayhteisön yhdessä neuvottelemista ja usein kirjoittamattomista säännöistä.³ Pelaajayhteisöissä tapahtuvaan vuorovaikutukseen kuuluu aina jossain määrin ennustamattomuus ja mahdollisuus uuden luomiseen, siis emergenssiin.

2 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *affordance*; vrt. Gibson 2015.

3 Salen & Zimmerman 2003.

Jos haluamme ymmärtää, mitä *jalkapallon* kaltainen peli merkitsee jonakin tiettyinä aikana ja tietyille ihmisryhmälle, meidän täytyy lähestyä sitä kulttuurisena ilmiönä. Pelaajayhteisöt ovat osa tällaista laajempaa kontekstia. Joukkueet ja seurat, nuorisotoiminta, kaupallisuus, media, uhkapelaaminen, yleisönä toimiminen ja huliganismi ovat kaikki esimerkkejä pelaajayhteisöiden sekä niiden ympärille kehittyneiden muiden verkostojen merkityksestä. Tällaisesta kulttuurisesta tai vuorovaikutuksen näkökulmasta katsottuna kiinnostavaksi nousee paitsi se, mitä tapahtuu pelin aikana, myös kaikki se, mitä tapahtuu ennen sitä, sen jälkeen ja siihen liittyen.

Koska yhteisön käsite voi olla sekä suppea (esim. jalkapallojoukkue) että laaja (esim. kansakunta), on oleellista määrittellä, mitä sillä tarkoitetaan. Tässä luvussa keskityn pääasiassa suhteellisen pieniin pelaajayhteisöihin. Tällaisissa yhteisöissä jokaisella jäsenellä on ainakin teoreettinen mahdollisuus olla suoraan yhteydessä toisiin yhteisön jäseniin. Toisaalta käsiteltävä aihepiiri soveltuu joissakin tapauksissa myös sellaisten pelaajayhteisöiden tarkasteluun, jotka muuten voitaisiin luokitella enemmänkin symbolisiksi tai kuvitteellisiksi yhteisöiksi (esimerkiksi jonkin pelin kilpaversioon katsojakunta).⁴

Vuorovaikutuksen tutkimuksen näkökulmasta katsottuna yhteisö on jotakin muutakin kuin sen jäsenten yksilöllisiä käsityksiä tai tulkintoja. Yhteisö on prosessi, joka syntyy ja elää vuorovaikutuksesta. Vuorovaikutuksessa toistensa sekä yhteisön ulkopuolisten ihmisten kanssa yhteisön jäsenet neuvottelevat arvojaan, tavoitteitaan, roolejaan ja muita yhteisöille oleellisia seikkoja.⁵ Tutkijalle tämä vuorovaikutus jättää näkyvän jäljen, eräänlaisen ikkunan yhteisön ymmärtämiseen. Vastaavasti ilman näkyviä viestintätekoja yhteisö jää idean tai tunteen ta-

4 Vrt. Anderson 2007.

5 Lehtonen 1990.

solle. Se voi tällöinkin olla olemassa niiden ihmisten mielissä, jotka kokevat olevansa yhteisön jäseniä, mutta käytännössä tällaiset täysin kuvitteelliset yhteisöt rajautuvat vuorovaikutusnäkökulman ulkopuolelle. Tässä luvussa tarkastelen pelaajayhteisöiden yhteisöllisyyden prosessia kolmesta näkökulmasta. Nämä näkökulmat ovat: 1) motivaatiot pelaajayhteisöihin liittymisen ja niissä toimimisen taustalla, 2) yhteisön jäsenten käymä jatkuva merkitysneuvottelu sekä 3) sosiaalisen identiteetin rakentuminen.

YHTEISÖLLISYYDEN PERUSTEET

Yhteisön prosessi lähtee yhteisyydestä, jonkin jakamisesta. Pelaajayhteisöiden tapauksessa tämä jokin on luonnollisesti pelaaminen. Pelin tai pelien maailma, niiden tarinat ja niihin liittyvä kilpailu ovat sitä sosiaalista liimaa, joka mahdollistaa pelaajayhteisöiden syntymisen. Kuten kulttuurihistoroitsija Johan Huizinga asian runollisesti määrittelee, kokevat pelaajat pelitilanteessa hetkellisesti jotakin lähes taianomaista, eräänlaisen jaetun kokemuksen arjen ulkopuolelle astumisesta, jota puolestaan on vaikeaa tai mahdotonta avata ulkopuolisille.⁶ Tämä yhdessä otettu ja jaettu askel pelin todellisuuteen on hänen näkökulmastaan se jokin, joka säilyttää voimansa vielä pelin päätyttyäkin ja joka saa ihmiset muodostamaan pysyvämpiä yhteisöjä pelien ympärille. Kyse on siis sellaisista yhteisöistä, joita luonnehtii osallistumisen vapaaehtoisuus ja ainakin jollakin tasolla toiminnallisuus. Tässä kohtaa on muistettava, että pelaajayhteisöihin voidaan nähdä kuuluvan myös sellaisia jäseniä, jotka eivät itse aktiivisesti pelaa, vaan esimerkiksi auttavat toisia pelaamaan (valmentajat, turnausjärjestäjät) tai suorittavat jotakin pelaamiseen kytkeytyvää muuta toimintaa

6 Huizinga 1984, 22.

(fanit, kommentoijat). Toiminnallisuus ei siis välttämättä tarkoita sitä, että jokaisen peliyhteisön jäsenen olisi osallistuttava siihen samalla tavalla tai että he edes osallistuisivat samaan toimintaan.

Pelaajayhteisöiden tutkimuksessa on aika ajoin palattu kysymykseen siitä, miksi ihmiset liittyvät niihin, eli minkälaiset motiivit heitä ajavat. Lähtökohtaisesti voidaan ajatella, että pelaajayhteisöissä toimimisen taustalla on samankaltaisia syitä kuin muidenkin verkkoyhteisöiden – ja laajemmin ajateltuna kaikenlaisen yhteistoiminnan – taustalla. Näitä syitä ovat esimerkiksi tunne vastavuoroisuudesta, sosiaalisen tuen antaminen ja saaminen, maineen tai niin kutsutun sosiaalisen pääoman rakentuminen, yhteisössä toimimisen tarjoama minäpystyvyyden kokemus sekä ylipäättään yhteenkuuluvuuden tunne, eräänlainen oman viiteryhmän merkitys.⁷

Vastauksia motivaation kysymykseen on etsitty yleisemmän motivaatioteorian puolelta, josta johdettuja käsitteitä ja lähtökohtia on sitten sovellettu nimenomaan pelitutkimukseen. Eriyisesti niin kutsuttu itseohjautuvuusteoria⁸ on ollut suosittu pelitutkijoiden keskuudessa.⁹ Itseohjautuvuusteorian mukaiset motivaation peruselementit, eli omaehtoisuuden tunne, kokemus kyvykkyydestä ja sen kehittymisestä sekä erityisesti yhteisöllisyys voivat osaltaan selittää osallistumista pelaajayhteisöihin. Yhteisö tarjoaa tällöin ympäristön, jossa sen jäsenet voivat kokea onnistumista ja omien toimiensa merkityksellisyyttä. Kaikki tämä tapahtuu tavalla, joka liittyy yksittäisen jäsenen osaksi laajempaa kokonaisuutta. On myös mahdollista, että pelaajayhteisö toimii näitä ulottuvuuksia vastaan, mutta tällöin voidaan olettaa, että niiden anti jää yksittäisen jäsenen kohdalla

7 Vrt. Kollock 1999.

8 Deci & Ryan 1985.

9 Ks. esim. Ryan ym. 2006; Melhárt 2018.

lyhytikäiseksi – toisin sanoen yksilö etsiytyy ympäristöön, jossa nämä näkökulmat täyttyvät paremmin.

Suomen kontekstissa yksi suurimpia ja näkyvimpiä esimerkkejä onnistuneesta pelaajayhteisön rakentumisesta liittyy demoskene-kulttuuriin. Demoskene rakentui 1990-luvun taitteessa ohjelmoijien, digitaalisen taiteen harrastajien ja muiden tietokoneharrastajien väliselle yhteistyölle.¹⁰ Pelit ja pelaaminen liittyivät demoskeneen oleellisesti alusta alkaen, ja esimerkiksi demoskeneen liittyvä Assembly-tapahtuma on aina sisältänyt paljon pelaamiseen liittyvää ohjelmaa. Tämän alakulttuurisikin määritellyn löyhän liikkeen ytimessä olivat juuri itseohjautuvuusteorian kulmakivet: toiminta oli omaehtoista ja täysin tekijöidensä käsissä, pyrkimyksenä oli oppia lisää ja tehdä asioita jatkuvasti paremmin ja koko pyrkimystä kehysti tietoisuus muista demoskenen osallistujista, laajemmasta yhteisöstä. Myöhemmin on arvioitu, että demoskenellä oli suuri vaikutus myös suomalaisen peliteollisuuden syntyyn.¹¹

Erityisesti verkkopelien kontekstissa on pyritty löytämään vielä täsmällisempiä, nimenomaan peleihin ja pelaamiseen liittyviä motiiveja ja täten määrittelemään niin kutsuttuja pelaajatyyppejä. On esimerkiksi esitetty, että se kuinka tärkeänä pelaajat pitävät sosiaalisuutta, tavoitteiden saavuttamista ja kilpailua tai pelimaailmaan uppoutumista, voisi selittää pelaajien osallistumista.¹² Tämänkaltaisissa tutkimuksissa tunnistetut ulottuvuudet ovat usein osin päällekkäisiä eikä niitä kannata ajatella kovin staattisina tai rajoittavina kategorioina. Voidaan kuitenkin esittää, että esimerkiksi pelaajayhteisöiden tapauksessa jonkin motivaation korostuminen saattaa olla yhteisöä koossa pitävä voima. Yksinkertaistaen, kilpailullisesta pelaamisesta kiinnos-

10 Saarikoski & Suominen 2009.

11 Jørgensen ym. 2015; ks. myös Sotamaa tässä kirjassa.

12 Yee 2007; Kahn ym. 2015.



Kuva 1. Vuoden 2013 Assembly-tapahtuma. Kuva: Alekski Kinnunen / ASSEMBLY Organizing.

tuneet pelaajat muodostavat todennäköisemmin toimivia ja pitkäikäisiä yhteisöitä toisten kilpailullisesta pelaamisesta kiinnostuneiden pelaajien kanssa. Tästä seuraa myös se, että pelaajayhteisön jäsenten motiivien ollessa kovin erilaiset on edessä usein konflikti, jonka ratkaiseminen saattaa johtaa esimerkiksi muutoksiin yhteisön arvoissa ja tavoitteissa tai rajuimmillaan yhteisön hajoamiseen.¹³

MERKITYSNEUVOTTELUJA JA MEEMEJÄ

Vaikka pelaajayhteisön jäsenten motiivit olisivatkin yhteenso-pivat, täytyy yhteisö aina rakentaa todeksi. Tämä rakentaminen tapahtuu vuorovaikutuksessa, samoilla periaatteilla joilla rakennamme sosiaalista todellisuuttamme ylipäätään. Vuorovai-kutuksen näkökulma pelaajayhteisöiden ymmärtämiseen koros-taakin yhteisöiden aktiivisia merkitysneuvotteluita. Tämä pe-

¹³ Siitonen 2007.

rustavanlaatuinen oivallus voidaan nähdä useiden ihmistieteissä yleisten teoreettisten viitekehysten taustalla. Esimerkiksi sosiologi Herbert Blumerin symbolisen interaktionismin käsite¹⁴ viittaa juuri tällaiseen jatkuvaan todellisuuden neuvotteluun. Käydessään merkitysneuvotteluita toistensa kanssa ihmiset oppivat tulkitsemaan maailmaa ja samalla aktiivisesti rakentavat sitä.

Pelaajayhteisön jäsenten välinen vuorovaikutus on täynnä aktiivista merkitysten neuvottelemista. Vuorovaikutuksessa hankitaan ja välitetään tietoa, yritetään vaikuttaa pelitilanteiden kehittymiseen ja toisten pelisuoritukseen, sovitaan tavoitteista, jaetaan onnistumisia ja epäonnistumisia ja niin edelleen. Pelaajayhteisön merkitysneuvotteluun osallistuu myös yhteisön rajoille tai ulkopuolelle sijoittuvia tahoja, kuten pelinkehittäjiä, muita pelaajia ja median edustajia. Samaten ei-inhimilliset toimijat kuten pelit, tietoverkkojen viestintäkanavat sekä muu teknologia tuovat oman lisänsä tähän prosessiin. Kyse on eräänlaisesta vastavuoroisesta tanssista toimijoiden ja vakiintuneiden rakenteiden välillä, jossa rakenteet ohjaavat vuorovaikutusta ja vuorovaikutus tuottaa ja muuttaa rakenteita. Tällaista näkökulmaa kutsutaan yleisesti sosiaaliseksi konstruktionismiksi.¹⁵

Pelaajayhteisöt käyvät merkitysneuvotteluitaan monipuolisessa mediamaisemassa. Pelkästään yhden verkossa pelattavan pelin sisällä tarjolla voi olla useampia viestintäkanavia. Pelaajat saattavat esimerkiksi nähdä toistensa pelisuoritukset, keskustella keskenään pelin sisäisellä äänikanavalla tai kirjoittaa toisilleen erilaisten keskustelukanavien kautta. Vaikka pelin tarjoamat viestintämahdollisuudet olisivat rajoittuneitakin, on pelaajayhteisöiden käytössä yleensä koko internetin vuorovaikutusmahdollisuuksien kirjo. Monet yhteisöt hyödyntävätkin esimerkiksi sosiaalista mediaa toiminnassaan ja käyvät suuren

14 Blumer 1969.

15 Berger & Luckmann 1994.

osan merkitysneuvotteluistaan keskustelufoorumien, pikaviestipalveluiden tai jopa pelikauppojen sisäisten kommentointimahdollisuuksien avulla.¹⁶

Vuorovaikutuksessa toistensa kanssa pelaajayhteisöiden jäsenet luovat jaettua todellisuutta, jota ulkopuolisen voi olla vaikeaa ymmärtää. Yhteisön oma kieli tai sen jakamat kulttuurisesti latautuneet symbolit ja tarinat voivat paljastaa jotakin oleellista pelaajayhteisön rajoista, historiasta, arvoista ja niin edelleen. Pelaajayhteisön kieli voi sisältää sekä verbaalisia että esimerkiksi visuaalisia ja muita nonverbaalisia elementtejä. Kyse voi olla sanoista, puhumisen tavoista tai vaikkapa *meemeistä*, joilla viitataan yleensä internetin kontekstissa nopeasti leviäviin ja jatkuvasti muuttuviin ilmaisuihin, vitseihin ja muihin pieniin ”kulttuurin yksiköihin”.¹⁷ Meemit ovat ylipäätään hyvä esimerkki merkitysneuvotteluiden jatkuvuudesta ja dynaamisuudesta. Meemejä koskeva tutkimus on osoittanut, kuinka esimerkiksi sosiaalisen median piirissä uudelleen neuvotellaan ja sekoitetaan meemien alkuperäisiä merkityksiä.¹⁸ Hieman kärjistäen voidaan esittää, että internetmeemit elävät jatkuvasta muutoksesta ja että osallistuminen tähän neuvotteluun voi olla merkittävä yhteisön jäsenyyden mitta.

Esimerkiksi digitaalisen keräilykorttipeli *Hearthstonen*¹⁹ ympärille rakentuneen pelaajayhteisön vuorovaikutusta käsitelleessä tutkimuksessa Jonne Arjoranta ja Marko Siitonen osoittivat, kuinka tietyn erikoistermin, BM²⁰, ympärille oli kehittynyt vilkas ja pelaajayhteisölle tärkeä keskustelukulttuuri.²¹ Vuorovaikutuksessa toistensa kanssa laajan pelaajayhteisön

16 Ks. esim. Joseph 2018.

17 Shifman 2013.

18 Milner 2016.

19 Blizzard Entertainment 2014.

20 BM viittaa englanninkieliseen käsitteeseen *bad mannered gaming*.

21 Arjoranta & Siitonen 2018.

jäsenet pyrkivät määrittelemään, mitä termillä oikeastaan tarkoitetaan ja miten sitä tulisi käyttää ja ymmärtää. Vaikka pelin vuorovaikutusympäristön avaimet olivatkin alun perin pelin kehittäjien hallussa ja vaikka he edelleen osallistuivat aktiivisesti keskusteluun esimerkiksi muuttamalla itse peliä, oli BM-käsitteen ympärillä käytävä keskustelu nimenomaan pelaajayhteisöä määrittävä ja jopa ylläpitävä voima. Se oli jotakin pelaajien omaa; osoitus siitä, kuinka paljon peli ja sen ympärille kehittynyt kulttuuri heille merkitsi.²² BM-käsitteen kohdalla on vielä huomioitava, että kyse ei ollut vain verbaaliseen vuorovaikutukseen liittyvästä neuvottelusta. Käsite kytkeytyi erityisesti kaikkiin niihin sanattoman viestinnän tapoihin, joita pelaajat olivat ottaneet käyttöön. Esimerkiksi ajan käyttäminen viestinnällisenä resurssina oli keskeisellä sijalla keskusteluissa. Erityisen hitaasti pelaaminen nähtiin yhtä lailla tuomittavana kuin ylenmääräisen aktiivinen viestinnällisten eleiden käyttäminen.²³

Merkitysneuvotteluissa rakennetaan siis ajatusta ”hyvästä” tai ”oikeasta” pelaamisesta ja pelaajana olemisesta sekä tietenkin näiden vastakohdista. Edellä mainitussa *Hearthstone*-esimerkissä keskustelu BM-käsitteen ympärillä liittyi usein neuvotteluun hyvästä ja oikeasta sekä vastaavasti väärästä tai tuomitavasta pelaamisesta sekä vuorovaikutuksen tavoista pelaajien välillä. Toinen laajalti viitattu esimerkki on mediatutkija David Myersin analyysi liittyen supersankariaiheeseen *City of Heroes*-verkkoroolipeliin.²⁴ Myers pelasi pelihahmoaan nimeltä Twixt tiukasti pelin sääntöjen ja mekaniikan puitteissa, mutta vasten pelaajayhteisön keskenään neuvottelemia normeja. Tapaustutkimuksellaan hän pohti sitä, kenen määritelmää sallitusta, kielletystä, oikeasta tai väärästä pelaamisesta meidän tulisi

22 Vrt. Elmezeny & Wimmer 2015.

23 Arjoranta & Siitonen 2018.

24 Cryptic Studios 2004; Myers 2010.



Kuva 2. *Hearthstone*-pelin sisäistä viestintää. Kuvakaappaus pelistä.

noudattaa. Asemoimalla itsensä jopa karnevalistisen provosoivasti muuta pelaajayhteisöä vastaan Myers tuli samalla (ehkä tahtomattaankin) korostaneeksi, kuinka pelisuunnittelijat määrittelevät vain pienen osan pelin sosiaalisesta todellisuudesta, ja kuinka tärkeää yhteisesti neuvoteltu sosiaalinen todellisuus suurimmalle osalle pelaajia on.

Vuorovaikutuksessa toistensa kanssa pelaajayhteisöiden jäsenet luovat, muokkaavat ja ylläpitävät jaettua sosiaalista todellisuutta. Pelaajayhteisöt voidaankin nähdä eräänlaisina toimijayhteisöinä.²⁵ Yhteisen tekemisen kautta määritetään jatkuvasti uudelleen sitä, mistä yhteisössä on kyse ja samalla opitaan uutta niistä peleistä, joiden ympärille yhteisö on rakentunut. Mainion esimerkin tämän näkökulman ymmärtämiseen tarjoaa massiivisista verkkoroolipeleistä tuttu *Dragon Kill Points* (DKP) -järjestelmä ja sen monet variaatiot. Järjestelmän perusta on asymmetrisessä pelisuunnittelussa. Koska ryhmätoimintaan perustuva peli jakaa yksilöitä hyödyttäviä palkintoja siten, että niitä

25 Lave & Wenger 1991.

ei riitä kaikille osallistujille tasapuolisesti, tulee pelaajayhteisön itse päättää niiden jakamisesta. Tyypillisessä DKP-järjestelmässä pelaajat ansaitsevat pisteitä tai ”osuuksia” ryhmän saaliiseen osallistumalla sen toimintaan.²⁶ Näillä pisteillä käydään puolestaan eräänlaista huutokauppaa, jossa erityisen arvokkaita esineitä tai muita peliin liittyviä etuja jaetaan yhteisölle. Peruseriaatteena siis on, että jos pelaaja ei ole osallistunut yhteiseen toimintaan, ei hän myöskään ansaitse yhteisön jakamia palkintoja. DKP-järjestelmä tarjoaa pelaajalähtöisen ratkaisun sosiaaliseen dilemmaan: sitä ei ole ennalta ohjelmoitu, se soveltuu useisiin peleihin ja se on täysin pelaajien hallinnassa. Se on kuin peli, jonka pelaajat ovat suunnitelleet alkuperäisen pelin päälle.

Siinä missä pelisuunnittelulla pyritään tuottamaan vuorovaikutusta ohjaavia rakenteita,²⁷ voi pelaajien välinen ja pelaajayhteisöissä toteutuva vuorovaikutus toimia eräänlaisena vastavoimana tälle pyrkimykselle. Voidaan jopa väittää, että ”vastaan pelaaminen” tai ”väärin pelaaminen” on äärimmäisen tärkeä osoitus pelaajien toimijuudesta. Pelaajat voivat tahallisesti pyrkiä rikkomaan pelin sääntöjä tai löytämään niistä porsaanreikiä, tai he voivat tietoisesti pyrkiä ärsyttämään muita pelaajia tai peliin liittyviä toimijoita (nk. *kiusapelaaminen*²⁸). Ja vaikka puhe sääntöjen rikkomisesta tai väärin pelaamisesta käyttääkin kielteisesti latautuneita käsitteitä, on tärkeää muistaa, että niiden taustalla oleva ilmiö – ihmistoimijoiden luovuus ja leikkilisyys – on itse asiassa äärimmäisen tärkeä osa pelejä ja pelaamista.²⁹

Loppujen lopuksi pelaajayhteisöiden merkitysneuvotteiluissa on kyse toimijuudesta ja itsemääräytyvyydestä. Asian tärkeyden voi ymmärtää vertaamalla yhteisöä yksilöön. Sekä yksi-

26 Chen 2012; Malone 2009.

27 Zagalo & Gonçalves 2014.

28 Crawford & Rutter 2006. Kiusapelaamisesta käytetään englanninkielisessä keskustelussa käsitteitä *grief play* ja *griefing*.

29 Myers 2009.

lön että yhteisön kohdalla luottamus omiin vaikutusmahdollisuuksiin – tai ylipäätään kokemus siitä että niitä on – kytkeytyy kysymykseen motivaatiosta. Yksilön kohdalla saatettaisiin puhua minäpystyvyyden kokemuksesta, pelaajayhteisön kohdalla tätä vastaa jaettu kokemus itsemääräytyvyydestä. Käytännössä kyse on siitä, onko pelaajayhteisöllä mahdollisuutta säädellä itse toimintaansa, vai onko sen autonomiaa rajoitettu merkittävällä tavalla. Pelaajayhteisöjä koskevasta tutkimuksesta tiedetään kuinka tärkeää on, että pelaajilla on mahdollisuus luoda ja säädellä itse yhteisöään.³⁰ Tällaisen mahdollisuuden puute, tai vaikka vain kokemus sen puuttumisesta, on omiaan laskemaan motivaatiota yhteiseen toimintaan osallistumiseen. Itsensäätelyn mahdollisuuksien lisääminen ja näkyväksi tekeminen tulisikin olla yksi pelaajayhteisöiden tukemisen kulmakivistä pelisuunnittelijoiden ja pelien ylläpitäjien näkökulmasta.

PELAAJAYHTEISÖT JA IDENTITEETTI

Yhteistoiminta ja erilaiset merkitysneuvottelut kytkeytyvät luvun kolmanteen näkökulmaan, kysymykseen identiteetistä. Pelaajayhteisöissä tehdään runsaasti niin kutsuttua identiteettityötä ja pelataan erilaisia identiteettipelejä. Identiteettien neuvotteluun liittyviä prosesseja tapahtuu sekä yksilö- että yhteisötasolla. Identiteettityön olemukseen kuuluu, että siinä vedetään rajaa saman- ja erilaisuuden välille sekä niputetaan ihmisiä sisä- ja ulkoryhmiin.³¹

Kun puhutaan identiteetistä ja tietoverkoista (joihin 2000-luvun pelikulttuurit luonnollisesti kytkeytyvät), on tutkijoiden ja kehittäjien näkökulmassa tapahtunut lähes täyskäänös internetin alkuaikoihin verrattuna. Moni varhaisista internet-teoreetikoista ja kehittäjistä painotti tietoverkkojen ano-

³⁰ Cheng ym. 2002.

³¹ Ks. myös Friman tässä kirjassa.

nyymiä luonnetta. Tämän nähtiin mahdollistavan tasavertaisen ja perinteisiä identiteettejä joustavamman kohtaamispaikan, olkoonkin että anonymiteetin vaikutuksista myös varoiteltiin.³² Sittemmin näkemys on, jos ei nyt täysin kääntynyt, niin ainakin huomattavasti monimutkaistunut. Ihmisillä on esimerkiksi taipumus päätyä pelaamaan sellaisten kontaktien kanssa, jotka ovat tuttuja muista yhteyksistä eli jotka esimerkiksi tunnetaan nimeltä ja kasvoilta.³³ Toiseksi tietynlaiset teknologian kehitysaskeleet, kuten sosiaalisen median yleistymisen, ovat tehneet omalla nimellä ja kasvoilla esiintymisestä sekä tavallista että monin tavoin vääjäämätöntä. Ihmiset ymmärtävät, että vaikka omaa fyysistä identiteettiä yrittäisi kuinka suojella verkossa toimiessa, on se useimmiten suhteellisen helppo jäljittää tai yhdistää muihin mahdollisiin identiteetteihin. Ja jo varsin varhain havaittiin, että vaikka anonymiteetti ideana kuulostaakin houkuttelevalta, päädyimme käytännössä viestimään esimerkiksi kulttuurista taustaa, kieltä, sukupuolta tai vaikkapa sosioekonomista asemaa vuorovaikutuskumppaneillemme – tietoisesti tai tiedostamatta.³⁴ Toisaalta anonymiteetti nostetaan edelleen ajoittain esiin yhtenä mahdollisena selittävänä tekijänä epätoivotun käyttäytymisen (trollaaminen, kiusapelaaminen) taustalla,³⁵ vaikka lukuisat omalla nimellä sosiaalisessa mediassa esitetyt loukkaukset ja vihapuhe asettavatkin tämän näkemyksen kyseenalaiseksi. Tällöin kyse voi olla esimerkiksi anonymiteetin illuusiosta.

Yksilön identiteetin tai identiteettien lisäksi pelaajayhteisöistä puhuttaessa on mielekästä tarkastella ryhmän tai yhteisön identiteettiä sekä sitä, kuinka yhteisön jäsenet siihen osataan kytkeytyvät. Tämän niin kutsutun sosiaalisen identiteetin

32 Ks. esim. Bromberg 1996; Jones 1999; Rheingold 1993; Turkle 1995.

33 Yee 2005.

34 O'Brien 1999.

35 Cotler ym. 2017.

rakentuminen on vääjäämätön prosessi, joka tapahtuu vuorovaikutuksessa ja ajan myötä. Vaikka kyse on pitkälti käsityksistä ja kokemuksista, on sosiaalinen identiteetti ennen kaikkea yhdessä tuotettu, siis sosiaalisesti rakenteistuva, prosessi. Tätä rakenteistumista voi havainnollistaa symboliseen interaktionismiin pohjautuvan *symbolisen konvergenssin* eli yhdentymisen teorian avulla.³⁶ Yksinkertaistettuna teoria muistuttaa, että ajan myötä ryhmissä ja yhteisöissä tapahtuu eräänlaista yhdentymistä nimenomaan symbolisella tasolla. Yhteisön jäsenet alkavat esimerkiksi ymmärtämään toisiaan pienistäkin viittauksista, nauraa samoille vitseille tai luoda jaettuina tarinoita yhteisölle merkityksellisistä tapahtumista. Tällaisen jaetun ymmärryksen kehittyminen vaatii aikansa ja kun se on tapahtunut, on sekä sen prosessia että lopputulosta vaikeaa avata ulkopuolisille. Symbolisen konvergenssin teorialla voidaankin nähdä olevan suora yhteys tämän luvun alussa esitettyyn Huizingan ajatukseen peliyhteisöjen syntymisestä.³⁷ Jos yhteisöön tulee uusi jäsen, vie aikaa ennen kuin hän pystyy osallistumaan jaettuun tarinointiin tai edes ymmärtää muiden yhteisön jäsenten käyttämää kieltä tai erikoissanastoa. Pelaajayhteisöiden kohdalla esimerkiksi rajaa jotakin peliä alusta lähtien pelanneiden ja uusien pelaajien välillä rakennetaan juuri vuorovaikutuksen kautta. Informaatioteknologian tutkija Constance Steinkuehler esittää tästä esimerkin fantasiateemaisesta verkkoroolipelistä *Lineage*³⁸, jossa peliä sen kokeiluvaiheesta lähtien pelanneet kutsuivat tiettyjä pelimaailmasta löytyviä hirviöitä edelleen niiden alkuperäisillä nimillä, siinä missä peliin myöhemmin liittyneet käyttivät viralisen julkaisun yhteydessä vakiintuneita termejä.³⁹ Symbolisen konvergenssin tuloksena raja yhteisön ja sen ulkopuolelle jää-

36 Borman 1972.

37 Huizinga 1984.

38 NCSOft 1998.

39 Steinkuehler 2006.

vien ihmisten välillä syvenee. Yhteisön sosiaalisen identiteetin näkökulmasta voi myös olla tärkeää, että ulkopuolisten on vaikea ymmärtää yhteisön jakamaa kieltä, tarinoita tai huumoria.

Pelaajayhteisön sosiaalinen identiteetti on siis jotakin yhdessä tuotettua, osallistumista jaettuun diskurssiin.⁴⁰ Sen sijaan, että kieli nähtäisiin jonkinlaisena yksinkertaisena informaation jakamisen kanavana tai välineenä, voidaan kielellä itsellään nähdä viestinnällisiä funktioita. Sillä, kuka pystyy, osaa tai haluaa osallistua jaetun diskurssin tuottamiseen, on merkitystä. Sellainenkin puhe, joka ulkopuolisen silmissä saattaa näyttää merkityksettömältä, voi auttaa yhteisön jäseniä viestimään keitä he ovat ja mihin he kuuluvat.

PELAAJAYHTEISÖT OSANA LAAJEMPAA PELIKULTTUURIA

Lopuksi on huomautettava, että näennäisestä omalaatuisuudesta huolimatta pelaajayhteisöt eivät ole irrallaan niitä ympäröivästä sosiaalisesta todellisuudesta. Pelisuunnittelija Brenda Braithwaiten tutkimus fantasiateemaisen verkkoroolipeli *World of Warcraftin*⁴¹ pelaajien keskustelupalstoilla ja fanisivustoilla käydystä keskustelusta havainnollistaa tätä seikkaa.⁴² Analyysisaan Braithwaite tarkastelee sitä, kuinka erään pelihahmon alun perin seksistiseksi tulkittu ja myöhemmin neutraalimmaksi ohjelmoitu vuorovaikutus pelaajien kanssa nostatti kiihkeitä keskusteluja pelaajayhteisön sisällä. Tutkimus osoittaa, kuinka keskusteluun osallistuneiden henkilöiden käyttämä kieli, esimerkiksi työttöly, voi rakentaa erottelua pelaajayhteisön sisä- ja ulkoryhmiin. Osallistuminen diskurssin tuottamiseen onkin itsessään aktiivinen yhteisöä määrittävä viestintäteko. Brai-

40 Emt.

41 Blizzard Entertainment 2004.

42 Braithwaite 2014.

thwaiten mukaan peliin liittyvässä keskustelussa tuotettiin hyvin samantapaisia (kielteisiä) merkityksiä esimerkiksi feminisminille kuin on ollut tyypillistä 2010-luvun verkkokeskusteluille pelikontekstin ulkopuolellakin. Tapaus muistuttaa siitä, kuinka taistelua pelaajayhteisön normeista ja arvoista voidaan käydä pieniinkin yksityiskohtiin liittyen, ja kuinka pelit ja pelikulttuurit kietoutuvat monin tavoin niitä ympäröivään todellisuuteen.

Kuten musiikki, kirjallisuus tai mikä tahansa osa inhimillisistä kulttuuria voi pelikulttuurikin elää ja kehittyä vain, jos ihmiset haluavat panostaa siihen. Pelaajayhteisöiden vuorovaikutuksen tarkastelu tarjoaa monipuolisen ja mielenkiintoisen ikkunan pelikulttuurien ymmärtämiseen. Pelaajien keskenään muodostamissa ryhmissä ja yhteisöissä synnytetään, vahvistetaan ja haastetaan pelaamiseen liittyviä arvoja ja asenteita. Monen pelin kohdalla voidaan puhua niin kutsutusta *metapelistä*. Sillä tarkoitetaan laajimmillaan kaikkea sitä, mitä pelikulttuurissa tapahtuu peleihin liittyen niiden sisällä, ympärillä ja jopa niistä riippumatta.⁴³ Tämä metapeli elää ja kehittyy pelaajien ja heidän muodostamiensa yhteisöiden ehdoilla, eikä se koskaan rajaudu tai palaudu yksiselitteisesti pelisuunnittelijoiden luomiin sääntöihin. Pikemminkin pelit voidaan nähdä eräänlaisena suuremman (ja pelaajien kannalta tärkeämmän) metapelin resurssina ja pelisuunnittelijat osana laajempaa pelaajayhteisöä. Yhteisöt tarjoavat pelaajalähtöisiä vastauksia sellaisiin kysymyksiin kuin millaista on oikea tai väärä pelaaminen ja kuinka sovittaa yhteen pelisuunnittelun ja pelaajien motiivit ja tarkoitusperät. Vuorovaikutuksessa usunnetaan ja merkityksellistetään pelikulttuuria.

On tietenkin mielenkiintoista pohtia, onko pelaajayhteisöissä jotakin erityistä, joka erottaisi ne muista yhteisöistä.

43 Boluk & LeMieux 2017.

Vaikka Huizinga artikkelin alussa esitetystä lainauksesta näin näyttääkin sanovan, täytyy muistaa, että myös hänen tulkinnassaan pelit ja leikki kietoutuvat oleelliseksi osaksi mitä moninaisempia inhimillisen toiminnan muotoja. Käytännössä voidaan esittää, että peliyhteisöt eivät abstraktilta perustaltaan eroa merkittävästi esimerkiksi uskonnollisista tai taideharrastuksen ympärille rakentuvista yhteisöistä. Samaten pelieettisestä näkökulmasta katsottuna on selvää, että pelit ja pelaajayhteisöt eivät toimi irrallaan muusta todellisuudesta siitä huolimatta, että ne kytkeytyvät usein kuvitteellisiin todelluuksiin. Pelaajayhteisöiden näkökulmasta keskeisimmät toimijat ovat aina inhimillisiä toimijoita – siis toisia pelaajia, kehittäjiä, keskustelukumppaneita, faneja, perheenjäseniä ja muita peliin kytkeytyviä ihmisiä. On pelaajayhteisöiden itsensä käsissä, minkälaisia vuorovaikutuksen normeja niissä noudatetaan ja millaisen roolin ne jäsentensä elämässä saavat.

EI SAA LEVITTÄÄ

6. SUKUPUOLI, PELAAJAIDENTITEETTI JA PELIKULTTUURINEN OSALLISUUS

USVA FRIMAN



Vaikka lähes kaikki pelaavat digitaalisia pelejä ainakin joskus,¹ jotkut ovat enemmän *pelaajia* kuin toiset. Pelaajuus on kulttuurisesti ja yhteisöllisesti rakentuva identiteetti ja status, joka määrittää yksilön asemaa pelikulttuurin sisäisessä hierarkiassa. Digitaalisen pelaamisen kontekstissa pelaajiin viitataan englannin kielessä sanalla *gamer*, joka ei kuvaa ainoastaan pelaamista toimintana, vaan myös siihen nivoutuvaa harrastuneisuutta, pelaajan identiteettiä ja pelikulttuurista pääomaa. Tässä luvussa tarkastelen pelaajuutta juuri tästä näkökulmasta: valta-asemana, joka heijastaa yksilön pelikulttuurista osallisuutta ja määräytyy yksilön pelikulttuurisen pääoman perusteella. Pelikulttuurinen pääoma perustuu ranskalaisen sosiologi Pierre Bourdieun luomalle kulttuurisen pääoman käsitteelle² ja se on peleihin ja pelaamiseen liittyvää symbolista pääomaa: esimerkiksi tietoa, taitoa ja ”oikeanlaisia” pelimieltymyksiä.³ Mitä enemmän henkilöllä on pelikulttuurista pääomaa, sitä korkeammalla hän on

1 Kinnunen ym. 2020.

2 Bourdieu 2010.

3 Consalvo 2007; Shaw 2013.

pelikulttuurin sisäisessä hierarkiassa – ja sitä vahvemmin sekä hän itse että muut voivat mieltää hänet pelaajaksi.

On tärkeää huomioida, että kaikki eivät ole lähtökohtaisesti samanarvoisessa asemassa pelikulttuurisen pääoman kerryttämisen suhteen, ja pelaajuuden mahdollisuuksiin vaikuttavat myös monet sellaiset seikat, jotka eivät suoranaisesti liity pelaamiseen. Yksi näistä on sukupuoli, jonka vaikutukset ovat vahvasti läsnä pelikulttuureissa niin rakenteellisella tasolla kuin pelaajaryhmien ja yksilöiden toiminnassa. Sukupuoli ei ole kuitenkaan ainoa pelaajaidentiteetin muodostumiseen ja pelikulttuuriseen osallisuuteen vaikuttava yksilön ominaisuus. Esimerkiksi ikä, etninen tausta, seksuaalinen suuntautuminen, toimintakyky ja yhteiskuntaluokka voivat vaikuttaa näihin, ja jokaisen pelaajan kohdalla hänen yksilölliset ominaisuutensa vaikuttavat hänen pelaajuuteensa eri tavoin.

Tässä luvussa tarkastelen sukupuolen merkityksiä pelikulttuureissa, erityisesti digitaalisia pelejä pelaavien naisten näkökulmasta. Vaikka suuri osa pelaajista on naisia, naiset ovat pelikulttuureissa ehkä jopa suurin marginalisoitu ryhmä, johon kohdistuu sukupuoliperusteista syrjintää, häirintää ja verkkoväkivaltaa. Naispelaajien kohtaamia pelaajaidentiteetin ja pelikulttuurisen osallisuuden esteitä tarkastelemalla voidaan ymmärtää pelikulttuurien syrjiviä rakenteita myös laajemmin. Naispelaajien pelikulttuurista asemaa ja siihen liittyviä ongelmakohtia on myös käsitelty pelitutkimuksen alalla melko runsaasti erityisesti 2000-luvun ensimmäisillä vuosikymmenillä.

ESSENTIALISMISTA INTERSEKTIONAALISUUTEEN: SUKUPOULEN JA DIGITAALISEN PELAAMISEN TUTKIMUS

Pelejä ja oppimisteknologioita tutkivan ja suunnittelevan kasvatustieteilijä Gabriela T. Richardin mukaan sukupuolta ja di-

gitaalista pelaamista on tutkittu jo ainakin 1980-luvulta lähtien, ja ymmärrys sukupuolen vaikutuksista pelaamisesta on kehittynyt pitkälti samaan tapaan vaiheittain kuin laajempi sukupuolentutkimuksellinen ymmärrys sukupuolesta.⁴ Aiheen varhaista tutkimusta 1990-luvulla motivoi käsitys, jonka mukaan tytöt eivät olleet lähtökohtaisesti kiinnostuneita pelaamisesta.⁵ Tämä koettiin huolestuttavana, sillä pelaaminen nähtiin keskeisenä väylänä teknologisen tietotaidon omaksumiseen, josta ajateltiin olevan hyötyä tulevaisuuden opinnoissa ja työelämässä. Tyttöjen pelättiin siis jäävän paitsi yhteiskunnan tietoteknisestä kehityksestä, koska he eivät pelanneet. Tuolloin digitaalinen pelaaminen nähtiin lasten leikinä ja senaikaiset viihdepelit koettiin ”poikien leluiksi”, joiden nähtiin karkottavan tyttöjä maskuliiniseksi tulkittujen aiheidensa ja haastavien pelimekaniikkojensa vuoksi. Yhdysvalloissa ratkaisuksi kehitettiin erityisesti tytöille suunniteltuja ”pinkkejä pelejä”, joiden kirkkaiden värimaailmojen ja yksinkertaisten mekaniikkojen oletettiin houkuttelevan tyttöjä pelaamaan. Nämä niin kutsutut tyttöpelit eivät koskaan saavuttaneet merkittävää suosiota. Varhaisia käsityksiä ja tutkimuksia pelaamisen sukupuolittuneisuudesta on sittemmin kritisoitu etenkin sen vuoksi, että ne perustuivat *binääriseen sukupuoliajatteluun* (ajatukseen, että sukupuolia on vain kaksi ja ne ovat joillakin tavoin toisilleen vastakkaisia) ja *essentialisoiiviin sukupuolikäsityksiin* (oletuksiin, että henkilön sukupuoli määrittää esimerkiksi hänen kiinnostuksen kohteensa).⁶ Kun lähtökohtaisesti oletettiin, että tytöt eivät pelaa eivätkä ole kiinnostuneita pelaamisesta, jätettiin myös kokonaan huomiotta jo pelaavat tytöt ja naiset ja työnnettiin heitä yhä syrjemmälle pelikulttuuriseen marginaaliin.

4 Richard 2013; ks. myös Friman 2015.

5 Ks. esim. Cassell & Jenkins 1998.

6 Richard 2013.

Tilastoissa näkyvät sukupuolten väliset erot pelaamisessa eivät ole sukupuolen määrittämiä vaan juontuvat paitsi yksilöllisistä kiinnostuksista myös kulttuurisesta ympäristöstä. 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppupuolella sukupuolen ja pelien tutkimuksessa alettiin kiinnittää erityistä huomiota pelaamisen ja pelaajaksi tulemisen sosiaalisiin ja kulttuurisiin rakenteisiin ja konteksteihin.⁷ Esimerkiksi pelikulttuureja ja -yhteisöjä tutkinut sosiologi T. L. Taylor huomautti tuolloin, että pelaajaksi tullaan yleensä sosiaalisten verkostojen kautta ja pelaajana opitaan olemaan tietynlaisissa sosiaalisissa konteksteissa. Pelikulttuurien saavutettavuudessa on hänen mukaansa lopulta kyse yhteisöllisistä rakenteista: siitä, että ihmiset saavat tietää peleistä toisilta ihmisiltä, kohtaavat peliarvosteluja, saavat pelejä käsiinsä ja oppivat pelaamaan niitä – ja että heillä ylipäätään on ihmisiä, joiden kanssa pelata.⁸ Verkkomoninpelien pelaajia tutkinut viestinnäntutkija Nick Yee on niin ikään todennut, että hänen tutkimuksensa perusteella naispelaajat pelaavat verkkomoninpelejä yhtä paljon ja samalla tavalla kuin miespelaajat. Keskeisin ero naisten ja miesten välillä on, miten he päätyvät pelaajiksi (naiset päätyvät usein pelaamaan jonkun miehen kautta) sekä miten naisia peleissä kohdellaan.⁹

Erityisesti 2010- ja 2020-luvuilla sukupuolen ja digitaalisen pelaamisen tutkimus on laajentunut pelaajuuden ja pelikulttuurisen toimijuuden aiempaa intersektionaalisempaan tarkasteluun.¹⁰ *Intersektionaalisuus* on kriittisen rotuteorian edelläkävijän, ihmisoikeusaktivisti ja oikeustieteilijä Kimberlé Williams Crenshawin luoma termi,¹¹ jota erityisesti mustat feministiteoreetikot ovat kehittäneet edelleen osoittamaan etuoikeuksiin

7 Emt.

8 Taylor 2008, 52–54.

9 Yee 2008.

10 Richard 2013; Gray 2020.

11 Crenshaw 1989.

tai marginalisointiin johtavia eroja ihmisryhmien sisällä. Esimerkiksi valkoiset naiset ovat lähtökohtaisesti mustia naisia etuoikeutetummassa asemassa, koska he eivät kohtaa rasismia, vaikka molemmat kohtaavat sukupuoliperusteista syrjintää.¹² Pelaamisen kontekstissa intersektionaalinen näkökulma tarkoittaa, että sukupuolen rinnalla on alettu tarkastella myös muita tekijöitä – kuten etnistä taustaa, ikää, seksuaalista suuntautumista, toimintakykyä tai yhteiskuntaluokkaa – ja näiden yksittäisissä pelaajissa risteävien ominaisuuksien vaikutuksia heidän asemaansa ja toimintamahdollisuuksiinsa pelikulttuureissa. Eräs keskeinen esimerkki tästä näkökulmasta on peli-, media- ja viestintätutkija Adrienne Shawin tutkimus, jossa hän tarkasteli pelikulttuureissa marginalisoituja pelaajia ja miten rotu, sukupuoli ja seksuaalinen suuntautuminen vaikuttivat heidän kokemuksiinsa peleistä ja representaatiosta.¹³ Sukupuolen ja pelien tutkija Kishonna L. Gray on puolestaan tarkastellut rodun, sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen ja toimintakyvyn risteämien vaikutuksia mustien pelaajien pelaamiskokemuksissa.¹⁴ Gray on huomauttanut, että vaikka pelitutkimuksessa on käsitelty runsaasti esimerkiksi naisten kohtaamia ongelmia ja myrkyllisen maskuliinisuuden rakenteita pelikulttuureissa, suuri osa tehdyistä tutkimuksista on keskittynyt valkoisiin naisiin ja heitä häiritseviin valkoisiin miehiin. Tämä itsessään ylläpitää valkoisuuden ylivallan rakenteita pelikulttuureissa sekä tekee rodullistettuja pelaajia näkymättömiksi ja työntää heitä pelikulttuurien marginaaleihin.¹⁵ Kasvatus- ja tietojenkäsittelytieteellistä tutkimusta saamen kielen ja kulttuurin näkökulmasta tekevä Outi Laiti puolestaan on nostanut esille alkuperäiskansojen, kuten saamelaisten, pelikulttuuriperinnön ja pelinkehitystoiminnan

12 Gray 2020, 26–27.

13 Shaw 2014.

14 Gray 2020.

15 Emt. 3.

roolin omaa kulttuurista identiteettiä ja sen ilmaisua vahvistavina tekijöinä.¹⁶

Intersektionaalisten näkökulmien huomioimisen ohella myös ymmärrys sukupuolesta on laajentunut kattamaan moninaiset sukupuoli-identiteetit. Sukupuolen ja sen ilmaisun moninaisuutta peleissä ja pelaamisessa on tarkasteltu erityisesti queer-pelitutkimuksen puitteissa.¹⁷ Myös esimerkiksi erilaisten maskuliinisuuksien moninaisia merkityksiä pelaamisessa on tarkasteltu aiempaa laaja-alaisemmin.¹⁸ Viestinnän ja pelien tutkija Tanja Sihvonen ja pelitutkija Jaakko Stenros ovat tutkineet roolipelejä, niiden pelaamista ja niihin kytkeytyviä pelaajaidentiteettejä monipuolisesti queer-tutkimuksen näkökulmista tarkastellen esimerkiksi, miten pelaajat rakentavat ja hyödyntävät mahdollisuuksia queer-tulkintoihin ja -pelaamiseen sellaisissakin valtavirtapeleissä, joissa niitä ei ilmiselvästi ole.¹⁹

Suomalaiset pelitutkijat ovat käsitelleet pelaamiseen ja sukupuoleen liittyviä kysymyksiä jo pitkään ja monista eri näkökulmista. Edellä mainittujen esimerkkien lisäksi esille voidaan nostaa yksi varhaisimmista suomenkielisistä aihepiirin tutkimusjulkaisuista, pelitutkija ja pelialan vaikuttaja Sonja Ängeslevän vuonna 2002 julkaistu artikkeli ”Mitä sinunkaltaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?’ Tytöt ja elektroniset pelit”.²⁰ Artikkelissa Ängeslevä kuvasi tapoja, joilla pelien suunnittelu rajoitti tyttöjen pelaamista sekä esitti erilaisia vaihtoehtoja tyttöjen pelikulttuurin laajentamiseksi. Pelien ja pelisuunnittelun tutkija Hanna Wirmanin vuonna 2011 julkaistu tutkimus *Playing The Sims 2: Constructing and negotiating woman computer game player identities through the practice of skinning* on yksi ensimmäi-

16 Laiti 2021.

17 Ruberg & Shaw 2017; Harper ym. 2018.

18 Taylor & Voorhees 2018.

19 Esim. Sihvonen & Stenros 2018.

20 Kangas 2002.

6. SUKUPUOLI, PELAAJAIDENTITEETTI JA
PELIKULTTUURINEN OSALLISUUS



Kuva 1. Intersektionaalisia näkökulmia digitaalisiin peleihin V&A-museon *Videogames: Design/Play/Disrupt* -näyttelyssä Lontoossa tammikuussa 2019. Kuva: Usva Friman.

sia suomalaisten pelitutkijoiden väitöskirjoja, joissa sukupuoli on yksi pääteema ja myös kansainvälisesti yksi varhaisimmista tutkimuksista, joissa tarkastellaan pelaajaidentiteetin sukupuolittuneisuutta.²¹

21 Wirman 2011.

PELAAJUUS SUKUPUOLITTUNEENA KULTTUURISENA IDENTITEETTINÄ

”Pelaajaksi ei synnytä, pelaajaksi tullaan”²² Adrienne Shaw on todennut mukaillen ranskalaisen filosofi Simone de Beauvoirin klassikkolausahdusta.²³ Shaw viittaa siihen, että pelaajuus ei ole kenellekään ”luonnollinen” ominaisuus, vaan rakennettu ja vallittu identiteetti, joka voidaan saavuttaa tietyin ehdoin. Nämä ehdot ovat sekä yksilön sisäisiä että ulkoisia ja monella tavoin sukupuolittuneita. Ehtojen sukupuolittuneisuus näkyy esimerkiksi siinä, miten naiset mieltävät itsensä miehiä harvemmin pelaajiksi, vaikka pelaisivat yhtä paljon. Esimerkiksi yhdysvaltalaisen Pew-tutkimuskeskuksen *Gaming and Gamers* -tutkimusraportin mukaan suunnilleen yhtä suuri osa yhdysvaltalaisnaisista (48 %) ja -miehistä (50 %) pelasi digitaalisia pelejä, mutta miehet (15 %) kutsuivat itseään pelaajiksi yli kaksi kertaa useammin kuin naiset (6 %), ja alle 30-vuotiaat miehet (33 %) kutsuivat itseään pelaajiksi yli kolme kertaa useammin kuin samanikäiset naiset (9 %).²⁴ Myös Shawin tutkimuksessa marginalisoiduista pelaajaryhmistä vain puolet haastateltavista identifioitui pelaajiksi, vaikka kaikki heistä pelasivat.²⁵ Pelaajaidentiteetti eroaa pelaamisesta toimintana: henkilö voi pelata paljonkin kokematta itseään pelaajaksi tai toisaalta kokea itsensä pelaajaksi, vaikka ei pelaisi aktiivisesti.

Pelaajaidentiteetti voidaan nähdä myös kulttuurisena statuksena. Siihen liittyy arvoja eikä sen saavuttamiseksi riitä, että ”vain” pelaa. Se ei myöskään ole vakaa tila, vaan prosessi. Pelaajuus on häilyväistä, se vahvenee tai heikkenee ajan kuluessa.²⁶ Pelaajuus on myös kontekstisidonnaista, sillä henkilö voi tie-

22 Kirjoittajan oma käännös.

23 ”Naiseksi ei synnytä, naiseksi tullaan.” Beauvoir 1999; Shaw 2013.

24 Duggan 2015.

25 Shaw 2014.

26 Emt. 151.

tyssä paikassa ja tilanteessa nähdä itsensä pelaajana ja toisessa ei.²⁷ Vaikka pelaajaidentiteetti on vahvasti sisäisen prosessin – identifikaation²⁸ – tulos, siihen vaikuttavat myös monet ulkoiset seikat. Esimerkiksi pelituotteet ja niiden markkinointi rakentavat pelaajaidentiteettiä. Pelejä suunnitellaan ja markkinoidaan tietynlaiselle oletetulle pelaajalle – edelleen usein nuorelle, valkoiselle heteromiehelle. Pelaajaan kohdistuvat odotukset käyvät ilmi esimerkiksi pelien markkinointimateriaaleista, mutta myös pelaajakokemuksesta, kun pelaaja saattaa yhtäkkiä huomata, että peli olettaa hänet toisenlaiseksi, esimerkiksi naispelaajan mieheksi.²⁹ Pelejä ja sukupuolta tutkinut mediatutkija Shira Chess on kirjoittanut pelaajuudesta suunniteltuna identiteettinä, jonka ulkopuolelle naiset jäävät.³⁰ Chessin mukaan naiset eivät miellä itseään pelaajiksi, ja peliteollisuudelle he ovat ikuisen ”kakkospelaaja”, elleivät jopa oma lajityyppinsä.³¹ Pelaajuus onkin myös – tai jopa ensisijaisesti – kuluttajaidentiteetti, jonka ulkopuolelle naisia ja muita marginalisoituja ryhmiä kansakulttuurijat, suunnittelijat ja markkinoijat sulkevat. Pelaajuus vaatii pelikulttuurisen pääoman lisäksi myös rahallista pääomaa, mikä tekee pelaajaidentiteetistä myös luokkakysymyksen.³²

Pelaajaidentiteetti on kulttuurinen rakenne, joka ei kosketa vain pelaajaa itseään. Jotta henkilö voi kokea itsensä pelaajaksi, myös muiden on tunnistettava hänet sellaiseksi. Adrienne Shaw on kuvannut, miten pelaajaidentiteettiä tuotetaan sitä esittämällä – tietyn kulttuurisen kontekstin tarkkaan asettamien rajojen sisällä ja tavalla, joka on muille kulttuurin jäsenille tunnistettava.³³ Käytännössä tämä voi tarkoittaa esimerkiksi

27 Shaw 2013.

28 Emt.

29 Ks. esim. Richard 2012.

30 Chess 2017.

31 Emt.

32 Shaw 2013.

33 Emt.

ulkopuolisille käsittämättömän pelisanaston sujuvaa käyttöä, *metapelin*³⁴ tuntemuksen osoittamista pelin sisällä tehtävissä strategisissa valinnoissa tai oikein ajoitettuja jännityksen tai riemun ilmaisuja pelikilpailustriimiä katsellessa. Pelaajaidentiteettiä voidaan käyttää myös kulttuurisen vallankäytön välineenä, kun ”oikeanlaista” pelaajuutta ja pelaamista määrittämällä rakennetaan ja vahvistetaan syrjiviä rakenteita ja suljetaan tiettyjä ihmisryhmiä pelaajuuden ulkopuolelle. Tämän vuoksi pelaajaidentiteettiä on tarkasteltu myös kriittisesti niin pelikulttuurien sisällä, esimerkiksi pelimedioissa, kuin pelitutkimuksessa.

Pelaajaidentiteetti ei ole välttämättä tavoittelemisen aihe, vaan se voidaan myös hylätä tietoisesti. Hylkäyksen syyt voivat kertoa paljon siitä, millä tavoin ja millaisessa kulttuurisessa kontekstissa pelaajaidentiteetti rakentuu. Shaw on esittänyt, että pelitutkimuksessa pitäisi kiinnittää huomiota myös niihin pelaajiin, jotka ovat tietoisesti kieltäytyneet pelaajaidentiteetistä – erityisesti naisiin ja muihin marginalisoituihin pelaajaryhmiin – ja syihin heidän päätöksensä takana.³⁵ Shaw on myös kritisoinut pyrkimyksiä laajentaa pelaajuuden käsitettä kattamaan nykyistä suuremman joukon erilaisia harrastajia. Hänen mukaansa ei ole olennaista mahduttaa kaikkia yhden pelaajuuden käsitteen alle, vaan tärkeämpää on ymmärtää niitä tapoja, joilla tuota käsitettä rakennetaan ja joilla ihmisiä suljetaan sen sisä- ja ulkopuolelle.³⁶ Vuonna 2014 pelimedioissa ja -blogeissa kirjoitettiin jopa ”pelaajaidentiteetin kuolemasta”.³⁷ Kirjoitukset kytkeytyivät samana vuonna syntyneeseen Gamergate-liikkeeseen, jonka kirjoittajat tulkitsivat yrityksenä sulkea muita aggressiivisesti

34 Metapelillä tarkoitetaan usein pelin ulkopuolelta saatavaa mutta pelin sisällä hyödynnettävää strategista tietoa, kuten tehokkaiden mekaniikkojen ja taktiikoiden tuntemusta; ks. Siitonen tässä kirjassa.

35 Shaw 2013.

36 Emt.

37 Chess & Shaw 2015; Mortensen 2018.

pelaajuuden ulkopuolelle. Jotkut kirjoittajista ehdottivat ratkaisuksi pelaajaidentiteetistä luopumista, sillä koska nykyisin kaikki pelaavat, ei ole enää mielekäästä puhua erikseen pelaajista tai suunnitella pelejä vain tietynlaiselle, rajatulle yleisölle.

Pelaajuus on kulttuurisena identiteettinä varsin tuore, ja sen rakentumista voidaan tarkastella myös pelikulttuurihistoriallisesta näkökulmasta. Pelikulttuurin syntyä Britanniassa tutkinut sosiologi Graeme Kirkpatrick on kuvannut, miten brittiläisissä pelilehdissä alettiin 1980-luvun jälkipuoliskolla rakentaa muusta teknologisesta harrastuneisuudesta erillistä pelaajuuden käsitettä.³⁸ Vasta kun pelaajan kulttuurinen identiteetti oli luotu, peliharrastajat pystyivät omaksuma sen. Kirkpatrick huomauttaa, että jo rakennusvaiheessa pelaajaidentiteetti oli rajattu miehille.³⁹

Kuten pelikulttuureja, myös pelaajaidentiteettejä on monia ja ne ovat tietyn ajan, yhteisön ja pelikulttuurisen kontekstin määrittämiä. 2000-luvun julkisessa keskustelussa, pelimedioissa ja Gamergaten kaltaisissa pelikulttuuriyhteisöissä pelaajuus on usein liitetty suurten tuotantojen peleihin⁴⁰, joita pelataan tietokoneella tai pelikonsolilla. Samanaikaisesti uudet pelaamisen muodot, erityisesti mobiililaitteilla pelattavat niin sanotut kasuaalipelit, ovat kasvattaneet suosiotaan ja tuoneet myös uusia käyttäjäryhmiä pelien pariin. Pelitutkijat ovat kuvanneet tätä pelikulttuurista muutosta esimerkiksi ”kasuaalikäänteeksi”⁴¹ tai jopa ”kasuaalivallankumoukseksi”⁴². Tämänkaltaisen pelien, pelialustojen ja pelaajien jaottelu ”hardcoreen” ja ”kasuaaliin” rakentaa osaltaan pelikulttuurisia valtahierarkioita ja on niin ikään luonteeltaan sukupuolittunutta. ”Oikeat” hardcore-pelit

38 Kirkpatrick 2015.

39 Emt.

40 Näihin viitataan pelialalla ”AAA-peleinä”.

41 Kultima 2018.

42 Juul 2009.

yhdistetään maskuliinisuuteen, kun taas kasuaalipelejä femininistetään ja ne nähdään naisille ja muille oletetusti ei-pelaajille suunnattuina.⁴³

SUKUPUOLITTUNUT SISÄÄNPÄÄSY PELIKULTTUUREIHIN JA PELIKULTTUURINEN OSALLISUUS

Jotta voi tulla määriteltyksi pelaajaksi, on ensin päästävä sisälle pelikulttuuriin. Sukupuolen ja pelikulttuurien tarkastelussa kiinnostavaa on, millä tavoin ja millaisin ehdoin ihmiset pääsevät sisään pelikulttuureihin ja millä tavoin nuo tavat ja ehdot ovat sukupuolittuneita. Kuten pelaajaidentiteetti, myös pelikulttuurinen osallisuus on erotettava pelaamisesta toimintana. Henkilö voi pelata paljon kokematta itseään pelaajaksi tai olematta osallinen pelikulttuurista, tai hän voi kokea olevansa pelaaja ja osallinen pelikulttuurista, vaikkei sillä hetkellä pelaisi aktiivisesti. Pelikulttuurinen osallistuminen ilman pelaamista on tyyppillistä erityisesti naispelaajille, joiden pelaamiselle on monia sukupuoliperusteisia esteitä, kuten ajankäyttöön kohdistuvat vaatimukset ja pelikulttuurien naisvihamielisyys.⁴⁴

Kulttuurisen osallisuuden käsitettä hyödynnetään esimerkiksi kulttuuripolitiikan ja -tuotannon alojen tutkimuksessa sekä käytännön tuotannoissa ja strategioissa. Kulttuuripolitiikan tutkija Jutta Virolaisen mukaan se ”voidaan ymmärtää laajassa mielessä yhteisöllisyytenä, kuulumisena, sosiaalisina suhteina sekä osallistumisena yhteisön tai yhteiskunnan toimintaan”.⁴⁵ Kulttuurisella osallisuudella on siis kaksi puolta: konkreettinen osallistuminen kulttuuriseen toimintaan ja osal-

43 Vanderhoef 2013; Chess 2017.

44 Orme 2021.

45 Virolainen 2015.



Kuva 2. Pelikulttuurinen osallisuus on esimerkiksi pelitapahtumiin osallistumista. Kuvassa pelaajia Insomnia-verkkopelitapahtumassa Porissa vuonna 2019. Kuva: SEUL ry, Jussi Jääskeläinen.

lisuuden kokemus eli tunne siitä, että on osa kulttuuria.⁴⁶ Myös pelikulttuurinen osallisuus tarkoittaa yhtäältä osallistumista pelikulttuuriin eli esimerkiksi pelaamista, pelimedian kuluttamista ja tuottamista, pelitapahtumiin osallistumista sekä vaikka elektronisen urheilun seuraamista ja siinä kilpailemista. Lisäksi se tarkoittaa pelikulttuuriyhteisöön kuulumista, mistä merkinä voi olla esimerkiksi pelaajaidentiteetti.

Pelikulttuurisessa osallisuudessa olennaista on sen näkyvyys; jotta osallisuus todella toteutuisi, osallistumisen tulee olla aktiivista ja näkyvää. Osallisuuden toteutumiseksi ei riitä, että naiset ja muut pelikulttuureissa marginalisoidut ryhmät pelaavat ja osallistuvat pelikulttuureihin muilla tavoin ainoastaan näkymättömien, piiloon jäävien kuluttajien roolissa. Naisten ja tyttöjen pelaaminen on pitkään ollut näkymätöntä ja jää osin

46 Pelaajayhteisöjen ja -identiteettien rakentumisesta ks. myös Siitonen tässä kirjassa.

sellaiseksi vielä nykyisinkin. Vuonna 2008 T. L. Taylor kirjoitti, miten ”naispelaajien sivuuttaminen [peli]kulttuurissa on yleisesti valitettavasti heijastunut myös [peli]teollisuus- ja [peli]tutkijayhteisöihin. Pelaavien naisten ryhmä on usein nähty poikkeamana sen sijaan, että heidät nähtäisiin ensisijaisina tietolähteinä pelaamisen ymmärtämiseen”.⁴⁷ Jotkut pelitutkijat ovatkin asettaneet tutkimuksen tavoitteeksi tehdä ”näkyttömät naispelaajat” näkyviksi.⁴⁸

Naispelaajien näkyttömyyteen vaikuttaa ennen kaikkea jo aiemmin mainittu kulttuurinen oletamus siitä, kuka on tai voi olla pelaaja. Naispelaajia tehdään myös pelaajayhteisöissä jatkuvasti näkyttömiksi esimerkiksi vitsailemalla siitä, että naispelaajat ovat vain tarua tai olettamalla pelin äänikanavalla joukkueelleen käskyjä antava aikuinen nainen teinipojaksi.⁴⁹ Koska stereotyyppinen kuva pelaajan arkkityypistä on niin vahva, naisten lisäksi myös muut siitä – esimerkiksi sukupuoleltaan, seksuaalisuudeltaan tai etniseltä taustaltaan – poikkeavat pelaajaryhmät jäävät usein piiloon valtavirtapelikulttuurin marginaaliin.⁵⁰

Toisaalta näkyttömäksi jääminen voi olla pelaajalta myös tietoinen valinta, jota jotkut naispelaajat toteuttavat esimerkiksi olemalla vaiti pelin äänikeskustelussa tai valitsemalla pelissä nimimerkin, jonka perusteella heitä ei oleteta naiseksi. Syynä valittuun näkyttömäksi jäämiseen voi olla esimerkiksi sukupuolittunut syrjintä ja häirintä, joita naiset kohtaavat pelikulttuureissa. Gabriela T. Richard ja Kishonna L. Gray ovat tutkimuksissaan havainneet, että esimerkiksi pelien äänikeskustelut voivat johtaa myös pelaajien rodulliseen profilointiin ja rasisitiseen häirintään ja että naisilla ja rodullistetuilla pelaajilla on

47 Kirjoittajan oma käännös. Taylor 2008, 54.

48 Bryce & Rutter 2002; Taylor 2008.

49 Ruotsalainen & Friman 2018.

50 Richard & Gray 2018.

käytössään useita strategioita, joilla he pyrkivät häivyttämään identiteettiään häirintää välttääkseen.⁵¹

NAISPELAAJIIN KOHDISTUVA SUKUPUOLITTUNUT SYRJINTÄ JA HÄIRINTÄ PELIKULTTUUREISSA

Pelikulttuurien sukupuolittuneet rajat eivät lopu sisäänpääsyyn, vaan toimivat aktiivisesti myös niiden sisällä. Rajat tulevat näkyviksi esimerkiksi sukupuolittuneessa syrjinnässä ja häirinnässä, joka kohdistuu erityisesti naispelaajiin ja muihin marginalisoi-tuihin pelaajaryhmiin. Häiritsevä ja syrjivä käytös ja kielenkäyttö ovat ylipäätään laajamittainen ongelma pelikulttuureissa. Suomessa Helsingin kaupungin nuorisopalvelujen ja Suomen Elektronisen Urheilun Liitto SEUL ry:n kyselyssä yli puolet 156 vastaajasta kertoi havainneensa toisen pelaajan pelitaitojen haukkumista, nimittelyä, vähättelyä ja solvaamista, rasistisia ja homo- tai transfobisia kommentteja, toisen pelaajan äänen tai puhettavan negatiivista kommentointia, vihapuhetta, uhkailua sekä pelaajan ikään, sukupuoleen, ulkonäköön ja seksuaaliseen suuntautumiseen liittyvää kielteistä kommentointia.⁵² Raportissa todettiin myös, että vastausten perusteella häirinnän ja vihapuheen kohtaaminen pelikulttuureissa on sukupuolittunut kokemus.

Eräs 2010-luvun keskustelluimmista aiheista digitaalisissa pelikulttuureissa on ollut Gamergate-liike, jonka esiinnousu on kiinnittänyt huomion pelikulttuurien piireissä esiintyvään naisvihaan, sen ilmenemismuotoihin ja vaikutuksiin. Gamergate sai alkunsa elokuussa 2014 julkaistusta blogikirjoituksesta, jossa pelintekijä Zoë Quinnin entinen seurustelukumppani syytti Quinniä muun muassa suhteesta pelitoimittajaan, jonka väitettiin valheellisesti arvostelleen Quinin tekemän pelin. Blo-

51 Emt.

52 Alin 2018.

gikirjoitus levisi netissä esimerkiksi *4chan*-keskustelupalstalla ja synnytti massiivisen, Quinniin kohdistuvan häirintäkampanjan, jossa häntä uhkailtiin väkivallalla, raiskauksella ja tappamisella. Kampanjan seurauksena Quinn joutui lähtemään kotoaan, jonka osoitetta levitettiin verkossa. Näyttelijä Adam Baldwin twiittasi Quinnistä käyttäen tunnustetta #Gamergate, minkä jälkeen tunniste lähti leviämään internetissä ja synnytti lopulta eräänlaisen löyhän verkkokansanliikkeen. Gamergate-tunnisteen alla toteutettu häirintä laajeni nopeasti koskemaan myös muita pelialalla toimivia tai pelikulttuuria kommentoivia – ennen kaikkea sukupuoleltaan naisia ja ei-binäärisiä – henkilöitä. Tunnetuimpia kohteita olivat esimerkiksi mediakriitikko Anita Sarkeesian sekä pelinkehittäjä Brianna Wu. Häirintäkampanjan kohteet saivat väkivalta-, tappo- ja raiskausuhkauksia, minkä lisäksi heidän kotiosoitteitaan levitettiin verkossa. Joidenkin kotiin yritettiin järjestää poliisin SWAT-tiimin hyökkäys. Gamergaten toiminta oli ilmiselvästi naisvihamielistä, mutta liikkeen puolustajat loivat jo varhaisessa vaiheessa narratiivin, että siinä on todellisuudessa kyse ”pelijournalismin etiikasta” ja että liike on yritys puolustaa pelejä siltä, minkä he tulkitsivat feministiseksi propagandaksi ja niiltä, joita he nimittivät ”sosiaalisen oikeudenmukaisuuden satureiksi”.⁵³ Puolustautuakseen syytöksiltä naisvihamielisyydestä liike otti maskotikseen piirretyn naispelaajahahmon Vivian Jamesin, joka voidaan tulkita myös tavoitteensa vastakohdaksi, liikkeen naisvihamielisyyden ilmentymäksi.⁵⁴

Myös pelitutkijat ovat joutuneet Gamergaten häirinnän kohteeksi.⁵⁵ Gamergatea tutkineiden mukaan liikkeessä on osittain kyse koetusta uhasta omalle kulttuuriselle sekä kaupalliselle

53 Chess & Shaw 2015; Mortensen 2018.

54 Butt & Apperley 2018.

55 Chess & Shaw 2015; Mortensen 2018.

Suomalainen peliala tuomitsee Gamergaten tappouhkaukset ja vainoamiset

Kolme suomalaista pelinkehittäjäjärjestöä katsoi parhaaksi laatia kannanoton, jotta Yhdysvalloista alkanut ja jo pari kuukautta internetissä riehunut pelinkehittäjien ja pelaajien häirintä ei saisi tulla alleen Suomessakin.

Kotimaan Uutiset

23.10.2014

Päivitetty 23.10.2014 15:35



Zoe Quinn Kuva: Zoe Quinn; Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International

Kuva 3. Gamergate-liikkeestä kirjoitettiin myös suomalaisessa lehdistössä syksyllä 2014. Kuvakaappaus Ylen uutissivulta Usva Friman.

valta-asemalle ja identiteetille.⁵⁶ Tutkijat ovat myös todenneet liikkeen olleen tärkeä historiallinen ja kulttuurinen hetki, joka on lisännyt ymmärrystämme verkko-, kuvalauta- ja pelikulttuureista sekä niissä muodostuvien liikkeiden vaikuttamisen ja häirinnän mekanismeista.⁵⁷

Gamergate ei ole ainoa pelikulttuurien naisvihamielisyyden ilmentymä, vaikkakin se on laajuudessaan merkittävä esimerkki siitä. Suurin osa naisten ja muiden pelikulttuureissa marginalisoitujen ryhmien kokemasta syrjinnästä ja häirinnästä on yksilöiden kokemaa ja jää helposti piiloon. Ilmiön laajamittaisuus huomataan vasta, kun se nostetaan julkisesti esille, niin yksittäisten tapausten kuin laajempien kokonaisuuksien kautta. Erityisesti naispelaajiin kohdistuvat syrjintä- ja häirintätapaukset ovat nousseet viime vuosina usein esille niin pelimedioiden, valtamedioiden kuin sosiaalisen median kanavilla, mikä on edistänyt ongelman tiedostamista ja siihen puuttumista. **EI SAA LEVITTÄÄ**

YMMÄRRYKSELLÄ KOHTI YHDENVERTAISUUTTA

Vaikka pelaajatilastot osoittavat, että pelaaminen ei ole vain miesten puuhaa, vaan naisistakin valtaosa pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus,⁵⁸ pelikulttuurit ovat monin tavoin sukupuolittuneita. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, kuka kokee itsensä tai

56 Mortensen 2018; Chess 2017.

57 Chess & Shaw 2015; Mortensen 2018.

58 Suomalaisten pelaamista mittaavan *Pelaajabarometri*-tutkimuksen mukaan suomalaisnaisista 75,4 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin toisinaan ja 54,5 % pelaa niitä aktiivisesti, kun suomalaismiesten kohdalla vastaavat luvut ovat 82,2 % ja 72,7 %. Naisten ja miesten välillä on eroja digitaalisen pelaamisen yleisyyden lisäksi myös pelialustoissa (miehet pelaavat naisia useammin tietokoneella ja pelikonsoleilla, naiset hieman miehiä useammin mobiililaitteilla) ja pelatuissa lajityypeissä (naisten suosituin pelilajityyppi on pulma- ja korttipelit, miesten ammuskelupelit). Lisäksi miehet osallistuvat naisia useammin (sekä pelaajina että katsojina) elektroniseen urheiluun ja peleihin liittyvän mediasisällön tuottamiseen ja kuluttamiseen, kuten striimaamiseen eli suoratoistoon. Kinnunen ym. 2020.

kenet oletetaan pelaajaksi, ketkä pelejä suunnittelevat ja kenelle, kenelle pelejä markkinoidaan, kenelle pelimediaa tuotetaan ja keitä siinä esitetään pelaajina, ketkä ovat esillä esimerkiksi striimaajina ja kilpapelaaajina ja niin edelleen. Pelikulttuurien sukupuolittuneisuus on rakenteellista, mutta tulee lähelle yksittäisiä pelaajia esimerkiksi niissä tilanteissa, joissa henkilö huomaa sukupuolensa asettuvan pelaajuutensa tielle. Pelikulttuurien sukupuolittuneiden rakenteiden ymmärtämiseksi onkin tärkeää tutkia pelaajien omakohtaisia kokemuksia.

Keskustelu ja tutkimus pelikulttuureista ja sukupuolesta on keskittynyt pitkään erityisesti naispelaajiin. Pelikulttuurissa vallitsevat hegemonisen (nörtti)maskuliinisuuden rakenteet⁵⁹ sekä naispelaajien kohtaama sukupuoleen perustuva syrjintä ja häirintä johtavat tilanteeseen, jossa naispelaajat jäävät usein pelikulttuurien marginaaleihin tai jopa kokonaan näkymättömiksi. Naisten pelaaminen sijoittuu usein yksityisiin tiloihin ja tilanteisiin ja ennestään tuttuihin ryhmiin tai jää verkkopeleissä piiloon neutraalin nimimerkin, miespelaajaoletuksen ja äänikeskusteluun osallistumattomuuden taakse. Erityisen syrjään naiset jäävät pelikulttuurin kaikkein näkyvimmillä paikoilta: elektronisen urheilun turnauksista, pelistriimeistä ja -videoista ja pelitapahtumista.⁶⁰ On tärkeää huomioida, että monet pelikulttuureissa vallitsevista sukupuolittuneen syrjinnän rakenteista koskettavat myös sukupuolivähemmistöjä ja miespelaajia, jotka eivät mahdu hegemonisen nörttimaskuliinisuuden ahtaisiin raameihin. Ne kytkeytyvät myös muihin syrjinnän muotoihin, kuten rasismiin ja homofobiaan.

Aivan kuten sukupuoli vaikuttaa kaikessa inhimillisessä toiminnassa ja kulttuurin eri osa-alueilla, myös sukupuoli ja pelikulttuurit kiinnittyvät toisiinsa monin eri tavoin. Nämä

59 Fron ym. 2007; Arjoranta ym. 2020.

60 Ruotsalainen & Friman 2018.

kytkökset tulevat usein näkyviksi juuri ristiriitatilanteissa, joissa niihin liittyy jotain kielteistä tai odottamatonta, joka synnyttää vastareaktion. Sukupuolen ja pelikulttuurien välistä suhdetta tarkasteltaessa huomio kiinnittyykin usein juuri ongelmallisiin kysymyksiin kulttuurista osallisuutta rajoittavista sukupuolittuneista rakenteista sekä syrjinnän ja häirinnän kokemuksista.

Toisaalta sukupuoleen ja pelikulttuureihin liittyy myös paljon mahdollisia ilon aiheita. Parhaimmillaan pelit tarjoavat mahdollisuuksia elää todeksi omaa sukupuolikokemustaan digitaalisissa ympäristöissä tai leikitellä moninaisilla sukupuoli-ilmaisuuilla.⁶¹ Pelit voivat tarjota myös samastuttavia hahmoja ja tarinoita sekä turvallisia yhteisöjä, joita sitoo jaettu kokemus. Pelit voivat olla myös vähemmistösukupuolille ja seksuaalivähemmistöille henkilökohtainen ja poliittinen väline jakaa omia tarinoitaan.⁶² Tästä osoituksena on esimerkiksi verkossa toimiva *LGBTQ Video Game Archive*, joka kokoaa digitaalisten pelien sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin liittyvää sisältöä. Helmikuuhun 2022 mennessä sivustolle on listattu yli 1 200 peliä, joista varhaisin on vuodelta 1976.⁶³ Joulukuussa 2018 Berliinin Scwhules-museossa avattiin myös maailman ensimmäinen LGBTQIA-videopelihistoriaa esittelevä näyttely *Rainbow Arcade: A queer history of video games 1985–2018*, joka sisälsi pelejä neljältä vuosikymmeneltä.⁶⁴

Digitaalinen pelaaminen on vahva osa nykypäivän suomalaista kulttuuria ja vientiteollisuutta, ja pelikulttuurit ovat sulautuneet osaksi suomalaisen kulttuurin ja yhteiskunnan instituutioita.⁶⁵ Mitä suuremman osan digitaalinen pelaaminen saa

61 Sihvonen & Stenros 2018.

62 Anthropy 2012b.

63 LGBTQ Video Game Archive.

64 Rainbow Arcade: Over 30 years of queer video game history.

65 Friman ym. tässä kirjassa.



Kuva 4. Pelaaja kokeilemassa Anna Anthropy'n peliteosta *Queers in Love at the End of the World* (Anthropy 2013) V&A-museon *Videogames: Design/Play/Disrupt* -näyttelyssä Lontoossa tammikuussa 2019. Kuva: Usva Friman.

kulttuurissamme ja yhteiskunnassamme, sen tärkeämpää on tarkastella sitä myös kulttuurisen ja sosiaalisen yhdenvertaisuuden näkökulmasta. Sukupuoli on yksi keskeinen pelikulttuurisen osallisuuden mahdollisuuksiin vaikuttava tekijä. Voidaksemme

tutkia ja ymmärtää pelaamista, pelaajayhteisöjä ja pelikulttuureja, on meidän tutkittava ja ymmärrettävä myös, miten sukupuoli ja muut yksilön ominaisuudet vaikuttavat niihin kuulumisen ja niissä toimimisen mahdollisuuksiin.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

7. DIGITAALISEN PELAAMISEN TILOJA JA VAIHEITA

JAAKKO SUOMINEN

Kesällä 2016 maailmalla levisi *Pokémon Go*¹ -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 todellisuuden² 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 suosittumpi. Se esitettiin käännekohtana myös perinteisen peliyrityksen, muun muassa *Super Mariosta*³, *Legend of Zeldasta*⁴ 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.⁵

Kun *Pokémon*-kuume yltyi, tiedotusvälineissä yritettiin etsiä syitä pelin suosiolle. Yhtä tyypillistä selitystä voi kutsua *nostalgiaselitykseksi*.⁶ 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.⁷

Vaikka nostalgiaselitys on vain pieni osatotuus *Pokémon Go*:n suosiossa, se nostaa esille pelihistoriallisia jatkumojia. 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.⁸ 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.⁹

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.¹⁰ Lisäksi akateeminen historian tutkimus perustuu tiettyjen metodisääntöjen, kuten aiemmin mainitun lähdekriittisyyden noudattamiseen.¹¹

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

¹⁰ Swalwell 2005; Saarikoski & Suominen 2009; Švelch 2018.

¹¹ Pelien kontekstualisoivasta historian tutkimuksesta 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.¹²

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.¹³ Nämä osaluokat 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 nuorisokunta, jolla oli tapana pelata *seinäkillinki*-nimistä peliä rakennusten seinästä ja aitoja vasten. Lehdessä esitettiin pelin kieltämistä.¹⁴

1900-luvun alussa pelaaminen alkoi teknologisoitua aiempaa enemmän. Mekaanisten raha- ja viihdepelaamiseen liittyvien laitteiden ohella kokeilut levisivät laajemmalle, vaikkei kehityksen ensisijaisena motiivina ollutkaan usein pelikoneiden rakentaminen. Sähkömekaanisia ja elektronisia koneita rakennettiin ensin kokeiluluontoisesti tieteellisiin ja kaupallisiin tarpeisiin. Monesti laitteita rakennettiin 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

¹³ Huhtamo 2002, 22–23.

¹⁴ Savolainen 2017.

kehitettiin simulointitehtäviin.¹⁵ 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 lautapeliä avulla, mutta 1950-luvulla näitä simulaatiopelejä alettiin toteuttaa myös tietokoneilla. Suomessa jo ensimmäistä kaupalliseen tietojenkäsittelyyn tarkoitettua Postisäästöpankin IBM 650 -tietokonetta (lempinimeltään Ensi) käytettiin muiden tarkoituksien 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 käännöksiä pelien toteuttajien ohjekirjoista. Samoihin aikoihin myös puolustusvoimat testailivat tietokoneistettuja sotastrategiapelejä.¹⁶

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.¹⁷

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 päätöksentekoa kiinnosti tutkijoita, keksijöitä ja suurta yleisöä.

Koneen ajattelukykyä testattiin aluksi hyvin rajatuissa puitteissa, joiksi sopivat tietyt klassiset ja tunnetut pelit. Niiden avulla konekehittämiä 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*.¹⁸ 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.¹⁹ 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*-pelin²⁰ tietokoneversiot, joita tehtiin muun muassa Yhdysvalloissa, Australiassa ja pian myös eri puolilla Eurooppaa 1950-luvulla ja 1960-luvun alussa.²¹ *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*.²²

Monet varhaiset varsinaiset tietokonepelit syntyivät nekin laboratorioteknologiaan liittyvissä 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 pelihistoriankirjoituksessa 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!*²³, mutta sitä varhaisempiakin tietokonepelejä on ollut olemassa.²⁴

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 tietokoneita eli ”elektronilaskijaa” käsittelevä sanomalehtiutinen 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.²⁵

Mekaaninen 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*²⁶ – 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.²⁷

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

²⁷ Parikka & Suominen 2006.



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

EI SAA LEVITTÄÄ

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 speaktaakkelinomaisia 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.²⁸ 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.²⁹ 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.³⁰ 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.³¹

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 televisioon oli mahdollista vahvistaa myös tutun mainoskuvas-
 ton avulla.³² 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.³³

Television sijoittelu vaikutti laitteen sosiaaliseen asemointiin. Jos kodin ainoa televisio sijaitisi 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.³⁴ 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.³⁵

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.³⁶ 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.³⁷

PELAAMINEN MONIMUOTOISENA MEDIKÄYTTÖNÄ

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.³⁸ Pelaaminen tavoittaa myös ne, jotka eivät itse aktiivisesti pelaa: he saattavat muistella pelaamista, nähdä mediaesityksiä pelaamisesta ja havaita muiden pelitapahtumia julkisissa ja yksityisissä tiloissa liikkeessaan.

Itse pelitapahtumien lisäksi pelaamisen yksityiskohdat ja elementit vuotavat ympärilleen ja vaikuttavat niin, ettei alkuperäistä peliviitettä välttämättä huomata.³⁹ Verkkovideoiden tai katuperformanssien tanssikohtaukset viittaavat *Fortnite*-pelin⁴⁰

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-
VASTAJANOTTO 7.12.1985 KOKO
SUOMEN KANSALLE!**
Valtuutetuista Commodore-tiimistä kanta-
maan. Tule koko perheen kanssa!
Luvassa yllätyksiä ja muuta mukavaa!
TERVETULOA!
P.S. Myös Kuusnelosen ja hankkineiden
mukanaolo tärkeää!

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

Juuri tämän ansiosta uskallamme väittää, että Kuusnelonen on varmin ja järkevin kotitietokonehankinta, itsenäisille.

commodore
Oy PCI Data AB/PEI Commodore Finland, 142
85103 Vaasa, puh. (95) 112411
Etuosasto Mikrotitissä ja
MikroBitissä, Zengonin osasto 213

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*⁴¹ on uudempi esimerkki; senkin linnut ja posut 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.

Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

41 Rovio 2009.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

RAJANKÄYNTIÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

8. PELIT JA TRANSMEDIAALISUUS

TANJA VÄLISALO & RAINE KOSKIMAA

Pelejä voidaan tarkastella osana laajempaa median kenttää ja erityisesti transmediaalisuutta. Transmediaalinen tarinankeronta on mediateollisuudessa 2000-luvulla yleistynyt tuotannon muoto, jossa tarinaa kerrotaan samanaikaisesti usean eri median välityksellä niin, että eri mediamuodoille tuotetut sisällöt yhdessä muodostavat enemmän tai vähemmän yhtenäisen kokonaisuuden. Esimerkiksi televisiosarjan ympärille muodostuneen transmediamaailman tarina voi siis täydentyä vaikkapa romaanien, sarjakuvien ja pelien kautta.

Aiemmin olemassa olevaan tarinamaailmaan perustuneet pelit on useimmiten nähty oheistuotteina tai markkinointimateriaaleina, jotka ovat olleet suoria mukaelmia esimerkiksi elokuvista tai toisaalta hyvinkin erillisiä kokonaisuuksia, joiden sisältö on voinut olla jopa ristiriidassa alkuperäisen tarinan tai fiktiivisen maailman kanssa. Transmediatuotannoissa pelit nähdään ainakin teoriassa kiinteämmin osana kokonaisuutta, johon ne tuovat parhaimmillaan juuri pelimedian vahvuudet, kuten kokemuksellisuuden tai mahdollisuuden tutkia laajoja fiktiivisiä maailmoja. Pelien merkitystä transmediatuotannossa ovat muokanneet myös tarinamaailmat, joiden keskiössä ja niin sanottuna ydintekstinä on jonkin muun mediamuodon sijaan juuri

pele, esimerkiksi *Warcraft: Orcs & Humans*¹ tai suomalainen *Angry Birds*². Pelaajat muodostavat yksilöllisiä tapoja navigoida ja toimia transmediamaailmoissa. He myös itse täydentävät näitä maailmoja toimintansa kautta.

Transmediatuotannoissa fiktiivisen maailman tarinat, hahmot ja ympäristöt muodostavat kokonaisuuden, joka rakentuu samanaikaisesti useassa eri mediassa.³ Termiä *transmedia* käytti ensimmäisenä elokuvatuutkija Marsha Kinder kirjoittaessaan transmediaalisista superjärjestelmistä⁴, joilla hän viittasi viihdetuotantoyhtiöiden uudentyyppisiin tapoihin tuottaa tuolloin kehkeytyvässä olleita faniuden muotoja esimerkiksi erilaisten oheistuotteiden kautta.⁵ Transmediaalisen tarinankerronnan⁶ termin toi keskusteluun mediatutkija Henry Jenkins, joka korosti sen merkitystä yleisöjä voimaannuttavana ilmiönä.⁷ Jo klassinen esimerkki transmediatuotannosta on *The Matrix* -elokuvan⁸ ympärille muodostunut kokonaisuus, jossa tarina eteni limittäin elokuvatrilogiassa, verkkosarjakuvissa, anime-elokuvassa ja videopelissä sekä jatkui lopulta *The Matrix Online* -verkkomonipelissä⁹.¹⁰ Kukin transmediakokonaisuuden osa tuo siis oman ainutkertaisen lisänsä tarinamaailmaan. Määritelmällisesti transmediassa korostuukin kunkin median omien vahvuuksien hyödyntäminen – samaa sisältöä ei vain käännetä eri medioille, vaan kutakin mediaa käytetään tekemään sitä, mihin se soveltuu parhaiten.¹¹

1 Blizzard Entertainment 1994.

2 Rovio Entertainment 2009.

3 Jenkins 2006, 95–96; 2011.

4 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *transmedia supersystems*.

5 Kinder 1991.

6 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *transmedia storytelling*.

7 Jenkins 2006.

8 Wachowski & Wachowski 1999.

9 Monolith Productions 2005.

10 Jenkins 2006, 95.

11 Jenkins 2006; 2013.

Transmediatuotannot on usein rakennettu televisiosarjojen ympärille,¹² mutta on myös yhä enemmän esimerkkejä, joissa pelit ovat toimineet tuotannon keskuksena. Laaja pöytärooli-peleistä ja romaaneista koostuva *Dragonlance*-universumi sai alkunsa vuonna 1984 julkaistusta ensimmäisestä *Advanced Dungeons & Dragons* -roolipelikirjasta¹³ *Dragons of Despair*. Toinen varhainen esimerkki on *Gadget: Invention, Travel, & Adventure* -tietokonepeli¹⁴, joka laajentui kuvakirjalla ja tunnetun tieteiskirjailija Marc Laidlaw'n kirjoittamalla romaanilla *The Third Force: A Novel of Gadget*¹⁵. 1990-luvun myydyin kotitietokoneella pelattava peli *The Myst*¹⁶ sai useita jatko-osia, mutta *Mystin* maailma kasvoi myös romaanisarjalla, joka ei ollut pelien adaptaatiota, vaan toi uutta tarinasisältöä niiden maailmaan. *Metal Gear Solid*¹⁷ ja *Mass Effect*¹⁸ -pelisarjat ovat myös saaneet ympärilleen rikkaat transmediauniversumit.

Peliyhtiö Nintendon Game Boy -käsikonsolille julkaisema *Pokémon*¹⁹ oli ensimmäisiä pelejä, joihin liittyvää sisältöä julkaisiin samanaikaisesti usealla eri alustalla. Tämä oli tärkeä syy sen suosiolle – digitaalisen pelin rinnalla julkaistiin muun muassa keräilykorttipeli, televisiosarja ja sarjakuvia.²⁰ Laajuudessaan *Pokémon*-transmediauniversumi, tai japanilaisittain *media-mix*, on omaa luokkaansa.²¹ Tunnetuin suomalainen esimerkki lienee

12 Evans 2011; Clarke 2013.

13 Gygax 1977–1979.

14 Shono 1993.

15 Laidlaw 1996.

16 Miller & Miller 1993.

17 Kojima 1998.

18 Bioware 2007.

19 Kaksi Pokémon peliä julkaistiin Japanissa, *Pokémon: Red* ja *Pokémon: Green* (jälkimmäisen myöhempi versio oli mieltään *Pokémon: Blue*). Tajiri 1996a, 1996b.

20 Iwabuchi 2004, 63–64; Järvinen 2006, 174.

21 Koski 2017; Japanissa käytetty *media-mix*-käsite vastaa pitkälti transmediaalisuutta, ja *media-mix* (samoin kuin sen tutkimus) on oma, rikas ilmiökenttänsä.

*Angry Birds*²², jonka universumi on laajentunut alkuperäisestä mobiilipelistä kattamaan muun muassa lukuisia eri peliverzioita, animaatiosarjan ja -elokuvan sekä teemahuvipuistoja.

Jostain syystä pelejä ei kuitenkaan ole toistaiseksi tutkittu osana transmediamaailmoja kovinkaan yksityiskohtaisesti, ainakaan suomen- tai englanninkielisessä tutkimuskentässä.²³ Peleillä mediamuotona on oma erityinen tuote-vastaanottaja-suhteensa, johon liittyy erottamattomana osana leikillisyyttä ja pelillisyyttä. Vaikka pelit olisivatkin vain yksi, ja toisinaan varsin pieni, osa monia transmediatuotantoja, niin transmedian vastaanoton leikillinen luonne korostaa transmediapelien tutkimuksen tärkeyttä.

LISENSSIPELEISTÄ TRANSMEDIAAN

*E. T. the Extra-Terrestrial*²⁴ on saanut maineen kaikkien aikojen huonoimpana digitaalisena pelinä. Atari 2600 -konsolille kehitetty peli on kuitenkin pelihistorian näkökulmasta kiinnostava myös toisesta syystä – se on varhainen esimerkki lisenssipeleistä eli olemassa oleviin toisen osapuolen tuottamiin teoksiin perustuvista peleistä. Lisenssipelit voidaan nähdä yhtenä lähtökohdantana 2000-luvulla yleistyneelle transmediatuotannolle, jossa samaa fiktiivistä maailmaa rakennetaan yhtäaikaaisesti useassa eri mediassa.

E. T. -peli julkaistiin rinnan Steven Spielbergin samannimisen elokuvan²⁵ kanssa, josta – toisin kuin pelistä – tuli menestys. Pelin laatu ei maalaa imartelevaa kuvaa lisenssipeleistä. *E. T.*:n tekemiseen oli aikaa vain viisi viikkoa ja ilmeisesti äärimmäisen

22 Rovio Entertainment 2007.

23 Koskimaa ym. 2018 toimittama *International Journal of Transmedia Literacy* teemanumero *Expanding Universes: Exploring Games and Transmedial Ways of World-building* käsitteli pelejä ja transmediaalisuutta. Ks. myös lautapelien transmediaalisuuden osalta Booth 2015.

24 Warsaw 1982.

25 Spielberg 1982.

tiukka tuotantoaikataulu vaikutti lopputulokseen, joka sisälsi lukuisia toiminnallisia ongelmia. Peliä onkin hieman liioitellen pidetty syynä koko Atari-yrityksen taloudelliselle epäonnistumiselle, ja se on nähty symbolina koko digipelialan romahdukselle 1980-luvun alkupuolella.²⁶

Olemassa olevaan teokseen, kuten elokuvaan tai sarjakuvaan, perustuvia pelejä oli tehty jo aiemmin ja paremmalla menestyksellä. Tietävästi ensimmäiset ja tunnetuimmat elokuviin tai televisiosarjoihin perustuvat pelit tehtiin kuitenkin ilman lisenssiä. Tällaisia projekteja olivat esimerkiksi *Star Trek*-televisiosarjaan²⁷ perustuva samanniminen tekstiseikkailupeli²⁸ vuodelta 1971, *Tappajahai*-elokuvaan²⁹ pohjautuva *Shark Jaws*³⁰, johon lisenssiä ei yrityksestä huolimatta saatu, sekä väkivaltaisuuksillaan kohua herättänyt *Death Race*³¹, jonka innoitus tuli elokuvasta *Kalmanralli 2000*³². Varhainen suomalainen esimerkki on Olli J. Paavolan vuonna 1981 tekemä J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta*-kirjasarjaan³³ perustuva tekstiseikkailupeli *LORD*³⁴. Varsinaisiin kaupallisiin lisensseihin perustuvia pelejä tuli markkinoille kuitenkin nopeasti. *Superman*³⁵ oli esimerkki onnistuneesta lisenssipelistä. Ensimmäinen suomalainen digitaalinen lisenssipeli oli *Uno Turhapuro muuttaa maalle*.³⁶

Varhaiset lisenssipelit ovat sisällöllisesti usein joko melko suoria adaptaatioita esimerkiksi elokuvista tai toisaalta hyvin-

26 Montfort & Bogost 2009, 127, 133–134.

27 Roddenberry 1966–1969.

28 Mayfield 1971.

29 Spielberg 1975.

30 Horror Games 1975.

31 Exidy 1976.

32 Bartel 1976.

33 Tolkien 1973–1975.

34 Paavola 1981.

35 Dunn 1979.

36 Hytönen 1986; Reunanen ym. 2013, 16.

kin erillisiä kokonaisuuksia verrattuna alkuperäiseen. Sisällön rooli saattaa lisenssipeleissä olla puhtaasti koristeellinen, olemassa olevan pelimekaniikan päälle tuotu ulkoinen kerros, jolla ei ole vahvaa yhteyttä pelaajan toimintaan pelissä.³⁷ Lisenssipelellä onkin nähty markkinointimateriaalina alkuperäistuotteelle lelujen, asusteiden ja muiden oheistuotteiden tapaan. Monet suurimmista ja suosituimmista transmediatuotannoista ovat saaneet alkunsa tällä tavalla, alkuperäisteoksen transmedialaajennuksina, jotka ovat saattaneet syntyä ja lisääntyä vuosien ja jopa vuosikymmenien kuluessa. J. R. R. Tolkienin luomaan fiktiiviseen Keskimaaan sijoittuvat *Hobitti*³⁸ ja *Taru sormusten herrasta* -romaanit³⁹ keräsivät maailmanlaajuisen lukijakunnan ja omistautuneen fanikunnan, ennen kuin 1980-luvun mikrotietokoneisiin alettiin tehdä niihin pohjautuvia pelejä. Harrastajasivusto listaa 23 eri Tolkien-aiheista peliä pelkästään ZX Spectrum -tietokoneelle⁴⁰, ja esimerkiksi tekstiseikkailupelistä *The Hobbit*⁴¹ ainakin kahdeksan eri laitteille tehtyä versiota.⁴² Myöhemmin seurasivat Peter Jacksonin ohjaamat *Taru sormusten herrasta*⁴³ ja *Hobitti*⁴⁴ -elokuvat, jotka puolestaan käynnistivät uuden videopeliaallon, kirjojen uusintapainokset ja lukuisat oheistuotteet. Tämän päivän median käyttäjälle Tolkienin Keskimaa avautuu lähes rajattomana transmediamaailmana, jossa 1900-luvun alkupuolella kirjoitetut kirjat ovat menettäneet erityisasemansa. Laajassa The World Hobbit Project -tutkimuk-

37 Booth 2015, 4.

38 Tolkien 1985.

39 Tolkien 1973–1975.

40 Sinclair Research valmisti ZX Spectrum mikrotietokoneen eri versioita vuosina 1982–1992. Kone oli erityisen suosittu kotimaassaan Isossa-Britanniassa ja Suomessakin sillä oli laaja käyttäjäkunta. Vastaavia laitteita oli 1980-luvulla markkinoilla kymmeniä ja suosituin niistä oli Commodore 64.

41 Mitchell & Megler 1982.

42 Tolkien Computer Games for the ZX Spectrum.

43 Jackson 2001–2003.

44 Jackson 2012–2014.

nessa jotkut vastaajat jopa puhuivat Jacksonin *Taru sormusten herrasta* -elokuvista alkuperäisteoksina, joihin *Hobitti*-elokuvat pohjautuvat.⁴⁵

George Lucasin ohjaama *Tähtien sota* -elokuva⁴⁶ jatko-osi-
neen sai välittömästi runsaan oheistuotevalikoiman, johon sisäl-
tyi elokuvan tarinan kertova romaani⁴⁷. Elokuvista tehtiin myös
sarjakuvaversiot, ja sarjakuvina ilmestyi myös uusia samaan
maailmaan sijoittuvia tarinoita. Kaikista kolmesta ensimmäi-
sestä elokuvasta tehtiin kolikkopelit, jotka sovitettiin myös lu-
kuisille kotikonsoleille ja mikrotietokoneille. Tämän lisäksi pe-
lejä on tehty kaikkiaan noin kaksisataa,⁴⁸ mukana opetuspelejä
(kuten *Star Wars: Jedi Math*⁴⁹), *Star Wars* -teemoitettuja pelejä
(*Star Wars Chess*⁵⁰, lukuisia flippereitä) ja eksoottisesti nimetty
taistelupeli *Star Wars: Masters of Teräs Käsi*⁵¹. *Star Wars* -brän-
din ja Legon yhteistyö on tuottanut *Star Wars* -rakennusarjojen
lisäksi Lego-hahmojen ympärille tuotettuja lapsille suunnattuja
Star Wars -videopelejä. Legon yhteistyö useiden mediabrändien
kanssa on tyypillinen osoitus transmediaalisuudesta ja toisaalta
lelujen asemasta osana näitä universumeja. *Star Wars* -transme-
diamailma on poikkeuksellisen monitahoinen (tässä sille vetää
vertoja Pokémonien lisäksi korkeintaan Marvelin sarjakuvien
ympäriin rakentunut laaja universumi). Oman lisänsä kokonai-
suuteen toi *Star Wars* -oikeuksien myynti Disney-yhtiöille, joka
ilmoitti irrottautuvansa Lucas Filmin aikaisesta jatkumosta eli
teki niin sanotun uudelleenkäynnistyksen⁵².

45 Koistinen ym. 2016.

46 Lucas 1977–.

47 Lucas 1976. Lucasin nimiin laitettu romaani ilmestyi vuonna 1976, siis jo ennen elokuvan ensi-iltaa; romaanin haamukirjoittajana toimi todellisuudessa Alan Dean Foster.

48 Ks. listaus esim. Wikipediassa: List of *Star Wars* video games.

49 LeapFrog 2008.

50 The Software Toolworks 1993.

51 Hsieh 1997.

52 Tähän viitataan usein englanninkielisellä käsitteellä *reboot*.

Ideaalitilanteessa jokainen transmediamaailman osa toimii omana itsenäisenä teoksenaan, jolloin maailmaan voi astua sisään minkä median kautta tahansa.⁵³ Edellä mainittu *The Matrix* on tarinankerronnallisesti eräänlainen malliesimerkki, sillä kaikki transmediakokonaisuudet eivät muodosta yhtä yhtenäisiä ja tasapainoisia kokonaisuuksia. Tasapainoisen transmediatarinankerronnan sijaan tyypillisempää onkin epätasapainoinen tarinankerronta. Siinä transmediakokonaisuuden toiset osat ovat merkittävämpiä kuin toiset ja kokonaisuudella on kenties ydin yhdessä mediassa, jonka ympärille tuotetaan eri medioihin niin sanottuja transmedialaajennuksia.⁵⁴ Media-tuotannon näkökulmasta transmedia voidaankin nähdä yrityksenä ylläpitää jonkinlaista yhtenäisyyttä media-alustojen ja yleisöjen pirstaloituessa. Media- ja pelitutkijat Lisbeth Klastrup ja Susana Tosca ovat kehittäneet *transmediaalisten maailmojen* käsitettä Jenkinsiä hyödyntäen ja korostaneet erityisesti peleihin liittyen sitä, kuinka transmediaalisiin maailmoihin sisältyy tarinankerronnan lisäksi muitakin ulottuvuuksia.⁵⁵

Transmediaalisuus liittyy läheisesti myös *osallistuvaan kulttuuriin*⁵⁶, ja siinä on sisäänrakennettuna oletus aktiivisesti mediasisältöjä yhdistelevästä ja itsekin sisällönjakamiseen, muokkaamiseen ja tuottamiseen osallistuvasta yleisöstä. Nämä odotukset täyttävät lähinnä omistautuneimmat faniyhteisöt, mutta yleisöistä he muodostavat vain pienen osan. Yksi keskeisistä haasteista transmedian tuottajilla onkin vastata sekä valtavirtayleisöjen että fanien erilaisiin, joskus jopa ristiriitaisiin, odotuksiin.⁵⁷ Transmediaalinen maailma ei siis ole yhtä kuin yksittäinen teksti tai tuote tai joukko tuotteita, vaan aineeton fiktiiv-

53 Jenkins 2011.

54 Harvey 2015, 87; Mittell 2015, 294–295.

55 Klastrup & Tosca 2004; 2011; 2013.

56 Käännös käsitteelle *participatory culture*.

57 Busse & Gray 2011; Davis 2013; Bennett ym. 2012.

nen ympäristö, joka on olemassa sekä tuottajille että yleisöille ja kuluttajille. *Transmediauniversumi*⁵⁸ on edellisiä laajempi käsite, joka pitää sisällään ensinnäkin sekä viralliset tuotteet että fanien tuotokset (esim. fanifiktio, fanitaide), mutta sisältää myös niin kerronnalliset sisällöt – kuten elokuvat, tv-sarjat ja romaanit – kuin ne ei-kertovat tuotteet kuten lelut tai pelit, joissa ei ole tarinasisältöä perinteisessä muodossa. Edelleen transmediauniversumiin mahtuu fiktiivisiä ja ei-fiktiivisiä sisältöjä (esimerkiksi näyttelijöiden haastatteluja ja elokuvan kuvaukseen liittyviä dokumentteja). Transmediauniversumi kattaa kaikki edellä esitetyt transmediaalisuuden määritelmät ja tarjoaa siten viitekehyksen entistä monipuolisempaan transmediatuotantojen tarkasteluun.

Vastapaino

PELIT JA TRANSMEDIA

Transmediakokonaisuuksilla on usein tiettyyn mediaan sijoitettava *ydinteksti*, kuten elokuva, televisiosarja tai peli. Tyypillisesti tämä ydinteksti vaikuttaa voimakkaammin transmediakokonaisuuteen kuin muut samaan maailmaan kuuluvat tuotteet tai tekstit. Pelit ovat usein olleet transmediaalaajennuksia jollekin muussa mediassa olevalle ydintekstille. Pelien vahvuutena on tyypillisesti niiden elämyksellisyys tai kokemuksellisuus. Osana transmediaa ne tarjoavat erityisesti mahdollisuuden astua itse merkityksellisen fiktiivisen maailman sisälle, kokea omakohtaisesti tuo maailma ja kenties toimia tuohon maailmaan kuuluvana fiktiivisenä hahmona.⁵⁹

*Battlestar Galactica*⁶⁰ oli tieteistelevisiosarja, joka ilmestyi ensi kerran vuonna 1978 ja josta tehtiin uusi versio vuosina 2004–2009. Molempiin sarjoihin liittyy useita pelejä. Digitaal-

58 Koskimaa ym. 2016.

59 Klastrup & Tosca 2004; Gray 2010, 192.

60 Larson 1978–1979; Moore 2004–2009.

linen peli *Battlestar Galactica*⁶¹ julkaistiin juuri uuden sarjan ilmestymisen kynnyksellä, ilmeisesti osana sen markkinointia. Toisaalta pelissä kuitenkin hyödynnettiin vanhan sarjan visuaalista ilmettä, joten se kytkeytyy osaksi kummankin sarjan transmediamaailmaa. Pelaaja toimii sarjoista tutun hahmon, lentäjä William Adaman roolissa ohjaten avaruusalusta ja kohdaten vihollisia. Kyse on siis varsin yksinkertaisesta avaruustais-telupelistä, jonka tarinallisuus on ohutta. Peli tarjosi erityisesti alkuperäisen sarjan seuraajille nostalgisen mahdollisuuden osallistua keskeisenä henkilönä tutun fiktiivisen maailman toimintaan. Pelin visuaalisen ilmeen vanhentuneisuutta suhteessa uuteen sarjaan pehmensi se, että uusi sarja sijoittuu ajallisesti myöhempään vaiheeseen, ja siinä näkyy myös alkuperäissarjasta tuttuja taistelualuksia ”museoesineinä”.

*Battlestar Galactica: The Board Game*⁶² on sarjan uuteen versioon liittyvä lautapeli, joka asettaa pelaajat sarjasta tuttujen hahmojen rooleihin. Pelin edetessä pelaajat kohtaavat erilaisia sarjan maailmasta tuttuja tapahtumia, jotka muodostavat tapahtumaketjuja ja siten omia narratiivejaan. Pelin keskeinen merkitys ei kuitenkaan tule yksinomaan sen kertomista tarinoista, vaan fiktiivisen maailman jännitteiden keskellä elämisen kokemuksesta. Kiehtovin näistä jännitteistä liittyy lautapelin sääntöihin perustuvaan ja tv-sarjan hahmoillekin tuttuun epäilykseen siitä, voisiko pelaaja itsekin osoittautua *cyloniksi* eli robotiksi, joka ihmiseksi tekeytyneenä pyrkii ihmiskunnan tuhoon.

Vaikka transmediatuotannossa pelien on nähty tuovan kokonaisuuteen kokemuksellisuutta ja mahdollisuuden toimia fiktiivisen maailman hahmona, niin erityisesti strategiapelissä omana erityispiirteensä voidaan nähdä fiktiiviseen maailmaan liittyvän tiedon hallinta. George R. R. Martinin suosittu fan-

61 Warthog Games 2003.

62 Konieczka 2008.



Kuva 1. *Battlestar Galactica* -lautapeli. Kuva: Raine Koskimaa.

tasiakirjasarja *Tulen ja jään laulu*⁶³ ja siihen perustuva televisiosarja *Game of Thrones*⁶⁴ ovat tunnettuja siitä, että niissä esitellään ja lopulta päästetään päiviltä lukuisia hahmoja. Martinin rakentaman henkilögallerian taustalla vaikuttavat mutkikkaat poliittiset valtasuhteet, ja fiktiivinen maailma on myös maantieteellisesti laaja sisältäen useita erilaisia kulttuureja. Televisiosarjaan perustuva *A Game of Thrones: The Board Game* -lautapeli⁶⁵ käyttää sarjaan liittyviä yksityiskohtia ikään kuin tietokantana, jonka perusteella pelaaja suunnittelee toimintaansa ja tekee valintoja.⁶⁶ Martinin luoman maailman tuntemisesta ja siihen liittyvän tiedon hallinnasta kumpuaakin suuri osa pelin tuottamasta mielihyvästä.

Kenties tunnetuin pelikeskeinen transmediauniversumi, jonka keskiössä on joukko pelejä ja joka ylipäätään sijoittuu vahvasti pelimedian alueelle, on *Warcraft*. Blizzard Entertainmentin omistamaan *Warcraft*-universumiin kuuluu useille eri

63 Martin 2003–.

64 Benioff & Weiss 2011–2019.

65 Petersen 2011.

66 Booth 2015, 162–167.

alustoille julkaistuja ja eri lajityypppeihin kuuluvia pelejä, joilla myös tyypillisesti on eri kohderyhmät. Warcraft-universumi sai alkunsa *Warcraft: Orcs & Humans* -pelistä⁶⁷ ja on sittemmin laajentunut kattamaan lukuisia digitaalisia pelejä, kortti- ja pöytäroolipelejä, romaaneja, sarjakuvia ja elokuvan. Warcraft-universumin kulttuurisesti laajimmin vaikuttanut tuote on *World of Warcraft*⁶⁸, massiivinen verkkomoninpeli, joka on kerännyt miljoonia pelaajia ja ollut myös pelitutkijoiden intensiivisen kiinnostuksen kohde.

Yksi digitaalisten pelien erityisominaisuuksista on se, kuinka aika saa niissä hyvin konkreettisen roolin resurssina, jota voidaan monin tavoin muokata (tehtävien aikarajoitukset, tapahtumien hidastukset ja nopeutukset, palaaminen aikaisemmin pelattuihin tilanteisiin ja niin edelleen). Elokuvan ja kirjallisuuden kaltaisten fiktioiden kohdalla katsojan tai lukijan uppoutuminen fiktiiviseen maailmaan johtaa siihen, että fiktion oma ajallisuus korvaa hetkellisesti reaali maailman aikakokemuksen. Pelatessa uppoutuminen ei yleisesti ottaen ole yhtä tiivistä, sillä pelaajalta vaaditut erilaiset toiminnot ja valinnat rikkovat sitä (esimerkiksi seikkailupeleissä voi tyypillisesti pysäyttää fiktiivisen ajan kulumisen oman pelihahmon kantaman varustuksen tarkastelun ajaksi). Hieman samaan tapaan transmediaaliset tarinat ovat hajautuneet useisiin eri medioihin, ja tarinaan uppoutuminen rikkoutuu aina kun siirrytään mediasta toiseen (esimerkiksi jos katselee tv-sarjan jaksojen välillä juuri päättyneeseen jaksoon liittyvän näyttelijähaastattelun). Siitä, miten transmediayleisöjen medioiden käyttö ajallisesti jakautuu, ei ole tehty kovin paljon tutkimusta. On kuitenkin ilmeistä, että transmediatuotantojen kohdalla keskimääräinen yhtäjaksoisen uppoutuneen seuraamisen aika on perinteistä mediaa

67 Blizzard Entertainment 1994.

68 Blizzard Entertainment 2004.

lyhyempi, ja transmedian seuraaminen nivoutuu saumattomammin arjen muiden toimintojen lomaan (erityisesti tämä korostuu ARGeissa eli vaihtoehtoisen todellisuuden peleissä⁶⁹, joissa transmediaalinen tarinankerronta ”kätketään” arkisiin mediasisältöihin).

Jos transmediaalisuutta tarkastellaan laajemmin kuin yksittäisinä transmediamaailmoina, voidaan nähdä kuinka eri medioiden parissa syntyneet käytännöt siirtyvät myös muihin medioihin. Digitaalisista peleistä muihin mediamuotoihin ovat levinneet niin sanotut aikasilmukkatarinat, joissa esimerkiksi elokuvan tai kirjan hahmo joutuu kokemaan saman päivän tai muun ajanjakson yhä uudelleen. *Päiväni murmelina*⁷⁰ lienee tunnetuin näistä, mutta esimerkkejä on paljon muitakin. Nykykulttuurin tutkija Linda Lahdenperän mukaan aikasilmukkatarinoiden yleistymisen taustalla on peleistä tutun kuolemaa tai muuta epäonnistumista seuraavan alkuun (tai aiempaan vaiheeseen) palaamisen rakenne. *Päiväni murmelina* -elokuva voidaankin nähdä pelillisenä kertomuksena, jossa päähenkilön on osattava ratkaista tietty pulmatehtävä päästäkseen etenemään seuraavalle tasolle (eli irrottautumaan toiston silmukasta).⁷¹ Tuoreena tuotantona on paikallaan mainita Netflixin tuottama *Black Mirror* -sarjaan liittyvä interaktiivinen elokuva *Bandersnatch*⁷², jossa katsoja pääsee tekemään valintoja elokuvan käännekohtissa. Elokuva sijoittuu 1980-luvulle interaktiivisen fiktion tuotantomaailmaan ja sen valintarakenne on ilmeisen pelillinen, mutta mahdollisuus palata edelliseen valintakohtaan ja kokeilla toisenlaista ratkaisua liittyy sen myös aikasilmukkatarinoihin.

69 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *alternate reality game* (ARG).

70 Ramis 1993.

71 Lahdenperä 2018.

72 Slade 2018.

PELAAJAT JA TRANSMEDIA

Transmediailmiöitä ei ole mahdollista ymmärtää täysin ottamatta huomioon niiden yleisöjä. Kuluttajat ja käyttäjät tekevät jatkuvasti valintoja siitä, minkä transmediakokonaisuuden osien kanssa he ovat vuorovaikutuksessa ja miten. Monesti he myös ottavat osaa transmedian luomiseen.

Fantasiaelokuvasarja *Hobitti* tarjoaa kiinnostavan esimerkin transmediayleisöjen toiminnasta ja pelaamisen roolista osana transmediaa. Elokuvasarjaan liittyen toteutettiin kansainvälinen kyselytutkimus, johon vastasi yli 36 000 vastaajaa. Enemmistö suomalaisista vastaajista (77 %) oli ottanut osaa transmediakäytänteisiin eli ollut vuorovaikutuksessa elokuvien maailman kanssa jonkin muunkin median kautta, kuten keskustellut elokuvasta internetissä, ostanut oheistuotteita tai kirjoittanut elokuvien pohjalta omia fanitarinoita.⁷³ Elokuvaan liittyviä pelejä oli pelannut joka seitsemäs vastaaja.

Pelaaminen voidaan pelityypistä riippuen nähdä erityisen aktiivisena mediankulutuksen muotona, sillä pelissä eteneminen, tarinan muodostaminen tai maailman rakentaminen vaativat pelaajalta jatkuvaa toimintaa, valintoja ja jopa taitojen kehittämistä. Pelaajan omat valinnat voivat vaikuttaa siihen, millaisia yksityiskohtia pelin maailmasta hän saa selville ja millaisia tarinoita hän saa siellä nauttia tai luoda. Pelit voivat parhaimmillaan antaa hyvin yksilöllisiä vastaanoton mahdollisuuksia, ja pelaajien ymmärrys transmediamaailmasta voi vaihdella riippuen heidän valinnoistaan.

Pelaaminen aktiivisena transmediamaailman rakentamisena korostuu, kun tarkastellaan pelikulttuureihin liittyviä fanikäy-

73 Koistinen ym. 2016.

tänteitä. Pelimodien⁷⁴ tekeminen ja kokonaiset fanien tekemät pelit ovat oivallisia esimerkkejä tästä. Esimerkiksi useille Sega-konsoleille julkaistun *Streets of Rage* -pelin⁷⁵ fanit tekivät ja julkaisivat lyhytikäiseksi jääneelle Sega Dreamcast -konsolille oman jatko-osan nimeltään *Beats of Rage*, sillä kaupallista jatko-osaa pelille ei kuulunut ja itse konsolinkin tuotanto ja tuki jäivät lyhytikäisiksi.⁷⁶ Aiemmin tässä luvussa mainitun *Battlestar Galactica* -televisiosarjan fanit loivat *Second Life* -virtuaalimaailmaan useita sarjaan perustuvia roolipelialueita, joissa he pelasivat useimmiten itse luomillaan sarjan maailmaan sopivilla hahmoilla. Pelihahmoilla onkin usein keskeinen rooli pelin kokemisessä. Kokemus pelihahmon samuudesta tai autenttisuudesta on merkittävässä roolissa transmedian vastaanoton kannalta.⁷⁷ Esimerkiksi mobiilipelin *Miss Fisher and the Deathly Maze*⁷⁸ vastaanotossa korostui hahmojen uskollisuus *Neiti Fisherin etsivätoimisto* -televisiosarjalle⁷⁹, jonka tarinaa peli jatkaa.⁸⁰

Leikillinen elementti on tärkeä osa transmedian käyttöä ja vastaanottoa. Elokuvan ja mediakulttuurin tutkija Jason Mittelin⁸¹ mukaan on kahdentyyppistä transmediakerrontaa. ”Mitä jos?” -transmediakerronta sallii monenlaisia vapauksia, jolloin kanonisten elementtien rinnalle voidaan tuoda niiden kanssa yhteensopimattomia hahmoja ja tapahtumia. ”Mitä on” -tarinankerronta puolestaan keskittyy täyttämään keskustekstin aukkoja ristiriitoja välttäen. ”Mitä jos?” -tarinankerronta kannus-

74 Pelimodit eli pelimodifikaatiot ovat yleensä pelaajien itsensä peleihin tekemiä muutoksia tai lisäyksiä, joilla on lukuisia eri muotoja vaihtoehtoisesta käyttöliittymästä tai graafikasta kokonaisuin uusiin kentiin tai jopa aivan uusiin peleihin.

75 Sega 1991.

76 Deeming & Murphy 2017, 82.

77 Evans 2011, 111.

78 Tin Man Games 2017.

79 Cox & Egger 2012–2015.

80 Välisalo ym. 2020.

81 Mittel 2015, 314–315.

taa erityisesti leikilliseen kokeiluun ja kanoniselle maailmalle vaihtoehtoisin muokkauksiin. Tällaisissa tapauksissa transmediaalisuus tarjoaa näyttämön uusien kertomusten kehittymiselle. Hyvin ilmeistä tämä on Let's Play -videoissa. Let's Play -videoihin sisältyy useita eri lajityyppejä, mutta yhteistä niille kaikille on tallentaa pelaajan toimintaa, kun hän pelaa tiettyä peliä niin että tallenteella on seurattavissa samanaikaisesti sekä pelin tapahtumat että pelaajan reaktiot ja kommentit tapahtumiin.⁸² Kun monet suositut digitaaliset pelit, kuten *Overwatch*⁸³, *World of Warcraft* ja *Mass Effect*, ovat osa laajempaa transmediatuotantoa, Let's Play -pelaajien kommentaari koskee usein tätä transmediamaailmaa laajemminkin, ei ainoastaan parhaillaan pelattavaa peliä. Monet Let's Play -videoiden tuottajat rakentavat kommentaarinsa itsessään viihdyttäväksi performanssiksi ja luovat näin uusia, usein humoristisia kertomuksia, jotka laajentavat transmediauniversumia edelleen.

Edellä mainittuun *Game of Thrones* -televisiosarjaan perustuu myös samanniminen digitaalinen peli⁸⁴, jonka Let's Play -videoista käy selvästi ilmi, että monet pelaajista tuntevat hyvin tv-sarjan, ja osa heistä on myös lukenut George R. R. Martinin kirjoja, joihin televisiosarja perustuu.⁸⁵ Videoiden kommenttiraidalla pelaajat kuvailevat ruudulla näkyviä tapahtumia ja selettävät erityisesti moraalisia valintojaan. Tärkeässä osassa on myös tunnekokemusten esittäminen paitsi sanallisesti myös ilmein ja elein. Juuri nämä tunnereaktiot näyttävät olevan merkittävä syy seurata Let's Play -videoita. Transmediaalisuuden kannalta merkittävää on se, kuinka suuressa määrin tv-sarjan katsominen vaikuttaa peliin kohdistuviin odotuksiin ja peliko-

82 Kerttula 2019.

83 Blizzard 2016.

84 Telltale Games 2014–2015.

85 Koskimaa 2019. *Game of Thrones* -aiheisia Let's Play -videoita käsittelevä osuus perustuu kymmenen Youtubessa ja Twitchissä julkaistun LP-videon analyysiin.

kemukseen. Erään pelissä keskeisen hahmon jouduttua yllättäen raa'asti murhatuksi pelaaja kommentoi: ”Tämä on niin tyyppillistä *Game of Thronesia*, rakastan tällaista!” Kun pelin alussa alkaa soida sarjasta tuttu tunnusmusiikki, monet pelaajista alkavat hyräillä mukana ja eräs toteaa, ”tämä on varmaankin paras tv-sarjan tunnari kautta aikain”.

Myös fiktiivisten hahmojen merkitys nousee esiin *Game of Thrones Let's Play* -videoissa. Tyrion Lannister, Arya Stark ja Daenerys Targaryen mainitaan suosikkiahahmoina, ja eräs pelaajista toivoo erityisesti Daenerysin olevan mukana pelissä. Suosikkiahahmoista Tyrion Lannister on pelissä isoimmassa roolissa, Arya Stark taas ei esiinny siinä lainkaan. Ramsay Bolton puolestaan on inhottu hahmo – erään *Let's Play* -pelaajan sanoin ”Ramsay on kerta kaikkiaan inhottava tyyppi, vihaan häntä!” Pelattavat hahmot eivät ole tv- tai kirjasarjasta tuttuja, mutta pelissä eläytyminen tapahtuu ensisijaisesti heihin. Entuudestaan tuttuihin, ei-pelattaviin hahmoihin taas ei eläydytä, mutta he tarjoavat kuitenkin tärkeän kiinnostuksen kohteen fiktiiviseen maailmaan.

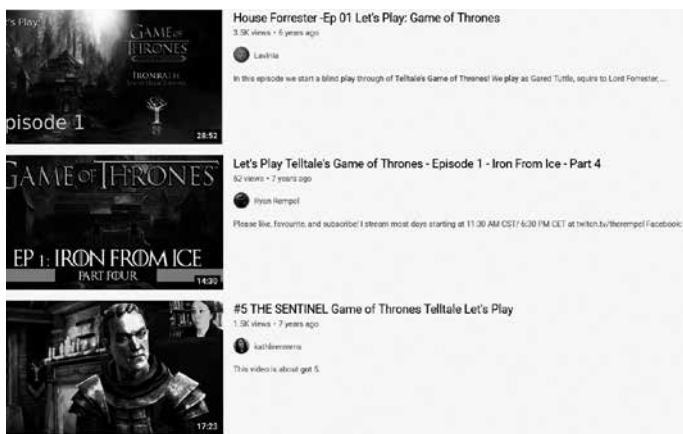
Muutamassa tapauksessa pelaajat viittaavat suoraan *Game of Thronesin* transmediaaliseen kokonaisuuteen: ”Käsittääkseni peli tapahtuu rinnakkaisesti kirjojen ja tv-sarjan kanssa ja sijoituu jonnekin kolmannen tuotantokauden jälkeiseen aikaan”. Pelaajien kommentoissa peliä pidetään pääosin tv-sarjan hengen mukaisena. Erityisesti väkivaltaiset taistelut ja keskeisten hahmojen yllättävät kuolemat, samoin kuin Ramsay Boltonin tapaisten tuttuhenkilöiden tunnistettavat piirteet koetaan aidoksi *Game of Thronesiksi*. Vaikka pelaajat ovat pääasiassa tyytyväisiä siihen, kuinka peli noudattaa entuudestaan tutun *Game of Thrones* -maailman tyyliä, joissain kohdissa tulee esiin peliloogiikan ja kertomuksen logiikan jännite. Kun heti pelin alkuvaiheessa yksi tärkeistä hahmoista haavoittuu kuolettavasti, pelaaja

toteaa: ”Hänhän toimii mentorinani, ei hän voi kuolla ainakaan ennen kolmatta jaksoa...” Vaikka kirjat ja tv-sarja ovat opettaneet fanit siihen, että keskeiset hahmot usein varoittamatta kuolevat, pelikonventiot toisinaan syrjäyttävät tämän opitun mallin. Edellisessä esimerkissä on peleille tyypillinen tapa tarjota aloittelevalle pelaajalle opastava hahmo siihen asti, kunnes hän on ehtinyt kunnolla oppia pelin toimintatavan. Samaten erään pelattavan hahmon kuollessa pelaajareaktio on samanlainen: vaikka hahmojen kuoleman todetaan pelissäkin noudattavan sitä kaavaa, mihin tv-sarjassa on totuttu, pelattavan päähenkilöhahmon kuolema on kuitenkin yllätys.

Kaikkiaan *Game of Thrones* -Let’s Play -videot osoittavat selvästi, että pelin koetaan kuuluvan osaksi laajempaa transmediaalista universumia, ja peliä tulkitaan erityisesti tv-sarjan luomien ennakko-oletusten pohjalta. Pelaajakokemuksen intensiteetti syntyy mahdollisuudesta kokeilla, kuinka itse toimisi valintatilanteissa, joihin sarjan henkilöt joutuvat. Näissä valintatilanteissa pelaajat noudattavat joko virallista tarinankerrontaa vahvistavaa asennetta, pyrkien toimimaan kuten olettavat sarjan fiktiivisten hahmojen vastaavissa tilanteissa toimivan, tai vastustavaa asennetta, pyrkien etsimään vaihtoehtoisia tapoja toimia *Game of Thronesin* maailmassa.

PELIEN TRANSMEDIAALISUUDEN TULEVAISUUS

Siinä missä pelitutkimuksella on ollut merkittävä rooli pelien ja pelikulttuurien analysointiin ja ymmärtämiseen soveltuvien käsitteiden ja teorioiden kehittämisessä, transmediateoria antaa tilaisuuden tarkastella pelejä myös osana laajempaa mediatuotannon ja -kulutuksen kenttää. Pelistriimien ja Let’s Play -videoiden suuri suosio on tehnyt pelaamisesta mediasisältöä, jonka seuraaminen on usein lähempänä audiovisuaalisen median käytäntöjä kuin pelaamista. Kuten *Game of Thrones* -Let’s Play -vi-



Kuva 2. *Game of Thrones* let's play -videoita Youtube-palvelussa. Kuvakaappaus Youtubesta.

deoiden esimerkki osoittaa, videoiden teko ja niiden katselu on kiinteästi yhteydessä laajempaan transmediaauniversityyn. Voidaan sanoa, että pelikulttuurien tutkimuksessa pelkkä pelien, pelaajien ja pelaajayhteisöjen tarkastelu ei riitä, vaan laajempi mediamaisema on myös huomioitava tutkimuksessa.

Myös kilpapelaaamisen alueella transmediaalisuudella on merkittävä sija. Monet peleistä ovat osa laajempaa transmediakerronnan kokonaisuutta, parhaana esimerkkinä *Overwatch* monenlaisine tarinallisuutta tuovine ja hahmoja syventävine video- ja sarjakuvamuotoisine laajennuksineen. Toisaalta kilpapelaaaminen itsessään transmedialisoituu, kun seurat ja peliorganisaatiot, turnausjärjestäjät, striimaajat, sponsorit ja lukuisat muut tahot tuottavat omaa ei-fiktiivistä mediasisältöään pelitapahtumien oheen. Vaikka kilpapelaaaminen näkyy jossain määrin myös perinteisessä mediassa, on sen kotikenttä digitaalisen median puolella, jossa transmedialle ominainen sisältöjen kierrättäminen, muokkaaminen ja kommentointi on erityisen helppoa ja saumatonta. Jos perinteiset urheilulajit ovat lisäänty-



Kuva 3. *Overwatch*-pelin hahmo Mercy (oik.) ja häneen perustuva asu (vas.) ovat hyviä esimerkkejä pelaajien moninaisista pelaamiseen liittyvistä käytänneistä. Oikea kuva: Kuvakaappaus pelistä. Vasen kuva: Xander Ashburn. <https://flic.kr/p/UcSvGM>. Käytetty lisensillä CC BY 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.fi>.

vässä määrin mediaurheilua,⁸⁶ on kilpelaaminen luonteeltaan transmediaurheilua.

Pelitutkimuksen näkökulmasta on myös syytä pitää esillä sitä, kuinka pelitutkimuksella on paljon annettavaa media- ja mediakulttuurien tutkimukselle. Transmedialisoituminen johtaa osaltaan myös siihen, että pelimäiset ja pelilliset tavat kuluttaa mediasisältöjä yleistyvät ja laajenevat varsinaisia pelejä laajemmalle. Erityisesti pelien tapa tehdä ajasta monella tapaa muokattava resurssi näyttää paitsi vaikuttavan siihen, kuinka transmediakokonaisuuksien aikaulottuvuus koetaan, myös synnyttävän pelimäistä kerrontaa esimerkiksi elokuvaan.

86 Kolamo 2018; Turtiainen 2012; ks. myös Turtiainen tässä kirjassa.

9. LIIKUNTA, URHEILU JA PELAAMINEN

RIIKKA TURTIAINEN

Liikunta ja urheilu ovat kytköksissä peleihin useilla eri tavoilla, mutta tästä huolimatta niitä tarkastellaan usein toisistaan erillisinä ilmiöinä. Julkisessa keskustelussa liikunta ja pelaaminen asetetaan yleisesti vastakkain, kun niin sanottu ruutuajan lisääntyminen nähdään syynä erityisesti lasten ja nuorten fyysisen aktiivisuuden vähenemiselle.¹ Toisaalta myös monien pelillisten elementtien varaan rakentuva kilpaurheileminen koetaan usein toimintaympäristöksi, joka ei kannusta kaikkia liikunnallisen elämäntavan omaksumiseen. Tässä luvussa tuon esiin liikunta-, urheilu- ja pelikulttuurien välisiä yhtymäkohtia sen hahmottamiseksi, että kyseessä on yhteisen taustan ja tunnuspiirteet ja kava ilmiökokonaisuus.

Monet urheilulajit – kuten palloilulajit sääntöineen – ovat ilmiselviä pelejä itsessään. Varhaisessa pelikategorisoinnissa urheilu on sijoitettu luokkaan, jonka keskeisin elementti on kilpailu.² Urheilututkimuksessa on perinteisesti erotettu toisistaan fyysiset (*jalkapallo*) ja ei-fyysiset (*shakki*) kilpailut.³ Urheilun tunnuspiirteinä on pidetty sääntöjen sanelemaa suoritusten

1 Ks. myös Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

2 Caillois 2001; Caillois'n käsite kilpailulle on *agôn*.

3 Guttman 2007, 24–25.

vertailtavuutta ja mitattavuutta sekä olosuhteiden vakioimista suhteessa esimerkiksi spontaaniin kisailuun ja pihapeleihin.⁴ Urheilukulttuurin järjestäytyttyä (kunto)liikunta ja (kilpa)urheilu ovat eriytyneet toisistaan. Yleiskielessäkin liikunnaksi lasketaan yleensä kunto- ja arkiliikunnan kautta muodostuva fyysinen aktiivisuus urheilun kattaessa kaikki kilpaurheilun muodot aina kansainväliseen huippu-urheiluun asti. Pelikulttuureihin verrattaessa on mahdollista tehdä karkea rinnastus käsiteparien liikunta ja leikki sekä urheilu ja peli kesken. Leikistä katoaa spontaanuus pelin sääntöjen astuessa rajoittamaan sitä, ja samaa teesiä seurailten omaehtoisesta liikunnasta tulee päämääräkeskeistä kilpaurheilua.⁵

Käytännössä kyse ei kuitenkaan ole aivan niin yksiselitteisestä asiasta kuin edellä on esitetty, etenkin kun mukaan ovat tulleet digitalisoitumisen tarjoamat mahdollisuudet. *Pelillistämisen ja urheilullistamisen*⁶ prosessit jakavat yhteisen kilpailullistamisen pyrkimyksen, mutta niihin liittyy paljon muutakin. Pitkälle organisoidussa kilpaurheilussakin on todettu olevan aina läsnä niin sanottu ”leikkisä impulssi” eli eräänlainen leikillinen alkusysäys tai viehätys.⁷ Kansainvälisessä liikunnan ja urheilun tutkimuksessa urheilullistamisen käsitettä on käytetty ainakin 1970-luvun lopulta alkaen. Sillä on kuvattu fyysisen aktiiviteetin muuttumista urheiluksi tiettyjen vaiheiden kautta, joihin kuuluvat muun muassa erikoistuminen, organisoituminen, kvantifiointi ja standardointi.⁸ Toisin sanoen urheilullistettaessa ei-urheiluksi lukeutuvaa aktiiviteettia siihen liitetään urheilulle tyypillisiä, kilpailemisen ja vertailtavuuden mahdollistavia elementtejä.⁹ 2010-luvulla yleisemmin omaksuttu pelil-

4 Ilmanen 2008, 9; Guttman 2007, 24–25.

5 Turtiainen 2012, 33–34.

6 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *sportification*.

7 Hargreaves 1986.

8 Modernin urheilun typologia: ks. Guttman 1978.

9 Heere 2018.

listämisen käsite puolestaan viittaa peleistä tuttujen elementtien tai pelisuunnitteluelementtien käyttöön pelien ulkopuolella tai ei-pelillisissä konteksteissa.¹⁰ Pelillistämistä on myös kutsuttu urheilullistamisen jälkeläiseksi.¹¹ Mielenkiintoista on, että etenkin erilaisten fyysistä aktiivisuutta lisäämään pyrkivien digitaalisten sovellusten yhteydessä on liikunnan urheilullistamisen sijaan valittu puhua liikunnan pelillistämisestä, vaikka ainakin osittain kuvataan samaa asiaa.

Koska peli- ja urheilukulttuurit jakavat samoja piirteitä ja jopa alkuaikojen yhteisen tutkimusteoreettisen taustan, on perusteltua tarkastella ilmiöiden kytköksiä ja yhtymäkohtia nykypäivässä molempiin tutkimustraditioihin tukeutuen.¹² Seuraavaksi käyn esimerkinomaisesti läpi pelikulttuurisia ilmiöitä, joissa pelaaminen ja liikunta tai urheilu asettuvat osaksi samaa kokonaisuutta. Tämä tapahtuu tarkastelemalla ensin lyhyesti kilpaurheilun simulaatioita, minkä jälkeen aihetta lähestytään liikunnan pelillistämisen ja pelaamisen urheilullistamisen kautta.

KILPAURHEILUN SIMULAATIOT

Kun pohditaan digitaalista pelikulttuuria, ilmiselvin yhtymäkohta sen ja urheilukulttuurin välillä ovat urheiluaiheiset digitaaliset pelit, joilla on ollut tärkeä rooli videopelaamisen historiassa. Suosituimpia tällaisia pelejä ovat Electronic Artsin jalkapallo- ja jääkiekkoaiheiset *FIFA*- ja *NHL*-pelisarjat, joihin ilmestyy uusi peliversio vuosittain. Jääkiekkoaiheisen pelisarjan ensimmäinen peli ilmestyi jo vuonna 1991 ja jalkapallopeli vuonna 1993¹³. Peliyhtiön alayksikkö EA Sportsilla on tällä hetkellä voimassa olevat viralliset sopimukset sarjoista kansainvälisen jalkapalloliiton (FIFA) ja pohjoisamerikkalaisen

10 Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa; Stenros 2015; Deterding ym. 2011a.

11 Heere 2018, 23.

12 Ks. myös Atkinson 2011.

13 EA Sports 1991; 1993; Kerttula 2020.

jääkiekon ammattilaisliigan (NHL) kanssa. Urheiluaiheiset digitaaliset pelit ovatkin nimenomaan huippu- ja mediaurheilun simulaatioita. Niihin mallinnetaan liikkeenkaappaustekniikalla todellisten huippu-urheilijoiden liikeratoja ja pelejä pelataan oikeita sarjoja ja arvokisoja vastaavilla joukkueilla ja niiden näköispelaajilla. Peliympäristönä ovat oikeiden, fyysisten kenttien olemusta esimerkiksi valaistukseltaan ja äänimaailmaltaan jäljittelevät stadionit ja hallit, joiden näkymä vastaa otteluista tuotettua televisiolähetystä.¹⁴

Näiden pelisarjojen kehityksen kautta tulee näkyväksi mediavälitteisessä huippu-urheilussa tapahtuneita muutoksia. *FIFA*-pelisarjassa on esimerkiksi pitkään ollut mahdollisuus luoda peliin myös oma, kustomoitu pelihahmo ja lähteä raketamaan sillä omaa jalkapallouraa. Kustomointioptioihin kuului jo ainakin *FIFA09*-peliversiossa päivikaljun laajuuden ja korvalehtien koon määrittelyt, mutta sukupuolivaihtoehtoja oli vain yksi. Vasta *FIFA16*-pelissä EA Sports onnistui selättämään ”tekniset vaikeudet” ja mallintamaan peliin ensimmäiset naishahmot. Vuonna 2016 Kanadassa järjestetyt naisten jalkapallon maailmanmestaruuskilpailut saavuttivat suuren suosion Pohjois-Amerikassa ja *FIFA16*-pelin kansikuvassa olivat Lionel Messin kanssa rinnakkain tunnetut naispelaajat Alex Morgan (Yhdysvaltojen versio) ja Christina Sinclair (Kanadan versio); Pohjoismaissa naishahmo oli kuitenkin korvattu brittiversion Jordan Hendersonilla. Digitaaliset urheilupelit peilaavat siis urheilukulttuurin lainalaisuuksia paljastaen myös sen valta-asetelmia ja epätasa-arvoisuuksia.¹⁵

Urheilijan rooliin samastumisen lisäksi digitaalisten pelien pelaajalla on mahdollisuus astua myös urheiluvalmentajan saappaisiin. Erilaisilla urheilumanagerointipeleillä on oma pitkäkko

14 Turtiainen 2009; erityisesti jääkiekosta ks. myös Mähkä 2019; Kerttula 2020.

15 Turtiainen 2015; 2012; 2009.



Kuva 1. EA Sportsin *FIFA 16* -pelin USA:n version kansikuvassa (vasemmalla) on Alex Morgan, mutta Englannissa ja Pohjoismaissa julkaistussa versiossa (oikealla) hänet on korvattu Jordan Hendersonilla. Kuvakollaasi: Riikka Turtiainen. Kuvälähde: EA Sports.

historiansa ja uskollinen kuluttajakuntansa. Jalkapalloaiheisen *Championship Manager/Football Manager* -pelin¹⁶ ensimmäiset versiot ilmestyivät kotitietokoneille jo 1980-luvulla, ja verkossa pelattava selainpohjainen *Hattrick*¹⁷ julkaistiin vuonna 1997. Aina tähän päivään saakka kantanut managerointipelien suosio perustuu intertekstuaalisuuteen eli siihen, että ne viittaavat ammattilaisurheilun maailmaan ja tarjoavat pelaajilleen mahdollisuuden kuvitella ohjaavansa suosikkijoukkueitaan.¹⁸ Vielä limittyneemmällä tavalla kilpaurheilumaailma ja virtuaalimanagerointi lyövät kättä fantasiurheilussa. Fantasia-liigapelit (esim. *IS Liigapörssi*¹⁹ ja *Fantasy Premier League*²⁰) ovat urheiluedonlyönnin tavoin riippuvaisia reaali maailman urheilutapahtumista, sillä fyysisillä kentillä ja kaukaloissa tapahtuvat urheilusuoritukset tuovat tilastomerkintöjen kautta pisteitä di-

16 Toms 1982.

17 Hattrick Limited 1997.

18 Crawford 2006.

19 Sanoma Games 2000.

20 Premier League 2002.

gitaalisen pelin pelaajalle. Urheiluasian tuntemuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutus valitsemalla fantasiajoukkueensa pelaajat oikein ja pysymällä perillä todellisten urheilijoiden pelivireestä eli seuraamalla urheilutapah-tumia mahdollisimman tarkasti ja reaaliaikaisesti. Fantasiaurheilua harrastettiin jo pitkään ennen digitalisoitumista erilaisin manuaalisin versioin. Fantasia-liigapeleissä ”tekoälyn” korvaa todellisuus. Ne eivät siis ainoastaan simuloi oikeita urheilusuorituksia, vaan oikeat urheilusuoritukset ovat osa niitä.²¹

Fantasiaurheilun on yksi esimerkki siitä, kuinka raja hämärtyy digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen välillä.²² Fantasiaurheilun voi periaatteessa nähdä urheiluedonlyönnin pelillistetympänä muotona. Molemmat ovat lähtökohtaisesti toissijaisia pelejä, jotka saavat merkityksensä toisen pelin tai kilpailun – eli urheilun – kautta, joka on mahdollista muuttaa laskennalliseksi todennäköisyyksiksi. Näin ollen urheiluedonlyönnin erottaa muusta rahapelaamisesta tiedon ja taidon vaikutus menestymismahdollisuuksiin pelkän onnen sijaan.²³ Suomessa urheiluedonlyönnillä on pitkä, vuonna 1940 perustettuun Oy Veikkaustoimisto Ab:hen (ensin Oy Tippaustoimisto Ab ja nykyisin Veikkaus Oy) kiinnittyvä perinteensä. Veikkauksella on arpajaislailla turvattu monopoliasema veikkaus- ja vedonlyöntitoiminnan harjoittamisessa ja sen keräämät tuotot ohjataan urheilun, tieteen, taiteen, nuorisotyön ja kansanterveyden tukemiseen.²⁴ Suomeen onkin muodostunut omanlaisensa, vahva urheiluedonlyöntikulttuuri, jota siivitti alkuvuosina jalkapal-

21 Turtiainen 2007; 2009; Sotamaa 2013.

22 Ks. Kinnunen tässä kirjassa.

23 Järvinen & Sotamaa 2002, 30–31.

24 Kirjan kirjoitushetkellä on valmisteilla uusi malli, jossa Veikkauksen keräämät rahapelituotot siirrettäisiin ilman korvamerkintää valtion budjettiin ja tuensaa-jille jaettaisiin jatkossa rahaa osana normaalia valtion budjettivalmistelua. Vuoden 2024 alusta käyttöön otettavaksi tarkoitettua mallia koskeva hallituksen esi-tyksellä viemässä eduskuntaan syksyllä 2022. Mannermaa 2022.

Tähtikenttä

Hyökkääjä	Hyökkääjä	Hyökkääjä
Wäinöläinen Sebastian 21 LPP 407 ODK	Meyer Niccolai 18 LPP 348 ODK	Bracco Jeremy 18 LPP 309 ODK
Puolustaja	Maalivahti	Puolustaja
Bergman Julius 22 LPP 285 ODK	Tushinmaa Frans 22 LPP 419 ODK	Morrow Joe 22 LPP 425 ODK

125 PISTETTÄ
2 239 000 € ARVOA

PELIPÖRVÄN PARHAAT JOUKKEISET

Tähti	Tulos
Paras joukkue Patalappu 2	116 pts.
Näppien nousija HC Jyväskylä	+8 511 vj.
Jalkoon pistee-ennätys Jari Määmi Ennemi	139 pts.

ILAKSON PARHAAT JOUKKEISET

Joukkue	Pisteet
1 Kälvin Kuittokeat	509
2 Mäkit katsomoon	484
3 OneMoreVainio	476
4 TPS - TorsioPohjanmenestysosema	471
5 Huilut HC	467
6 Mestari	462
7 JUJI RILLAA	453
8 Kärkihaart	448
9 Kälpeeeeeeeeeee	446
10 FLIND	443

OSTETUIMMAT PELAAJAT

Lisät päivytyt värin välein, viimein päivitys 23.2. 16:45.

OSTETUIMMAT	MYYTYIMÄT
Pelaaja	Ompje
Press Robin	397
Oronen Elmeri	154
Kanckala Pasi	191
Laurikainen Eetu	179
Pasolainen Valtteri	166

ILAKSON PARHAAT PELAAJAT

Pelaaja	Pisteet
Rooba Robert	81
Press Robin	80
Lappalainen Lasse	70
Marushin Mikael	69
Laurikainen Eetu	67

Kuva 2. Jääkiekkoihaisen fantasialiigapeli *Liigapörssi*n julkisia tilastoja 25.2.2021. Kuvakaappaus IS Liigapörssi -sivulta.

lo-otteluihin keskittynyt vakioveikkaus. Suomi on myös verkovedonlyönnin edelläkävijöitä, sillä Veikkaus lisäsi ensimmäisenä kansallisena yhtiönä kyseisen pelimuodon tarjontaansa jo vuonna 1997.²⁵

LIIKUNNAN PELILLISTÄMINEN

Ajatukseen liikunnan pelillistämisestä liitetään yleensä digitaalinen teknologia. Erilaisten liikuntasovellusten ja itsensämittaa-

25 Matilainen 2010, 16–17; Karekallas ym. 2014, 28–30.

misteknologioiden yleistyminen on yksi tämänhetkisen sosio-tekni- sen kuntoilubuumin tunnuspiirteistä.²⁶ Suomalaisista urheilu- ja hyvinvointitekni- kologia-alan yrityksistä kansainväliselle huipulle ovat yltäneet sykemittaukseen ja puettavaan anturi- ja sensoritekni- kologiaan keskittyneet Suunto ja Polar Electro.²⁷ Ylei- sesti ottaen on nähty, että suoritusten mitattavuus yhdessä so- vellusten tarjoaman sosiaalisuuden kanssa johtaa liikuntamoti- vaation kasvamiseen.²⁸ Liikunnan pelillistämistä onkin alettu hakea ratkaisua aikana, jona suuri osa väestöstä liikkuu yleisiä liikuntasuosituksia vähemmän. Liikuntatekni- kologioiden ja -so- vellusten käyttöönottotutkimuksissa on saatu lupaavia tulok- sia, vaikka useat tutkimusjaksot ovat olleet verrattain lyhyitä. Joissain tutkimuksissa onkin osoitettu, että puolella itsensämit- taamistekni- kologioiden käyttäjistä kiinnostus hiipuu muutaman kuukauden kuluttua käytön aloittamisesta.²⁹ Fyysisen aktiivi- suuden lisäämisen näkökulmasta olennainen kysymys kuuluu- kin, pystyvätkö pelillistetyt liikuntasovellukset innostamaan ihmisiä pidempiaikaiseen elämäntapamuutokseen.

Keskeiseksi tarkastelun kohteeksi tulisikin tässä yhteydessä nostaa pelillistämisen lähtökohta: tapahtuuko pelillistäminen ilman vaikuttavuuden ja kohderyhmän tarpeiden arviointia ja panostamatta itse pelillisyyteen.³⁰ Yksinkertaisimmillaan liikuntasovellusten pelillistäminen on ainoastaan suorituspis- teiden laskemiseen perustuvaa palkitsemista ja pahimmillaan näiden standardoitujen pistelaskumenetelmien keinotekoisia lisäämistä kaikkii- mahdollisiin yhteyksiin.³¹ Pelillistäminen ei siis ole automaattisesti synonyymi hauskuudelle tai motivaation

26 Millington 2016; 2018.

27 Eskola & Laine 2020.

28 Esim. Lomborg & Frandsen 2016; Millington 2016; 2018; Hamari & Koivisto 2015.

29 Gilmore 2016.

30 Matallaoui ym. 2017.

31 Fizek 2014.



Kuva 3. Itsensämittaamisteknologian käyttöä maastopyöräillessä keväällä 2020. Kuva: Riikka Turtiainen.

kasvulle, eikä pelillisiä kokemuksia tai niiden mielekkyyttä voi suunnitella kokonaan ennalta. Tämän vuoksi liikunnan pelillistämisen yhteydessä tulisi keskittyä ensisijaisesti käyttäjä- ja osallistujakokemuksiin pelillistämisen itseisarvon sijaan. Liikunnan pelillistämisessä tulisi ottaa huomioon yksilölliset motivaatio-tekijät ja korostaa hyötyn sijasta hauskuuspuhetta, sillä liikuntapelejäkään ei pelata ensisijaisesti hyödyn vaan hivin vuoksi.³²

Siinä, miten itsensämittaamisteknologiat suuntaavat arkista liikuntaa kilpailuun, visuaalisuuteen ja kyvykkyyteen, voi nähdä myös syrjiviä piirteitä. Kyseisen teknologian käyttäjäksi mieltyy jo valmiiksi hyvässä fyysisessä kunnossa oleva, liikuntarajoitteista ja henkisestä kuormituksesta vapaa keho. Tällä hetkellä käytössä olevat sykekellot hyödyntävät suurelta osin optista,

32 Friman & Turtiainen 2017; Kari ym. 2016; Fizek 2014.

valoon perustuvaa mittaustekniikkaa, joka on havaittu tehokkaaksi vaaleaihoisten ihmisten kohdalla, mutta joka ei toimi yhtä hyvin tummaihoisen käyttäjän sykkeenmittauksessa. Myös esimerkiksi ihmisten ranteiden fysiologiassa on eroja, ja sykekellot suunnitellaan toimimaan optimaalisesti keski-ikäisellä, valkoihoisella miehellä. Itsensämittaamista on kritisoitu myös siitä, että ihmiset kadottavat taidon kuunnella omaa kehoaan luottaessaan yksinomaan teknologioiden tuottamaan numeraaliseen dataan ja suorittaessaan jatkuvaa, tuohon dataan perustuvaa itsensä kehittämistä.³³

Liikunnan pelillistämisestä puhuttaessa voidaan tehdä ero pelillisiä ominaisuuksia sisältävien sovellusten (itsensämittaamisteknologiat) ja varsinaisten liikuntapeli³⁴ välillä, joskin rajanveto on usein häilyvää. Digitaalisiksi liikuntapeleiksi käsitetään pelit, joiden pelaaminen vaatii pelaajalta fyysistä aktiivisuutta. Pelin ohjaaminen tapahtuu siis omaa kehoa liikuttamalla, mikä voi tarkoittaa myös voimailuun, tasapainoiluun tai liikkuvuuteen liittyviä toimintoja.³⁵ Ensimmäisiä tunnettuja liikuntapelejä edusti vuonna 1998 julkaistu tanssimattopeli *Dance Dance Revolution*³⁶, joka toimi ensin pelihalliversiona mutta käynnisti koteihin ilmestyttyään tanssimattopelien buumin. Vuonna 2006 julkaistun *Nintendo Wii* -pelikonsolin myötä taas peliohjain muuttui pelaajan kädessä esimerkiksi tennismailaksi, keilapalloksi tai pompom-huiskaksi.³⁷

GPS-liikuntapelit ovat puolestaan paikkatietoon perustuvia pelejä, joita pelataan yleensä ulkona mobiililaitteilla.³⁸ Tun-

33 Aho 2020; Bergroth 2020; Spiel ym. 2018; ks. myös Aikkila 2021.

34 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *exergame*; ks. esim. Matallaoui ym. 2017; Francombe-Webb 2016.

35 Kari 2017b, 22.

36 Konami 1998.

37 Millington 2018, 43; Kari 2017a, 6; Francombe-Webb 2016; Turtiainen 2012, 34, 37.

38 Boulos & Yang 2013.

netuin tällainen peli, globaaliksi ilmiöksi kohonnut *Pokémon Go*³⁹, voidaan nähdä myös lisätyn todellisuuden liikuntapelinä. Fyysisessä maailmassa navigoinnin ja suosittujen virtuaaliolentojen pyydystämisen yhdistävä *Pokémon Go* teki läpimurtonsa kesällä 2016, jolloin sitä ladattiin kahdessa kuukaudessa yli 550 miljoonaa kertaa. Sitä edelsi saman julkaisijan *Nianticin* niin ikään paikkasidonnainen mutta vähäisempää suosiota saavuttanut peli *Ingress*⁴⁰. *Pokémon Go*:n suursuosio näkyi kaupunkitiloissa puhelimineen parveilevina nuorisojoukkoina ja yhdessä ”pokettavina” perheinä. Julkisuudessa keskusteltiin paljon sekä pelin fyysistä aktiivisuutta parantavista vaikutuksista että liikenteessä sattuneista vaaratilanteista, joita olentojen saalistamiseen uppoutuminen aiheutti.⁴¹ Taskuhirviöiden jahtaaminen sai ihmiset joka tapauksessa liikkumaan. *Pokémon Go*:n pelaajat olivat pelin pelaamisen myötä muun muassa sosiaalisempia ja motivoituneempia tutkimaan ympäristöään. Moni päätyi kokeilemaan pelin pelaamista juuri siitä syystä, että siihen liittyi ulkoilu- ja kuntoilu-ullottuvuus. Yleisiä syitä pelin pelaamiselle olivat liikunnan mielekkäämmäksi tekeminen sekä hovin ja liikkumisen yhdistäminen. *Pokémon Go* osoittikin lisätyn todellisuuden mobiilipelien potentiaalın lisätä fyysistä aktiivisuutta etenkin liikkumisesta lähtökohtaisesti vähemmän kiinnostuneiden kohdalla.⁴²

Paikkatietoa hyödyntäviä mobiilipelejä on toki ollut olemassa aikaisemminkin. Vuonna 2001 julkaistu urbaania tilaa hyödyntänyt, ”virtuaaliseksi paintballiksi” luonnehdittu *Bot-Fighters*⁴³ oli ensimmäisiä kaupallisia pelejä, joka toimi tekstiviestikomennoin. Suomalaisia menestyneitä paikkatietoiseen vaihtoehtotodellisuuteen sijoittuneita pelejä oli puolestaan

39 Niantic 2016.

40 Niantic 2012; Mäyrä 2017; Kari ym. 2017, 79.

41 Alha ym. 2017, 67; Heljakka 2017, 72–74.

42 Kari ym. 2017, 79; Alha ym. 2017, 69; Kari 2017c, 77.

43 It's Alive Mobile Games AB! 2001.

fantasiaelementtejä sisältänyt *Shadow Cities*⁴⁴. Näiden taustalta taas löytyy vielä varhaisempi GPS-pohjainen aarteensintä-harrastus *geokätkentä*⁴⁵, joka liikuttaa ihmisiä luonnossa edelleen.⁴⁶ Vaikka varhaisemmatkin paikkatietopelit ovat pakottaneet ihmiset liikkeeseen ja pelillistäminen on ollut esillä liikuntavaliokunnan yhteydessä aikaisemminkin, vasta suuria massoja liikuttaneen *Pokémon Go*:n myötä korostui pelien merkitys vaihtoehtoisten liikuntakulttuurien välineenä. *Pokémon Go*:n ylivoimainen suosio piilee kuitenkin siinä, ettei sitä suunniteltu alun perin liikuntamotivaation kasvattamisen välineeksi vaan hauskaksi peliksi – siksi sen toimintalogiikan jäljitteleminen liikunnan pelillistämismielessä onkin haastava tehtävä. Yksi *Pokémon Go*:hun verrattuna maltillisempaa suosiota saavuttanut esimerkki kuntoiluun kannustavasta, GPS-paikannusta hyödynnettävästä mobiilipelistä on *Zombies, Run!*⁴⁷. Pelissä pelaaja juoksee pakoon eläviä kuolleita yrittäen samalla kerätä mukaansa virtuaalisineitä osoitetuista paikoista. Peli etenee kuulokkeilla kuunneltavan tarinan muodossa, ja aika ajoin pelaaja joutuu zombien takaa-ajamaksi, jolloin juoksulenkki muuttuu tempoltaan intervalliharjoitukseksi. Tavallisen lenkkeilymiljöön muuttuminen mahdolliseksi pakoreiteiksi vaikuttaa juoksijan keholliseen ja tilalliseen kokemukseen. Liikuntaharrastus ja lähiympäristö saavat uudenlaisia merkityksiä, kun juoksija uppoutuu pelin tarinallisuuteen, ja kuntoilusta tulee selviytymistä.⁴⁸

Zombeja on mahdollista juosta pakoon ilman digitaalisia pelisovelluksiaikin. Tästä on esimerkki vuonna 2015 opiskelijaprojektina järjestetty *Zombie Run Pori* -tapahtuma, jonka läh-

44 Grey Area 2010.

45 Ulmer 2000.

46 Sotamaa 2002; Stenros & Montola 2009; geokätkennästä ks. myös esim. Ihamäki & Heljakka 2017.

47 Six to Start 2012.

48 Witkowski 2018.

tökohtana oli kaupunkitilan pelillistäminen. ”Urbaani selviyty-misseikkailu” houkutteli kaupunkipuistoalueelle osallistujia eri-laisine motivaatioineen. Visuaalisesti herkullinen teema ja taus-tatarinan avulla luodut puitteet saivat zombien ystävät liikkeelle ja panostamaan ulkoasuihinsa. Pelillisiä ja leikillisiä elementtejä sisältänyt juoksutapahtuma sai liikuntaa aiemmin kaihtaneetkin osallistujat juoksemaan elämänsä pisimmän matkan zombeja paetessaan, tehtäviä suorittaessaan ja elämänauhojaan varjel-lessaan. Toisaalta tapahtumaan osallistui myös urheiluorien-toituneita juoksukilpailujen koluajia, jotka tavoittelivat reitiltä ensisijaisesti mahdollisimman hyvää loppuaikaa.⁴⁹

Pelillistetyt ja leikillistetyt juoksutapahtumat ovat 2010-lu-vun ilmiö, jonka juuret ulottuvat Suomessa kuitenkin 1980-lu-vun hölkkäinnostuksen synnyttämiin, kaikelle kansalle (eri-tyisesti naisille) suunnattuihin viihteellisiin ja karnevalistisiin juoksutapahtumiin, esimerkiksi vuonna 1984 ensimmäisen kerran järjestettyyn *Naisten Kymppiin*. Vastaavia, modernin kilpaurheilukulttuurin haastavia elementtejä on nähtävissä 2000-luvulla Yhdysvalloista rantautuneissa, massoittain ihmisiä innostaneissa esteratajuoksutapahtumissa⁵⁰ kuten *Väriestejuok-sussa* ja *Extreme Runissa*. Näissä tapahtumissa on Zombie-sovel-lusten tavoin nähtävissä *pervasiivisen pelaamisen*⁵¹ piirteitä. Juok-semista on höystetty erilaisilla tehtävillä, ja fyysisten esteiden selvittäminen vaatii tyypillisesti yhteistyötä kanssakilpailijoi-den kesken. Pelillistettyjen juoksutapahtumien suosio selittyy

49 Friman ym. 2017; Friman & Turtiainen 2017.

50 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *obstacle course racing*, eli OCR.

51 Pervasiivisella pelaamisella tarkoitetaan pelien levittäytymistä jokapäiväiseen elämäämme ja ympäristöömme hämärtäen pelimaailman ja todellisuuden rajoja tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti (Montola ym. 2009). Esteratajuoksutapahtumien pervasiivisen pelaamisen piirteet liittyvät julkisen tilan valjastamiseen ”leikkikentäksi”. Näiden tapahtumien yhteydessä pervasiivisuus on performatiivista näkyvine toimintoineen ja mahdollisine asusteineen.

yhteisöllisen kokemuksen ohella sillä, että niihin on mahdollista osallistua omista lähtökohdista riippuen hyvinkin erilaisin tavoittein. Ne asettuvat samaan post-urheilullisen fyysisen kulttuurin jatkumoon parkourin kaltaisten, elämyksellisyyttä ja omaehtoisuutta korostavien urheilullisuuden muotojen kanssa. Kun osallistumisen ainoa mahdollinen tavoite ei ole olla maallisissa mahdollisimman nopeasti, avautuu liikunnasta erilaisia osallistujia motivoivia ulottuvuuksia ja oma vapaa tahto ja tapa osallistua fyysiseen aktiivisuuteen korostuu. Esteratajuoksutapahtumien osallistujiin on toistaiseksi todettu kuuluvan paljon ihmisiä, jotka eivät ole ottaneet osaa järjestäytyneeseen liikuntaan vaan vannovat vaihtoehtoisen fyysisen kulttuurin nimeen. Yhdysvalloissa on kuitenkin ollut myös pyrkimyksiä muuttaa näitä juoksutapahtumia sarjamuotoiseksi kilpaurheiluksi.⁵²

Uusien liikunnan pelillistämisen muotojen leviämisessä on nykypäivänä tietenkin iso roolinsa sosiaalisella medialla – oli kyse sitten erilaisten tapahtumien mainostamisesta tai liikkujien omien kokemusten jakamisesta. Äärimmilleen sosiaalisen median hyödyntämisen on vienyt viimeisen kymmenen vuoden aikana maailmaa valloittanut *crossfit*⁵³, joka on pelillistänyt koko brändinsä. Kovalla intensiteetillä toteutettavaan toiminnalliseen harjoitteluun perustuva liikuntamuoto on alkuajoistaan asti rakentunut aktiivisen verkkoyhteisön varaan. On jopa esitetty, ettei lajia olisi olemassakaan ilman internetiä. Päivän harjoitus⁵⁴ julkaistaan aina virallisten verkkosivujen kautta, ja lajin sosiaalisen median pääkanavaksi on muodostunut Facebook, jossa ”immersiiviseksi urheiluksikin” kutsutulla *crossfitilla* on yli kolme ja puoli miljoonaa seuraajaa. *The CrossFit Games* eli lajin vuosittaiset maailmanmestaruuskisat lähetetään suorana verkossa.⁵⁵

52 Friman ym. 2017; Weedon 2015; Mullins 2012; Atkinson 2011.

53 Glassman & Glassman 2000.

54 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *workout of the day*, eli WOD.

55 Friman & Turtiainen 2019; Heywood 2015.



Kuva 4. Vuonna 2019 osallistujia houkuteltiin mukaan *CrossFit Openiin* oheisella sloganilla "Let's Play." Kuvakaappaus kilpailun verkkosivuilta.

Kuka tahansa voi osallistua maailman kovakuntoisimman tittelin tavoitteluun *CrossFit Open* -karsintakilpailun kautta. Karsintalajit julkaistaan verkossa tiettyinä ajankohtina, ja videon suorituksestaan voi lähettää järjestäjille määräajassa, ellei suorita lajeja virallisella salilla. Verkkosivuilla julkaistujen tulosten kautta tavallinen harrastaja pääsee vertailemaan suorituksiaan ihailemiensa maailman huippujen kanssa samalta tulostaululta. *CrossFit Openin* aikana Facebook toimii pelillisenä alustana, jossa yhteisöllisyyttä ylläpidetään humoristisin meemein ja hashtagin sekä julkaisemalla videoita muidenkin kuin lajin huippujen edesottamuksista. "Pelinjohtaja" julkaisee myös erilaisia vihjeitä tulevista karsintalajeista. Karsintalajien suorittamisen yhteydessä on alkanut esiintyä myös peleille tyyppillisiä strategioita lajin huippujen ryhdyttyä taktikoimaan niin, että he julkaisevat tuloksensa vasta juuri ennen määräaika tai suorittavat tietyn lajin uudelleen ja parantavat tulostaan viime hetkillä. Tätä kutsutaan "tulostaulukolla pelaamiseksi". Vuoden 2019 *CrossFit Openia* jopa mainostettiin sloganilla: "Let's Play!"

Mainos sisälsi ”näin pelaat” -ohjeistuksen, jossa selitettiin osallistumiskäytännöt vaiheittain.⁵⁶

PELAAMISEN URHEILULLISTAMINEN

Edellä esiin tuodun *crossfitin* on nähty vastaavan myös aikuisten leikkillisyyden tarpeeseen lapsuuden leikkipaikoilta tuttuine harjoitusmuotoineen, joihin kuuluvat voima- ja kestävyysliikkeiden ohella köyden kiipeäminen, apinatikkaissa roikkuminen ja hyppynarulla hyppiminen.⁵⁷ Toisaalta pelillisiä elementtejä verkossa ja sen ulkopuolella sisältävää lajia on pidetty myös nykypäivän urheilullistamisen ilmentymänä. *Crossfitin* katsotaan asettavan jokapäiväisen liikunnan kilpailullisiin kehyksiin, sillä kaikki harjoitukset on tapana mitata ottamalla aikaa ja laske-malla toistojen tai matkan määrää sekä merkitsemällä tulokset ylös.⁵⁸ Aivan kuten pelitutkimuksen puitteissa pelillistäminen nähdään pelillisten elementtien liittämisenä pelien ulkopuoli-siin asioihin, samoin urheilun tutkijat tulkitsevat ilmiöitä urheilullistetuiksi, kun ne esitetään urheilusta tutuilla tavoilla. Osoituksena yhteiskunnan ja kulttuurin urheilullistumisesta on pidetty esimerkiksi suosittua *Master Chef* -tv-sarjakonseptia, jossa kilpaillaan kokkaustaitojen paremmuudesta erilaisin yksilö- ja joukkueosakilpailujen muodossa ja *The Voice* -laulukilpailun kaltaisia kykyohjelmia.⁵⁹ Yhtä hyvin tosi-tv-ohjelmien aaltoa voi kuitenkin tarkastella myös televisioviihteen pelillistämisenä.⁶⁰

Kuten luvun alussa totesin, liikuntaa on pitkään urheilullis-tettu pyrkimyksenä saavuttaa uusille lajeille legitimizeetti ”oi-

56 Friman & Turtiainen 2019.

57 Heywood 2015, 122.

58 Friman & Turtiainen 2019; Heere 2018, 23.

59 Heere 2018, 23; Carlsson & Svensson 2015; Jonasson & Thiborg 2010.

60 Esim. Turtiainen 2012, 37.

keana urheiluna”. *Crossfit* organisoitui Reebokin⁶¹ tuotemerkin alla kaupallistetuksi brändiksi, ja esteratajuoksutapahtumatkin havittelevat Yhdysvalloissa kilpaurheilustatusta yksityisen sektorin kautta. Viimeisimpien lajien joukossa yhdenlaisen urheilullistamisprosessin on läpikäynyt rullalautailu, joka valittiin yhdeksi vuoden 2020 uusista olympialajeista.⁶² Seuraavissa kesäolympialaisissa, vuonna 2024 Pariisissa, saatetaan sen sijaan nähdä näytöslajina elektroninen urheilu eli digitaalinen kilpapeleminen. E-urheilussa kilpailtiin jo vuonna 2018 Pyeongchangin talviolympialaisten yhteydessä järjestetyssä epävirallisessa esiturnauksessa, jonka tarkoituksena oli esitellä lajia kansainväliselle olympiakomitealle. Komitean puheenjohtaja on tosin todennut, että väkivaltaiset pelit eivät sovi yhteen olympialaisten arvojen kanssa, joten suosituimpien kilpapelien sijaan kysymyksen voisivat tulla esimerkiksi urheilusimulaatiopelit. Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) hyväksyttiin ensimmäisenä maailmassa Suomen olympiakomitean kumppanuusjäseneksi vuonna 2016. Tämän jälkeen perinteiset suomalaiset urheiluseurat ovat alkaneet perustaa e-urheilujoukkueita, ja esimerkiksi Suomen Palloliitto lanseerasi e-jalkapallomaajoukkueen, joka osallistui UEFA eEURO 2021 -turnaukseen. E-urheilua kohdellaan Suomessa myös hallinnollisessa mielessä urheiluna, sillä aiemmin nuorisotyön toiminta-avustusta saanut SEUL on siirtynyt liikunnan järjestöavustusten piiriin.⁶³

Yleisesti ottaen e-urheilu on kuitenkin kohdannut vastustusta tavoitellessaan urheilustatusta. Ehkä tästä johtuen e-urhei-

61 Reebok toimi *crossfitin* maailmanmestaruuskilpailujen pääsponsorina ja tuotelisenssin yksinhaltijana kymmenen vuoden ajan, kunnes vuoden 2021 uuden sopimuksen myötä pääyhteistyökumppaniksi vaihtui Nobull, minkä johdosta esimerkiksi kisojen nimi ei ole enää *Reebok CrossFit Games* vaan *Nobull CrossFit Games*.

62 Sittenmin koronapandemia siirsi olympialaisia vuodelta eteenpäin.

63 Palloliitto 2021; 2019; Keskitalo 2018; Rönkä 2018a; 2018b; Saarenoja 2018; Hartikainen 2016; Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry 2016.

lua onkin pyritty esittämään perinteiselle urheilulle tyypillisillä tavoilla.⁶⁴ Verrattaessa esimerkiksi *Overwatchin*⁶⁵ ja jalkapallon maailmanmestaruuskisoja keskenään on niiden ottelulähetyksistä löydettävissä paljon yhtäläisyyksiä. *Overwatch World Cup* -lähetysten rakenne on tehty noudattelemaan perinteistä tv-urheilulähetystä kisastudio-osuuksineen, joiden juontajat ja asiantuntijat muistuttavat jalkapallostudion osallistujia vaatetuksineen kaikkineen. Ennen *Overwatch*-ottelun alkua studiossa puidaan perinteisestä urheilusta tutuilla tavoilla joukkueiden vahvuuksia ja heikkouksia, esitellään tähtipelaajia ja arvioidaan mahdollista lopputulosta. ”Puoliaikastudiossa” ja ottelun jälkeen kerrataan huippuhetkiä, esitellään statistiikkoja ja rakennetaan urheilunarratiivia. Asiantuntija-asema annetaan perinteisen urheilun tavoin entisille, meritoituneille pelaajille ja lajitoimijoille. E-urheiluotteluiden aikainen selostus ja kommentointi ovat niin ikään perinteisestä mediaurheilusta tuttuja elementtejä.⁶⁶

Itse *Overwatchin* pelaaminenkin esitetään perinteisen tv-urheilun ”visuaalisen kieliopin” mukaisesti. Yleisön huomio kiinnitetään tiettyihin speaktaakkelisegmentteihin lähikuvien, uusintojen sekä kuvakulmien kautta, ja selostajat ja kommentaattorit kehystävät tärkeät hetket pelitilanteiden analysoinneillaan. Niin e-urheiluselostajat kuin pelaajat itsekin ovat omaksuneet urheilullistavan puhettavan, jolle on tyypillistä muun muassa kohottaa jotkut pelaajat erityiseen sankariasemaan.⁶⁷ Perinteisen joukkueurheilun arvokisoille tyypilliset tunnusmerkit toistuvat myös muun muassa yhtenäisissä peliasuissa, urheilullisissa palkintoseremonioissa ja muissa nationalistista urheiluhenkeä korostavissa tekijöissä. Erona perinteiseen urheiluun e-urhei-

64 Heere 2018; Jonasson & Thiborg 2010.

65 Blizzard Entertainment 2016.

66 Turtiainen ym. 2020.

67 Rowe 2004; Kolamo 2014; Witkowski 2012.

lulähetyksissä itse pelaajat ja yleisö ovat enimmäkseen näkymättömissä, koska kuva keskittyy pelihahmojen toimintaan. Yhdistävä tekijä on sen sijaan hegemonisen maskuliinisuuden toisintaminen, mikä näyttäytyy esimerkiksi asiantuntijoiden ja pelaajien sukupuolijakaumassa.⁶⁸

Kun liikunnasta siirrytään kilpaurheiluun ja leikkimielisestä pelailusta kilpapelaamiseen, astutaan siis ainakin vielä toistaiseksi miesten valtakuntaan. Tämä on asia, jota urheilu- ja pelikulttuurien ei soisi jakavan keskenään, koska molemmista löytyy yhteisöllisiä ja voimaannuttavia piirteitä sekä arvokkaita yhtymäkohtia. Seuratessaan järjestäytymisessään perinteisen urheilun kehitysvaiheita e-urheilun ei kannata toistaa eriarvoisuutta lisäävän toimintakulttuurin luomista. Suomalaisessa urheilussa, esimerkiksi jalkapallossa, on tehty viime vuosina merkittävää tasa-arvotyötä yhteistyössä muun muassa Ylen kanssa, mistä e-urheilu sen sijaan voisi lähtökohtaisesti ottaa mallia.⁶⁹

Vuonna 2020 maailmanlaajuinen koronapandemia vauhditti omalta osaltaan e-urheilun jalkautumista urheiluihmisten tietoisuuteen, kun perinteiset urheilutapahtumat ja -sarjat jouduttiin keskeyttämään kokonaan. Suomessa jääkiekon pääsarjan pudotuspelit järjestettiin keväällä 2020 leikkimielisesti digitaalisina ePlayoffeina *NHL 20* -peliä pelaten, mikä sai osakseen urheilumedioiden huomion. Myöhemmin syksyllä Telia julkaisi järjestävänsä yhteistyössä Veikkausliigan ja PlayStationin kanssa *FIFA 20* -peliin keskittyvän eFutisliigan, jonka lähetykset olivat katsottavissa viikoittain MTV-palvelusta ja C Moresta.⁷⁰ Keskustelu siitä, onko digitaalisen kilpapelaamisen paikka perinteisen urheilun rinnalla, ei olekaan enää mielekäästä. Tärkeämpää olisi pohtia sitä, miten e-urheilu tulee vaikuttamaan kulttuu-

68 Turtiainen ym. 2020.

69 Turtiainen 2020.

70 Kerttula 2020; Telia 2020.

riimme tulevaisuudessa ja millaisia valtarakenteita muutoksessa olevan ilmiökentän ympärille muodostuu.

SAMALLA KENTÄLLÄ

Pelitutkimuksen yhteydessä on 2000-luvulla puhuttu pelillistämisestä, kun taas urheilututkimuksessa käyttöön on jo aikaisemmin vakiintunut urheilullistamisen käsite. Käsitteillä kuvataan osittain saman kulttuurisen ilmiön piirteitä, kuten sääntöihin perustuvaa mitattavuutta ja pisteyttämistä, joskin tiettyjä vivahde-eroja on havaittavissa. Urheilullistumiseen liittyy elimellisesti toiminnan järjestäytyminen, kun taas pelillistämiseen ajatellaan sisältyvän hauskaksi tekemisen elementti. Toisaalta pelkkä pelillistäminen ei vielä automaattisesti takaa viihtymisen tai motivaation lisääntymistä, ja äärimmilleen ammattimaistuneessa huippu-urheilussakin mielekkyys on yleensä läsnä eräänlaisena leikillisenä alkusysäyksenä. Yhtymäkohtia voidaan selittää sillä, että tutkimusalat nojaavat osin samaan tutkimustradition varhaisvaiheeseen, jossa on määritelty muun muassa leikin ja pelin sekä fyysisen ja ei-fyysisen kilpailemisen välisiä eroja.

Tässä luvussa liikunta/urheilu- ja pelikulttuurien välisiä yhteyksiä ja yhtymäkohtia on avattu muutamien nykypäivän esimerkkien kautta. Urheiluaiheiset digitaaliset pelit simuloivat huippu- ja mediarheilua, ja fantasiliigojen toimintalogiikassa verkossa pelaaminen yhdistyy urheiluedonlyönnin tavoin reaaliaikaisen urheilusuorituksiin. Fyysisen aktiivisuuden lisäämistä yhteydessä esiin nousevat usein itsensä mittaamiseen tarkoitettut pelilliset sovellukset sekä liikuntapelit. Liikunnan pelillistämistä tapahtuu toki myös ei-digitaalisessa ympäristössä, mistä osoituksena ovat esimerkiksi massoittain osallistujia houkuttelevat esteratajuoksutapahtumat. Suursuostion 2000-luvun kuluessa saavuttaneen *crossfitin* voi ajatella edustavan sekä peli- ja leikki- että urheilu- ja liikuntakulttuuria

tarkastelutasosta riippuen. Lajissa leikkimieliset liikuntamuodot yhdistyvät fyysisesti vaativaan, järjestäytyneeseen kilpaurheiluun, ja harrastelijoidenkin päivittäiset harjoitukset ovat äärimmilleen pelillistettyjä. Pelikulttuurien urheilullistaminen konkretisoituu puolestaan digitaalisessa kilpapelamisessa. Miljoonayleisöjä keräävä e-urheilu on järjestäytynyt suhteellisen lyhyessä ajassa ja jäljittelee esittämistavoissaan perinteistä urheilua asemansa oikeuttamiseksi. Näin ollen urheilututkimuksella onkin annettavaa tiettyjen pelikulttuurien osa-alueiden kehittymisen ymmärtämisessä, kun taas osa uusista liikunta- ja urheilukulttuurin muodoista tarvitsee tarkastelunsa tueksi pelitutkimuksen teoretisointeja. Covid-19-pandemia osoitti, että fyysinen, ihmiskontaktissa tapahtuva toiminta voi tarvittaessa saada mitä kekseliämpiä digitaalisia toteutusmuotoja, joten tulevaisuudessa pelien ja liikunta/urheilukulttuurien väliset yhteydet eivät todennäköisesti ainakaan hälvene.

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

10. RAHA, PELIT JA RAHAPELIT

JANI KINNUNEN

Tässä luvussa tarkastelen rahapelaamista sekä pelaamisen muotoja, joissa raha ja pelit liittyvät toisiinsa uudenlaisilla tavoilla. Tarkastelussa hyödynnetään erityisesti kulttuurintutkimuksellista näkökulmaa, jonka avulla on mahdollista tarkastella peleissä käytettävien rahojen ja erilaisten pelivaluuttojen eroja ja yhtäläisyyksiä sekä niiden tilanteesta toiseen muuttuvia merkityksiä. Nämä merkitykset rakentuvat pelejä, rahaa ja pelitilanteita ympäröivien sosiokulttuuristen kehysten sisällä, jotka voivat olla sekä paikallisia että globaaleja.

Rahapeleiksi mielletään usein pelkästään ”perinteiset” rahapelit, kuten lotot, raha-automaattipelit, vedonlyönti ja kasinoilla pelattavat kortti- ja pöytäpelit. Esimerkiksi Suomessa näitä pelejä on ollut laillisesti tarjolla vuosikymmeniä sekä erillisissä pelipaikoissa että arkisissa kulutusympäristöissä, kuten ruokakaupoissa, kioskeissa, ravintoloissa ja huoltoasemilla.¹ Tätä kautta nämä pelit ovat tulleet tunnistettaviksi ja tutuiksi niillekin, jotka itse eivät niitä pelaa. Rajanveto muihin peleihin on ollut helppoa, koska rahapelit ovat perinteisesti sijainneet erillään muista peleistä, kuten kaupoissa myytävistä lauta- ja digipeleistä.

¹ Raento 2012a.

Tilanne on muuttunut erityisesti internetin yleistymisen myötä.² Verkossa perinteiset rajanvedot eivät välttämättä pädekään, varsinkin jos katse suunnataan kansalliselta tasolta globaaliksi. Rahapelien tarjonta ei lopu pelkästään kansallisten toimijoiden pelivalikoimaan, vaan pelaajat voivat valita tuhansista eri rahapelisivustoista.³ Nämä sivustot eivät välttämättä tarjoa ainoastaan perinteisten rahapelien verkkoversioita, vaan niiden lisäksi on kehitetty kokonaan uudenlaisia pelejä, jotka muistuttavat paljon digitaalisia viihdepelejä. Samaan aikaan digipelipuolelle on kehitetty uudenlaisia rahastamisen muotoja, jotka edelleen hämärtävät rajaa raha- ja viihdepelien välillä.⁴

Digitaalisiin viihdepeleihin liittyvä rahankäyttö ei välttämättä lopu enää ensisijaiseen ostotilanteeseen kaupassa. Kertamaksullisen kaupasta ostamisen lisäksi tarjolla on esimerkiksi kuukausimaksullisia pelejä. Pelien sisällä ja niihin liittyvillä virtuaalisilla kauppapaikoilla myös pyritään myymään pelaajille lisäsisältöä ja peleihin liittyviä virtuaalihyödykkeitä pelaamisen jatkuessa.⁵ Viime vuosina suosituiksi tulleet ilmaiseksi aloitettavat mikromaksupelit eli *free-to-play-pelit* (F2P-pelit)⁶ ovat esimerkki uudenlaisista tavoista rahastaa pelaajia. Näitä pelejä voi pelata vaikkapa Facebookissa, ja niitä voi ladata mobiililaitteiden sovelluskaupoista, kuten Applen App Storesta. Esimerkiksi suomalaisen Supercellin peli *Clash of Clans*⁷ on ollut erittäin tuottoisa F2P-peli. Sen, kuten muidenkin F2P-pelien, aloittaminen on ilmaista, mutta pelisuunnittelu kannustaa pelaajia rahankäyttöön pelaamisen ohessa.⁸ Vaikka näitä pelejä on mahdollista pelata myös ilmaiseksi, ilmaispeleamista usein ra-

2 Kinnunen & Mäyrä 2012.

3 Gainsbury ym. 2012.

4 Kinnunen 2016; Kinnunen 2021.

5 Alha ym. 2018; Hamari 2015.

6 Ks. Alha 2020.

7 Supercell 2012a.

8 Paavilainen ym. 2013.

Slotomania Slot Machines
★★★★★
Pelikonepelit kehittäjästä Playtika - 5 miljoonaa pelaajaa

Pela nyt

Lähetä matkapuhelimeen

Jaa
 Estä
 Sovellussivut
 Anna palautetta sovelluksesta

Saatavilla palvelussa iPhone, iPad, Android, Facebook.com

Kuva 1. *Slotomania* (Playtika 2011) on esimerkki leikkirahalla pelattavista nettikasinopeleistä. Pelit muistuttavat ulkoisesti oikeita verkkorahapelejä, mutta niihin ei voi panostaa eikä niistä voi voittaa oikeaa rahaa. Kuvakaappaus Facebookista.

joitetaan erilaisilla esteillä, tauoilla ja hidasteilla, jotka voi kuitenkin aina ohittaa maksamalla pienen mikromaksun. Peliin liittyvältä kauppapaikalta ostettavien virtuaalihöydykkeiden avulla pelaajat voivat myös personoida pelikokemukseensa haluamansa kaltaiseksi. Peleihin kuluttamiselle ei ole mitään ylärajaa, vaan ”ilmaispeli” voi tulla joillekin pelaajille lopulta hyvin kalliiksi. Tässä suhteessa F2P-pelit muistuttavatkin perinteisiä rahapelejä, joihin on mahdollista kuluttaa rahaa loputtomasti.⁹

Yksi tuottoisimmista F2P-pelien kategorioista on leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit.¹⁰ Ulkoisesti nämä pelit muistuttavat ”oikeita” verkkorahapelejä, mutta niihin ei ole mahdollista panostaa eikä niistä ole mahdollista voittaa oikeaa rahaa (ks. kuva 1). Nämä pelit kyseenalaistavatkin rahan ensi-

9 Kinnunen ym. 2016.

10 Gainsbury ym. 2014b; Gainsbury ym. 2016; Macey & Kinnunen 2020.

sijaisuuden rahapelaamista motivoivana tekijänä ja suuntaavat huomiota myös rahapelaamisen itseisarvoisuuteen. Pelaajat voivat kuitenkin kuluttaa niihin rahaa samalla tavalla kuin mihin tahansa F2P-peleihin. He voivat ostaa esimerkiksi peleihin liittyviä virtuaalihyödykkeitä tai lunastaa peleissä käytettävää pelivaluuttaa.

Digitaalisiin viihdepeleihin on viime vuosina myös sisällytetty rahapeleistä muistuttavia elementtejä, kuten *yllätyslaatikkoja*¹¹. Pelaajat voivat löytää pelin sisältä laatikkoja, jotka mahdollisesti sisältävät pelin kannalta arvokkaita asioita, kuten tehokkaita aseita ammuskelupelissä, mutta voivat sisältää myös vähemmän arvokkaita tai merkityksettömiä asioita. Jotta pelaajat saisivat yllätyslaatikon auki, on heidän maksettava sille asetettu maksu. Maksamiseen voi käyttää pelin sisäistä valuuttaa, jota pelaajat voivat ostaa oikealla rahalla.¹² Pelaajat toisin sanoen ottavat riskin siitä, että heidän panostamansa pelivaluutan arvo on pienempi kuin yllätyslaatikosta saatava palkinto. Kyse on siis arpajaisista, samasta asiasta joka on myös perinteisten rahapelien ydin.

Perinteisiä rahapelejä koskee laajempi yhteiskunnallinen sääntely kuin muita pelejä. Pelien järjestäminen on luvanvaraista ja esimerkiksi Suomessa rahapelien järjestäminen on Veikkauksen monopoli. Valtiolliset ja ylikansalliset viranomaiset puolestaan valvovat ja asettavat rajoja sille, millaisia rahapelejä ja missä on sallittu pelata. Digitaalisilla viihdepeleillä ei ole ollut samantaista sääntelyä, mutta muun muassa leikkirahalla pelattavien kasinopelien ja yllätyslaatikoiden myötä keskustelun kohteeksi on noussut, pitäisikö myös digipelejä säädellä samalla tavalla kuin rahapelejä.¹³ Tutkimuksen yksi keskeinen rooli on tuottaa

11 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *loot box*.

12 Eri peleissä on hyvin monenlaisia yllätyslaatikkoja. Useissa peleissä pelin sisäistä valuuttaa voi kerryttää myös pelaamalla, mutta nopeimmin sitä saa käyttöönsä, kun sitä ostaa peliin liittyvältä markkinapaikalta oikealla rahalla.

13 Parke ym. 2012; Derevensky & Griffiths 2019; DeCamp 2021.

tietoa yhteiskunnallisen keskustelun ja päätöksenteon tueksi. Jotta rahan ja pelien uudenlaisia yhteenliittymiä, niihin liittyvää sosiaalista toimintaa ja pelaajien pelikokemuksia ymmärrettäisiin nykyistä paremmin, tarvitaan entistä tiiviimpää yhteistyötä ja integraatiota peli- ja rahapelitutkimuksen välillä.

Rahapelien ymmärtämiseksi on ymmärrettävä sekä pelejä että rahaa. Rahapelaaminenkin on itseisarvoista toimintaa eli myös rahapelit ovat pelejä, joiden pelaaminen itsessään on hauskaa ja merkityksellistä. Tämä itsestään selvältä kuulostava toteamus ei kuitenkaan ole ollut keskeinen lähtökohta sen enempää rahapelitutkimuksen kuin pelitutkimuksenkaan kentillä.¹⁴ Molemmissa tutkimusperinteissä rahapelaamista ensisijaisesti motivoivaksi tekijäksi on nähty vain raha, joka on vieläpä nähty pelistä ja tilanteesta toiseen muuttumattomana asiana. Raha sisältää kuitenkin taloudellisten merkitysten lisäksi myös sosiaalisia, kulttuurisia ja symbolisia merkityksiä, joiden perusteella rahan laatu vaihtelee kontekstista toiseen. Raha voi toimia pisteiden kaltaisena pelivaluuttana, ja digipelien monilla eri pelivaluutoilla on ”oikean” rahan ominaisuuksia.

RAHAN LAADUT

Rahaan suhtaudutaan yleensä määrällisenä asiana, joka kuuluu erityisesti talouden piiriin. Kaikki raha on helppo nähdä laadultaan samanlaisena, jota on joko liian vähän, tarpeeksi tai liikaa. Kuitenkin arkisissa käytänteissä rahaa luokitellaan laadultaan erilaisiksi rahoiksi tai oikeastaan valuutoiksi, joihin suhtaudutaan toisistaan poikkeavilla tavoilla. Rahalla on kyky vastustaa näitä luokitteluyrityksiä, ja se voi leikkisästi muuttaa merkitystään tilanteesta toiseen.¹⁵

14 Kinnunen 2021.

15 Kinnunen 2010.

Sosiologi Georg Simmel pohti rahan olemusta klassikko-teoksessaan *Rahan filosofia*.¹⁶ Hänen mukaansa raha on pohjimmiltaan kaikenlaisia luokituksia vastustavaa potentiaa, joka ei kiinnity erityisesti mihinkään objektiin, vaan toimii neutraalina, yleisenä ja absoluuttisena vaihdon välineenä. Rahalla itsellään on neutraali suhde niihin päämääriin, joita sillä tavoitellaan, mutta se saa silti arvonsa vain suhteessa kyseisiin päämääriin. Koska raha ei ole sitoutunut mihinkään yksittäiseen päämäärään, siitä muodostuu absoluuttinen väline, jolla on enemmän käyttömahdollisuuksia kuin millään muulla välineellä. Raha on sitoutunut ainoastaan mahdollisuuksien kokonaisuuteen. Sen arvo ei määriyty pelkästään sen mukaan, mihin se vaihdetaan, vaan lisäksi on huomioitava kaikki muut asiat, joihin se olisi mahdollista vaihtaa. Tässä mielessä rahan määrällä on merkitystä. Esimerkiksi päävoitto *Eurojackpotista*¹⁷ antaa pelaajalle laajemman mahdollisuuksien kokonaisuuden kuin muutaman euron voitto raha-automaattipelistä.

Sosiologi Viviana Zelizer on osoittanut, että arkisissa käytännöissä rahan olemus potentiana kyseenalaistetaan jatkuvasti.¹⁸ Raha saa erilaisia merkityksiä sen mukaan, mistä se on saatu tai ansaittu ja mihin sitä kulutetaan. Esimerkiksi sosiaalivastuuksiin suhtaudutaan erilaisena rahana kuin palkkarahaan tai perittyyn rahaan. Vuokratuloihin liitetään toisia merkityksiä kuin ruoka- tai pelirahoihin. Eri merkityksiä rahaan liittämällä rahan potentiaa kahlitaan, jolloin raha lakkaa olemasta rahaa aidoimmillaan ja siitä muodostuu tilannesidonnaista valuuttaa.

Simmelin ja Zelizerin teoriat rahasta eivät ole ristiriidassa keskenään. Raha on pohjimmiltaan kaikkia luokitusyrytyksiä vastustavaa potentiaa, mutta käytännössä potentia joutuu jat-

16 Simmel 1997.

17 Veikkaus 2012.

18 Zelizer 1997.

kuvasti erilaisten rajoitusyritysten kohteeksi. Kun raha korvamerkitään esimerkiksi ruokarahaksi, se ei sitoudu enää mahdollisuuksien kokonaisuuteen, vaan pelkästään ruokaan. Jos ruokaostosten maksamisen jälkeen korvamerkitystä valuutasta jää jotain yli, palautuu näille vaihto- tai jäännösrahoille potentia eli ne on jälleen mahdollista käyttää mihin tahansa päämäärään. Potentia voidaan toisaalta välittömästi kahlita uudelleen, jos vaihtorahat päätetäänkin käyttää ruokakaupan kassojen takana oleviin raha-automaattipeleihin. Näin ruokarahasta muodostuukin pelirahaa.¹⁹

Rahan olemuksen ja erilaisten valuuttojen suhdetta voidaan lähestyä hyödyntämällä sosiologi Roger Cailloisin käsitteitä *ludus* ja *paidia*.²⁰ *Paidia* on leikinomaista toimintaa, jota ei rajoita selkeät säännöt ja joka pyrkii vastustamaan sääntely-yrityksiä. *Luduksella* puolestaan tarkoitetaan toimintaa, jota sitovat eriasteisesti määritellyt säännöt eli *ludus* on toimintana pikemminkin pelimäistä kuin leikkisää. Nämä erilaiset toiminnan tavat eivät ole toisiaan poissulkevia kategorioita, vaan ne on hyvä käsitellä jatkumoksi, jonka ääripäät ovat ideaalityyppejä. Pelit ja leikit sijoittuvat jatkumolle ääripäiden väliin ollen joko enemmän *paidian* tai *luduksen* omaista.

Rahan luonne puhtaana potentiana voidaan myös nähdä ideaalityyppisenä, paidiamaisena olemuksena, joka pyrkii vastustamaan kaikenlaisia rajoituksia ja kahlitsemisyryityksiä. Paidiamaista rahaa kuitenkin ympäröivät monet taloudelliset, yhteiskunnalliset ja kulttuuriset kehykset sääntöineen, jotka pyrkivät kiinnittämään rahan omiin päämääriinsä. Tällöin rahasta muodostuu korvamerkittyä valuuttaa. Raha säilyttää silti naisäkin tilanteissa leikkisän muuntautumiskykynsä, jonka perus-

19 Kinnunen 2010; Kinnunen ym. 2016.

20 Caillois 2001. Ks. myös Mäyrä tässä kirjassa sekä Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

teella eri valuuttoja on mahdollista muuttaa toisiksi valuutoiksi. Jos siihen kohdistuvat kahlitsemisyrietykset raukeavat, valuutta palautuu puhtaaksi potentiaksi.²¹

Eri tilanteissa samaan rahasummaan suhtaudutaan eri tavoin. Rahaan liitettävät merkitykset riippuvat siitä kontekstista, jossa raha ja sen käyttäjä sijaitsevat.²² Esimerkiksi arkinen konteksti, vapaa-ajan konteksti ja pelin konteksti eroavat toisistaan, minkä perusteella niitä varten korvamerkittyy ja niissä käytettävään rahaan myös liitetään toisistaan eroavia merkityksiä. Toisaalta nämä kontekstit voivat myös limittyä toisiinsa erilaisilla tavoilla, jolloin rahan eri merkitykset saattavat joskus joutua ristiriitatilanteeseen keskenään.²³ Näin voi tapahtua esimerkiksi silloin, kun ruokaostoksiin varattua rahaa käytetäänkin rahapelaamiseen kauppareissulla.

RAHA RAHAPELEISSÄ

Rahapelienkään pelaajat eivät aina käytä tai tavoittele yhtä ja samaa rahaa, vaan rahalla on ennen peliä, sen aikana ja sen jälkeen toisistaan poikkeavia merkityksiä. Ennen pelaamista raha voi olla ensin korvamerkitty jotain muuta tarkoitusta kuin pelaamista varten. Tyypillinen, jo aiemmin mainittu esimerkki on ruokarahojen vaihtorahoista muodostuva peliraha. Kun vaihtorahat päätetään käyttää rahapeliin pelaamiseen, ne muuntuvat pelirahaksi. Tästä pelirahasta erotetaan edelleen panos, jonka pelaaja päättää käyttää peliin tai pelin yksittäiseen kierrokseen. Panokseen liittyy useita erilaisia merkityksiä, jotka erottavat sen muista valuutoista, kuten ruokarahoista.

Rahan panostaminen peliin kertoo, että pelaaja hyväksyy pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehykseksi. Samalla hän

²¹ Kinnunen 2010; Kinnunen 2020.

²² Kallinen & Ruckenstein 2009.

²³ Kinnunen 2010.

hyväksyy sen mahdollisuuden, että menettää panoksen peliin. Panoksen asettaminen on toisin sanoen osoitus pelaajan kyvystä ottaa riskejä. Panostaminen on ilmoitus itselle, mutta myös muille, että pelaaja osallistuu peliin ja suhtautuu siihen riittäväällä vakavuudella. Panoksesta muodostuu näin pelaajan identiteetin symboli, jonka kautta pelaaja asettaa itsensä alttiiksi peliin.²⁴

Jotta pelaaminen olisi merkityksellistä, peliin panostettavan identiteetin symbolin täytyy olla jotain arvokasta. Jos kyseessä on peli, johon osallistuu myös muita pelaajia, käsitys panoksen arvosta täytyy olla jaettu. Raha yleisenä vaihdon välineenä ja arvon mittana on siinä suhteessa ylivoimainen muihin symboleihin verrattuna. Panoksen arvosta ei tarvitse käydä erillisiä neuvotteluja ennen pelin alkamista tai sen jälkeen.

Pelin jännittävyys vaikuttaa se, kuinka suuri panos on pelaajan henkilökohtaiseen tilanteeseen suhteutettuna. Panostaako hän vain tuhannesosan omaisuudestaan, puolet siitä vai pistääkö kaiken omistamansa peliin? Samoin rahojen laadut vaikuttavat siihen, millaisena peli koetaan. On eri asia panostaa ruokaan tai vuokraan korvamerkittyjä rahoja kuin ylimääräistä rahaa, jonka voisi halutessaan kuluttaa mihin tahansa kohteeseen tai päämäärään. Rahan kehystäminen pelirahaksi eli sen erottaminen muista rahoista ja valuutoista ennen pelaamista on suojatekijä, jolla pelaaja pyrkii estämään rahapelaamisen muuttumisen uhkapelaamiseksi.²⁵ Näin tekemällä varmistutaan jo etukäteen siitä, ettei pelaamiseen kulu liikaa tai vääränlaista rahaa.

Kun raha on kehystetty pelirahaksi ennen pelaamista, voidaan siihen suhtautua pelin aikana kuin leikkirahaan. Pelatessa ei tarvitse miettiä, mitä kaikkea rahalla voisi saada pelin ulko-

24 Reith 1999; Kinnunen 2010; Kinnunen 2021.

25 Kinnunen ym. 2016.

puolisessa maailmassa, vaan huomio kiinnittyy pelin sisäisiin päämääriin. Taitoon perustuvissa rahapeleissä, kuten *pokerissa*, pelaaminen voi kärsiä, jos kesken pelin ryhtyy miettimään, kuinka suurista summista onkaan kysymys.²⁶ Pelin kannalta oikeiden siirtojen tekemiseen vaadittava keskittyminen saattaa tällöin herpaantua, mikä voi johtaa pelaajan kannalta huonoon lopputulokseen. Sen sijaan onnenpeleissä, joiden lopputuloksen ratkeamiseen pelaajat eivät itse voi vaikuttaa, voi keskittyä pelkästään pelin lopputuloksen jännittämiseen ja voitosta haaveilemiseen.

Rahapelejä pelatessa rahan taloudellisen arvon sijaan oleellisemmaksi arvoksi nousee rahan kyky pitää pelaaminen käynnissä. Äärimmillen vietyinä rahan ainoa arvo pelin aikana on siinä, että peli voi jatkua. Tämä ei tarkoita sitä, että rahan taloudellinen arvo häviäisi lopullisesti, vaan pelaajien suhtautuminen rahaan muuttuu pelin kontekstissa. Tällöin muut kuin taloudelliset tekijät nousevat ensisijaisiksi pelaajien kokemusta määrittäviksi tekijöiksi. Pelin lopputuloksen ratketessa myös suhtautuminen pelirahaan muuttuu.

Pelin päätyttyä pelaajalle selviää, onko hän voittanut lisää rahaa vai hävinnyt panoksensa. Samalla rahaan liittyy jälleen muitakin merkityksiä ja arvoja kuin pelkästään sen rooli pitää pelaamista yllä. Mieleen voi tulla, mitä kaikkea muuta peliin hävityllä rahalla olisi voinut saada, eli rahan taloudellinen potentia nousee jälleen rahan päällimmäiseksi merkitykseksi. Jos peliin on kulutettu myös muuta rahaa kuin varsinaista pelirahaa, realisoituvat näiden korvamerkittyjen rahojen laadut uudelleen, mikä helposti syventää kokemusta tappiosta. Voittojenkin kohdalla rahaan liittyy samanlainen merkitysten uudelleenjärjestäytyminen. Voitot voivat olla niin pieniä, että ne päätetään pitää

26 Reith 2018.

edelleen pelirahana. Suurempien voittojen kautta avautuu mahdollisuuksia muidenkin päämäärien saavuttamiseen. Jättipottien kohdalla realisoituu täysin rahan olemus puhtaana potentiana, jota ei ole korvamerkitty, kahlittu tai kehystetty mihinkään yksittäiseen päämäärään.

Tappioihin ja voittoihin suhtautumista ilmentävät monet sosiaaliset käytännöt, joilla pyritään hallitsemaan rahaa ja sen eri merkityksiä. Eri valuutoilla tai rahoilla on keskinäinen hierarkia, joissa pelirahat ovat yleensä alimmalla tasolla. Jäljelle jäänyt raha voidaan käyttää pelaamiseen vasta, kun on huolehdittu velvollisuuksista, kuten laskujen maksamisesta. Pelirahoja voidaan myös erotella fyysisesti eri kukkariihin tai kassoihin tai niitä varten voidaan perustaa erillinen tili. Peleistä saatavia voittoja pidetään samoissa muista rahoista erotetuissa paikoissaan tai ne menevät osaksi muuta kulutusta. Erityisesti suuria voittoja täytyy kuitenkin kohdella ylimääräisellä varovaisuudella, jotta rahoja ja muuta elämää koskeva sosiaalinen järjestys pysyisi yllä.

Normaalia suuremman voiton tullessa pelaajat voivat ”kotiuttaa” rahan osaksi muuta kulutusta.²⁷ Kotiuttaminen voi tapahtua eri tavoin, esimerkiksi siirtämällä rahaa pelitililtä omalle pankkitilille tai yksinkertaisesti siirtämällä käteisenä saatu voitto kukkaroon. Tässä prosessissa leikkiraha muuttuu jälleen oikeaksi rahaksi eli siihen liitettävät merkitykset muuttuvat. Joskus voitot voivat kuitenkin olla niin suuria, että kotiutusprosessissa tarvitaan muitakin toimia. Suomalaisia lottovoittajia tutkineet sosiologit Pasi Falk ja Pasi Mäenpää puhuvat jättipotin ”kesyttämisestä”.²⁸ Jättipotti on rahan potentiaa aidoimmassa merkityksessään, koska se ei kiinnity mihinkään yksittäiseen kohteeseen. Siksi se myös houkuttaa omistajaansa

27 Kinnunen ym. 2016.

28 Falk & Mäenpää 1997.

kuluttamiseen, joka uhmaa vakiintuneita tapoja ja käytänteitä. Jotta rahan käyttäminen ei muodostuisi holtittomaksi, lottovoittajat pyrkivät kahlitsemaan jättipotin potentian sosiaalisesti hyväksytyiksi valuutoiksi kuluttamalla, sijoittamalla ja säästämällä rahaa yleisesti järkevinä pidettyihin kohteisiin. Sekä pelaamiseen käytettävien että siitä saatujen rahojen luokittelu ja arvojärjestykseen asettaminen luovat järjestystä arkeen, mikä mahdollistaa pelaamisen pitämisen sosiaalisesti hyväksytyissä rajoissa. Arvojärjestykseen asettaminen mahdollistaa myös sen, että rahapeleissä olevaan rahaan voidaan suhtautua leikkirahana pelin ollessa käynnissä.

RAHA JA MUUT PELIVALUUTAT

Pelirahaan suhtautuminen rahapeleissä on samanlaista kuin leikkirahaan tai pisteisiin suhtautuminen muissa peleissä. Pelin ollessa käynnissä pelirahan tai esimerkiksi pisteiden arvo määrittyy ensisijaisesti suhteessa pelin päämääriin. *Afrikan tähti*-lautapelissä²⁹ tarvitaan leikkirahaa, jolla pelaaja voi ostaa mahdollisuuden kääntää pelimerkkejä. Mitä enemmän pelaajalla on pelin sisäistä rahaa, sitä paremmat mahdollisuudet hänellä on edetä pelissä ja kääntää pelimerkkejä. Nämä pelimerkit sisältävät eriarvoisia palkintoja, joiden avulla itse pääpalkinnon eli Afrikan tähden etsimistä on mahdollista jatkaa. Käännetty merkki voi kuitenkin sisältää myös rosvon, missä tapauksessa pelaaja menettää kaikki leikkirahansa eikä päävoiton tavoittelemista voi enää jatkaa (tai pelaamisesta muodostuu ainakin aiempaa hankalampaa). Peruseriaatteeltaan rahaan suhtautuminen rahapeleissä on täsmälleen samanlaista kuin leikkirahaan suhtautuminen *Afrikan tähdessä* tai pisteisiin suhtautuminen monissa digipeleissä. Jos peliraha, leikkiraha tai pelivaluutta loppuu, pe-

29 Mannerla 1951.

laamisen jatkaminen on joko mahdotonta tai – säännöistä riippuen – pelaaminen ainakin vaikeutuu.

Rahaan suhtautumista peli- tai leikkirahana helpottaa, jos rahan ulkoinen muoto eroaa ”virallisesta” rahasta. Kun pelaamiseen käytetään oikeiden seteleiden ja kolikoiden sijaan esimerkiksi kasinon pelimerkkejä, on rahaan pelin ulkopuolella liitettävät merkitykset helpompi painaa taka-alalle. Tämän tietävät myös rahapelien järjestäjät.³⁰ Pöytäpelejä, kuten *rulettia* tai *pokeria*, pelataan kasinoilla käteisen sijaan pelimerkeillä. Pelaajan on vaihdettava käteinen pelimerkeiksi ennen peliä ja vastaavasti toisin päin pelin päätyttyä. Käteisen vaihtaminen pelimerkeiksi onnistuu yleensä pelin äärellä, mutta pelimerkit täytyy käydä vaihtamassa takaisin oikeaksi rahaksi erillisillä tiskeillä.

Monet raha-automaattipelitkin hyödyntävät samankaltaista vaihtoprosessia. Kun peliin panostaa esimerkiksi yhden euron kolikon, tämä summa ilmaistaan pelin näytöllä satana pelikrediittinä – aivan kuin pelaaja moninkertaistaisi valuuttansa arvon jo panostaessaan peliin rahaa. Kasinoiden automaattipelit eivät välttämättä nykyään anna voittoja kolikkoina, vaan ne tulostavat arvokupongin, joka täytyy käydä vaihtamassa käteiseksi samalla tiskillä, jolla pöytäpelienkin pelimerkit vaihdetaan. Sen sijaan arvokupongit ovat käypää valuuttaa kaikkiin pelipaikan peleihin, joista huomattava määrä on ohitettava matkalla rahanvaihtotiskille.

On hyvä huomioida, ettei rahan vaihtaminen pelimerkeiksi tai ulkoasultaan joksikin muuksi asiaksi ole välttämätöntä, jotta rahaan suhtautuminen muuttuisi. Se kuitenkin tekee helpommaksi kohdistaa huomio rahan muihin kuin taloudellisiin merkityksiin. Sama toimii myös toisin päin, jos katsotaan esimerkiksi pelin sisäisiä valuuttoja. Tarkastellaan vaikkapa aiempaa

30 Schüll 2012.

esimerkkiä *Afrikan tähti* -lautapeliä. Siinä pelin sisäinen valuutta on paperisten leikkirahaseteleiden muodossa. Jokainen oikeita seteleitä nähnyt ja käyttänyt tunnistaa samankaltaisuuden leikkirahaseteleiden ja oikeiden seteleiden välillä. Molemmissa setelin arvo on ilmaistu numeerisesti ja eriarvoiset setelit on erotettu toisistaan muillakin symboleilla, kuten väreillä. Koska *Afrikan tähti* -setelit kuitenkin eroavat selvästi ulkoasultaan euroista, dollareista ja monista muista yleisistä valtiollisten keskuspankkien seteleistä, ne on helppo määritellä nimenomaan leikkirahaksi. Määrittelyyn vaikuttaa myös tarkastelun konteksti. Kun setelit on sijoitettu pelin yhteyteen, tilanne ohjaa tulkitsemaan setelit nimenomaan pelivaluutaksi tai peliin liittyväksi leikkirahaksi.

Pelin edistymisen kannalta ei ole väliä, muistuttaako pelivaluutta seteleitä tai vaikka kuusen käpyjä, kunhan pelaajat yhteisesti tunnistavat niiden arvon. Kun pelivaluutan ulkoasu muokataan sellaiseksi, että sen ominaisuudet muistuttavat pelin ulkopuolella arvokkaina pidettyjä asioita, kuten rahaa, kultaa tai jalokiviä, on pelaajien kuitenkin helpompi suhtautua leikkirahaan arvokkaana asiana pelin sisällä.

Rahan tai pelivaluutan ei tarvitse olla ulkomuodoltaan fyysistä. Arvon merkityksiä liittyy yhtä lailla myös virtuaalisiin pelivaluuttoihin ja virtuaalirahaan. Pelkät numeeriset pisteet voivat ilmaista valuutan arvon, mutta monesti pisteiden sijaan tai niiden ohella peleissä on käytössä myös muita pelivaluuttojen merkitsijöitä. Näitä ovat esimerkiksi jalometallit *World of Warcraftissa*³¹, jalokivet *royalgames.com* -pelisivustolla (ks. kuva 2) ja oikeaa rahaa muistuttavat setelit, kuten Pokémon-dollarit *Pokémon*-maailmassa.

Digitaaliset pelit hyödyntävät monesti useampaa kuin yhtä valuuttaa. Tämä on yleistä varsinkin F2P-peleissä. Näillä va-

31 Blizzard Entertainment 2004.

Aarrearkku

Omat jalokivet Viimeisimmät jalokivet Tietoja toiminnoista

Aina kun pelaat peliä, ansaitset jalokiviä. Jalokivien karttuessa aarrearkkusi kasvaa, jolloin arvostukseksi kohoaa ja saat käyttöösi uusia toimintoja. Tällä sivulla voit nähdä, mitä toimintoja olet jo kerännyt.

JALOKIVITASO	LIINATASO	TOIMINNOT
Timanttitähti	7 000 000	VIP-tähtiesittely
Timanttisydän	3 000 000	VIP-esittely
Musta timantti	1 000 000	Oma blogi
Timantti	250 000	Lähetä lahjoja
Rubiini	160997	Lähetä animaatioviestejä
Smaragdi		Valokuva-albumi
Safiiri		Vieraskirja
Ametisti		Voittolause Oma kaupunki
Topaasi	2	Haasta kenet tahansa
Musta opaali		Avatartaustat
Jade		Lähetä viestejä
Meripihka	109	

Saat lisätietoja käytettävissä olevista toiminnoista napsauttamalla niitä. Jos olet avannut ne, kokeile niitä napsauttamalla.

Kuva 2. Pelaamalla royalgames.com-sivuston pelejä pelaaja kerryttää pisteitä, joita kuvataan erilaisina jalokivinä. Uudelle jalokivitasolle pääseminen avaa lisää ominaisuuksia pelaajan käyttöön. Kuvakaappaus royalgames.com-sivustolta.

luutoilla voi olla eri nimiä ja merkitsijöitä, mutta ne voidaan karkeasti jakaa niin sanottuihin koviin ja pehmeisiin valuuttoihin.³² Esimerkiksi Facebookissa ja mobiilialustoilla pelattavassa *Zynga Pokerissa*³³ on käytössä Play Chips ja Casino Gold -va-

32 Luton 2013; käänös englanninkielisille käsitteille *hard currency* ja *soft currency*.

33 Zynga 2008.



Kuva 3. *Zynga Pokerissa* pelaaja saa käyttöönsä heti kaksi miljoonaa pelimerkkiä, kun aloittaa pelaamisen. Ilmaiseksi saatava pelivaluutta ei ole kuitenkaan yhtä arvokasta kuin pelaamisen aloittamisen jälkeen ostettavaksi tarjottava Casino Gold -valuutta. Kuvakaappaus pelin iPad-version aloitussivulta.

luutat. Pehmeitä valuuttoja, kuten Zynga Pokerin Play Chipsejä voi kerryttää pelaamalla. Pelkästään peliin kirjautumalla pelaaja ansaitsee kaksi miljoonaa Play Chipsiä (ks. kuva 3). Niillä voi ostaa erilaisia virtuaalisia tuotteita peliin liittyvillä kauppapajoilla. *Zynga Pokerissa* pelaajat voivat käyttää Play Chipsejä itse pelaamisen lisäksi esimerkiksi virtuaalisten lahjojen ostamiseen, joita he voivat antaa muille pelaajille. He voivat myös ostaa vaikkapa virtuaalisen drinkin itselleen pelin ollessa käynnissä. Tällaiset pelisessioon kohdistuvat ostokset katoavat pelisession jälkeen.

Pehmeiden valuuttojen, kuten Play Chipsien, käyttäminen on rajoitetumpaa kuin kovien valuuttojen käyttäminen. Osa pelin ominaisuuksista tai päämääristä on saavutettavissa vain kovaa valuuttaa käyttämällä. *Zynga Pokerissa* Casino Gold on

esimerkki kovasta valuutasta. Pelaajat saavat pienen määrän sitä aloittaessaan pelaamisen, mutta sen jälkeen valuuttaa on ostettava luotto- tai maksukortilla pelin viralliselta markkinapaikalta. Toisin kuin Play Chipsejä, Casino Gold -valuuttaa ei myöskään voi antaa pelaajalta toiselle. Casino Gold -valuutalla pelaajat voivat nopeuttaa pelaamistaan esimerkiksi ostamalla pääsyn suoraan korkeammalle turnaustasolle tai arvokkaampaan turnaukseen. Näihin päämääriin on mahdollista päästä myös Play Chipsejä käyttämällä, mutta tällöin pelaamiseen kuluu huomattavasti enemmän aikaa ja pelaajien on voitettava enemmän vastustajiaan pokerissa. Casino Gold -valuutalla voi myös ostaa virtuaalisia lahjoja, jotka jäävät pysyvästi käyttöön, toisin kuin Play Chipseillä ostetut määräaikaiset lahjat.

Pehmeää valuuttaa on yleensä mahdollista kerryttää pelaamalla, mutta sitä voi myös ostaa. Kovaa valuuttaa puolestaan voi yleensä pelkästään ostaa oikealla rahalla. Näiden valuuttojen nimellisarovostuksesta kertoo jotain se, että esimerkiksi *Zynga Pokerin* Play Chipsejä saa kahdella dollarilla reilusti yli miljoona kappaletta, mutta samalla dollarimäärällä saa vain kymmenen Casino Gold -pelivaluuttaa.

Koska *Zynga Pokerin* kaltaisten leikkirahalla pelattavien kasinopelien³⁴ leikkirahavoittoja ei voi vaihtaa takaisin oikeaksi rahaksi, niitä ei lainsäädännöllisesti pidetä rahapeleinä.³⁵ Pelin sisäisten valuuttojen arvoa on kuitenkin mahdollista suhteuttaa oikeaan rahaan yksisuuntaisenkin vaihtoprosessin kautta. Tällä tavalla leikkirahalla pelaaminen saa samankaltaisia piirteitä ”oi-keiden” rahapelien pelaamisen kanssa.³⁶

Pelin sisäistä kovaa valuuttaa on usein käytettävä myös eri peleissä olevien yllätyslaatikoiden avaamiseen. Yllätyslaatikoi-

34 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *social casino games*.

35 Gainsbury ym. 2014a.

36 Kinnunen 2016.

den idea on täsmälleen sama kuin esimerkiksi *Afrikan tähden* pelimerkkien. Pelaajan on maksettava pelin sisäisellä valuutalla, jotta saa oikeuden avata yllätyslaatikon tai kääntää *Afrikan tähden* pelimerkin. Tämän jälkeen pelaajalle paljastuu, minkä arvoisen palkinnon hän on saavuttanut. Ero digipelien yllätyslaatikoiden ja *Afrikan tähti* -lautapelin välillä on se, että perinteisessä muodossaan *Afrikan tähden* pelivaluuttaa ei voi lunastaa lisää oikealla rahalla. Yllätyslaatikoiden avaamiseen pelaajat sen sijaan usein voivat – ja joissain peleissä heidän pitää – käyttää oikeaa rahaa, jonka he vaihtavat peliin liittyvällä markkinapaidalla pelin sisäiseksi valuutaksi.

Osa yllätyslaatikoiden palkinnoista on arvokkaita ainakin pelin sisällä. Yleensä niiden vaihtaminen oikeaksi rahaksi on kielletty pelin virallisissa säännöissä. Jos pelaajilla on kuitenkin tosiasiallinen mahdollisuus myydä niitä muille pelaajille luvallisilla tai luvattomilla markkinapaikoilla, yllätyslaatikot on mahdollista tulkita raha-arpajaisiksi eli rahapeleiksi. Esimerkiksi Alankomaissa paikallinen rahapelivalvoja Kansspelautoriteit on omassa tutkimuksessaan vuonna 2018 päätellyt, että neljässä kymmenestä tarkastellusta pelistä peleihin sisällytetyt yllätyslaatikot olisivat Alankomaiden nykyisen rahapelilainsäädännön vastaisia.³⁷

Kovan ja pehmeän valuutan kaltaista erottelua voi hyödyntää myös perinteisten rahapelien tarkastelemiseen. Kuten jo aiemmin tuli ilmi, raha ei ole aina samanlaista, mikä kyseenalaistaa jaottelun ”oikeisiin” rahapeleihin ja leikkirahalla pelattaviin nettikasinopeleihin. Suomessa Veikkauksen rahapelisivustolla ei saa käyttää pelaajia houkuttelevia aloitusbonuksia, joita tarjotaan yleisesti ulkomaisilla rahapelisivustoilla. Aloitusbonukset voivat tarkoittaa ilmaista pelirahaa sille, joka avaa

37 Kansspelautoriteit 2018.

tilin sivustolle. Yleisempää kuitenkin on, että pelaajan ensimmäinen talletus pelitilille esimerkiksi tuplataan. Bonuksena saatuja rahoja ei voi nostaa suoraan pois pelitililtä, vaan ne on nimenomaan pelattava tiettyjen sääntöjen mukaan. Jos aloitusbonuksilla voittaa rahaa, voitot on mahdollista ”kotiuttaa” pois pelitililtä.

Ilmaiseksi saadut aloitusbonukset voi nähdä samanlaisena pehmeänä pelivaluuttana kuin Play Chipsit leikkirahalla pelattavassa *Zynga Pokerissa*. Bonuksen häviämällä pelaaja ei oikeastaan häviä mitään, mutta saa kuitenkin mahdollisuuden voittoihin. Kovaa pelivaluuttaa puolestaan on aloitusbonuksella kasvatettu raha, jonka pelaaja siirtää pelitilille. Vaikka pelaaja häviäisi rahansa, on hän kuitenkin saanut pelata tuplasti enemmän kuin pelkillä omilla rahoilla pelatessa eli hän on hävinnyt vain puolet tappiosummasta. Kovinta valuuttaa eli ”oikeaa” rahaa on vasta se raha, jota pelaaja voi vapaasti siirtää pelitililtä tai pelitilille ja jota hän voi halutessaan käyttää myös pelin ulkopuolella. Tähän rahaan ei toisin sanoen kohdistu pelinjärjestäjän asettamia ehtoja tai kahlitsemisyhtyksiä.

RAHA RYTMITTÄÄ PELAAMISTA

Pelitutkimuksessa rahapelejä on pidetty usein jonkinlaisina pelien rajatapauksina, koska niitä pelataan oikealla rahalla eikä pelkästään pelin sisäisellä valuutalla.³⁸ Esimerkiksi pelitutkija Jesper Juul katsoo, että raha- tai uhkapelit eivät ole ”aitoja” pelejä, koska ne aiheuttavat seurauksia myös itse pelin ulkopuolelle.³⁹ Tämän tulkinnan taustalla on käsitys rahasta muuttumattomana asiana eli pelissä oleva raha käsitetään aina samankaltaiseksi kuin pelin ulkopuolella oleva raha. Kuten aiemmista esimerkeistä nähdään, asia ei ole näin. Rahapelitutkimuksen-

38 Kinnunen 2010.

39 Juul 2005.

kin puolella ajatus on usein ollut samansuuntainen. Pelaamista motivoivaksi tekijäksi on monesti nähty pelkäämistä rahaa,⁴⁰ joka käsitetään kontekstista riippumatta aina samanlaiseksi, jolloin itse pelin ominaisuuksiin ei ole kiinnitetty tarpeeksi huomiota. Kuitenkin rahapelaaminenkin on itseisarvoista toimintaa eli rahapelitkin ovat pelejä.

Pelaamisen aikana rahapelaajat uppoutuvat peliin niin, että huomio kiinnittyy pelkäämistä pelin kannalta oleellisiin asioihin. Peliä ympäröivän maailman asiat, kuten velat ja velvollisuudet, ovat toissijaisia. Antropologi Natasha Dow Shüll kutsuu tällaista rahapeleihin liittyvää olotilaa ”zonessa” olemiseksi.⁴¹ Samaa ilmiötä on kutsuttu esimerkiksi immersoitumiseksi⁴² tai flow-tilaksi.⁴³ Ilmiö ei rajoitu vain rahapeleihin, vaan se on mahdollista saavuttaa minkä tyyppisiä pelejä tahansa pelaamalla.

Peliin uppoutumiseen vaikuttavat monet pelien ominaisuudet, kuten esimerkiksi niiden audiovisuaalinen ulkonäkö, käyttöliittymä, vaikeusaste ja rytmitys. Rahalla ja pelivaluutalla on myös oleellinen rooli peliin uppoutumisen kannalta. Esimerkiksi raha-automaattipeleissä panoskokoa säätelemällä on mahdollista sovittaa pelaamisen rytmiä, kestoa ja intensiteettiä itselleen sopivaksi. Pienillä panoksilla on mahdollista pelata pitkään, mutta tällöin kaikkein suurimpien voittojen saavuttaminen on epätodennäköistä. Isoilla panoksilla pelaamisesta puolestaan tulee intensiivisempää, mutta samalla otetaan riski siitä, että pelaaminen loppuu lyhyeen rahojen loppuessa.

F2P-ilmaispeleissä pelaamista voi myös rytmittää rahaa käyttämällä. Pelaamisen aloittaminen on ilmaista, mutta pelissä etenemistä rajoitetaan erilaisilla esteillä tai hidasteilla. Ne on mahdollista kiertää maksamalla pieni mikromaksu sen sijaan,

40 Cassidy 2013.

41 Shüll 2012.

42 Reith 2018.

43 Czikszenmihalyi 1990.

että joutuisi odottamaan esimerkiksi kaksi tuntia pelaamisen jatkamista.⁴⁴ Pelaamisen nopeuttaminen tai paremminkin sen rytmin säätäminen vastaamaan omia mieltymyksiä onkin yksi keskeisimmistä syistä, miksi F2P-peleihin käytetään rahaa.⁴⁵

Sekä rahapeleissä että F2P-peleissä rahaa tai pelivaluuttoja käyttämällä on mahdollista hankkia mahdollisimman laadukasta peliaikaa.⁴⁶ Rahaa ja pelien eri valuuttoja käyttämällä voidaan säädellä peliin uppoutumisen astetta, pelaamisen kestoja ja pelin päämäärien saavuttamista, olipa kyse rahapeleistä, digipeleistä tai niiden uudenlaisista yhteenliittymistä.



44 Luton 2013.

45 Alha 2020; Hamari ym. 2017.

46 Kinnunen ym. 2016.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

PELIT JA LEIKKI
MUUTTUVASSA
YHTEISKUNNASSA

Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

11. KULTTUURIN LEIKILLISTYMINEN JA PELILLISTYMINEN

RAINE KOSKIMAA & TANJA VÄLISALO



Entinen Suomen pääministeri Alexander Stubb antoi aikoinaan lehtihaastattelussa kolme vinkkiä seuraajalleen: ole tarkkana prosenttien kanssa, vältä shortsien käyttöä ja mene aina tikkatauluksi, jos lapsi pyytää.¹ Ensimmäinen ohje liittyi tapaukseen, jossa Stubb käytti omasta päästään keksimäänsä prosenttilukua hallituksen esitystä puoltaneiden asiantuntijalausuntojen määrästä. Ohjeista toinen puolestaan viittasi kohuun, joka syntyi, kun Stubb esiintyi tuoreena pääministerinä kesällä 2014 useissa virallisissa ja puolivirallisissa tilaisuuksissa shortseihin pukeutuneena ja saapui tällaisessa asussa lehdistötilaisuuteen Jopo-pyörällä polkien. Viimeinen vinkki taas liittyi siihen, kuinka pahennusta herätti myös Stubbin heittäytyminen kokeilemaan elävänä tikkatauluna olemista Duudsonit-huvipuistossa. Näiden kohujen taustalla oli varmasti osittain kesäajan normaalia matalampi uutiskynnys, mutta Stubbin mediakoettelemukset kertovat silti jotain olennaista ajastamme. Ihmiset pääministeriä myöten ovat jatkuvassa leikillisten virikkeiden ristitulella, jossa leikkiin mu-

1 Pekkonen 2016.

kaan heittäytyminen on enemmän normi kuin poikkeus. Toisaalta, kuten Stubb sai karvaasti kokea, valtakunnan politiikan huipulla leikillisuus ei kuitenkaan ole hyväksyttyä. Ehkä valtionvarainministeri Jutta Urpilaisen muutamaa vuotta varhaisempi teilaus hänen erehdyttyään kuvalehden jutussa verkkosukkakuviin kertoo samasta asiasta. Kuvasarja edusti rooli- ja identiteettileikkiä, joka ei ollut sallittua painavaa ministerinsalkkua kantavalle henkilölle, vaikka kaikkia muita tällaisiin kokeiluihin suoraan kannustetaan. Esimerkit tukevat Stenrosin ja kumppaneiden esittämää ajatusta leikillisestä kulttuurista, jonka yhtenä ilmeneismuotona on erilaisiin rooleihin heittäytyminen.² Leikillisiin ja pelillisiin tilanteisiin yhdistyy tyypillisesti leikillinen asenne ja arkitilanteisiin taas vakava asennoituminen. Leikillistyminen haastaa tämän jaon tuomalla leikillisen asenteen arkitilanteisiin. Stubbin ja Urpilaisen kohdalla leikillisyyden yhdistäminen pääministerin ja valtionvarainministerin institutionaaliseen asemaan aiheutti enemmän hämmennystä kuin he osasivat ennakoida.

Leikillisuus voi nousta trendiksi vain yhteiskunnassa, jossa leikki ja pelaaminen eivät lähtökohtaisesti ole kulttuurin keskiössä. Länsimaisessa kulttuurissa leikki on ainakin Aristoteleen ajoista (n. 400 eaa.) lähtien nähty alisteisena työnteolle. Tällöin leikki ja pelaaminen nähdään tarpeellisena työn vastapainona, rentoutumisen ja levon välineinä, ja ne ovat hyväksyttäviä vain siinä määrin kuin ne tukevat yksilön työkykyä. Itsenäistä arvoa niillä ei nähdä olevan. Tästä vallitsevasta asennoitumisesta selvästi poiketen saksalainen kirjailija ja filosofi Friedrich Schiller (1759–1805) korosti leikkimisen merkitystä nähdessä sen erottamattomana osana inhimillistä toimintaa.³

Vahvasti leikillisyyttä ja ylipäänsä kaikkea kevytmielisyyttä vastaan on ollut kristinusko ja sen piirissä kaikkein tiukimmin

2 Stenros ym. 2007, 4–5.

3 Ks. myös Mäyrä tässä kirjassa.

protestanttinen suuntaus, johon myös Suomessa vallitseva luterilaisuus kuuluu. Tässä aatemaailmassa työn tekemistä on arvostettu suuresti ja kaikki, mikä voi houkutella ihmistä pois työn äärestä, on nähty turmiollisena. Lasten leikkiminen voidaan joskus hyväksyä, mutta heitäkään ei ole erityisesti kannustettu leikkiin. Leikki ja pelaaminen eivät ole ainoastaan hyödyttömiä, vaan suorastaan vaarallisia ja vahingollisia houkutelllessaan ihmisen unohtamaan vakavan tehtävänsä maan päällä. Sosiologi Max Weber esitti kirjassaan *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*, kuinka protestanttinen asennoituminen työntekoon on erottamattomasti yhteydessä kapitalismin syntyyn.⁴ Tätä taustaa vasten on mielenkiintoista tarkastella, kuinka tämän päivän kapitalistinen järjestelmä näyttäisi tukevan tai ainakin ajavan kohti leikillisyyttä ja pelillisyyttä työelämässä.⁵

Tässä luvussa käsittelemme laajasti leikin ja pelien kasvavaa roolia kulttuurissa. Molemmat ovat lisääntyvässä määrin sekä sallittuja erilaisissa konteksteissa⁶ että tarkoituksella sovellettuja erilaisiin käyttötarkoituksiin⁷. Aiheen käsittelyssä voidaan tehdä erottelu peleissä tyypillisten piirteiden siirtymisestä toisiin konteksteihin, *pelillistymiseen*, ja tämän tekemiseen tarkoituksellisesti eli *pelillistämiseen*. Ensimmäinen tapahtuu ikään kuin luonnostaan pelien kasvaneen kulttuurisen roolin takia. Pelillistämistä sen sijaan tehdään tarkoitushakuisesti, pyrkimällä siirtämään pelien myönteiset tai kiehtovat piirteet muille elämän osa-alueille, kuten opetukseen ja oppimiseen, työn tekemiseen tai liikunnan harrastamiseen⁸. Näitäkin laajempi ilmiö

4 Weber 1990.

5 Pelillisuus voi olla ilmeisempää esimerkiksi uuden alustatalouden työpaikoissa, mutta pelillistämistä toteutetaan myös perinteisemmällä teollisuuden aloilla.

6 Ks. Heljakka tässä kirjassa.

7 Esim. Turtiainen tässä kirjassa.

8 Emt.

on leikillistyminen, jossa leikkiin liittyvät ominaisuudet laajenevat osaksi muuta kulttuuria.⁹

Pelillistämistä voi olla paljon hyötyä yritettäessä esimerkiksi tehdä opiskelusta mielekkäämpää. Ei kuitenkaan ole itsestään selvää, että kaikki pelillistäminen on hyödyksi. Yksi leikin ja pelin keskeisiä piirteitä on niiden irrallisuus arkisista ongelmista ja tavoitteista.¹⁰ Pelillistäminen yrittää säilyttää pelien innostavat puolet, mutta soveltaa niitä hyötyä tuottaviin tarkoituksiin, mikä voi muodostaa ristiriidan. Kriitikot ovat kyseenalaistaneet pelillistämisen hyödyt, ja osa pitää sitä vain markkinointiterminä ja keinona puristaa työntekijöistä irti vielä vähän enemmän työtehoa.¹¹

Riippumatta siitä, pitääkö muutosta hyvänä vai huonona asiana, pelien ja leikin rooli vaikuttaa vahvistuneen kulttuurissa. Sen lisäksi, että niitä yritetään valjastaa erilaisiin hyötyrooleihin, leikkisyys (erityisesti aikuisten leikkisyys¹²) on yhä hyväksyttävämpi osa kulttuuria.

LEIKKI JA PELI, LEIKILLISYYS JA PELILLISYYS

Leikki ja peli ovat käsitteitä, joilla on selkeästi omat viittauskohteensa, mutta jotka monesti tuntuvat olevan myös erottamattomasti toisiinsa kietoutuneita. Sosiologi ja kirjailija Roger Caillois'n tapaan onkin luontevaa ajatella leikkiä ja peliä osana jatkumoa, jonka toisessa päässä korostuvat leikilliset piirteet (*paidia*) ja toisessa päässä pelilliset piirteet (*ludus*).¹³ Suurin osa ilmiöistä sijoittuu jonnekin näiden kahden ääripään välille. Pikkulasten mielikuvitusleikit ovat esimerkkejä puhtaasta lei-

9 Ks. myös Heljakka tässä kirjassa.

10 Esim. Huizinga 1984.

11 Trendikkäänä puppuna pelillistämistä pitää esim. Bogost 2015; analyttinen esitys pelillistämisen negatiivisista vaikutuksista ks. Toda ym. 2018.

12 Vrt. Heljakka tässä kirjassa.

13 Caillois 2001.

kistä, kun taas ammattimainen kilpapelaminen on peliä, jossa ei juuri ole tilaa leikkillisyydelle. Poikkeuksia toki on – vaikkapa suvereenin jalkapalloilijan esitystä voidaan kuvata ”leikittävän helpoksi” – mutta enimmäkseen kilpailullisessa pelaamisessa ”leikiksi lyömistä” pidetään hyvän urheiluhengen vastaisena.

Leikin ja pelin toisiinsa yhteenkietoutumista kuvaa myös se, kuinka niihin liittyvät sanat ja ilmaukset eivät useinkaan tee selvää eroa näiden välillä. Tämä vaihtelee huomattavasti eri kielten kohdalla, mikä tekee usein leikkeihin ja peleihin liittyvän kirjallisuuden kääntämisen haastavaksi. Erityisesti englannin kielessä ”play” ei lähtökohtaisesti erottele leikkiä ja pelaamista. Tematiikan tiivistää mainiosti pelitutkimuksen klassikon Brian Sutton-Smithin pääjulkaisu, *The Ambiguity of Play*, joka käsittelee leikin ja pelin moniselitteisyyttä.¹⁴ Sutton-Smithin mukaan moniselitteisyys on itse asiassa vieläkin laajempaa kuin vain pelin ja leikin sekoittuminen, sillä hän erottelee peräti seitsemän eri tapaa puhua pelaamisesta:

1. leikki oppimisen ja sopeutumisen välineenä kehityspyykologiassa: erityisesti lasten leikkimisen ymmärtämisen ensisijaisesti sosialisointia sekä moraalisen, sosiaalisen ja kognitiivisen kasvamisen kautta
2. leikki kevytmielisyytenä ja siksi haitallisena ilmiönä: näkemys leikistä ajanhukkana, johon vain joutilaillla ja typeryksillä on varaa, mutta joka voi kuitenkin myös karnevalistisen narrin tavoin toimia hallitsevan järjestyksen haastajana
3. leikki kuvitteellisena toimintana: luovuus, improvisaatio, lähellä taidetta

14 Sutton-Smith 1997.

4. leikki mielihyvän tuottajana: keskittyminen leikin tuotamiin kokemuksiin, hauskuuteen, rentoutumiseen ja eskapismiin
5. leikki yhteisöllisen identiteetin rakentamisena: näkökulma, joka korostaa leikkien merkitystä yhteisön vahvistajana ja ylläpitäjänä
6. elämä pelinä: liittyy erityisesti uhkapelaamiseen ja onnenpeleihin, perustuu ajatukselle elämää ohjaavasta kohtalosta, johon ihminen ei voi itse vaikuttaa ja on tässä suhteessa vastakkainen näkemyksille leikistä vapaan valinnan alueena
7. peli valtakamppailuna: kuvaa kilpailullista pelaamista, mutta yhtä hyvin asennoitumista yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen (”politiikka on peliä”)¹⁵

Kuten listasta käy ilmi, pelillä on erilaisia merkityksiä riippuen siitä, missä kontekstissa siitä tarkastellaan. Lisäksi peliä käytetään usein vertauskuvallisesti viittaamaan joko kosmokseen kaikkienensa, ihmiselämään yleensä tai erilaisiin yhteiskunnallisen ja kulttuurisen toiminnan osa-alueisiin.

Biologisessa leikin tutkimuksessa on havaittu, että nisäkkäät (ja monet muutkin eläimet) leikkivät.¹⁶ Leikkiminen on selvinnyt evolutionäärisenä piirteenä valintapaineista huolimatta, mutta tutkijat eivät ole yksimielisiä siitä, mikä sen rooli on.¹⁷ Leikki selvästi edeltää kulttuuria, mutta se saa kulttuurin ansiosta monenlaisia rooleja ja muotoja. Peli- ja leikitutkimuksen klassikkoteoksessa *Leikkivä ihminen* Johan Huizinga jopa väittää, että leikki on koko kulttuurin syntymisen taustalla.¹⁸

15 Emt. 9–12.

16 Graham & Burghardt 2010, 394.

17 Emt. 395–396.

18 Huizinga 1984.



Kuva 1. Leikki on tyypillistä melkein kaikille selkärangallisille eläimille, myös ihmisille. Kuva: Woozie2010. <https://flic.kr/p/qXfgjS>. Käytetty lisenssillä CC BY-SA 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.fi>.

Tärkeä leikkiin liittyvä käsite on Huizingan muotoilema *taikapiiiri*. Huizingan mukaan leikki luo oman todellisuutensa, joka irtautuu arkielämästä ja sen säännöistä. Tähän liittyy ritualistisia piirteitä, joiden avulla arkimaailmasta siirrytään leikin maailmaan. Olennaista on, että leikin taikapiiiriin siirrytään vapaaehtoisesti ja että taikapiiirin sisällä tapahtuvat asiat pysyvät piirin sisällä, ilman että niillä olisi arkielämän seurauksia.¹⁹ Taikapiiirin käsitettä käytetään pelitutkimuksessa edelleen laajasti, vaikka Huizingan käsityksiä on runsaasti myös kritisoitu. Varsinkin ajatus siitä, että taikapiiirissä tapahtuvilla asioilla ei ole arkielämän seurauksia on nähty ongelmalliseksi – kärjistettynä vaikkapa oppimispelit eivät olisi mahdollisia, jos pelaamisen aikana koetuilla asioilla ei olisi pelaamisen jälkeisiä vaikutuksia. Leikin aikana leikin säännöt kuitenkin nousevat etualalle ja pitkälti syrjäyttävät arkielämän säännöt. Jaakko Stenrosin mukaan

19 Emt.

lukuisista Huizingan jälkeisistä tutkimuksista voidaan erottaa kolme toisistaan poikkeavaa tapaa käsittää taikapiiri:²⁰

1. taikapiiri fyysisenä tilana, pelikenttänä (voi olla myös virtuaalinen tila kuten digitaalisissa peleissä),
2. taikapiiri sosiaalisena sopimuksena, jolloin olennaista on, että kaikki peliin osallistuvat haluavat olla mukana ja ovat valmiita omaksumaan *pelillisen asenteen*²¹, jonka Bernard Suits on määritellyt ”vapaaehtoiseksi pyrkimykseksi voittaa keinotekoisia esteitä”²² ja
3. taikapiiri psykologisena ”kuplana”, jota kuvaa esimerkiksi psykologi Michael J. Apterin *leikillinen asenne*²³ – vapaa, spontaani pyrkimys mielihyvää tuottaviin kokemuksiin – leikkiä määrittävänä tekijänä.

Ludifikaatio eli *leikillistyminen* (tai leikillistäminen) kuvaa laajempaa muutosta kohti leikin ja leikillisyyden keskeisempää ja näkyvämpää roolia nyky-yhteiskunnan monilla osa-alueilla.²⁴ Kehityskulun voi nähdä alkaneen 1900-luvun jälkimmäisellä puoliskolla, nuorison populaarikulttuurin ja erilaisten vastakulttuurien, postmodernismin sekä kylmän sodan päättymisen myötä, mutta erityisesti 2000-luvun alun digitaalinen viestintä ja sosiaalinen media ovat tarjonneet sille rikkaan kasvualustan. Ludifikaatio-käsitteen teki tunnetuksi mediateoreetikko Joost Raessens artikkelissaan ”Playful Identities, or the Ludification of Culture”, jossa hän toteaa digitaalisten teknologioiden stimuloivan ”leikillisiä tavoitteita” ja Huizingan nimeämiä ”kult-

20 Stenros 2014, 173–175. Vaikka taikapiirin ajatus on lähtöisin Huizingalta, sitä käytetään nykytutkimuksessa usein Salenin ja Zimmermanın määrittelemällä tavalla (joka poikkeaa olennaisella tavalla Huizingan muotoiluista).

21 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *lusory attitude*.

22 Suits 1978.

23 Apter 1991.

24 Ks. myös Heljakka tässä kirjassa.

tuurin leikkielementtejä.”²⁵ Erityisesti Raessens nostaa esiin ”leikilliset identiteetit”, ihmisten minäkuvan ja minä-esitysten joustavuuden ja leikillisyyden digitaalisen viestinnän aikakaudella. Kuten Raessens artikkelissaan esittää, leikillisyyden trendi vaikuttaa läntisessä mediassa ja kulttuurissa laaja-alaisesti, ei ainoastaan peleihin liittyen.²⁶

Leikillistyminen voidaan nähdä positiivisena asiana, joka lisää ihmisten vapautta toimia ja ilmaista itseään. Kuten pelitutkija Maura Bouca on todennut, leikillistämisen pitäisi tarkoittaa laajempaa kulttuurista trendiä kohden leikin kasvavaa roolia osana arkielämää.²⁷ Leikillisyyden merkityksen kasvu voi liittyä useisiin kehityskulkuihin, muun muassa siihen kuinka nykyculttuuria luonnehtiva jatkuvan muutoksen tila edellyttää ihmisiltä roolien vaihtelua heidän kohtaamiensa erilaisten tilanteiden mukaan. Sosiologi Zygmunt Bauman kuvaili tällaista kehityskulkua muutoksena ”vakiintuneesta” modernista ”notkeaan” moderniin, jossa urista tulee epävarmoja ja elämistä pirstaleisia.²⁸ Notkean modernin aikakaudella ihmiset joutuvat luomaan ja esittämään lukuisia sosiaalisia identiteettejä. Kun minuutta eivät määritä ensisijaisesti perinteiset rakenteet vaan yksilön omat valinnat, suhde omiin vaihtuviin identiteetteihinkin muuttuu helposti leikillisen etäännyttäväksi. Leikillisuus on tällöin selviytymisstrategia ja tapa vastata yksilölle asetettuihin koviin vaatimuksiin.

Varoittaviakin äänenpainoja on kuultu. Amerikkalainen kasvatuksen ja median tutkija Neil Postman varoitti vaikutusvaltaisessa kirjassaan jo 1980-luvulla siitä, kuinka ”huvitamme itsemme hengiltä”, jos yhteiskunta kehittyy pelkästään viihteen ehdoilla.²⁹ Postmanin kritiikki kohdistui erityisesti televisioon,

25 Raessens 2006.

26 Stenros ym. 2007.

27 Bouca 2012.

28 Bauman 2002.

29 Postman 1987.

joka tekee politiikasta, historiasta, uutisista ja muista vakavista aiheista pelkkää viihdettä. Hänen mukaansa televisio oli tuhoamassa painetun tekstin vuosisatoja ylläpitämän ”vakavan ja rationaalisen” julkisen keskustelun. Postmanilaisessa viitekehyksessä voidaan helposti nähdä, kuinka polvihousuinen pääministeri elävänä tikkatauluna vie pohjan politiikan uskottavuudelta ja nostaa esiin englanninkielisen *ludification*-termin vanhahtavan merkityksen: naurunalaiseksi saattamisen. Vastakkaisesta näkökulmasta Stubb vei itseensä henkilöityvän valtakunnan politiikan uusille areenoille, joilla se oletettavasti tavoitti sellaista väkeä, joka ei perinteisiä poliittisia keskusteluja seuraa.

Pelillistäminen tarkoittaa yleensä pelielementtien tai pelaamisen toiminnallisuuden soveltamista muussa kuin ajanvietetarkoituksessa.³⁰ Pelillistämisen lähtökohtana on usein pyrkimys tuoda hauskoja ja koukuttavia pelielementtejä pelaamisen taikapiiriin ulkopuolelle ja soveltaa niitä arkielämän toimintoihin. Pelillistämisessä siis hyödynnetään pelien dynamiikkaa ja mekaniikkaa erilaisiin ympäristöihin, esimerkiksi erilaisissa verkkopalveluissa, koulutuksessa tai työelämässä. Tavoitteena on pelillisyyden avulla tuoda elämyksellisyyttä ja mielihyvän kokemuksia näihin ympäristöihin ja toimintoihin. Tarkoituksena on usein myös edistää palvelun käyttäjien osallistumista ja sitoutumista palveluun peleistä tuttujen suunnitteluelementtien avulla. Tällaisia pelillisiä suunnitteluelementtejä ovat esimerkiksi pisteet, palkinnot, mittarit, selkeästi määritellyt tavoitteet (joko yksi iso tavoite tai paljon pieniä tavoitteita), pelin oppiminen pelaamalla, edistyminen uusille tasoille, välitön palaute sekä yhteistoiminta.

Pelillistämistä on hyödynnetty lukuisilla aloilla, esimerkiksi kauppojen bonuspistejärjestelmissä, journalismissa, fyysisen

30 Deterding ym. 2011b; Huotari & Hamari 2012.

kunnon ja hyvinvoinnin edistämisessä ja niin edelleen.³¹ Keskeytymme tässä luvussa kuitenkin erityisesti opetukseen, jossa pelillistämiseen kohdistuu suuria odotuksia. Erilaiset pelillistämisen menetelmät vaikuttavat tutkimusten perusteella pääosin toimivan, mutta yksilölliset erot käyttäjien välillä ovat kuitenkin suuria: samat pelillistämisen menetelmät voivat olla toisille erinomaisen toimivia ja toisille epämiellyttäviä.³² Erityisesti lupaavana on nähty se, kuinka peleistä opitaan aktiivinen, ongelmanratkaisuun keskittynyt asenne.³³ Pelillistämisellä onkin saatu hyviä oppimistuloksia, mutta mikään oikotie tehokkaan opetukseen se ei ole, sillä pelillistetyt opetusratkaisut edellyttävät toimiakseen yleensä mittavaa tutkimusta ja sekä pedagogiikan että pelisuunnittelun asiantuntemusta. On syytä korostaa, että opetuksen pelillistäminen on laaja ja monitahoinen alue, jossa erilaisia pelillisiä elementtejä voidaan soveltaa hyvin monenlaisissa yhteyksissä.

Tiivistäen voidaan todeta, että leikillistyminen on laajempi kulttuurinen kehityssuunta, joka tapahtuu useiden erilaisten yhteiskunnassa vaikuttavien tekijöiden summana, ilman että olisi jotain erityisesti leikillistymiseen pyrkivää tahoja tai toimijaa. Pelillistäminen puolestaan on tietoista ja tavoitteellista toimintaa yleensä tarkkaan rajatussa viitekehyksessä, kuten esimerkiksi oppimisen pelillistäminen opetuspelien avulla. Tässä mielessä pelillistäminen voidaan nähdä leikillistymisen alakäsitteenä, yhtenä leikillistymisen trendiä vahvistavana tekijänä. Leikillistymisen ja pelillistämisen suhde voidaan nähdä myös leikki–peli-jatkumon kautta tasa-arvoisena niin, että ne ovat toisiinsa erottamattomasti kietoutuneita ilmiöitä, joiden ilmentymistä osassa korostuu leikillisuus, osassa pelillisuus.

31 Ks. esim. Koivisto 2017, 18.

32 Hamari ym. 2014, 3028.

33 Gee 2009; McGonigal 2011.

OPETUSPELEJÄ JA PELILLISTÄMISEN KRITIIKKIÄ

Varsinaiset opetuspelit ovat yksi erityinen osa-alue tällä laajemmalla pelillistämisen kentällä. Laajalle levinnyt Niilo Mäki Instituutin *Ekapeli*³⁴ eri versioineen (ensimmäinen tutkimuspeli-versio otettiin käyttöön vuonna 2003) on tutkimusperustaisesti kehitetty lukutaidon alkeiden opetteluun tarkoitettu peli. Se on käännetty myös usealle muulle kielelle³⁵ ja on hyvä esimerkki perustaitojen oppimiseen tarkoitettusta pelistä. Erilaisiin tarkoituksiin ja konteksteihin kehitettyjen oppimispelien ja niissä sovellettujen pelillisten elementtien kirjo on kuitenkin suuri. Voidaan sanoa, että erilaisia pelejä on käytetty opetuksessa kautta aikain ja digitaalisia pelejäkin jo useita vuosikymmeniä. Digitaalisten opetuspelien käyttö ei ole kuitenkaan kuulunut Suomessa varsinaisesti valtavirtaan (kun asiaa *Pelaajabarometrissa* ensimmäistä kertaa kysyttiin vuonna 2010, noin 27 % alle 40-vuotiaista kertoi pelanneensa opetuspelejä³⁶). Jonkinlainen muutos näyttää tapahtuneen vasta covid-19-pandemian käynnistämisen kotikoulun ja verkko-opetuksen lisääntymisen myötä, ja vuoden 2020 *Pelaajabarometrissa* opetuspelit nousivat ensimmäistä kertaa mukaan suosituimpien pelien listalle, ja myös vanhempien ikäryhmien kohdalla niiden pelaaminen lisääntyi (tekijät liittävät tämän siihen, että lapset ja (iso)vanhemmat pelaavat yhdessä opetuspelejä etäkoulun aikana).³⁷

Ekapelissä pelaajan tulee muun muassa yhdistää kirjaimia tai tavuja ja niitä vastaavia äänteitä valiten useista vaihtoehdoista, aikarajoituksen puitteissa ja värikkääseen animaatiomaailmaan sijoitettuna. Peliä on vuosien mittaan tutkimusten ja käyttökokemusten pohjalta kehitetty ja nykyään siinä on mukana myös

34 Niilo Mäki Instituutti 2003. Pelistä on useita versioita. Kansainvälisesti *Ekapeli* tunnetaan nimellä *GraphoGame*.

35 Ks. Ojanen ym. 2015.

36 Kuronen & Koskimaa 2011, 24–25.

37 Kinnunen ym. 2020, 50–52.

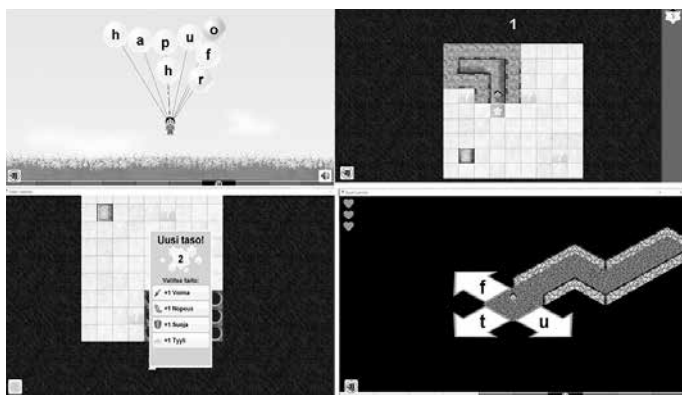
hahmo, jota pelaaja pääsee muokkaamaan pelin edetessä. Pelillistettyjen sovellusten perusominaisuuksiin kuuluu välitön palaute, ja *Ekapelissä* sekä oikeat että väärät valinnat tuottavat selkeästi tunnistettavia visuaalisia ja auditiivisia seurauksia. Onnistuneet suoritukset tuottavat pelaajalle lisäksi pisteitä, joita voi käyttää pelihahmon kehittämiseen. Peli tarkkailee pelaajan suoritusta ja pyrkii optimoimaan vaikeustason oppimisen kannalta suotuisaksi. Eräässä *Ekapelin* yhteydessä toteutetussa tutkimuksessa tarkasteltiin palkintojen ja vaikeustason merkitystä siihen, kuinka pitkään peliä haluttiin säännöllisesti pelata.³⁸ Tutkimuksen mukaan vaikeustasolla ei ollut merkittävää vaikutusta sitoutumis aikaan peliin, mutta palkintojen tuominen peliin lisäsi jonkin verran pelaamisaikaa. Palkinnot eivät kuitenkaan lisänneet pelaamisaikaa aivan niin paljon kuin mitä hyvien oppimistulosten aikaansaaminen olisi edellyttänyt. Vaikka tutkimus koskee *Ekapelin* aiempaa (englanninkielistä) kehitysversiota, se kertoo hyvin siitä, kuinka työlästä oppimisen tuloksekas pelillistäminen on. Pistelaskurien tapaiset palkitsemismekanismit toimivat usein vain rajoitetusti ja tarvitsevat tuekseen muitakin pelillistämisen tapoja, esimerkiksi riittävän monipuolisen fiktiivisen maailman.³⁹

Skillpixelsin kehittämä *SmartKid Maths*⁴⁰ on myös opetus-peli, jota on kehitetty eri versioiden myötä usean vuoden ajan. Peli hyödyntää neuroverkko-ohjelmointiin perustuvaa tekoälysovellusta, joka oppii pelaajien tekemistä valinnoista ja pystyy näin tarjoamaan pedagogisesti mielekkäitä haasteita. Suuren pelaajajoukon tekemien valintojen seurauksena kehittyvä pelin neuroverkko tarjoaa myös mahdollisuuden tarkastella, mitkä matemaattiset käsitteet tuottavat erityisesti haasteita ja kuinka

38 Ronimus ym. 2014.

39 Lämsä ym. 2018, 601.

40 Skill Pixels 2013.



Kuva 2. *Ekapeli* (kansainvälisessä levytyksessä *Graphogame*) opettaa lukemaan. Kuvakaappauksia pelistä.

eritasoisten matematiikan tehtävien oppiminen suhteutuu toisiinsa.

SmartKid Maths-pelin keskeinen pedagoginen oivallus on tehdä pelaajista opettajia, jotka kouluttavat yksilöllistä pelihahmoaan ratkaisemaan matematiikan tehtäviä. Pelaajat voivat laittaa kouluttamansa hahmon myös kilpailemaan muiden pelaajien hahmojen kanssa verkon kautta. Tekijät olivat kokeilleet samaa lähestymistapaa jo aiemmassa tutkimuskäyttöön kehittämissään *Animal Class* -pelissä⁴¹ ja testatessaan sitä luokkahuoneilanteessa havaitsivat pelitavan, jota eivät olleet ennakoineet: osa peliä käyttäneistä oppilaista otti tavoitteekseen kouluttaa oman eläimensä mahdollisimman osaamattomaksi. Tutkimusvaihe kuitenkin osoitti, että tällaista vastaanpelaamisen strategiaa noudattaneet oppilaat saavuttivat itse (päinvastoin kuin kouluttamansa virtuaalieläimet) keskimääräistä parempia oppimistuloksia.⁴² *SmartKid Maths*-opetuspelissä yhdistyy pelin

41 GameMiner 2005. Pelistä tehtiin useita versioita erilaisten sisältöjen opettamiseen.

42 Ketamo & Kiili 2010; Ketamo & Suominen 2010.

ja kilpailemisen kautta motivointi virtuaalihahmon kouluttamiseen, millä näyttäisi olevan oppimistuloksia parantava vaikutus. Pelaamiseen olennaisena osana kuuluva vaihtoehtoisten pelitapojen etsiminen edellyttää tarkkaa peliin ja sisältöihin perehtymistä, ja vaikka tällainen toiminta voi jostain näkökulmasta näyttäytyä väärinpelaamisena, siinä saattaa piillä yksi oppimispelien suurimmista vahvuuksista.

Pelillistämiseen on kohdistettu myös runsaasti kritiikkiä. Yksi keskeisistä valituksen aiheista on se, että pelillisten elementtien laajaa kirjoa ei hyödynnetä riittävän monipuolisesti, vaan pelillistäminen typistyy usein pelkästään pisteiden ja ansiomerkkien keräämiseksi ja osallistujien keskinäiseksi kilpailuksi.⁴³ Tällöin pelillistämistä käytetään pinnallisena tapana pyrkiä lisäämään käyttäjämotivaatiota palkitsemisen avulla. Palkinnot ja kilpailu nousevat kuitenkin helposti itsessään pääasiaksi, ja kuten kaikessa pelaamisessa pelaajat etsivät erilaisia tapoja maksimoida pistetulos tavoilla, joita pelin suunnittelijat eivät ole pystyneet ennakoimaan ja jotka yleensä eivät edistä oppimistavoitteita. Lisäksi toisten kanssa kilpailu toimii motivaatiotekijänä vain osalle käyttäjistä.⁴⁴ Pelitutkija Ian Bogost puolestaan on kyseenalaistanut pelillistämisen lähtökohdat kaikkienensa poleemisesti otsikoidussa artikkelissaan ”Why gamification is bullshit”.⁴⁵ Hänen mukaansa kyseessä on lähinnä huijaus, jolla yrityksille myydään palveluita ja tarjotaan yksinkertaistettuja ratkaisuja moniulotteisiin haasteisiin.

Pelillistämisen yhtenä tavoitteena on leikilliseen asenteseen rohkaiseminen. ”Oletamme, että pelillistettyjen sovellusten suunnittelu johtaa usein leikilliseen toimintaan ja ajattelutapaan”, sanoo pelillistämisen tutkija Deterding kumppaneineen.⁴⁶ Leik-

43 Seaborn 2015, 28.

44 Emt. 22.

45 Suom. ”Miksi pelillistäminen on hevonpaskaa”, Bogost 2015.

46 Deterding ym. 2011b, 13.



Kuva 3. *SmartKids Maths* -pelissä opetetaan omalle virtuaalilihmelle laskutoimituksia. Kuvakaappaus pelistä.

kisyys–pelillisyyss-jatkumolla kilpailun korostuminen voi kuitenkin pahimmillaan toimia leikillisen asenteen tukahduttajana, ja pelaamisesta tulee suorittamista ilman että se itsessään tuottaisi nautintoa. Työn ja leikin rajan hämärtäminen voi johtaa myös työn entistä suurempaan kuormittavuuteen. Sosiologi PJ Rey onkin yhdistänyt pelillistämisen englanninkieliseen ”playbourin” käsitteeseen ja hyväksikäyttöön: pelillistämisen naamioi työn tekemisen peliksi ja auttaa työntekijän kapitalistisen hyväksikäytön levittäytymisen työpaikoilta myös vapaa-aikaan.⁴⁷

LEIKKISÄ IDENTITEETTI JA LEIKILLINEN VIESTINTÄ

Leikillistyminen näkyy nykykulttuurissa erityisesti digitaalisen viestinnän muodoissa ja siinä, kuinka joustavasti muuntuvia identiteettejä rakennetaan ja käytetään viestiympäristöissä. Pe-

⁴⁷ Rey 2015; ”playbour”-termin loi Julian Kücklich artikkelissaan, joka käsittelee pelien modaamista eli muokkaamista (ks. Kücklich 2005).

likulttuurien tutkija Frans Mäyrän mukaan leikillisen viestinnän piirteitä ovat huumori, spontaanisuus sekä taipumus sosiaaliseen ja mielihyvää tuottavaan kokeellisuuteen.⁴⁸ Esimerkiksi haasteet kuten *Whamageddon*⁴⁹ eli kilpailu siitä, kuka pystyy olemaan joulukuussa pisimpään kuulematta Wham-yhtyeen *Last Christmas* -laulua ja testit, joissa muutamaan kysymykseen vastaamalla voi selvittää, mikä puu / eläin / *Tuntemattoman sotilaan* henkilö / Muumi-hahmo ja niin edelleen vastaaja on, ovat tyypillisiä leikillisen viestinnän muotoja, joissa itse haasteen ja testin suorittamisen lisäksi olennaista on jakaa tulokset ystäväpiirin kesken. Ei-leikillisenä kääntöpuolena varsinkin sosiaalisessa mediassa leviävissä testeissä on se, että niiden avulla palveluntarjoajat saavat kerättyä hyvinkin monipuolista, jopa intiiimiä tietoa käyttäjän tavoista ja mielenkiinnon kohteista. Näitä tietoja voidaan edelleen hyödyntää kaupallisesti kohdennetussa markkinoinnissa, mutta myös esimerkiksi poliittisessa vaikuttamisessa. Yksityiskohtainen käyttäjän seuranta (ajankäyttö, paikatieto ja niin edelleen) on suorastaan sisäänrakennettuna digitaaliseen pelillistämiseen, eikä pelillistetyn sovelluksen käyttäjälle aina kerrota mihin kaikkeen tietoja jatkossa hyödynnetään.

Sosiaalisen median viestintäsovellukset on pitkälti suunniteltu juuri leikillisyyden lähtökohdista. Ne on rakennettu niin, että ne tukevat vapaan leikin kaltaisia spontaaneja käyttötapoja, antavat mahdollisuuden luovaan hauskuuteen yllättävien ja epätavallisten yhdistelmien ja sisältöjen kautta sekä tarjoavat mahdollisuuden hauskanpitoon sen itsensä tähden.⁵⁰ Kuvallisessa viestinnässä suodattimet muuttavat helposti käyttäjän omakuvan vaikkapa koiran tai manga-hahmon kaltaiseksi tai liittävät siihen esimerkiksi välkettä tai sarjakuvamaisia efektejä. Usein

48 Mäyrä 2012, 58.

49 Mertz ym. 2016.

50 Mäyrä 2012, 67.



Kuva 4. *Whamageddon*-haaste on tyypillinen sosiaalisen median leikillinen käyttötapa. Kuvakaappaus haasteen verkkosivuilta.

tällaisten suodattimien käyttö on itsetarkoituksellista ja hauska lopputulos sellaisenaan syy kuvan jakamiselle ystävien kesken. Toisaalta efektit voivat myös korostaa ja alleviivata joko viestin sanomaa tai viestin lähettäjän persoonallisuutta tai mielialaa.

Lisääntyvällä osallistumisella leikilliseen viestintään on myös haitallinen kääntöpuolensa. Se voi johtaa loputtomien viestien vastaanottamisen, kommentoimisen, muokkaamisen ja omien viestien lähettämisen aiheuttamaan ylikuormitukseen, ja viihdyttäväksi tarkoitettu toiminta voikin muuttua uuvuttavaksi velvollisuudeksi. Paljaimmillaan tämä näkyy erityisesti (varhais)teinien suosimien viestintäpalveluiden kuten

Snapchatin tavassa kilpailullistaa henkilökohtainen viestintä putkilaskureiden⁵¹ avulla. Putket kuvaavat sitä, kuinka monena peräkkäisenä päivänä tietyt kaksi ihmistä ovat olleet keskenään viestiyhteydessä ja erilaiset merkkipaalut, kuten sadan päivän putki, tuovat käyttäjälle pieniä palkintoja tai saavutusmerkkejä palvelussa. Mitä pidemmäksi putki kasvaa, sitä kovemmaksi nousee paine pitää sitä yllä vielä seuraavaan merkkipaaluun asti. Palveluntarjoajan näkökulmasta kyse on varsin tehokkaasta tavasta sitouttaa käyttäjät palveluun, ja käyttäjät puolestaan ovat kehittäneet omia tapoja ylläpitää putkia mahdollisimman vähällä vaivalla.⁵²

Identiteetin rakentamisen ja rakentumisen on usein nähty perustuvan narratiiveihin, erilaisiin tarinoihin, joita luemme ja näemme mediassa, joita kuulemme muilta ihmisiltä ja joita itse kerromme (myös itsellemme). Tämän *narratiivisen identiteetin* rinnalle on noussut *leikillinen* tai *pelillinen identiteetti*.⁵³ Tietokone- ja videopelien jatkuvasti lisääntyvä pelaaminen, mobiilipelit jotka tuovat pelaamisen mukanaamme kaikkialle ja verkossa tapahtuva virtuaalimaailmoihin sijoittuva pelaaminen tarjoavat mahdollisuuden rakentaa ja reflektoida omaa identiteettiä erityisellä pelillisellä tavalla. Tässä on ehkä merkittävin huizingalaisen taikapiirin rikkova ilmiö, kun pelaamisella on väistämättä pelaajansa itsekäsitykseen vaikuttavia seurauksia, jotka eivät rajoitu vain pelin piiriin.

Identiteetissä ei ole kysymys vain yksilön kokemuksista, vaan identiteetti on aina myös kulttuurinen muodostelma ja se rakentuu tietystä kulttuurisesta ympäristöstä. Pelaamisen leviittäytyessä kaikille kulttuurin osa-alueille se tulee väistämättä vaikuttamaan myös kulttuurisen identiteetin rakentumiseen.

51 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *streak*.

52 Hristova ym. 2019.

53 Raessens 2006; De Mul 2005.

Jonkinlaista esimakua tästä on saatu, kun Joonna ”Serral” Sotalan ja Lasse ”Matumbaman” Urpalaisen kaltaiset menestyneet kilpapelajaajat ovat nousseet kansallissankareiksi ja saaneet kutsun Presidentinlinnaan itsenäisyyspäivän juhlavastaanottoon perinteisempien urheilijoiden rinnalla. Urpalaisen voitto The International 7 -turnauksessa eteni myös Vuoden sykähdyttävien urheiluhetki 2017 -kilpailun finaaliveikkeen. Toisaalta yhä useampi ihminen kokee itsensä ”pelaajaksi” – eivät ainoastaan teini-ikäiset ja nuoret miehet, vaan yhtä hyvin muut sukupuolet sekä monet jo keski-ikäiset, joilla ei välttämättä ole enää aikaa ja mahdollisuutta juurikaan pelata.⁵⁴ Pelaajuudesta on tullut heille pysyvä osa identiteettiä ja menestyneistä kilpapelajaajista taas osa kansallista identiteettiä.

Leikillisyyden viestinnässä kuin identiteetin osalta voidaan myös nähdä vastareaktion yhteiskunnassa vallitsevalle tehokkuuden vaatimukselle. Joka puolelta yksilöön kohdistuvien odotusten ja vaatimusten keskellä leikillisyyden eräänlaista testausta siitä, kuinka paljon ihmisellä on vielä tilaa spontaanuudelle ja luovuudelle arjessaan. Tehokkuusyhteiskunnassa mukana oleville aikaa leikille jää vähän, mikä osaltaan nostaa sen arvostusta omana ”laatuajana”. Toinen mahdollisuus tulkita leikillisyyden kasvanutta roolia on nähdä se vastarektiona saksalaisen sosiologi Ulrich Beckin kuvaamalle *riskiyhteiskunnalle*.⁵⁵ Perinteisten sosiaalisten turvaverkkojen jatkuva rapautuminen jättää ihmiset lisääntyvässä määrin nopeasti muuttuvien olosuhteiden armoille. Työelämän nopea muutos puolestaan on johtanut elämänikäisen oppimisen tarpeeseen ja synnyttänyt jatkuvan uudelleen koulutautumisen vaateen. Muutospaineet edellyttävät uusia kyvykkyyksiä ja synnyttävät tarpeen leikilli-

54 Pelaajuudesta sukupuolittuneena ja kulttuurisena identiteettinä ks. myös Friman tässä kirjassa.

55 Beck 1992.

syydelle ja leikille, joiden avulla voidaan kehittää uudenlaisia ongelmanratkaisukykyjä ja jotka kasvattavat henkistä joustavuutta muutoksen edessä. Kyynisempi tulkinta tilanteesta on, että leikillisyydestä on tullut uusi vaatimus kaiken muun ohuen. Tällöin sekin on enemmän suorittamista ja leikillisyyden esittämistä kuin vapaata ja luovaa rajojen kokeilua. Vapaa, spontaani leikki näyttäytyy niiden etuoikeutena, joilla on siihen varaa tai jotka ovat jääneet tai jättäytyneet kilpailuyhteiskunnan ulkopuolelle.

LEIKILLISYYDEN RAJOJA ETSIMÄSSÄ

Leikillistymis- ja pelillistämiskehitykseen vaikuttavat niin digitaalinen viestintäteknologia kuin jatkuvaan muutokseen haastava yhteiskuntakin. Leikillisuus on tapa ylläpitää muutoksen edellyttämää henkistä joustavuutta, mutta se voi toimia myös eräänlaisena oman tilan hakemisena ja kohtuuttomien tehokkuusvaatimusten haastamisena. Leikillistyminen näkyy erityisesti leikillisinä identiteetteinä ja leikillisenä viestintänä. Leikillistyminen voi olla myös yksilölle esimerkiksi työnantajan taholta asetettu vaade, joka voi johtaa työelämän laadun parantamiseen, mutta joka saattaa myös näyttäytyä tapana pyrkiä kolonisoimaan myös leikin alue osaksi 24/7-työskentelyä.

Pelillistämisellä pyritään joissain tapauksissa synnyttämään leikillinen asenne ja sitä kautta tukemaan uudenlaisia oppimisen tapoja. Parhaimmillaan pelillistämisellä on saatu hyviä tuloksia, mutta pelkästään pisteiden keräämiseen ja kilpailuun perustuva pelillistäminen voi toimia jopa leikillisyyttä ehkäisevästi. Niin opetuspeleissä kuin erilaisten toimintojen pelillistämässä olisikin hyvä muistaa leikillisuus–pelillisuus-jatkumon kumpikin pää.

Tulevaisuudessa tarvitsemme uudenlaisia kykyjä viestintämme ja elämämme hallintaan. Sosiaalisen media palvelut

tukevat vapaata ja spontaania toimintaa ja siinä suhteessa ne täyttävät leikillisyyden kriteerit. Ne ovat ympäristöjä, joissa voimme kouluttaa itseämme leikillisen vuorovaikutuksen muotoihin ja joissa leikillisyyden kieltä ja kulttuuria jatkuvasti kehitetään. Samalla käyttäjien on kuitenkin oltava jatkuvasti varuillaan, sillä leikkisän pinnan alla piilee usein kaupallista tai poliittista tiedonkeruuta ja manipulointia.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

12. AIKUISTEN LEIKKI LEIKILLISEN KÄÄNTEEN AIKAKAUDELLA

KATRIINA HELJAKKA



Tunnetun suomalaisen markkettiketjun joulumainoskampanjassa 2018 esitettiin aikuisia harjoittelemassa leikkiä lasten leluilla. Mainoksessa opinahjona toimineen kuvitteellisen leikkiyliopiston iskulause huomioi leikin elimellisen merkityksen inhimillisen hyvinvoinnin kannalta. Se kuului: ”Maaailma on terve, kun se leikkii”.

Kiinnostus aikuisiällä harjoitettuun leikkiin näyttäisi kasvaneen 2010-luvun loppupuolella. Leikin mahdollisuuksista ollaan kiinnostuttu paitsi sen hyvinvointivaikutusten vuoksi, myös siksi että inhimillinen leikillisuus nähdään arvokkaana luovuuden, oppimisen ja työelämän kannalta. Leikin ymmärtäminen kaikenlaisen avoimen leikin ja pelien pelaamisen yhteisenä nimittäjänä on lähtökohta elinikäisen leikillisyyden tunnistamiselle samalla, kun nykyleikin tulisi nähdä kytkeytyvän niin materiaaliseen, digitaaliseen kuin tietoverkkoihinkin linkittyviin kulttuureihin.

Leikkiminen kuuluu olennaisesti niin lasten kuin aikuisten vapaa-aikaan ja viihtymiseen. Tässä luvussa aihetta käsitellään erityisesti aikuisuuden näkökulmasta. Vuonna 2020 Suomessa



#prisma #maailmaontervekunseleikkii #leikkiyliopesto
 Joulun hittilelut löydät Prismasta.

Kuva 1. Prisman Youtube-videolla esitetään ”Suomen leikkiyliopiston” kuvitteellinen julkisivu iskulauseineen: ”Maailma on terve, kun se leikkii.” Kuvakaappaus videolta.

EI SAA LEVITTÄÄ

julkaistu *Aikuisten leikkikirja* esittelee erilaisia sosiaaliseen ja verbaaliseen vuorovaikutukseen perustuvia seuraleikkejä aikuisten leikkihetkiin soveltuvina leikin muotoina.¹ Tätä ennen suomalaisten aikuisten leikkisyyks on huomioitu 2010-luvulla esimerkiksi tuomalla markkinoille aikuisten värityskirjoja. Joillakin työpaikoilla tarjotaan jopa mahdollisuus rentoutua työn lomassa leikkisissä ympäristöissä vaikkapa keinuen tai erilaisia pelejä pelaten. Vaikka aikuista leikkijää käsitellään usein juuri pelaajana, vaatii aikuisten leikkisyyks pelaamista laajemmalle ulottuvia tutkimusnäkökulmia.

Leikki on helppo tunnistaa, mutta vaikea määrittellä lyhyesti.² Leikki on sitä, mitä ihmiset tekevät, kun he luovat kulttuuria, toteaa leikki- ja lelukulttuureja monipuolisesti tutkinut

1 Vuosku & Siili 2020.

2 Burghardt 2005.

leikkiteoreetikko Brian Sutton-Smith.³ Leikin ymmärtäminen on tullut pitkälti määritellyksi kunkin ajan älyllisen, kulttuurisen hengen ja maailmankatsomuksellisten näkemysten mukaan. Voimme nähdä leikin oman ideologiamme, vastakkainasettelujemme ja koulutustaustamme kautta ja niihin liitetyjä puheta-
poja ja asenteita heijastellen. Myös akateemiset alat kohdistavat leikkiin erilaisia intressejä. Leikki nähdään edelleen yleisesti pääosin lasten toimintana, johon suhtaudutaan kärjistäen joko opetuksellisena kokemuksena tai hyödyttömänä ajankuluna.

Leikintutkimuksessa eritellään usein leikkimisen ja leikki-
mielisyysvälinen ero.⁴ Leikki on aikuisten leikistä väitöstutkimuksensa tehneen Paul Frappierin mukaan jonkin tekemistä leikillisen asenteen myötävaikutuksella. Siinä missä leikkimielisyys näyttäytyy mielensisäisenä asenteellisuutena maailmaa kohtaan, on leikki vielä jotain enemmän: se on vapaaehtoista, mielihyvän sävyttämää ja luovaa vuorovaikutusta eri välineiden, ihmisten, tilojen ja ympäristöjen kanssa.⁵ Leikki on siis toiminnallista ja tuloksellista, ei pelkkä mielentila. Leikkiin ajatellaan sisältyvän niin viihteellisiä kuin mielihyväänkin kytkeytyviä elementtejä samaan aikaan, kun se nähdään myös vakavana persoonallisuutta kehittävästä ja itseilmaisullisena toimintona.

Tässä luvussa asetan leikin ja sen esiasteen – leikkimielisyyden – kattokäsitteiksi kaikenlaisen leikkimisen ja pelaamisen ylle. Leikin ja pelaamisen suhdetta kuvataan usein sillä erotuksella, että pelaamista määrittelevät säännöt siinä missä leikki on vapaamuotoisempaa toimintaa vaille sen ulkopuolelle asetettuja päämääriä. Leikki edustaa yhtäaikaista sekä säännöistä riippumatonta, avointa leikkiä että sääntöihin perustuvaa pelaamista, ja siksi voidaankin puhua sekä leikki- että peliteoriasta. Vapaa

3 Sutton-Smith 1986.

4 Ks. esim. Heljakka 2013.

5 Frappier 1976.

leikki ja pelaaminen voivat myös sulautua yhteen, jolloin vapaa-muotoisen leikin ympärille kehittyi leikkiin osallistuvien myötä sosiaaliselle toiminnalle ominaisia ”pelimäisiä” säännönmukaisuuksia ja tavoitteita.

Leikkivä yhteisö omine sääntöineen mahdollistaa leikkiin heittäytymisen. Pelin säännöt tai yhteisön sosiaalinen yhteisymmärrys leikin etenemisestä ja tavoitteista sanelevat leikkimisen reunaehdot. Vaikka leikintutkimuksessa on tapana korostaa leikin itseohjautuvaa luonnetta, on sen ilmentyminen ja kehittyminen leikkijän ja leikkivälineen – tai useiden leikkijöiden – yhteistoiminnasta syntyneen vuorovaikutuksen tulos.

Kaikki lapsista vanhuksiin, naisista miehiin, esiintyjistä kilpailijoihin ja taiteilijoista tutkijoihin voivat leikkiä omalla tavallaan, huomioi Sutton-Smith.⁶ Eniten leikkivät lapset, mutta toisinaan myös aikuiset, joilla voi Sutton-Smithiä mukailleen olla eri tilaisuuksia varten omia leikkejään.⁷

Aikuisen leikin tematiikkaan on kohdistunut eriasteista kiinnostusta eri aikoina. Aikuisten leikillisyyden olemassaolo tiedostetaan ja sitä tarkastellaan jatkuvasti enemmän. Mutta onko kyse siitä, että leikillisyydestä uskalletaan *puhua enemmän*, siitä että *leikkikäyttämistä oikeasti on enemmän* vai vain siitä, että tutkijat ovat siitä nyt enemmän kiinnostuneita?⁸ Tässä luvussa pyrin vastaamaan kysymyksistä viimeiseen osoittamalla, miten kiinnostus aikuista leikkiä kohtaan näyttäisi olevan kasvamassa.

Puheenvuorot aikuisten leikin puolesta hakivat muotoaan jo varhaisessa vaiheessa ihmisen kulttuurihistoriaa. Jo Aristoteles (n. 400 eaa.) on todennut leikin erityisaseman erottelemalla leikin vapaa-ajasta.⁹ Leikin suhde työhön on sen sijaan monimutkainen, alati ajankohtainen ja jännitteitä täynnä: leik-

6 Sutton-Smith 1997.

7 Turunen 1981, 197.

8 Heljakka 2012b, 69.

9 Schmid 2011.

kiä käsitellään yhä lasten työnä etenkin varhaiskasvatuksen ja mediaretoriikan näkökulmista. Siinä missä aikuisiällä tapahtuvan leikin on perinteisesti ajateltu sijoittuvan vapaa-ajan toimintona työelämän ulkopuolelle, on lasten leikki nähty länsimaissa 1800-luvulta alkaen eräänlaisena lapsuuteen kuuluvana etuoikeutena, mutta myös velvoitteena. Leikki-ikään sidotut lapset onkin kärjistetysti mahdollista nähdä myös erilaisia välineitä käyttävinä ja eri ympäristöissä toimivina leikkityöläisinä, joiden leikilliseen kasvatukseen osallistuvat paitsi vanhemmat ja pedagogit, myös mitä suurimmassa määrin viihdeteollisuus, peli- ja leluteollisuus mukaan lukien.

Sutton-Smith ennakoi vuonna 1997 julkaistussa teoksessaan *The Ambiguity of Play* leikillisen käänteen aikakautta.¹⁰ Yksi leikillisen aikakauden paradigmat puolustavista argumenteista perustuu ajatukseen kulttuurisesta muutoksesta: aiemmin työorientoituneesta yhteiskunnasta on tullut leikin ja vapaa-ajan merkitystä korostava yhteiskunta.¹¹ Mediateoreetikko Joost Raessens toteaa kulttuurin ja sen toimijoiden leikillistyneen pääosin mediaympäristössä tapahtuneiden muutosten ansiosta. Raessensin mukaan tietokonepelit muiden digitaalisten teknologioiden kuten mobiililaitteiden ja internetin ohella näyttäisivät stimuloivan leikkisiä tavoitteita ja edesauttavan leikkisten identiteettien muotoutumista.¹² Leikin ja työn rajat ovat hälvenemässä myös suhteessa työkulttuuriin ja tilankäyttöön (ks. kuvat 2 ja 3); leikin arvostuksen kasvaessa ja siihen kohdistuvan epäluulon vähentyessä houkuttelee leikillistyvä aika eri-ikäisiä leikillisiä piirteitä sisältävään luovaan ja tuottavaan toimintaan.

Leikin asema ja arvo sen pelillisessä merkityksessä on huomioitu laajasti suomalaisen pelitutkimuksen alueella, kuten tä-

10 Sutton-Smith 1997; ”leikillinen käänne” on käännetty englanninkielisestä käsitteestä *ludic turn*.

11 de Jong 2015.

12 Raessens 2006, 1. Ks. myös Välisalo & Koskimaa tässä kirjassa.



Kuvat 2 ja 3. Aikuisille tarkoitettuja työ- ja vapaa-ajan tiloja on usein leikillistetty keinuilla. Vasemmalla Pori Laboratory of Playn tila Porin yliopistokeskuksessa. Oikealla San Franciscon Museum of Ice Creamissa sijaitsevat keinut. Kuvat: Katriina Heljakka.

män kirjan luvuissa. Yksi aikuisen leikin kulttuurisen statuksen kohottamiseen vaikuttanut kehityssuunta onkin viime vuosina mittavaa kiinnostusta nauttinut pelillistäminen, jonka tavoitteena on hyödyntää peleistä tunnettuja elementtejä, kuten motivaatiotekijöitä työelämässä, palveluissa ja kulttuuritarjonnassa. Pelillistämisen ohella erilaisia toimintoja myös leikillistetään ja lelullistetaan – niille suunnitellaan vapaaseen leikkiin ja sen välineistöön, kuten leluihin, yhdistettyjä toiminnallisuuksia, ominaisuuksia ja esteettisiä ulottuvuuksia. 2020-luvun alussa leikillistä kehitystä kuvaava käänne näyttääkin tulleen toteen paitsi pelaamisen valtavirtaistumisessa ja arkipäiväistymisessä, myös aikuisten leikillisyyden ja leikin entistä näkyvämmässä ja tunnustetummassa ilmenemisessä.

AIKUISTEN LEIKKIÄ PAIKANTAMASSA

Psykologi ja leikkiteoreetikko Karl Groosin kirjoituksiin perustuva mietelmä leikistä kuuluu seuraavasti: ”Emme lopeta leik-

kimistä, koska vanhenemme. Vanhenemme, koska lopetamme leikkimisen.”¹³

Leikin teoriassa todetaan, miten lapsi esikoulu- ja kouluiän saavuttaessaan siirtyy asteittain mielikuvituksen rikastamasta leikistä sääntöjen määrittämään ja entistä sosiaalisempien sääntöleikkien, kuten pelaamisen pariin.¹⁴ Vapaamuotoinen leikkiminen aikuisiällä koetaan kuitenkin pelaamista vieraammaksi. Jotta aikuisten leikki olisi ylipäätään mahdollinen tutkimusaihe, on sen olemassaolo tunnustettava. Leikin käsitettä on käytetty vähäisesti kuvaamaan aikuisten toimintaa, vaikka aikuisten mielihyvään ja nautintoon tähtäävän vapaa-ajan käytön tutkimuksilla on merkittävä, joskin lyhyehkö historia.¹⁵

Ennen kuin voimme määritellä leikin, pitää meidän paikantaa se.¹⁶ Miten aikuiset leikkivät? Aikuisista puhuttaessa leikki yhdistyy usein vakavampaan, tavoitteellisempaan, taitoja vaativaan ja siksi myös kilpailullisempaan toimintaan, kuten taiteisiin tai urheiluun, kun taas vapaan, mielikuvituksellisen ja näennäisesti päämäärättömän leikin ajatellaan kuuluvan lapsuuteen. Ihmisen iän karttuessa leikkimisestä tulee symbolisempaa, monimutkaisempaa, sosiaalisempaa ja vuorovaikutteisempaa, mutta on olennaista panna merkille, miten myös aikuiset temputuvat toisinaan mukaan vapaaseen leikkiin.¹⁷

Pitkittynyt lapsuus koetaan usein merkittävimpanä nykyajan aikuisten leikki-intressejä selittävänä tekijänä. Aikaisempi tutkimus on käsitellyt pidempään nuorekkaina pysyviä aikuisia vastavoimana yhä aikaisemmin aikuistuville lapsille. Nämä lähestymistavat vievät leikkiaiheista keskustelua erinäisiin, usein

13 Groos 1898.

14 Esim. Parten 1929.

15 Barnett & Owens 2015, 453–454.

16 Eberle 2015.

17 Emt.

huolestuneisiin suuntiin.¹⁸ Mikäli miellelyhtymä kypsymättömyyteen ei ole tarpeeksi vaikuttamaan leikin aliarvostettuun statukseen, on sen liittäminen nautintoon ja hyödyttömyyteen omiaan herättämään epäluuloja sitä kohtaan.¹⁹ Toisinaan esimerkiksi lelujen parissa harjoitetusta leikkitoiminnasta keskustellaan etenkin sosiologian piirissä infantilisoituneen eli taantuneen aikuisuuden yhteydessä.²⁰ Samaan aikaan pelillisen leikin voidaan nähdä kehittyvän entistä ikärajoittomampaan suuntaan: leikillisen käänteen aikakaudella pelaamisen ei nähdä rajoittuvan tiettyyn ikäryhmään, vaan se jäsentyy entistä näkyvämmiin ikärajojen ylittävänä ylisukupolvisena leikkinä.

Leikin ilmenemismuotoja tutkinut Birgitta Almqvist toteaa aikuisen leikin olevan usein kätkettyä.²¹ Digitalisoituvaan maailmaan, mobiililaitteisiin ja sosiaalisen median käyttöön sekä julkisissa tiloissa tapahtuvaan vuorovaikutukseen paikantuva aikuisten leikki on uusi tutkimuksen alue, jossa painottuu aikuisen leikin entistä näkyvämpi olemassaolo. Sutton-Smith puhuu sen sijaan leikillisestä vapautuksesta²² lähinnä henkilökohtaisena projektina ja kulutukseen liittyvänä toimintana.²³ Näin nähtynä aikuinen leikki ei paikannu yksinomaan esimerkiksi urheiluun liittyvään yhteisöllisyyteen, vaan leikistä on tullut yhä henkilökohtaisempaa. Kuitenkin samanaikaisesti esimerkiksi sosiaaliseen mediaan paikantuvalla leikillä on luonteenomaista leikin näkyväksi tekeminen ja jakaminen sekä fyysisen leikkimateriaalin kytkeminen verkkokulttuureihin, teknologiseen välineeseen ja digitaaliseen ympäristöön. Vaikka nykyleikin vä-

18 Vrt. aiemmassa tutkimuksessa huomioidut kehityssuunnat ASYL (*Adults Staying Younger Longer*) ja KGOY (*Kids Growing Older Younger*), ks. Heljakka 2013.

19 Frappier 1976, 146.

20 Esim. Postman 1994.

21 Almqvist 1992, 46.

22 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *ludic liberation*.

23 Sutton-Smith 2017.

lineet, kuten mobiililaitteet ja lelut voidaankin nähdä henkilökohtaisina leikkijöilleen, on esimerkiksi sosiaaliseen mediaan paikantuvalla leikillä luonteenomaista leikin näkyväksi tekeminen, jakaminen sekä leikkimateriaalin, kuten lelujen kytkeminen digitaaliseen ympäristöön.

AIKUISEN LEIKIN UUDET MUODOT JA VÄLINEET

Leikki on yhtä aikaa sekä hyödyttöä että hyödyllistä, tuottamatonta ja tuottavaa, immateriaalista sekä materiaalien ympärillä tapahtuvaa ja niitä muokkaavaa toimintaa. Kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga on todennut, ettei leikki ole koskaan tehtävä, vaan toiminto, jonka aikuinen ihminen voisi yhtä hyvin jättää sikseen.²⁴ Kuitenkin leikki näyttäisi vetävän puoleensa yhä enemmän myös aikuisiän saavuttaneita. Yksi tapa lähestyä aikuista leikkiä on tarkentaa katse sen muotoihin ja välineisiin.

Erottelu työ- ja vapaa-aikaan tapahtui länsimaissa 1700–1800-luvuilla teollistumisen myötä, jolloin työssäkäyvä ihminen vapautui käyttämään työajan ulkopuolista aikaa toivomallaan tavalla. Mikäli aikuisten jakama, sosiaalinen leikkikulttuuri oli tätä ennen paikantunut eri yhteisöjen yhdessä harjoittamiin toimintoihin – Suomessa esimerkiksi kyliin rakennetuille tanssija keinupaikoille²⁵ – siirtyi leikki ajanvietteenä nyt kahtaalle: yhtäältä harrastuksenomaisena toimintana kodin piiriin ja toisaalta esimerkiksi matkailun pariin. Leikki liittyy moneen vapaa-ajan toimintoon ja länsimaisten aikuisten leikkikäyttäytymisen tarkastelua on siksi mahdollista tehdä myös vapaa-ajan tutkimuksen kentällä.²⁶

Matkailu on yksi jälkiteollisen maailman suosituimmista ajanvietteen muodoista ja edustaa monilta osin leikillistä toi-

24 Huizinga 1984.

25 Hakokorpi-Jumppanen 1981, 80.

26 Sutton-Smith 1997.

mintaa. Matkailupalvelut mahdollistavat hyötytarkoitusta palvelemattoman vapaa-ajanvieton ympäri maailman; kulttuuri- ja luontoelämyksiä, viihdettä ja liikunnallisia aktiviteetteja haetaan usein kotimaan ulkopuolelta. Tilallisen ja liikkuvan leikin tarpeisiin vastaavat nykyään myös erilaiset aikuisille suunnatut elämispalvelut selfie-museoista (ks. kuva 3) ja kummituskävelyistä pakohuoneisiin ja pelillistettyjä ja lisätyn todellisuuden elementtejä sisältäviä kulttuuritarjonta taidenäyttelyistä osallistaviin ja vuorovaikutteisiin teatteriesityksiin.

Maailman viiheellistyessä viihdettä passiivisesti kuluttavan katsojan tilalle on näin astunut sosiaalinen ja osallistuva leikkijä, joka ei kaihda pulahtamista aikuisten pallomeressä (ks. kuva 4) tai värikylyvyssä eikä epäröi liittymistä aikuisille räätälöityyn leikkiliseen leiri- tai liikuntatapahtumaan. Suomessa vastavaa toimintaa järjestää aikuisille muun muassa Leikkiakatemia, jonka iskulauseen mukaan luovuus ja leikki ovat asioita, jotka erottavat ihmiset koneista.

Tästä huolimatta juuri koneet näyttäisivät mahdollistaneen aikuisen leikkitoiminnan näkyvyyden. Leikistä on tällä vuosituonnilla tullut leikillistyvän teknologian myötä entistä visuaalisempaa toimintaa, kun kaikenikäiset leikkijät ovat aktivoituneet sisällöntuottajina. Yhtenä sosiaalisen median esille tuomana aikuisen leikkitoiminnan muotona voidaan pitää valokuvauksen suosion räjähdysmäistä kasvua 2010-luvulle tultaessa. Kehittyvän mobiiliteknologian mahdollistamaa valo- ja videokuvaamista harjoitetaan yhä enemmän leikkijöiden taltioidessa ja jakaessa paitsi omia leikkejään, myös itseään leikkijänä.

Ajassa, jossa digitalisaation vaikutukset etenevät huimaa vauhtia ihmisten arkielämässä esimerkiksi mobiiliteknologian vakiinnuttaessa paikkansa leikkitoiminnallisena välineenä, voidaan etenkin valokuvauksen nähdä liittyvän myös eräänlaiseen leikillisten kokemusten ”keräilyyn”. Esimerkiksi Pinterest-so-



Kuva 4. Aikuinen leikkijä pallomerikylyssä Las Vegasin Selfie Museumissa.
Kuva: Katriina Heljakka.

velluksella²⁷ on mahdollista koostaa erilaisia unelmakarttoja monenlaisten harrasteiden suuntamerkeiksi. Aikuinen leikkijä viihtyy siis leikkimällä kuvakulttuurien kanssa ja samanmielisten seurassa vaikkapa Instagramin²⁸ välityksellä. Leikilliset tuotantokulttuurit ovat esillä myös aikamme suurimmaksi lelukulttuurien näyteikkunaksi luonnehditussa Youtubessa²⁹ vaikkapa unboxing-videoiden³⁰ merkeissä. Aikuinen leikkijä näyttäisi olevan kiinnostunut kaltaistensa leikkitoiminnasta: muiden leikin ja pelaamisen seuraamisesta ja kommentoinnista on tullut osa sosiaalisesti jaettua ja yhteisöllistä leikkiä.

27 Pinterest on sosiaalisen median palvelu, jossa jaetaan kuvia ja videoita visuaalisiksi kokoelmiksi.

28 Instagram on kuvien jakopalvelu ja sosiaalinen verkosto, joka avattiin lokakuussa 2010.

29 Youtube on Googlen omistama Internetissä toimiva videopalvelu.

30 *Unboxing* on 2010-luvulla syntynyt, suosittu etenkin peli- ja lelukulttuureihin paikantuva toiminto, jossa pelaajat ja leikkijät taltioivat ja jakavat kokemuksiaan tuotepakkausten avaamiseen liittyen.

Mielikuvituksen ohjaama sisältö, kuten lastenkirjallisuuden sisältämä tarinallisuus on yleisessä keskustelussa usein lapselliseksi ajateltua. Kuitenkin esimerkiksi viihdekirjallisuuden crossover-lajityypit³¹ näyttäisivät 2000-luvun aikana nauttineen suurta suosiota tarjotessaan lukevalle yleisölle dystopiakuvauksia ja toisaalta myös aikuisia kiinnostavaa seikkailukirjallisuutta (esimerkkinä *Harry Potter* -kirjasarja³²). Markkinoille on crossover-kirjallisuuden lisäksi tuotu viime vuosina menestyksekkäästi myös varttuneempien leikkijöiden kuluttamista palvelevat, rentoutumiseen tarkoitetut mindfulness-väritykirjat ja kosmetiikkaa, lifestyle-esineistöä tai erilaisia herkuja sisältävät luksusjoulukalenterit. Myös muodin seuraaminen on mahdollista nähdä aikuisen leikkitoiminnan muotona. Joillekin riittää muodin kuluttaminen siihen liittyvien visuaalisten sisältöjen, kuten muotilehtien tai Instagram-kuvien, seuraajana. Toisille muoti on väylä pukeutumisen ja kampaustyylien vaihteluun liittyvään luovaan, itseilmaisulliseen ja materiaalisia resursseja hyödyntävään leikkitoimintaan. *Homo ludens* – leikkivä ihminen – on siis myös *homo faber*, artefakteja tuottava ja muokkaava ihminen. Toinen visuaalista ja materiaalista kulttuuria yhdistävä leikkiläisen toiminnan alue onkin itse tekemiseen perustuva *värkkäilykulttuuri*³³: esineiden, asusteiden ja kojeiden luova tuunaus, kustomointi ja valmistaminen visuaalisen ja materiaalisen leikin muotoina.³⁴

Lelut leikin teollisesti suunniteltuina ja tuotteistettuina välineinä ymmärretään sen sijaan edelleen laajasti yksinomaan lastenkulttuuriin kuuluvina esineinä. Leikkiä tutkinut kansanperinteentutkija Leea Virtanen kirjoittaa 1980-luvun alussa:

31 *Crossover*-käsite viittaa ilmiöön, jossa perinteiset lasten- ja aikuistenkirjallisuuden raja-aidat ylitetään.

32 Rowling 1998–2008.

33 Käännetty englanninkielisestä käsitteestä *maker culture*.

34 Värkkäilykulttuurissa korostuvat materiaalisen leikin ohella yhdessä tekeminen ja oppiminen. Ks. esim. Dougherty & Conrad 2016.

Jotkut leikit ja puuhailut ovat selvästi lapsellisempia kuin toiset niiden saamasta sisällöstä riippumatta. Kenties lapsellisinta puuhaa on leluilla leikkiminen, mikä nykyisin, kaupallisten lelujen kulta-aikana, tuntuu tulleen erityisen varottavaksi joskus jo pikkulasten kesken.³⁵

Aiemmin marginaalisena ilmiönä ymmärretty nörttikulttuuri on 2000-luvulla vauhdittanut aikuisen leikin arvonnousua roolipelaamisen, lauta-, verkko- ja paikkasidonnaisten pelien kasvattaessa suosiotaan niiden muotoutuessa osaksi aikuisen leikin normalisoitua, arkista ja siksi legitimoitua aluetta.³⁶ Pelien vakiinnuttaessa paikkansa osana aikuisten leikkikulttuureja hakevat lelut vielä yleisesti tunnustetumpaa jalansijaa aikuisten maailmassa. Pelaaminen sukupolvirajat ylittävänä leikin muotona on kuitenkin edesauttanut myös aikuisten lelusuhteiden ulostuloa keräilyharrastuksen raameista.³⁷ Leikillisen käänteen aikakaudella aikuisille näyttäisi muodostuvan omat lelukulttuurinsa visuaalisen ja materiaalis-digitaalisen leikin laajentuessa fanikulttuurien avustamina osaksi aikuisen leikin entistä näkyvämpää ja sosiaalisempaa ilmiökenttää.

MIELIKUVITUKSEN KANNATTELEMA LELULEIKKI

Lelun käsite on nykykulttuurin moninaisuuden ja leikkivän yleisön kasvun myötä laajentunut. Se sisältää perinteisten leikkivälineiden lisäksi muun muassa eroottiset lelut, autot, kamerat, keittiövälineet ja muut tekniset laitteet. Tässä näen lelun sen perinteisessä merkityksessä tarkoittaen, että lelut ovat nimenomaan leikkiä varten suunniteltuja, kaikenikäisille ihmisille (tai eläimille) käsin tai teollisesti valmistettuja esineitä. Tarkastelun

35 Virtanen 1981, 73.

36 Arjoranta ym. 2020.

37 Nörttiyden arvonnousu on tehnyt siitä tavoiteltavaa. Ks. esim. McArthur 2009.

kohteena ovat etenkin massatuotetut, mutta myös leikkijöiden itsensä personoimat materiaaliset leikin välineet, pelikulttuurien lähialueille kuten fanikulttuureihin asettautuvat erilaiset hahmolelut ja aikuisten harjoittama luova ja itseilmaisullinen leikki näillä välineillä.

Nukkekodit, figuurit, elokuvamemorabilia, mediarajat ylittävään eli transmediaaliseen tarinankerrontaan³⁸ nivoutuvat muut artefaktit ja perinteisemmässä hahmolelujen kategoriassa keräilijöille suunnatut editiot, esimerkiksi *Barbiet*, erottaa lasten leluista usein hinta ja keräilyn ympärille tiukasti kiertyvä markkinointipuhe leluista leikin ulkopuolisina välineinä. Aikuisten on joskus edelleen vaikea kutsua omaa toimintaansa näiden välineiden kanssa leikiksi, vaikka he ymmärtäisivät lelujen leikkilisen luonteen. Leikin mahdollisuus vältetään käyttämällä kiertoilmaisuja ja kutsumalla esimerkiksi nukkeihin liittyvää toimintaa harrastamiseksi³⁹ tai ”nukkeiluksi”⁴⁰. Esimerkiksi yksi *Pullip*-nukkeharrastaja sanoo: ”Nukke on kallis eikä sitä ole tarkoitettu leikkeihin. Siksi siinä on 15 vuoden suosituskäraja.”⁴¹

Vaikka aikuisen leikin pitkäaikainen olemassaolo siviilisaatiossa on kiistaton, kaihtaa moni leikin käsitettä julkisissa yhteyksissä. Harrastaminen, fanius ja keräily leikin käsitteen korvaavina muotoina leluihin liittyvässä toiminnassa kertovat kaikki jotain siitä vaikeudesta ja välttelystä, jonka aikuiset usein kohdistavat aikuisiällä harjoitettuun leikkiin.

Kuitenkin myös aikuisten ”harrastama” keräily on leikkiä esineillä. Materiaalisen kulttuurin tutkimuksessa huomioitu ja pelimäisiä ulottuvuuksia usein sisältävä lelukeräily voidaan nähdä leikkitoiminnallisena, vaikka keräilijät itse eivät tätä leikin mahdollisuutta toiminnassaan usein tunnistaikaan. Lelu-

38 Ks. Välisalo & Koskimaa tässä kirjassa.

39 Aaltio 2018.

40 Kuokkanen 2015.

41 Aaltio 2018.

leikki esineleikin⁴² muotona näyttää yhtä aikaa samankaltaiselta kuin lasten maailmasta tuttu fantasiaan perustuva leikki, mutta sen piirteisiin näyttäisi yhä useammin kuuluvan myös luova ja tuottelias, tavoitteellinen toiminta, kuten leluja inspiraationaan ja aiheamaailmanaan hyödyntävä valo- ja videokuvaus, eräänlainen kuvaleikki.⁴³ Värkkäilykulttuuri ja luova valokuvaus ulottuvat näin yhdessä lelutoiminnan piiriin, kuten myös populaarikulttuurin erilaisista sisällöistä aiheensa ammentava ja niiden sisällöillä leikittelevä leluleikki sekä leluturismiksi määritelty lelujen kansainvälinen liikkuvuus leikkijänsä tai muiden leikkijöiden matkakumppaneina.⁴⁴

Leikki edesauttaa todellisuuden ja fantasian sekoittumista.⁴⁵ Sutton-Smithin mukaan aivojen sisäinen leikki saa ulkoisen muotonsa juuri leikin kautta ja fantasiasta tulee osa todellisuutta.⁴⁶ Lapselle leikkikalua voi olla avain todellisuuteen. Aikuiselle suunnattuna se nähdään taas epätodellisena, fantasian maailmaan johdattavana esineenä.⁴⁷ Lelujen välityksellä voidaan niin yksin kuin yhdessä harjoittaa nautinnollisen hyödytöntä toimintaa ja tällä tavoin paitsi kanavoida aikuista leikkiviettä myös valjastaa lelut osoittamaan leikkijälle tärkeitä asioita, jopa reaali maailmaan ja aikuisten elämään kytkeytyviä vakaviakin aiheita. Kun lasten leluleikissä moni tunnustaa leikin anarkistisen ja kaoottisenakin nähdyn luonteen, aikuisiällä harjoitettu lelutoiminta voi näyttäytyä enemmän jäsennehtynä ja siksi myös tiedostetumpana toimintana.⁴⁸

Leluleikissä käytetään mielikuvitusta, mutta hiotaan myös taitoja leluasetelmia tehden, niitä kustomoiden ja niiden kanssa

42 Ks. esim. Smith 2010.

43 Myös *photoplay*, ks. esim. Heljakka 2012a; 2013.

44 Heljakka 2013.

45 Brown 2009, 136.

46 Sutton-Smith 1997, 21, 60–61.

47 Soini 1997.

48 Heljakka 2013.

kuvaleikkien. Leluhahmoille rakennetaan lisäksi niin fyysisiä kuin fantasiaankin perustuvia maailmoja. Aikuisten leikkimiel-
tymyksiä palvelevat hahmolelut – kuten edellä mainitut *Pul-
lipit*⁴⁹, *Blythe*-nuket⁵⁰, *Star Wars* -hahmot⁵¹, *My Little Pony*⁵² ja
erilaiset pehmolelut – näyttäisivät toimivan leikkiin kutsuvina ja
siihen sysäävinä esineinä. Ne avaavat portin mielikuvitusmaail-
moihin ja houkuttelevat luovaan ja persoonalliseen toimintaan,
jopa taiteen tekemiseen, kuten alla oleva kuvataiteilija Katja Tu-
kiaisien *Blythe*-nukkea kuvaava maalaus esittää.⁵³

Kuten antropologi Jean-Pierre Rossie on todennut, lelu he-
rää henkiin vasta kun sillä leikitään.⁵⁴ Aikuistenkin kuvaleikissä
lelut ”herätetään henkiin”, ne kokevat muodonmuutoksen muo-
viesineistä erilaisten tarinoiden roolihahmoiksi. Aikuinen lelu-
leikki palvelee hyötynäkökulmien ja tavoitteellisuuden ohella
myös tarinankerronnallisia tarpeita – lelut, leikki ja kertomuk-
set nivoutuvat aikuistenkin leikkiminä toisiinsa. Aikuisen lelu-
leikin suhde tarinallisuuteen on yhtä keskeinen kuin kertomus-
ten rooli tarinavetoisissa peleissä.

Siinä missä lasten leluleikki toteutuu tässä ja nyt paitsi yk-
sin myös toisten seurassa, näyttää aikuisten yhteisleikki toteu-
tuvan ja ulottuvan muiden tietoisuuteen etenkin digitaaliseen
viestintään perustuvissa sosiaalisissa yhteisöissä. Sosiaalisen
median nousu leikkiä kanavoivana kommunikaatioalustana on
ratkaisevasti vaikuttanut aikuisiän esineleikin – myös leluleikin
– näkyvyyteen, seurattavuuteen ja suosioon. Kuvallinen ja di-

49 *Pullip*-nuken suunnitteli eteläkorealainen Cheonsang Cheonha vuonna 2003.

50 *Blythe*-nuken loi Allison Katzman vuonna 1972. Ks. myös Heljakka 2012a.

51 Alkuperäinen *Star Wars*-saaga on ohjaaja George Lucasin luomus. Ensimmäiset
elokuvaan perustuvat toimintahahmot toi markkinoille vuonna 1978 lelu-yhtiö
Kenner. Ks. myös Heljakka 2018.

52 *My Little Pony*-hahmot loivat lelu-yhtiö Hasbrolle Bonnie Zacherle, Charles
Muenchinger ja Steve D’Aguanno vuonna 1981. Ks. myös Heljakka 2015a.

53 Heljakka 2018; 2015c.

54 Rossie 2005, 43.



Kuva 5. Katja Tukiainen (2016) *Let it melt Blythe*, öljy kankaalle, 150 x 150 cm (yksityiskokoelma). Kuva: Katja Tukiainen.

gitaalisilla alustoilla jaettu leikki muokkaa käsityksiämme siitä, miten leluista on muodostumassa yhä merkittävämpi vuorovai-
kutuksellinen ja asenteita muokkaava media. Tutkimusmatka
internetin lelulaatikoille osoittaa, etteivät nämä leikkivälineet
kuulu 2020-luvulla pelkästään lapsen artefaktiseen kokemus-
maailmaan.

Ajassa, jossa sosiaalinen media mahdollistaa kaikenlaisten
kertomusten nopean ja tehokkaan jakamisen, myös leluista on
tullut media: lelut ovat välineitä, joiden avulla eri-ikäiset leikki-
jät kertovat omia tarinoitaan. Vaikka kertomukset lelun nimestä
taustatarinoiniin saakka kytkeytyvät esineisiin leluvalmistajien

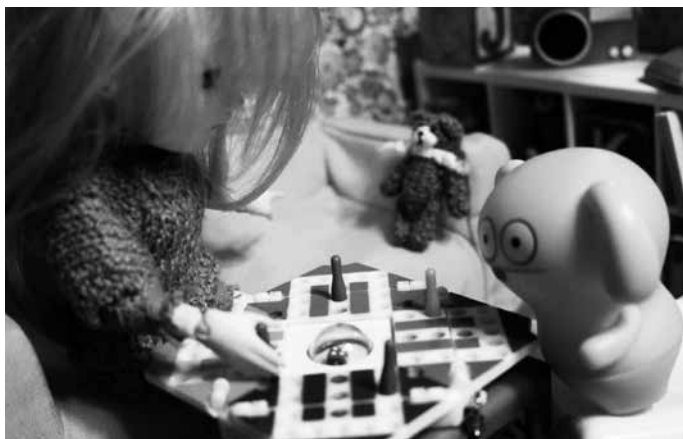
luomuksina, ovat leikkijöiden itsensä muotoilemat kertomukset vielä tärkeämmässä ja usein rohkeammassa ja kokeilevammassa roolissa. *Homo ludens* on siis leikkiessään paitsi *homo faber*, myös mielikuvitustaan monipuolisesti hyödyntävä *homo narrans*, kertova ihminen.

”Leikki on elämän teeskentelyä”, sanoo Sutton-Smith.⁵⁵ Leluleikissä, niin lapsen kuin aikuisenkin kohdalla, käydään vuoropuhelua leluesineen kanssa ja projisoidaan siihen omaa kokemusmaailmaa, jo elettyä tai haaveen asteella olevaa. Hahmoleluilla leikittäessä materia kohtaa mielikuvituksen ja leikkijän minä heijastuspinnan toivetoiloihin. Verkkoympäristöissä kuvitellut, kerrotut ja jaetut maailmat laajenevat visuaalisiksi ja virtuaalisiksi leikin paikoiksi samalla kun ne tulevat esitelleeksi aikuisten leikkijöidensä fantasioita ja tosielämiä. Aikuisten luomien lelutarinoiden, leluasetelmien, nukkekotien ja nukkedraamojen voidaan näin ollen sanoa jäljittelevän elämää inhimillisine tunteineen ja toivetoiloinen. Lelujen parissa leikkijät ikään katsomatta voivat käsitellä itseään askarruttavia asioita, kommentoida ”leluaktivismin” kautta maailman nykytilaa⁵⁶ ja huvittua samalla lelujen leikkiin tuomasta ainutlaatuisesta tunnelmasta.

Nykyleikkiä luonnehtii sen määrätietoisuus ja monialaisuus. Leluleikistä tehty tutkimus paljastaa aikuisen leluleikin monipuolisen ja kanta-aottavan luonteen. Nykyajan aikuisten harjoittama leluleikki näyttäisi moninaisuudessaan kyseenalaistavan ja purkavan ahtaita ajatusrakenteita leikistä yksinomaan lasten harjoittamana tai pelinomaisena toimintana. Leluista on tulossa yhä enenevissä määrin aikuisten kiinnostuksen, keräilyn kuin luovan leikkitoiminnan väline. Tilanteessa, jossa niin suomalaiset kuin kansainvälisetkin taiteilijat ovat entistä näkyvämmiin löytäneet lelut paitsi inspiraatiomateriaalina ja taiteellisesti re-

55 Sutton-Smith 1995, 290.

56 Vrt. pandemianaikainen ”nallehaaste”, ks. Heljakka 2020.



Kuva 6. Aikuisten tarinallisissa kuvaleikeissä esiintyvät usein erilaiset hahmolelut. Tässä kirjoittajan omaksi ”mini-minäkseen” itse kustomoima *Makie*-nukke *Uglydoll*-hahmon kanssa lautapeliä pelaamassa. Kuva: Katriina Heljakka.

levantina resurssina, näyttäisi myös aikuisten suhtautuminen leikkiin hiljalleen muuttuneen avoimemmaksi ja hyväksyvämmäksi.⁵⁷ Eikä aikuisuuteen siirtymisen tarvitse merkitä leikin loppua. Sallivan asenteen esilletulo nukkeilun yhteydessä näkyy esimerkiksi *Kodin Kuvalehden* haastatteleman Barbie-leikkijän kommentissa: ”Haluan välittää lapsille sanoman: leikkimistä ei tarvitse koskaan lopettaa”.⁵⁸

YHTEISKUNTA LEIKILLISTYY, MAAILMA LELULLISTUU

Aikuinen leikki on kokenut ulostulon ja näkyy aiempaa monipuolisemmin kulttuurin eri alueilla. Aikuisten leikkijöiden esiinmarssi julkisuuteen on alkanut, ja aikuiset näyttäisivät myös leikkivän yhä enemmän. Leikin mahdollisuuksista ollaan

57 Suomessa leluja ovat käyttäneet taiteessaan esimerkiksi nykyaiteilijat Katja Tukiainen ja Jasmin Anoschkin, vastaavasti Yhdysvalloissa Jeff Koons ja Japanissa Takashi Murakami. Ks. Heljakka 2013.

58 Sychold 2018.

kiinnostuneita niin työelämän, taiteen kuin tuotekehityksenkin konteksteissa. Urheilun, liikuntakulttuurien, teatterin, kuvataiteen ja pelien kentillä tapahtuvan leikkitoiminnan lisäksi aikuiset etsiytyvät yhä useammin aiemmin lastenkulttuureihin liitettyjen leikillisten elämysvälineiden pariin: näkyvästi markkinoidut aikuisten väritys- ja tehtäväkirjat, aikuisille pystytetty pallomeri tai kaikenikäisille tarkoitettu vaaleanpunainen liukumäki Helsingin Messukeskuksessa vuonna 2019 toimivat esimerkkeinä erityisesti myös varttuneemmille leikkijöille suunnatuista leikkiaktiviteeteista.

Aikuisten leikkiä tutkinut Frappier kysyy: ”Onko leikillä jotain arvoa harrastamisen ja virkistämisen ulkopuolella?”⁵⁹ Leikillisen käänteän aikakausi näyttäisi konkretisoituvan vapaa-ajan toimintojen lisäksi erityisen näkyvästi myös käyttöesineiden muotoiluun kytkeytyvässä *lelullistumisessa*.⁶⁰ Maailma lelullistuu ja niin myös esimerkiksi opetusteknologia, taide, muoti ja pelit.⁶¹

Lelullistuminen viittaa leluista tutun estetiikan ja toiminnallisuuden siirtyneen muiden kulttuurin osa-alueiden, kuten muodin, huonekaluteollisuuden, keittiövälineiden ja kodinkoneiden sekä teknologian käyttöön. Peleissä lelullistuminen näyttäytyy niin visuaalisessa ja esteettisessä merkityksessä kuin pelimekaniikkaan liittyvissä ulottuvuuksissa entistä lelumaisempina, kolmiulotteisina hahmoina ja vapaaseen sekä luovaan leluleikkiin yhdistyvänä toiminnallisuutena, kuten hiekkalaatikomaisissa maailmojenrakentelupeleissä.⁶²

Esimerkkeinä lelullistetuista lifestyle-tuotteista toimivat design-huonekalut kuten Eero Aarnion veistokselliset *Puppy*, *Dino*, *Pony* ja *Tipi* -huonekalun ja leluesineen rajapintaa risteä-

59 Frappier 1976, xii.

60 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *toyification*.

61 Heljakka & Ihamäki 2018; Heljakka 2015b; 2016a; 2013.

62 Engl. *sandbox games*, esim. *The Sims* (Maxis 2000) ja *Minecraft* (Mojang 2011).

vät, sisustuselementeiksi naamioidut lelut. Keittiötarvikkeistaan tunnettu italialainen Alessi tunnistetaan leikkisästä muotoilufilosofiastaan, jonka myötä monet yrityksen valmistamista esineistä ovat saaneet lelumaailmasta tunnetun hahmomaisen figuurin. Muodin lelullistumisesta kielivät esimerkiksi muotisuunnittelija Jeremy Scottin urheilubrändi Adidakselle ja muotitalo Moschinolle suunnittelemat lelumaiset mallistot. Suomalaisittain ajateltuna kenkäsuunnittelija Minna Parikan jalkineet edustavat samaa lelukulttuureista ammentavaa käyttötaidetta, jossa leikkisä design yhdistyy ajatukseen päälle puettavasta ja hyötytarkoituksen sisältävästä käyttöesineestä. Parikan suunnittelemissa jalkineissa on käytetty lukuisista leluista muistuttavia elementtejä, kuten pupunkorvia sekä *Hello Kitty* ja *My Little Pony* -hahmoja hyödyntävää kuvitusta. Muodin ja arjen käyttöesineisiin liittyvän lelullistumisen lisäksi on mahdollista havainnoida lelullistuvia piirteitä muun muassa seksileluihin ja hotellipalveluihin liittyen.⁶³

Näiden suunniteltujen ja organisoitujen, itseilmaisua ja fantasian leimaamaa estetiikkaa korostavien leikin ilmenemis-
muotojen, tuotteiden ja palveluiden ansiosta valtaväestön onkin entistä helpompi viettää aikaansa tavalla, jolla taiteilijat, luovien alojen toimijat ja muut ennakkoluulottomat yksilöt ovat asennoituneet leikkiin kautta aikojen: heittäytyen ja antautuen leikin vapaaseen pudotukseen, mielikuvituksellisen ja arvaamattoman mutta sitäkin palkitsevamman ”entä jos?”-ajattelun vietäväksi, leikkijöiksi lelullistuvassa maailmassa.

Pelaajista on tulossa keskimäärin yhä vanhempia. Pelien kohderyhmät nähdäänkin laajoina leluyleisöihin verrattuna. Esimerkiksi lautapelit liitetään usein ajatukseen sukupolvirajat ylittävistä leikkivälineistä. Aikuisen kiinnostukseen pelaamista kohtaan ei

63 Heljakka 2013; 2016b.

liitykään samanlaista häveliäisyyttä kuin aikuisiällä tapahtuvaan leluleikkiin näyttäisi vieläkin liittyvän. Hahmolelujen – eli nukkejen, pehmolelujen ja toimintafiguurien – parissa tehty tutkimus näyttää, etteivät nykykein muodot välttämättä eroa suuresti pelikulttuurien vastaavista, vaikka leluleikin oletetaan kuuluvan enemmänkin vapaan ja mielikuvituksellisen leikin piiriin.

Peleihin ja leluihin liitetty arvokeskustelu jatkuu vireänä etenkin tutkimuksen kentällä – leikkiä arvotetaan ja arvostetaan yhä näkyvämmiin. Leikin levittäytyminen vapaa-ajan kentältä myös työelämän alueelle näyttäisi leikillistyvässä ajassa todennäköiseltä. Leikki ei paikannu enää ainoastaan lastenkulttuurisiin, vaan siitä on tullut kaikenikäisten huvia ja ajanvietettä. Samalla leikkiä pyritään jatkuvasti valjastamaan enemmän hyötytarkoituksiin, kuten opetukseen ja johtamiseen. Näin leikki itsessään, kuten myös organisaatiot, työkulttuurit ja tilat leikillistyvät, pelillistyvät ja lelullistuvat.

Leikillä on tärkeä osa myös asioita ja ilmiöitä tarkastelevassa tutkimuksessa. Sutton-Smithin postuumisti ilmestyneen teoksen esipuheessa leikkiteoreetikko Thomas Henricks kirjoittaa, ettemme leiki määritelläksemme sitä minkä jo tiedämme, vaan leikimme löytääksemme jotain, mistä emme vielä tiedä.⁶⁴ Albert Einsteinin määrittelemä asioita yhdistelevä ja assosiatiivinen leikki synnyttää tuotteliasta ja luovaa ajattelua.⁶⁵ Toisin sanoen leikistä syntyy tietoa tutkien.

Tässä luvussa esittelemäni kokeileva ja leikillinen tutkimus voidaan nähdä keinona selvittää inhimillisen maailman halukkuutta hyödyntää erilaisia leikkivälineitä – kuten leluja, pelejä ja leikkitoiminnallisia sovelluksia – ynnä niihin liittyviä palveluita ja tiloja niin vapaa-ajalla kuin ammatillisissa ja asiantuntijuutta peräänkuuluttavissa yhteyksissä.

64 Henricks 2017, 11.

65 Scarfe 1962.

Materiaalisen ja digitaalisen leikkiaineoksen hybridisoituminen (eli nykyelujen yhteensulautuminen pelituotteiden kanssa ja pelien lelullistuminen), vapaan leikin ja säännönmukaisen pelaamisen rajojen hälventyminen ja älykkäiden leikkivälineiden⁶⁶ teknologisoituminen ja verkottuminen osaksi esineiden internetiä ja sosiaalista robotiikkaa edustavat uusia tutkimuksellisia alueita. Sosiaalisesti jaetun aikuisen leikin ohella ne tulevat epäilemättä kiinnostamaan niin leluteollisuutta kuin leikin eri osa-alueisiin erikoistuneita tutkijoita vielä vuosia tästä eteenpäin. Nämä yhteensulautuvien leikkikulttuurien risteymissä sijaitsevat tutkimusalueet tulevat myös vaikuttamaan siihen, miten leikkiä lähitulevaisuudessa määritellään uudelleen.

Vaikka suomalaiset ovat tunnetusti pelaajakansaa, puolustaa myös muilla välineillä ja muissa kuin pelillisissä yhteyksissä tahtaava leikki vahvasti paikkaansa digitalisoituvassa nykyajassa. Kaikenlainen ja kaikenikäisten välillä harjoitettu yhteisleikki vapauttaa luovuutta, virkistää ja tukee siten henkistä, fyysistä ja sosiaalista hyvinvointia. Yhtä lähitulevaisuuden kiinnostavista tutkimusaiheista leikin supersysteemissä edustaakin ylisukupolvinen leikki – eri sukupolvien muodostamien leikkijöiden yhteinen ja yhteisöllisyyttä vahvistava leikkitoiminta. Pelien alueella tämä on jo todentunut niin lauta- kuin digitaalisten ja paikkasidonnaistenkin pelien osalta.⁶⁷ Vapaamuotoista, materiaaliin leikkivälineisiin, leikilisiin ympäristöihin ja inhimilliseen läsnäoloon perustuvaa leikkiä tarvitaan vastapainona teknologisoituvan ja pelillistyvän maailman tavoitehakuisuudelle, kilpailulle ja suorittamiselle. Sinäkin, tämän kirjan aikuinen lukija, leikit. Mutta missä, millä ja miten?

66 Englanniksi *smart toys* ja *IoT* toys, ks. esim. Heljakka & Ihamäki 2018.

67 Leikin supersysteemi (Heljakka 2013, 26) viittaa viihteen supersysteemin (Kinder 1991) rinnakkaiseen, eri mediarajat ylittävään ja leikkijät leikkivälineisiin ja teknologisoituvan mediaympäristöön liittävään verkostoon.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

13. PELIEN YHTEISKUNNALLISET UHKAKUVAT

TERO PASANEN & MIKKO MERILÄINEN



Pelillistäminen edustaa monia peleihin liittyviä yhteiskunnallisia toiveita mielekkäämmästä työstä, mukavammasta opiskelusta ja leikkillisyyden varjolla tapahtuvasta tehostumisesta.¹ Pelioppimisen ja pelillistämisen kääntöpuolena ovat pelien ja pelaamisen ympärille muodostuneet yhteiskunnalliset uhkakuvat. Näillä huolilla on ollut huomattava merkitys pelikulttuurien kehitykselle, sillä ne ovat näytelleet suurta roolia siinä sosiolisaatioprosessissa, jonka kautta digitaaliset pelit ovat siirtyneet marginaalista valtavirtaan. Media toimii tämän kanssakäymisen näyttämönä. Pelaamisen käsittely mediassa vaikuttaa yleiseen asenneilmapiiriin pelejä ja pelaamista kohtaan, sillä se luo kehyyksiä, joiden avulla yhteiskunnallisia uhkakuvia jäsennetään.² Vuosikymmenien saatossa nämä uhkakuvat ovat muokanneet ja laajentaneet yleistä mielikuvaa niin peleistä kuin niiden pelaajista. Yhteiskunnalliset huolet ovat yhä keskeinen osa peleistä ja pelaamisesta käytävää julkista keskustelua ja tutkimusta.³ Nämä

1 Ks. Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

2 Kämpel & Haas 2016.

3 Ks. esim. Aarseth ym. 2017.

pelot konkretisoituvat esimerkiksi kasvatuksessa, kun kasvattajien huoli kohtaa pelaavien lasten ja nuorten arkitodellisuuden.

Peleihin liitetyt uhkakuvat tulisi nähdä osana länsimaista kulttuurihistoriallista jatkumoa. Sen alkupiste voidaan sijoittaa 1800-luvun puoliväliin, jolloin populaarikulttuuri alkoi hiljalleen saavuttaa nykyistä muotoaan massakulttuurina.⁴ Vaikka digitaalisiin peleihin liitetyt yhteiskunnalliset pelot ovat aikansa tuotteita, ovat ne luonteeltaan myös toistuvia. Huolien kohteet vaihtuvat, mutta edellisten uhkakuvien keskeiset argumentaatorakenteet ja haittamekanismit säilyvät. Uudet uhkakuvat omaksuvat elementtejä aikakautensa sosiaalisesta, poliittisesta ja kulttuurisesta ilmapiiiristä sekä teknologisista trendeistä.

Uhkakuvat ovat kerronnallisia rakenteita, jotka koostuvat kirjavasta joukosta erilaisia diskursseja.⁵ Niiden ytimessä on usein klassinen kysymys: mitä pelit tekevät lapsillemme? Pelaajien keski-ikäen nousun sekä pelaajakunnan laajentumisen myötä tämä kysymys ei kuitenkaan enää koske vain alaikäisiä. Ajoittain esiin nousee myös puheenvuoroja pelien pimeästä puolesta, aivan kuin nämä ykkösiin ja nolliin perustuvat teknologiatuotteet olisivat aistivia, tietoisia olentoja. Pelimedialla itsellään ei kuitenkaan ole pimeää puolta vaan se löytyy yksilöiltä ja ryhmiltä, jotka tuottavat siihen sisältöä. Pelien pahantahtoisuutta maalaileva retoriikka sivuuttaa pelaajat aktiivisina toimijoina ja korostaa median suoria vaikutuksia yleisönsä sen sijaan, että keskustelu kääntyisi siihen, miten yksilöt toteuttavat itseään pelien kautta. Kyseinen narratiivi on sinänsä varsin ristiriitainen, sillä eräät keskeisimmät peleihin liitetyt uhkakuvat perustuvat nimenomaan niiden interaktiivisuudelle.

4 Työväenluokan teatteri ja halpa kioskikirjallisuus herätti yhteiskunnallista huolta viktoriaanisen aikakauden Englannissa. Ks. Springhall 1998.

5 Pasanen & Arjoranta 2013.

Tässä luvussa kartoitamme digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liitettyjen yhteiskunnallisten uhkakuvien yleisempiä teemoja sekä niiden syntyhistoriaa. Tarkastelemme myös uhkakuvien taustalla olevia oletettuja riskitekijöitä. Samalla luomme katsauksen tieteelliseen tutkimukseen, joka on osaltaan pyrkinyt joko oikeuttamaan tai lieventämään näitä yhteiskunnallisia pelkoja. Keskitymme luvussa peliväkivallan ja aggressiivisuuden väliseen oletettuun kausaliteettiin, ongelmalliseen pelaamiseen sekä pelaamiseen yhdistettyihin fyysisiin haittavaikutuksiin. Käsittelemämme uhkakuvia yhdistävät sosiokulttuuriset tekijät, jotka liittyvät esimerkiksi valvonnan puutteeseen, vahingollisiin pelisisältöihin, pelaamisen oletettuihin haittavaikutuksiin tai pelaamiseen käytettyyn aikaan.

YHTEISKUNNALLINEN HUOLI

Yhteiskunnallinen huoli on oleellinen osa nykyaikaista riskiyhteiskuntaa, jossa elämää leimaa pysyvä epävarmuus.⁶ Nämä ongelmat muodostuvat yksilöiden ja yhteisöjen näkemyksistä, peloista sekä odotuksista erilaisia uhkia ja lieveilmiöitä kohtaan.⁷ Yhteiskunnallisen huolen synnyttämät uhkakuvat perustuvat kielteisille riskitekijöille, joiden uskotaan aiheuttavan vaaraa. Haitallisiksi koettujen asioiden ja ilmiöiden kehittyminen sosiaalisiksi ongelmiksi vaatii aktiivista toimintaa yksilöiltä ja sidosryhmiltä, jotka pyrkivät kiinnittämään suuren yleisön ja päättäjien huomion tiettyihin riskitekijöihin. Uhkakuvat syntyvät siten sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta.⁸ Tästä prosessista esimerkkinä voidaan mainita vaikkapa *pelaamishäiriö* eli niin sanottu digipeliriippuvuus, joka on vuosikymmenten saatossa kehittynyt vanhempien ja sidosryh-

6 Beck 1992, 4.

7 Ball & Boehmer-Christiansen 2007.

8 Berger & Luckmann 1994.

mien huolesta virallistetuksi mielenterveysongelmaksi. Jotkut uhkakuvat kasvavat *moraalipaniikeiksi* eli liioitelluksi huoleksi jotain sosiaalista järjestystä uhkaavaa ilmiötä tai toimintaa kohtaan.⁹ Tässä yhteydessä on käytetty termiä ”pelon kulttuuri”, joka viittaa sekä pakonomaiseen suhtautumiseen turvallisuuskysymyksiä kohtaan että eri intressiryhmien tapaan hyödyntää yhteiskunnallisia pelkoja.¹⁰

Yhteiskunnallisten uhkakuvien ja pelkojen alkuperä voidaan jakaa neljään yleisluontoiseen kategoriaan.¹¹ Yksittäiset uhkakuvat saattavat sisältää useampia alkuperiä. Suluissa on mainittu esimerkit siitä, miten nämä huolet näkyvät pelikulttuurissa:

- 1) *sisältölähtöinen alkuperä*: suoraan riskitekijään kohdistuva huoli (peliväkivallan vaikutukset ja peliriippuvuus);
- 2) *arvolähtöinen alkuperä*: huolen aiheuttaja luo intressiryhmälle eettisen ongelman (transgressiivinen pelitapa¹² ja pelien arkaluonteiset aihepiirit);
- 3) *prosessilähtöinen alkuperä*: huoli, joka nousee puutteellisesta riskien hallinnasta (riittävät ikärajamerkinnät ja muut lainsäädännölliset kysymykset) ja
- 4) *sidosryhmälähtöinen alkuperä*: intressiryhmät korostavat tiettyjä uhkakuvia ajaakseen omia etujaan (pelikulttuurien sisäiset identiteettioliittiset kamppailut).

9 Cohen 1972, 1.

10 Furedi 1997; Glassner 1999.

11 Ball & Boehmer-Christiansen 2007, 557–560.

12 Transgressiivinen pelitapa viittaa pelitapaan, jossa pelaajat tahallisesti rikkovat pelin kirjoittamattomia sääntöjä, pelisuunnittelijoiden odotuksia tai sosiaalisia/yhteiskunnallisia normeja. Pelitavan tarkoituksena voi olla esimerkiksi muiden pelaajien pelikokemuksen häiritseminen tai yhteiskuntakritiikki. Ks. Stenros 2018.

Peleissä korostuvat erityisesti ensimmäinen, toinen ja neljäs kategoria. Nykyisin prosessilähtöiset uhkakuvat ja riskitekijät ovat pienentyneet muun muassa ajan tasalla olevan lainsäädännön vuoksi. Suomessa on vuodesta 2007 lähtien noudatettu yleiseurooppalaista PEGI-ikärajajärjestelmää, jonka ikärajat muuttuivat vuonna 2012 suosituksista pelien tarjoajia velvoittaviksi.¹³ Ikärajojen noudattamista valvoo Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI). Rahapelien ja urheiluvideon ikäraja on puolestaan asetettu 18 vuoteen.¹⁴ On kuitenkin odotettavissa, että kyseisen kategorian uhkakuvat nousevat yhä enemmän esiin peliteknologian tai peliteollisuuden ansaintamallien kehittyessä, sillä lainsäädäntö on perinteisesti laahannut teknologisen kehityksen perässä. Tästä esimerkkinä voidaan mainita 2010-luvun lopulla herännyt keskustelu peleissä esiintyvien rahapelitelementtien säätelystä. Sen seurauksena useat maat ovat puuttuneet lainsäädännöllisin toimin eräisiin mikromaksumuotoihin, kuten *loot box* -järjestelmään.¹⁵

Edellä käsitelty teoreettinen viitekehys soveltuu mainiosti myös digitaalisten pelien ympärille rakennettujen yhteiskunnallisten uhkakuvien tarkasteluun. Pelaamiseen liitetyt uhkakuvat ovat tuotettuja epävarmuuksia,¹⁶ joiden takana ovat perinteisesti olleet pelikulttuurien ulkopuoliset toimijat: media, poliitikot, tutkijat ja erilaiset intressiryhmät. Uhkakuvat ovat seurausta sosiaalisista, poliittisista sekä tieteellisistä pyrkimyksistä kontrolloida pelien mahdollisia tai oletettuja riskitekijöitä. Motiivit toiminnan takana ovat sisältäneet muun muassa taloudellisia

13 Kuvaohjelmalaki 710/2011.

14 Arpajaislaki 1047/2001.

15 *Loot boxit* ovat satunnaisia virtuaalisia esineitä ja palkintoja sisältäviä yllätyslaatikoita. Niitä voi ostaa joko oikealla rahalla tai pelien sisäisillä valuutoilla. Satunnaisuuden vuoksi järjestelmää on verrattu uhkapeleihin ja se on kielletty esimerkiksi Hollannissa ja Belgiassa. Ks. myös Kinnunen tässä kirjassa.

16 Giddens 1999, 4.

vaikuttimia, kansanterveydellisiä pyrkimyksiä sekä poliittisia ja ideologisia tavoitteita. 2010-luvulla myös pelikulttuuritoimijat ovat itse osallistuneet uhkakuvien rakentamiseen. Autoritaarinen lähestymistapa median oletettuihin haittavaikutuksiin on tarjonnut konkreettisen hallintamekanismin uhkakuvien käsittelylle. Kieltoja ja sensuuria on pidetty yleisinä ongelmanratkaisuina yli puoluerajojen. Yleistäen voidaan todeta, että monia näitä sisältörajoituksiin perustuvia ratkaisumalleja yhdistää monimutkaisten sosiokulttuuristen ongelmien yksinkertaistaminen.¹⁷

PELIVÄKIVALTA, HILJALLEEN VÄISTYVÄ UHKAKUVA?

Peliväkivalta herätti julkista ärtyymystä jo 1970-luvun puolivälissä, mutta laajemmaksi yhteiskunnalliseksi huoleksi se muuttui vasta 1990-luvun puolivälissä. Huolen ympärille tiivistyivät erilaiset yhteiskunnalliset ongelmat, vanhentunut lainsäädäntö ja eri sidosryhmien motiivit. Yksi keskeisimmistä katalysaattoreista tälle muutokselle olivat vuonna 1993 järjestetyt Yhdysvaltain kongressin kuulemiset peliväkivallan vaikutuksista. Niiden taustalla olivat nopea peliteknologian kehitys, valvontajärjestelmien puute ja taloudelliset intressit. Toinen keskeinen vaikutin olivat 1990- ja 2000-luvulla Yhdysvalloissa ja Euroopassa tehdyt kouluampumiset, joiden tekijöitä profiloitiin heidän peliharrastustensa perusteella. Osa näistä tapauksista eskaloitui mediaspektaakkeleiksi, jolloin uhkakuva sai valtavasti palstatilaa. Samalla siitä kasvoi täysimittainen moraalipaniikki.¹⁸

Uhkakuvat peliväkivallan oletetuista haittavaikutuksista ovat yhtä aikaa sisältö-, arvo-, sidosryhmä- ja prosessilähtöisiä. Huolen alkuperä kohdistuu suoraan väkivaltaisiin pelisi-

17 Springhall 1998, 119–120; Pasanen 2017, 80.

18 Pasanen 2017, 52–55.

sältöihin, jotka ovat tiettyjen intressiryhmien arvojen tai moraalinäkemyksen vastaisia. Nämä sidosryhmät saattavat myös ajoittain korostaa peliväkivallan haittavaikutuksia ajaakseen omia etujaan. Sen sijaan prosessilähtöinen alkuperä eli huoli, joka on seurausta puutteellisesta riskienhallinnasta, on jäänyt taka-alalle. Keskeisenä syynä tälle voidaan pitää toimivia ikäluokitusjärjestelmiä, jotka esimerkiksi Suomessa on sidottu lainsäädäntöön.

Mediaväkivallan tutkimus on ollut keskeinen tekijä peliväkivaltaan liittyvän yhteiskunnallisen huolen rakentamisessa. Ennen pelejä tutkimuskenttää hallitsivat televisio ja elokuva. Ensimmäiset peliväkivallan vaikutuksia käsitelleet tutkimukset ilmestyivät 1980-luvun puolivälissä.¹⁹ 2000-luvun alussa digitaalisten peleistä tuli mittapuu mediaväkivallan tutkimukselle. Tunnetuin aiheeseen liittyvä uhkakuva on peliväkivallan ja aggressiivisuuden välinen oletettu syy-seuraussuhde (PV/A), joka perustuu niin sanotun kausaaliteettikoulukunnan korrelatiivisille kyselytutkimuksille ja laboratorionkokeille.²⁰ Rajuimmassa väitteissä mediaväkivalta on esitetty tupakointiin verrattavissa olevana kansanterveydellisenä haittana.²¹ Osassa PV/A-tutkimuksista pyritään rakentamaan syy-seuraussuhde peliväkivallan ja väkivaltaisen käytöksen välille. Tähän väitteeseen suhtaudutaan kuitenkin yleisesti erittäin skeptisesti.²² Tutkimuskenttä on erittäin kahtiajakautunut ja sen tutkimustulokset ovat ristiriitaisia, joskin syy-seuraussuhdetta tukevia tutkimuksia on julkaistu määrällisesti enemmän. Kausaaliteettikoulukunnan mukaan mediaväkivallan haittavaikutuksista vallitsee konsensus, kun taas näihin tutkimuksiin kriittisesti suhtautuneet tutkijat kiel-

19 Esim. Cooper & Mackie 1986.

20 Ks. esim. Anderson 2008.

21 Ks. esim. Bushman & Anderson 2001.

22 Ferguson & Colwell 2017.

tävät yksimielisyyden.²³ PV/A-tutkimusta on kritisoitu muun muassa metodologisista ongelmista sekä moraalipaniikin lietsomisestä.²⁴

Väkivaltaisten pelien pelaamisen ja aggressiivisten tunteiden välille on osoitettu vähäinen yhteys, jonka julistamista syy-seuraussuhteeksi on kritisoitu tarkoitushakuisesti.²⁵ Julkisesta keskustelusta jäävät usein pois tutkimuksessa tehdyt huomiot siitä, että tähän suhteeseen vaikuttavat monet muutkin tekijät kuin pelien väkivaltainen sisältö. Tällaisia ovat esimerkiksi kilpailullisuus, pelaajien kokemukset pelitaidoistaan sekä sosiaalinen poissulkeminen.²⁶ Yhdysvaltain korkein oikeus totesi merkki-paalupäätöksessään, että syy-seuraussuhdetta peliväkivallan ja psykologisten haittavaikutusten välille ei ole pystytty todistamaan.²⁷ Kyseinen ratkaisu takasi peleille perustuslailliset oikeudet Yhdysvalloissa. Tästä huolimatta esimerkiksi vaikutusvaltaiset Amerikan psykiatrinen yhdistys (APA) sekä Amerikan pediatrian akatemia (AAP) ovat kannanotoissaan tukeutuneet pääasiallisesti PV/A-tutkimuksen havaintoihin.²⁸

Äärimmäisin esimerkki peliväkivaltaan liitetyistä uhkakuvisa on niin kutsuttu simulaattorinarratiivi. Siinä pelien ilmeisin erityispiirre eli interaktiivisuus sekä pelaajien aktiivinen toimijuus yhdistyvät julkiseen keskusteluun peliväkivallan ja tosielämän välisestä suhteesta: toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, peleissä pelaaja on usein itse fiktiivisen väkivallan tekijä, ei passiivinen sivustakatsoja.²⁹ Simulaattorinarratiivissa pelit valjastetaan väkivallan harjoitteluun. Tämä latautunut diskurssi

23 Vrt. Bushman ym. 2015; Ivory ym. 2015.

24 Markey & Ferguson 2017.

25 Ferguson 2008.

26 Adachi & Willoughby 2011; Przybylski ym. 2014; Gabbianini & Riva 2018.

27 Yhdysvaltain korkein oikeus 2011.

28 APA Task Force on Violent Media 2015; AAP Committee on Communications and Media 2016.

29 Pasanen 2017, 58–62.

ei tee eroa sotilaskoulutuksen ja viihdepelaamisen välille. Narratiivin ensimmäinen muunnelma nousi otsikoihin Padukahin (1997) ja Columbinen (1999) koulusurmien jälkeen, jolloin väkivaltaisia pelejä alettiin kutsua tietyissä yhteyksissä ”murhasimulaattoreiksi”. Aluksi termi viittasi erityisesti FPS-peleihin³⁰, jotka narratiivin puolestapuhujien mukaan antoivat nuorille virtuaalisen keinon imitoida surmaamista.³¹ Mielikuvaa tuetaan Columbinen koulusurmien jälkimainingeissa varsin kriittikittömästi mediassa levitetystä virheellisestä väitteestä, jonka mukaan ampujat harjoittelivat tekoaan itse tekemänsä pelimodifikaation³² avulla.³³

Vaikka sensaatiohakuimmat uhkakuvat peliväkivallan vaikutuksista ovatkin siirtyneet hiljalleen taka-alalle 2010-luvun aikana, eivät ne ole kokonaan kadonneet. Väkivaltaiset pelisisällöt huolettavat edelleen vanhempia,³⁴ ja uhkakuva syy-seuraussuhteesta nousee ajoittain esiin väkivallantekojen yhteydessä.³⁵ On kuitenkin mahdollista, että peliväkivaltaan liitetyt uhkakuvat saavat jälleen uutta tuulta purjeisiinsa peligrafikan kehittyessä yhä fotorealistisemmaksi tai esimerkiksi virtuaalidellisuuspeleiden³⁶ yleistyessä.

30 Engl. *First-Person Shooter* eli ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuvattu ammutapeli.

31 Grossman & DeGaetano 1999, 22.

32 Pelimodifikaatiot ovat yksittäisten sisällöntuottajien tai ryhmien tekemiä muutoksia, jotka käyttävät alustanaan kaupallisia pelejä. Sisällöltään modifikaatiot voivat olla esimerkiksi pelielementtien graafisia muutoksia, uusia kenttiä tai kokonaisia pelejä.

33 Pasanen 2014, 9–10.

34 Ks. esim. DNA:n koululaistutkimus 2018; Mertaniemi 2018.

35 Ks. esim. Ducharme 2018.

36 Virtuaalidellisuuspelejä (*virtual reality games*) pelataan niille erityisesti kehitetyt laitteiston (VR-lasit ja -ohjaimet) avulla. Uppoutuminen pelimaailmaan eli niin sanottu immersio voimistuu, kun pelaaja näkee ympäröivän fyysisen maailman sijaan keinotekoisen virtuaaliympäristön tai kun peliä kontrolloidaan käyttöliittymällä, joka jäljittelee oikeaa laitteistoa tai esinettä.

ONGELMALLINEN PELAAMINEN JA PELIRIIPPUUUS UHKAKUVANA

Ongelmallinen pelaaminen tai peliriippuvuus nousi ensimmäistä kertaa julkiseen keskusteluun kolikkopelien kulta-ajalla 1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa, kun hallipelien suosio herätti huolta Atlantin molemmin puolin.³⁷ Aihe on tällä hetkellä keskeisin peleihin liitetty uhkakuva. Tälle on lukuisia selittäjiä. Sen lisäksi, että ilmiön olemassaolo on tunnustettu, peliriippuvuusdiskurssi nivoutuu muuhun yhteiskunnalliseen keskusteluun lasten ja nuorten hyvinvoinnista, näiden suhteesta digitaaliseen mediaan sekä nuorten syrjäytymisriskiin. Tutkijat eivät kiistele niinkään siitä, onko ilmiö olemassa, vaan sen syistä, seurauksista ja ratkaisuista.³⁸ Kuten edellä käsitelty peliväkivalta, myös ongelmapelaaminen sisältää useampia yhteiskunnallisten huolten alkuperiä.

Ongelmapelaamiskeskustelua esiintyy usein etenkin lasten ja nuorten kohdalla, joskin eri muodoissa. Nuorten kohdalla vanhempien huoli nuorten pärjäämisestä, menestymisestä elämässä ja elämänhallintataidoista on yleinen viitekehys,³⁹ kun taas pienempien lasten kohdalla keskustelu on osa laajempaa huolta lasten liialliseksi koetusta mediankäytöstä ja niin sanottu ruutuajasta.⁴⁰ Lasten kohdalla ongelmapelaamiskeskustelu kytkeytyy toisinaan huoleen pelisisällöistä: esimerkiksi vuonna 2018 lasten suosioon noussut *Fortnite*-peli⁴¹ huolestutti vanhempia paitsi koukuttavuudellaan, myös väkivaltaisella sisällöllään.

Ongelmallinen pelaaminen on monimutkainen kokonaisuus. Ongelmallisen pelaamisen kriteereistä tai käytetystä ter-

37 Rogers 2013.

38 Ks. esim. Aarseth ym. 2017.

39 Ks. esim. Russell & Johnson 2016.

40 Ks. esim. Przybylski ym. 2017.

41 Epic Games 2017.

mistä ei toistaiseksi vallitse akateemista yhteisymmärrystä,⁴² ja siitä on käytetty muun muassa termejä pelaamishäiriö, peliriippuvuus, peliaddiktio sekä ongelma- tai ongelmallinen pelaaminen.⁴³ Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen on hyväksytty osaksi WHO:n ICD-11-tautiluokitusta nimellä pelaamishäiriö.⁴⁴ Diagnoosissa pelaamishäiriöksi määritellään pelaamiseen kohdistuva toiminnallinen riippuvuus, josta kertovat vähintään 12 kuukautta kestäneet vaikeudet rajoittaa pelaamista, pelaamisen priorisointi muun arjen ja kiinnostuksen kohteiden edelle sekä pelaamisen jatkuminen tai lisääntyminen muuhun elämään kohdistuvista häirtävaikutuksista huolimatta.⁴⁵ Ongelmallinen pelaaminen on yhteydessä erilaisiin hyvinvoinnin ongelmiin. Tällaisia ovat esimerkiksi koulun, työn tai pelien ulkopuolisen sosiaalisen elämän laiminlyönti, stressi, yksinäisyys, masennus ja ahdistus sekä heikentyneet sosiaaliset taidot.⁴⁶ Ongelmallisen pelaamisen yhteydessä on esiintynyt lisäksi tarkemmin määrittelemättömiä fyysisiä kipuja ja uni-vaiveuksia, joskin näyttö on ollut vaihtelevaa.⁴⁷ Arviot ilmiön laajuudesta vaihtelevat, mutta kyse on pienestä osasta pelaajia. Ongelmallisesti pelaavia on hyvin todennäköisesti alle 10 %, ⁴⁸ mahdollisesti jopa alle 2 % pelaavista nuorista ja aikuisista.⁴⁹ Arviointiin käytetyt kriteerit vaihtelevat, ja käytössä on ainakin 18 eri mittaria, jotka poikkeavat toisistaan teoreettisilta lähtökohdiltaan.⁵⁰ Diagnoosinnan haasteita ovat pelaamisen osuuden erottaminen henkilön ongelmien kokonaisuudessa sekä ongel-

42 Aarseth ym. 2017.

43 Ks. esim. Griffiths 2016; Männikkö 2017.

44 Käännös englanninkielisestä tautiluokituksesta *gaming disorder*, ICD-11-luokitus 6C51.

45 Maailman terveysjärjestö (WHO) 2018b.

46 Rehbein ym. 2010; Lemmens ym. 2011; Mentzoni ym. 2011.

47 Peng & Liu 2010; Männikkö ym. 2015; Männikkö 2017.

48 Ks. esim. Griffiths 2016.

49 Ks. esim. Müller ym. 2015; Karhulahti & Koskimaa 2019.

50 King ym. 2013.

MARCH 16, 2018

NEWS 05

Addicted to kill

New game has millions of teenagers hooked on violence

Kuva 1. *Fortnite*-peliä käsittelevä shokkiotsikko yhdistää riippuvuus- ja väkivaltanarratiivit. Kuvakaappaus news.com.au-sivustolta.

mallisen pelaamisen ja intensiivisen, mutta ongelmattoman peliharrastuksen erottaminen toisistaan.⁵¹

Uhkakuvat ovat keskeinen osa ongelmallisesta pelaamisesta ja sen diagnosoinnista käytävää keskustelua. Osa diagnoosia puolustavista tutkijoista katsoo, että diagnoosi helpottaa ongelmista kärsivien auttamista ja pelihäiriön hoidon tuontia esimerkiksi sairausvakuutuksen piiriin, ja että diagnoosin puute jättää aidosti ongelmista kärsivät ilman tukea.⁵² Uhkakuville on argumentoitu myös diagnoosia vastaan: huolta on ilmaistu muun muassa arkisen käytöksen patologisoinnista,⁵³ mahdollisten väärin diagnoosien aiheuttamista haitoista sekä nuorten pelaajien leimaamisesta riippuvaisiksi.⁵⁴ Molemmat näkökulmat ovat perusteltuja.

Siinä missä pelaamisen ja väkivallantekojen yhteys on erittäin kyseenalainen ellei olematon, huoli ongelmallisesta pelaamisesta on perusteltu ja kohdistuu olemassa olevaan, laajalti tutkittuun ilmiöön. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että aihetta käsiteltäisiin maltillisesti. Pelaaminen on rinnastettu julkisen keskustelun puheenvuoroissa riippuvuuspotentiaaliltaan esi-

51 Kardefelt-Winther ym. 2017.

52 Ks. esim. Billieux ym. 2017.

53 Kardefelt-Winther ym. 2017.

54 Aarseth ym. 2017.

merkiksi alkoholiin ja huumeisiin.⁵⁵ Termien ”riippuvuus” tai ”addiktio” käyttö nostaa nimenomaan pelien ominaisuudet keskiöön: sen sijaan että pelataan ongelmallisesti, ollaan riippuvaisia peleistä. Arkikielessä vähäiseltä vaikuttava ero on keskeinen ongelmallisen pelaamisen käsittelyssä.⁵⁶ Kokonaisuutta sekoittaa sekin, että esimerkiksi sanaa ”koukuttava” käytetään usein arkikielessä myönteisessä merkityksessä tarkoittamaan jotain mukaansatempaavaa. Tällöin vaikkapa lause ”hyvä peli on koukuttava” saa hyvin erilaisia merkityksiä asiayhteydestä riippuen.

Tutkimusnäytön valossa ongelmalliselle pelaamiselle ei ole yhtä syytä. Tutkimuksessa on tuotu esiin sekä yksilöön liittyviä tekijöitä – kuten heikot sosiaaliset taidot, yksinäisyys sekä vajavaiset itsesäätelytaidot – että erilaiset motiivit kuten pelaamisen käyttäminen tunteiden säätelyyn ja eskapismi.⁵⁷ Vaikka myös pelien ominaisuuksia on nostettu esiin,⁵⁸ on ilmeistä, että ongelmallisuus ei palaudu pelimekaniikkoihin vaan kyseessä on monimutkainen kokonaisuus, joka syntyy pelaajan, pelin ja erilaisten tilannetekijöiden vuorovaikutuksessa.

Ongelmallista pelaamista on pyritty suitsimaan lainsäädännöllä ja viranomaisuuksilla etenkin Itä- ja Kaakkois-Aasiassa, esimerkiksi Etelä-Koreassa, Vietnamin, Thaimaassa ja Kiinassa. Rajoituksista on ollut melko rajallisesti hyötyä ongelmallisen pelaamisen vähentämisessä. Käytännön toteutuksen kanssa on ollut ongelmia, eivätkä ratkaisut ole aina huomioineet ilmiön monimutkaisuutta. Esimerkiksi pelaamiseen käytetty aika ei kerro luotettavasti pelaamisen ongelmallisuudesta, jolloin pelaajan mekaaninen rajoittaminen ei välttämättä vä-

55 Sarhimaa 2018; Hymas & Dodds 2018.

56 Nielsen 2018; Kinnunen 2016.

57 Blinka & Mikuška 2014; Haagsma 2012; Liau ym. 2015; Kardefelt-Winther 2014; Hellström ym. 2015.

58 Männikkö 2017.



Kuva 2. Ongelmallista pelaamista käsittelevän artikkelin kuvituskuva, jossa pelaaminen rinnastetaan suonensisäisten huumeiden käyttöön. Dramaattinen kuva sekä heijastaa että rakentaa aiheeseen liittyviä mielikuvia. Kuvakaappaus *The Conversation* -verkkójulkaisun 4.5.2012 julkaistusta artikkelista.

EI SAA LEVITTÄÄ

hennä ongelmia. Länsimaissa, myös Suomessa, painopiste on ollut lainsäädännön sijaan ehkäisyssä ja tukipalveluissa.⁵⁹

Ratkaisumallien eroavaisuudet kertovat myös erilaisesta suhtautumisesta pelaamisen ongelmallisuuteen. Monissa Aasian maissa lapsiin ja nuoriin kohdistuu huomattavaa painetta koulun ja opiskelun osalta, ja koska pelaaminen voi heijastua kielteisesti koulumenestykseen, sitä on patologisoitu ja kehystetty etenkin lasten ja nuorten kohdalla kansalliseksi terveysriskiksi.⁶⁰ Esimerkiksi Suomessa tutkimustulokset eivät tue tällaista näkemystä,⁶¹ eikä ongelmallisen pelaamisen ehkäisy ole kohdistettu erityisesti tiettyyn ikäryhmään.

59 Király ym. 2018.

60 Emt.

61 Meriläinen 2020; Männikkö 2017.

PELAAMINEN UHKANA FYYSISELLE HYVINVOINNILLE

Oletettujen henkisten häirtävien vaikutusten tapaan myös pelaajien fyysisen hyvinvointiin liittyvä huoli nousi ensimmäistä kertaa esiin 1980-luvun alussa. Aihe herätti akateemisissa piireissä paitsi uteliaisuutta myös huvitusta: esimerkiksi havaintoja kolikkopeli *Space Invadersin*⁶² aiheuttamista rannekivuista väritettiin aluksi huumorilla.⁶³ Pelaamiseen liitetyt fyysiset riskitekijät vaihtelevat väsymyksestä ja ergonomisista ongelmista itsensä vahingoittamiseen ja kuolemaan. Näiden teemojen ympärille rakennetut uhkakuvat ovat ensisijaisesti sisältölähtöisiä, sillä ne liittyvät pääsääntöisesti pitkittyneeseen tai yhtäjaksoiseen pelaamiseen. Ne ovat myös osittain sidoksissa peliriippuvuusnarratiiviin. Fyysisissä uhkakuvissa ei kuitenkaan ole kyse pelaamishäiriöstä, vaan niin sanotusta vaarallisesta pelaamisesta.⁶⁴

Digitaalisten pelien on todettu laukaiseen sairauskohtauksia epileptikoilla.⁶⁵ Niiden syyksi on määritelty esimerkiksi valoherkkyys, näytön kontrasti, herkkyyden tietyille graafisille kuville sekä voimakkaat tunneärsykkeet. Ensimmäiset raportit pelaamisesta aiheutuneista tajuttomuus-kouristuskohtauksista ilmestyivät 1980-luvun alussa. Näitä kuvauksia ei enää leimannut huumori. Sairauskohtauksia nimettiin lääketieteellisissä julkaisuissa yksittäisten pelien tai pelilaitteistojen mukaan esimerkiksi *Space Invader* -epilepsiaksi tai Nintendo-epilepsiaksi.⁶⁶ Kategorianimeksi näille kouristuskohtauksille ehdotettiin tuolloin termiä ”elektroninen avaruusotavideopeli-epilepsia”.⁶⁷ Brittiläinen iltapäivälehdistö käänsi tutkimustulokset päälaelleen 1990-luvun alussa väittäen, että pelit itsessään aiheuttivat

62 Taito 1978.

63 McCowan 1981.

64 Maailman terveysjärjestö (WHO) 2018b; käänös englanninkieliselle käsitteelle *hazardous gaming*, ICD-11-alakategoria QE22.

65 Bureau ym. 2004.

66 Rushton 1981; Hart 1990.

67 Daneshmend & Campbell 1982, 284.

epilepsiaa. Tämä narratiivi levisi myös Suomeen.⁶⁸ Yhdysvalloissa asian tiimoilta on nostettu jopa kanteita pelijulkaisijoita ja laitevalmistajia vastaan,⁶⁹ vaikka heidän julkaisemansa tuotteet sisälsivätkin asianmukaiset varoitukset.

Huoli lasten ja nuorten ylipainosta sekä fyysisen aktiivisuuden laskusta ulottuu myös digipelien ympärillä käytyyn keskusteluun. Fyysisesti passiivisena aktiviteettina pelaamisen on nähty esimerkiksi vähentävän energian kulutusta, lisäävän ruokahalua sekä heikentävän unenlaatua.⁷⁰ Näillä tekijöillä on todettu olevan suora vaikutus liikalihavuuteen. Tässä keskustelussa pelejä tai pelaamista ei nähdä kategorisesti haitallisena, sillä haittakeskustelun rinnalla on tutkittu myös liikuntapelien ja opetuspelien hyötykäyttöä ylipainon torjunnassa. Nämä tutkimukset ovat tuottaneet rohkaisevia tuloksia, joskin pelaamisen vaikutukset itse painonhallintaan ovat jääneet melko vähäisiksi.⁷¹ Peleillä voi kuitenkin olla painonhallinnassa oma roolinsa täydentävänä toimintana muun liikunnan ohella.

Uutiset liikapelaamisen aiheuttamista kuolemista edustavat fyysisten uhkakuvien ääripäitä. Nämä uhkakuvat ovat peräisin uutisraporteista, joissa kerrotaan pelaajien menehtyneen jopa useita päiviä kestäneiden pelisessioiden seurauksena.⁷² Pelaamista ei aina pidetä pääsyyllisenä itse kuolemaan, vaan sen uskotaan välillisesti edesauttaneen tapahtunutta jo olemassa olevien sairauksien, unenpuutteen tai muiden elämänhallinnallisten ongelmien kautta. Tätä oleellista asiaa ei kuitenkaan aina tuoda esiin uutisten otsikoinnissa. Tämänkaltaiset varoittavat narratiivit ovat varsin poikkeuksellisia ja koskettavat yksinomaan pelejä, sillä valtamedia ei käytä kyseistä kerronnallista

68 Suominen 2015, 92.

69 Gestalt 2002.

70 Turel ym. 2017.

71 Mack ym. 2017.

72 Murphy 2017.

kehystä muiden mediamuotojen kohdalla.⁷³ Näillä diskursseilla voi olla hyvinkin suoria vaikutuksia, sillä vanhempien tiedetään käyttävän kasvatuksessa dramaattisia uutisia varoittavina esimerkkeinä lapsilleen.⁷⁴

Tässä yhteydessä esiin nousevat myös niin sanotut itsemurhapelit, kuten *Blue Whale Challenge* (2016) ja *Momo Challenge* (2018).⁷⁵ Itsemurhapelit eivät itsessään ole ohjelmistoja vaan verkkosivustojen tai pikaviestinpalvelujen välityksellä leviäviä sosiaalisia pelejä, jotka perustuvat erilaisten haasteiden suorittamiseen. Itsemurha on haasteista viimeinen. *Blue Whale* johti Venäjällä moraalipaniikkiin vuonna 2017, kun se liitettiin jopa 130 nuoren tekemään itsemurhaan.⁷⁶ Itsemurhapelejä pidetään yleisesti huijauksina tai urbaanilegendoina, sillä kenenkään ei tiedetä surmanneen itseään niiden pelaamisen seurauksena. Näiden pelien synnyttämä yhteiskunnallinen huoli on saanut kaikupohjaa iltapäivälehtien lisäksi myös tieteellisessä yhteisössä. Eräässä tutkimuksessa *Blue Whale Challenge* väitettiin jopa johtavan asteittaiseen yhteiskunnalliseen tuhoutumiseen ja vaadittiin sitä jakavien ja ylläpitävien verkkoyhteisöjen sulkemista.⁷⁷ Itsemurhien kritiikitön yhdistäminen näihin haastepeleihin antaa niille uskottavuutta ja luo samalla sosiaalista todellisuutta.

KESKUSTELU PELIEN UHKAKUVISTA ON KESKUSTELUA YHTEISKUNNASTA

Tässä luvussa olemme suhtautuneet varsin kriittisesti pelien ja pelaamiseen ympärille rakennettuihin yhteiskunnallisiin uhka-

73 Parkin 2015.

74 Jiow ym. 2017.

75 Toim. huom. *Blue Whale Challenge* ja *Momo Challenge* ovat pelin muotoon puettuja huijauksia, spekulatiivisia pelejä, joita ei oikeasti pelata tai sitten ne ovat oikeita, normeja rikkovia pelejä, joiden tekijöitä ei tunneta. Ne on jätetty pois kirjan lähdeluettelosta.

76 Stewart & Davies 2002.

77 Mukhra ym. 2017.

kuviin. Siksi on syytä todeta, että monet niistä perustuvat todellisille riskeille, joiden käsittely on kuitenkin usein yliampuvaa. Ilmiöiden vaikutusten ja laajuuden liioittelu syö kannanottojen uskottavuutta, kun oikeista, olemassa olevista haitoista muodostuu kerronnallisissa kehyksissä paljon todellisuutta suurempia ongelmia. Niiden kytkeminen muihin huolenaiheisiin myös vahvistaa uhkakuvaa entisestään: rinnastus koviin huumeisiin saa ongelmallisen pelaamisen näyttämään heti kertaluokkaa vakavammalta ongelmalta, samoin peliväkivallan sitominen tosielämän väkivallantekoihin.

Pelien uhkakuvia käsiteltäessä on syytä kiinnittää huomiota käytettyihin retorisiin keinoihin: miten aihe muotoillaan, mitä tekijöitä korostetaan ja minkälaisia ratkaisumalleja tarjotaan. Valitut termit ja tulkinnat vaikuttavat suoraan siihen, miten pelaamiseen liitettyjä ongelmia ratkotaan käytännön tasolla kodeissa ja yhteiskunnallisissa päätöksenteossa. Esimerkiksi pelien koukuttavuus ja nuorten yksinäisyys ovat kaksi hyvin erilaista selitystä ongelmalliselle pelaamiselle, ja ne tarjoavat aivan erilaiset lähtökohdat sen ehkäisylle. Tietyt uhkakuvat, kuten murhasimulaattorinarratiivi, toimivat syntipukkeina muille riskitekijöille, kuten aselainsäädännölle tai koulukiusaamiselle. Eri sidosryhmät pyrkivät laukaisemaan tilanteen tarjoamalla yksinkertaistettuja tulkintoja monimutkaisista sosiaalisista ja rakenteellisista ongelmista. Pahimmillaan ongelmien juurisyyt jäävät tämän keskustelun jalkoihin.

Pelaaminen ei tapahdu omissa kuplassaan. Pelien nivoutuessa eri muodoissaan yhä kiinteämmäksi osaksi ihmisten arkea, keskustelu pelaamisesta on keskustelua myös yhteiskunnasta sekä sen vallitsevista arvoista ja peloista. Samalla kun puhutaan väkivaltaisista peleistä tai ongelmallisesta pelaamisesta, käsitellään paljon laajempia teemoja: lasten ja nuorten hyvinvointia, syrjäytymistä, lisääntyvän digitaalisen teknologian ai-

heuttamaa stressiä, väkivallan pelkoa, jopa koko kansakunnan tulevaisuutta. Nämä ovat tärkeitä, äärettömän monimutkaisia aihepiirejä, jotka muodostuvat erittäin monitulkinnallisista käsitteistä. Siksi keskustelua pelien ja pelaamisen mahdollisista haittavaikutuksista ei ole syytä käydä pelon tai ideologisten ennakkokäsitysten ajamana.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

LOPUKSI



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

14. MITÄ PELIT MERKITSEVÄT?

JONNE ARJORANTA

Pitkän historiansa aikana pelit ovat käsitelleet monia aiheita ja teemoja, myös digitaaliset pelit reilun puolivuosisataisen historiansa aikana.¹ Ensimmäiset pelit ovat syntyneet tuhansia vuosia sitten, ja niillä on ollut viihdetarkoituksen sijaan tai ohella uskonnollinen tai muuten rituaalinen tarkoitus.² Muinaiset olympialaisetkin olivat tapa kunnioittaa Zeusta. Pelit ovat siten olleet kietoutuneet eri kulttuurin osa-alueisiin synnystään asti – tai sitten toisin päin, jos kulttuurin ajatellaan syntyneen leikkien.³

Kulttuuria voi ymmärtää tarkastelemalla siinä olevia pelejä. Pelit heijastelevat ympäröivän kulttuurin yhteiskunnallisia rakenteita, taloudellisia suhteita ja kulttuurin suhdetta leikkiin. Sitä tarkastelemalla pelejä voidaan samalla ymmärtää jotain niitä ympäröivästä yhteiskunnasta. Esimerkiksi *kukkotappelut* voivat olla tapa ymmärtää balilaista kulttuuria ja *pokeri* tapa ymmärtää maskuliinisuutta meidän kulttuurissamme.⁴ Molemmat kietoutuvat myös rahapelaamisen monimutkaisiin ilmiöihin.⁵ Peleihin liittyvät huolet myös kertovat enemmän kulttuurista kuin peleistä: erityisesti yhteiskunnassa esiintyvä väkivalta on yritetty

1 Ks. Stenros tässä kirjassa.

2 Emt.

3 Ks. Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa; Huizinga 1984.

4 Geertz 1972; Jouhki 2010.

5 Ks. Kinnunen tässä kirjassa.

asettaa pelien vastuulle, monimutkaisempien ja vaikeampien selitysten sijaan.⁶ Pelikulttuurien tutkimus onkin samalla sekä kulttuurien että pelien tutkimusta, ja toisen ymmärtäminen auttaa ymmärtämään toista.⁷

Pelit myös heijastelevat ympäröivää kulttuuria. Esimerkiksi *Monopoli* sai alkunsa Elizabeth Magien suunnittelemana nimellä *The Landlord's Game* ja oli esimerkki vuokramonopoliin haitallisuudesta.⁸ Nyt *Monopolista* on olemassa satoja eri versioita, joissa luodaan kilpaa vuokramonopoleja ja yritetään saattaa muut pelaajat konkurssiin. Pelin alkuperäinen viesti ei ole enää niin helposti nähtävissä, mutta se on yhä läsnä, jos asiaa pohtii tarkemmin: *Monopolin* säännöillä kilpailtaessa on vain yksi voittaja ja monta häviäjää. Kuten *Monopolin* tapauksessa, pelit muuttuvat kulttuurin muuttuessa ja saavat erilaisia rooleja. On varsin uusi ajatus, että pelit olisivat irrallaan muusta maailmasta ja ”vain pelejä”. Ajatus ei välttämättä jää kovin pitkäikäiseksi, kun pelit ovat levittäytymässä yhä useammalle kulttuurin osa-alueelle.⁹

Samaan tapaan ajatus siitä, että pelit olisivat ensisijaisesti lasten puuhaa, on syntynyt varsin myöhään pelien yli viisi vuosituhatta pitkän historian aikana.¹⁰ Se vaikuttaa liittyneen erityisesti digitaalisten pelien alkutaipaleeseen, jolloin ne olivat pääasiassa yksinkertaisia niin grafiikoiltaan, pelimekaniikoiltaan kuin teemoiltaan. Tämä käsitys vaikuttaa tosin olleen myös lyhytaikainen, sillä 2000-luvun alun jälkeen digitaaliset pelit ovat yhä

6 Ks. Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

7 Ks. Mäyrä tässä kirjassa.

8 Magie 1904, Magie & Darrow 1935. Darrow onnistui myymään pelin Parker Brothersille, vaikka kopioi oman versionsa Magien suunnittelema. Winkelman 2016 dokumentoi pelin vielä aiempia vaiheita ja johtaa sen historian Yhdysvaltojen Kiowa-alkuperäiskansaan, jotka pelasivat *Zohn Ahl*-nimistä lautapeliä.

9 Ks. Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

10 Egyptiläiset lautapelit *Mehen* ja *Senet* voidaan molemmat ajoittaa ajalle noin 3 vuosituhatta ennen ajanlaskun alkua.

kasvavassa määrin jälleen aikuisten ajanvietettä: digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on Suomessa noin 39 vuotta.¹¹

Tässä luvussa esittelen, miten pelien merkitys on riippuvainen ympäröivästä kulttuurista, ja miten ne samalla kommentoivat kulttuuria. Kuvaan myös, millaisia ovat peleille tyypilliset keinot kulttuuriseen kommentaariin.

PELIEN MUUTTUVAT TEEMAT

Pelien rooli yhteiskunnassa on muuttunut 1900-luvun jälkimmäisellä puoliskolla ja erityisesti 2000-luvun puolella.¹² Uusi teknologia on mahdollistanut uudenlaisten pelien tekemisen ja samalla nostanut pelit niiden nykyiseen kulttuuriseen asemaan yhtenä taloudellisesti suurimmista kulttuurialoista. Riippumatta siitä, millaisia kulttuurisia rooleja peleillä on aiemmin ollut, digitaaliset pelit nauttivat suosiostaan ennen kaikkea viihteenä.

Tämäkään rooli ei ole kuitenkaan yksinkertainen. Digitaaliset pelit kenties nousivat nykyiseen suosioonsa viihdyttävyytensä ansiosta, mutta juuri tuon suosion takia niillä on myös mahdollista nähdä muita ulottuvuuksia. Viihdyttävyyys ei myöskään ole ristiriidassa sen kanssa, että pelit voivat käsitellä vaikeita teemoja. Jos vertailukohdaksi otetaan esimerkiksi elokuvat, on selvää, että suosittujen elokuvien joukossa on myös haastavia teemoja käsitteleviä teoksia.

Jos *Mehen*¹³ oli egyptiläisille tapa käsitellä kuolemaa yli 7 000 vuotta sitten, *That Dragon, Cancer*¹⁴ on sitä nykypäivän amerikkalaiselle Greenien perheelle, joiden kokemuksia peli kuvaa. *That Dragon, Cancer* alkoi kuvauksena kokemuksista Greenien pojan Joelin sairastaman syövän kanssa, mutta muuttui sitten eräänlaiseksi muistokirjoitukseksi Joelin kuoltua. Peli kuvaa

11 Kinnunen ym. 2020; ks. myös Heljakka tässä kirjassa.

12 Vrt. Kinnunen tässä kirjassa.

13 Ks. Stenos tässä kirjassa

14 Numinous Games 2017.



Kuva 1. *That Dragon, Cancer* kuvaa Joel Greenin viimeisiä kuukausia syövän kanssa. Kuvakaappaus pelistä.

Joelin viimeisiä kuukausia ja perheen elämää, joka kietoutuu syöpähoitojen ja kuoleman jatkuvan läsnäolon ympärille. Pelin alkuperäinen lopetus vertasi pelaajan roolia ihmisen rooliin Jumalan suuren suunnitelman edessä, mutta Joelin kuoltua hänen isänsä kirjoitti sen uusiksi.¹⁵ Nyt se kuvaa, miten vaikeaa on hyväksyä tapahtumien saamaa loppua. *That Dragon, Cancerin* syntytarina tuntuu meistä poikkeukselliselta, koska pelit eivät ole meille tyypillinen tapa käsitellä kuolemaa; ehkä se olisi vähemmän erikoinen muinaisille egyptiläisille.

Digitaaliset pelit ovat monella tapaa nykykapitalismin maltiluotteita. Ne rakentuvat viimeisimmän teknologian varaan samalla, kun ne usein pakottavat tuota teknologiaa eteenpäin. Pelejä kehitetään monenlaisten ammattilaisten kansainvälisissä tiimeissä yrityksissä, jotka vaativat usein työntekijöiltään pitkiä päiviä.¹⁶ Lopulliset tuotteet myydään ympäri maailman, yhä useammin pelkästään digitaalisina tiedostoina, joiden jakeluun tarvitaan vain tietoverkkoja. Samaan aikaan niiden ympärille

15 Tanz 2016.

16 Ks. myös Sotamaa tässä kirjassa.



Kuva 2. *To Build a Better Mousetrap* kuvaa kapitalismia automaation keskellä. Kuvakaappaus pelistä.

rakennetaan laajoja transmediatuoteperheitä, sisältäen kaikkea huvipuistoista leluihin.¹⁷ Siksi onkin erityisen mielenkiintoista, kun pelit – kuten *Every Day the Same Dream*¹⁸ tai *To Build a Better Mousetrap*¹⁹ – kommentoivat sitä taloudellista järjestelmää, jossa ne ovat syntyneet.

Every Day the Same Dream toistaa yksinkertaista kaavaa: nimetön päähenkilö herää, pukeutuu, matkaa töihin ja istuu omalle työpisteelleen muiden samannäköisten työläisten kanssa. Vain kyseenalaistamalla tuon rutiinin voi pelaaja löytää pelin harmaasta maailmasta hetkiä, jotka vihjaavat toisenlaisesta elämästä. Nuo hetket ovat yksinkertaisia eikä niitä erityisemmin selitetä: koditon ihminen vie pelattavan hahmon hautausmaalle, työmatkan voi keskeyttää silittääkseen lehmää tai poimiakseen puun viimeisen putoavan lehden. Peli ei kerro,

17 Ks. Välisalo & Koskimaa tässä kirjassa.

18 Molleindustria 2009.

19 Molleindustria 2014.

miten se pitäisi ymmärtää, vaan vaatii pelaajaa pohtimaan, mitä se tarkoittaa.

Kun *Every Day the Same Dream* on eksistentiaalinen pohdiskelu työstä ja elämästä, *To Build a Better Mousetrap* on suoraviivaisempi simulaatio kapitalismin kierteestä. Pelin alku on kuvaava: hiirenpäinen hahmo pukee päälleen kissanaamion ennen kuin alkaa johtaa pelin liukuhihnoja. Pelin hiiret tekevät työtä vain ollessaan tyytyväisiä ruokaansa, mutta järjestelmän ei ole mahdollista ruokkia kaikkia. Työn ulkopuolelle jääneet hiiret hakkaavat kepeillä kantavia rakenteita, kunnes kaikki romahtaa; jollei hiiriä ensin siirrä töihin tai lukitse selliin. Sellissä on kuitenkin vain rajattu määrä tilaa ja järjestelmä toimii vain, jos se tuottaa koko ajan lisää. Peli antaa pelaajan kokeilla pyörittää kapitalismin rattaita parhaansa mukaan, vaikka se sitten tarkoittaisi vastarinnan taltuttamista vankilalla. Pelin viesti ei ole erityisen hienovarainen, mutta se herättää silti kysymyksiä kapitalismin edellyttämästä jatkuvasta kasvusta ja valtion väkivaltamonopolin roolista sen mahdollistajana.

Samaan tapaan kuin *That Dragon, Cancer*, tekstiseikkailu *Depression Quest*²⁰ kuvaa tekijänsä omaa elämää vaikeiden kokemusten kanssa. Nimensä mukaisesti peli on osittain omaelämäkerrallinen kuvaus kokemuksista masennuksen kanssa. Peli kuvaa masennuksen pelimekaanisena esteenä: se rajaa pois vaihtoehtoja ja pakottaa valitsemaan parempien vaihtoehtojen sijaan huonompia. Pelimekaniikka kuvaa, millaista masennuksen kanssa eläminen on. Pelaaja on tietoinen parempien vaihtoehtojen olemassaolosta, mutta ne eivät ole siinä mielessä vaihtoehtoja, että niitä voisi aidosti valita. *Depression Quest* ei ole sankaritarina, jossa masennus päihitettäisiin pelaajan urotekojen ansiosta, vaan se vaatii jatkuvaa työstämistä, terapiaa ja lää-

20 Quinn 2013.

kitystä. Toisin kuin *That Dragon, Cancerin* syövän tapauksessa, *Depression Questin* masennuksesta voi kuitenkin selvitä.

Suuri osa digitaalisista peleistä on käsitellyt perinteisiä sankaritarinoita: ihmiskunnan ja maailman kohtalo on vaakalaudalla, jollei komentaja Shepard tieteisfiktioroolipeli *Mass Effectissä*²¹ tai Lohikäärmesyntyinen fantasiaroolipeli *Skyrimissä*²² pelasta sitä. Pelien nykyinen skaala on kuitenkin laajentunut noista teemoista ja pelit voivat käsitellä myös vaikeampia teemoja, kuten lapsen kuolemaa. Suomessa esimerkiksi tieteisfiktioroolipeli *Sotakarjut*²³ on saanut alkunsa samanlaisista lähtökohdista, pelin kehittäjän käsitellessä lapsensa kuolemaan liittyviä tunteita pelin kautta.²⁴

PELIEN VÄLITTÄMÄT KOKEMUKSET

Koska pelit voivat hyödyntää pelimekaniikkoja ja vuorovaikutusta, ne ovat poikkeuksellisen hyviä välittämään kokemuksia, jotka liittyvät epäonnistumiseen ja osallisuuteen.²⁵ Pelit voivat tarjota pelaajalle mahdollisuuden yrittää saavuttaa jonkin tavoitteen, joka yritysten jälkeen paljastuu mahdottomaksi saavuttaa. Tämä epäonnistumisen retoriikka²⁶ on keino esittää, että jokin tavoite on mahdoton saavuttaa jollain tietyllä keinolla tai tietynlaisissa olosuhteissa.

*September 12th*²⁷ käyttää epäonnistumisen retoriikkaa kuvattaessaan taistelua terrorismia vastaan. Pelaaja ampuu ohjuksia kaupunkiin täynnä siviilejä yrittäen osua siviilien joukossa kulkeviin terroristeihin. Ohjuksia on kuitenkin vaikea tähdätä, ja jokainen kuollut siviili saa muut siviilit ympärillä muuttumaan

21 BioWare 2007; 2010; 2012.

22 Bethesda Game Studios 2011.

23 Fredman 2017.

24 Hallamaa 2017.

25 Juul 2013.

26 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *rhetoric of failure*; Bogost 2007, 85.

27 Newsgaming.com 2003.

terroristeiksi. Peli väittää, että terrorismia ei voi ratkaista ohjuksilla, sillä ne tuottavat vain lisää terrorismia.

Epäonnistumisen retoriikka toimii samaan tapaan *To Build a Better Mousetrapissa*. Pelaaja voi yrittää yhtä aikaa kasvattaa voittoja, kehittää tuotteita ja pitää työläiset tyytyväisinä, mutta se onnistuu vain heittämällä osa työläisistä telkien taakse. Ainoa tapa pitää koneisto käynnissä on vangita sen ulkopuolelle jääneet. Epäonnistumisen retoriikka antaa pelaajan yrittää jotain itse ja osoittaa, että se on mahdoton saavuttaa – ainakin niillä oletuksilla, jotka peli tekee.

Pelit käyttävät myös osallistamista samaan tapaan kuin epäonnistumista. Sen sijaan, että pelaajaa estettäisiin onnistumasta tavoitteissaan, hänen annetaan onnistua, mutta sen jälkeen hänelle näytetään, millainen hinta tai seuraus onnistumisella on. Monet tarinalliset pelit kuvaavat pelaajan tekojen seurauksia, mutta osa korostaa myös siihen liittyvää vastuuta.

Esimerkiksi *Spec Ops: The Line*²⁸ alkaa monien pelien tapaan sotilaallisena sankaritarinana, kuvaten miten kapteeni Walkerin johtama yksikkö suorittaa tiedusteluoperaatiota hiekkamyrskyn keskellä kärsivään Dubaihin. Peli seuraa, miten siviilien hyvinvoinnista vastuuta tunteva Walker johtaa yksikkönsä pelastamaan Dubaita, mutta miten sarja väärinkäsityksiä ja huonoja ratkaisuja saa heidät lähinnä vahingoittamaan kaikkia kaupungissa loukussa olevia siviilejä. Pelin edetessä pelaajan rooli tapahtumissa alkaa korostua: Walker ampuu viattomia vain, jos pelaaja painaa liipaisimesta. Peli ei väitä, että sen sisältämä väkivalta olisi jotenkin todellista tai että digitaalisten pelien fiktiivinen väkivalta olisi moraalisesti väärin. Sen sijaan se pohtii väkivallan roolia viihteessämme ja tarkoittamattomien seurausten merkitystä.

28 Yager Development 2012.

Sekä seurausten että epäonnistumisen retoriikan käyttö perustuvat pelaajan osallistamiseen, mikä on vaikeampaa muissa medioissa. Lukija voi samastua kirjan päähenkilön tekemiin valintoihin, mutta hän ei silti ole itse tehnyt niitä. Pelkästään pelimuoto ei tietenkään riitä näiden keinojen onnistuneeseen käyttöön. *Spec Ops* on tarkkaan suunniteltu kokemus, jossa jokainen pelaajan teko ajaa Walkeria kohti kammottavia seurauksia. Kreikkalaisen tragedian päähenkilön tavoin hänen jokainen askeleensa kuljettaa häntä kohti tuhoa, mutta hän päätyy sinne vain pelaajan ohjauksessa. Kun Walker pelin lopussa joutuu kohtaamaan kaiken tekemänsä tuhon, pelaaja joutuu päättämään, voiko hän elää tekojensa seurausten kanssa vai riistääkö Walker oman henkensä.

Osallisuus on siitä ristiriitainen ilmaisun keino, että samalla se avaa mahdollisuuden olla eri mieltä ja pelata pelin tavoitteita vastaan. Pelaajan ei ole pakko hyväksyä pelin asettamia oletuksia, vaan hän voi pyrkiä löytämään muita keinoja ja aktiivisesti vastustaa pelin suunnittelijoiden asettamia tavoitteita, *vastaanpelata*²⁹. *September 12th* yrittää esittää pelaajilleen, että ohjukset eivät ratkaise terrorismia ja niiden käyttäminen synnyttää vain lisää terroristeja. Mitä jos pelaaja tulkitseekin tämän niin, että kaikki pelin pienet ihmishahmot ovatkin terroristeja valeasuissa ja pyrkii eliminoimaan heidät kaikki? Tai vain yksinkertaisesti haluaa murhata viattomia siviilejä? Pelit voivat hallita pelaajan tekoja vain tiettyyn rajaan asti, ennen kuin pelaajan valintojen rajoittaminen muuttaa pelaamisen passiiviseksi seuraamiseksi. Vastaanpelaaminen avaa mahdollisuuden eettisten valintojen tekemiseen, jolloin pelaaja voi myös valita tahallaan ”väärin” tai moraalittomasti.

Erityisen tärkeäksi vastaanpelaamisen miettiminen muodostuu, kun peliin osallistuu muitakin pelaajia.³⁰ Vaikka pelin

29 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *counterplay*; Apperley 2010, 6, 103.

30 Ks. myös Siitonen tässä kirjassa.

tekijät tekisivät parhaansa, voi olla vaikea pitää huolta, että pelikokemus on kaikille myönteinen ja miellyttävä, jos osa pelaajista pelaa parhaansa mukaan vastaan kaikkia pelin sääntöjä. Vastaanpelaamista ei pidä kuitenkaan ajatella vain kielteisenä ilmiönä, vaan se tarkoittaa myös vapautta kokeilla pelin rajoja ja löytää niiden sisältä voimaannuttavia elementtejä. Tämä voi olla tärkeää esimerkiksi silloin, kun pelaajat eivät muuten löydä peleistä heitä edustavia tai samastuttavia sisältöjä, mikä on ollut tyyppillistä esimerkiksi seksuaalivähemmistöille.³¹

MITÄ PELEILLÄ VOI ILMAISTA?

Periaatteessa peleillä voi ilmaista mitä vain ajatuksia tai sisältöjä. Pelit voivat käyttää monia ilmaisukeinoja, kuten ääntä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa, tekstiä tai näiden yhdistelmiä. Sen lisäksi pelit voivat hyödyntää vuorovaikutteisuutta ja osallistamista tavoilla, joka voisi olla vaikeaa muissa medioissa.

Pelinkesittämisen perinne tai siinä vallalla olevat kulttuurit³² ovat opettaneet pelien tekijät ilmaisemaan tiettyjä asioita hyvin, mutta toiset asiat ovat jääneet vähemmälle harjoittelulle. Pelaajat ovat tottuneet odottamaan peleiltä tiettyjä asioita, joten niiden asioiden käsittely peleissä on kehittäjille turvallisempaa kuin vanhoista kaavoista poikkeaminen. Maailman pelastaminen on useimmille pelaajille tutumpaa kuin kuoleman käsittely, vaikka heidän arkisessa kokemuksessaan jälkimmäinen on epäilemättä useammin läsnä. On peliyritykselle pienempi riski käsitellä aiheita, jotka ovat jo kaikille tuttuja, kuin yrittää tuoda pelien pariin tuntemattomampia teemoja. Tämän takia pelintekijät ovat oppineet ilmaisemaan hyvin esimerkiksi väkivaltaan, sankaruuteen ja toimintaan liittyviä asioita; ne toistuvat useissa peleissä ja niiden käsittelyyn keskittyneitä ilmaisun keinoja on

³¹ Welch 2018.

³² Ks. Sotamaa tässä kirjassa

harjoiteltu useita kertoja. Ase on todennäköisesti pelien yleisin työkalu.

Vähemmälle ovat jääneet esimerkiksi tunteiden ja ihmissuh- teiden käsittely. Kuten aiemmin mainitut esimerkit osoittavat, eivät ne puutu kokonaan peleistä, mutta niiden käsittelyyn liit- tyvät ilmaisukeinot ovat vähemmän harjoiteltuja kuin toiminta- aan liittyvät. Ehkä sen takia peleihin eksyy sellaisia asioita, ku- ten sotapeli *Call of Duty: Advanced Warfaren*³³ ”paina X osoit- taaksesi kunnioitusta” -kohtaus, jossa kunnioitus osoitetaan painamalla nappia kaatuneen sotilastoverin hauta-arkulla. *That Dragon, Canceriin* verrattuna tämä tapa käsitellä kuolemaa vai- kuttaa suorastaan parodiselta.

Tunteiden puutteelliseen käsittelyyn vaikuttaa varmasti osaltaan syvälle juurtunut ajatus peleistä maskuliinisena viih- teenä, vaikka nykyään pelaajia löytyykin kaikista sukupuolis- ta.³⁴ Ihmissuhteiden käsittely ei ole jäänyt täysin pelien aiheiden ulkopuolelle. Esimerkiksi *The Sims*³⁵ kuvastaa ihmisten välisiä suhteita ja ihmisten arkea yksityiskohtaisesti, kaikkea työstä rakkauteen ja lemmikeistä siivoamiseen. Ehkä siksi *Sims*-pelit ovatkin olleet suomalaisten suosikkipelejä niin pitkään kuin heidän pelimieltymyksistään on kerätty tietoa.³⁶

PELIEN MERKITYS MUUTTUU

Mitä pelit merkitsevät? Vastaus kysymykseen on aina ollut yhtä monimutkainen kuin pelien kirjava kulttuurihistoria. Kysymyk- seen ei ole pysyvää vastausta, koska ei ole mitään pysyvää kate- gorialla ”pelit”. Niin kuin muutkin kulttuuriset ilmiöt, pelit muut-

33 Sledgehammer games 2014.

34 Pelikulttuurien sukupuolittuneisuudesta ks. Friman tässä kirjassa.

35 Maxis 2000.

36 Ks. suomalaiset *Pelaajabarometri*-tutkimukset: Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Mäyrä ym. 2016; Kinnunen ym. 2018; Kinnunen ym. 2020.



Kuva 3. *Stanley Parable* on peli peleistä ja kyseenalaistaa monia pelien konventioita. Kuvakaappaus pelistä.

tuvat ajan kuluessa. Pelien merkitys muuttuu, kun kulttuuri pelien ympärillä muuttuu tai pelit itse muuttuvat. Pelit saavat uudenlaisia rooleja, niitä pelataan uudenlaisissa konteksteissa ja ne käsittelevät uusia teemoja. Ei kuitenkaan ole itsestään selvää, että tulevaisuuden pelien sisällöt ovat monipuolisempia tai rikkaampia kuin nykyään. Se riippuu pelikulttuurin kehityksestä ja pelinkehittäjistä.

Peleillä voi myös osallistua keskusteluun siitä, mitä pelit merkitsevät. Uudet pelityypit ovat samalla kommentteja aiempiin pelimuotoihin: ne ottavat osan aiempien pelien ominaisuuksista, teemoista ja sisällöistä, mutta hylkäävät osan niistä. Mielenkiintoisimmat uudet kokeilut jäävät pysyviksi osiksi pelien ilmaisukeinoja ja muodostavat uusia genrejä. Samalla ne voivat kyseenalaistaa itsestään selvinä pidettyjä asioita, kuten nollan pelaajan pelit, jotka eivät sisällä vuorovaikutusta pelaajan kanssa.³⁷

37 Björk & Juul 2012.

Jotkut pelit, kuten *Stanley Parable*³⁸, myös tietoisesti kommentoivat pelejä. *Stanley Parable* kyseenalaistaa monia peleille ominaisina pidettyjä piirteitä, leikittelemällä esimerkiksi pelaajalle tarjotun vapauden kanssa. Pelaajan toimia seuraa kaikkittietävä kertoja, joka kuitenkin menee helposti hämilleen tai suutuu, jos pelaaja ei tee niin kuin kertojaääni kuvailee. Peli sisältää muutenkin pelikonventioita haastavia asioita, kuten lopetuksen, jonka saadakseen pelaajan pitää painaa toistuvasti samaa nappia neljän tunnin ajan. Palkinnoksi tästä suorituksesta pelaaja pääsee kohtamaan ”taiteen jumalaisen olemuksen”, joten ehkä se on lopulta sen arvoista.

Ei ole mitään ennalta määrättyä suuntaa, johon pelit kehittyvät, tai teemoja, joita niiden täytyy käsitellä. Ominaisuuksiensa ansiosta pelit ovat hyviä käsittelemään toimintaan tai vuorovaiikutukseen liittyviä teemoja, mutta ehkä tulevaisuudessa ne löytävät keinoja kuvata entistä laajempaa joukkoa asioita. Varmaa on vain, että pelien merkitys muuttuu ajan kuluessa ja ympäröivän maailman muuttuessa.

38 Galactic Cafe 2013.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

LÄHTEET

TUTKIMUSKIRJALLISUUS JA TEKSTILÄHTEET

- Aaltio, Marja (2018) Näille nukeille et ole koskaan liian vanha. *Satakunnan Kansan* 12.10.2018, 8–9.
- AAP Committee on Communications and Media (2016) Virtual violence. *Pediatrics* 138:2, 1–4.
- Aarseth, Espen (2001) Editorial: Computer game studies, year one. *Game studies* 1:1.
- Aarseth, Espen (2007) I fought the law: Transgressive play and the implied player. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2007: Situated play*. Tokio: DiGRA Japan, 130–133.
- Aarseth, Espen & Bean, Anthony M. & Boonen, Huub & Colder Carras, Michelle & Coulson, Mark & Das, Dimitri & Deleuze, Jory & Dunkels, Elza & Edman, Johan & Ferguson, Christopher J. & Haagsma, Maria C. & Helmersson Bergmark, Karin & Hussain, Zaheer & Jansz, Jeroen & Kardefelt-Winther, Daniel & Kutner, Lawrence & Markey, Patrick & Nielsen, Rune Kristian Lundedal & Prause, Nicole & Przybylski, Andrew & Quandt, Thorsten & Schimmenti, Adriano & Starcevic, Vladan & Stutman, Gabrielle & Van Looy, Jan & Van Rooij, Antonius J. (2017) Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of behavioral addictions* 6:3, 267–270.
- Adachi, Paul J. C. & Willoughby, Teena (2011) The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of violence* 1:4, 259–274.
- Aho, Kaisa-Riitta (2020) Itsensämittaamisteknologia osana ryhmäliikunnan ohjaamista sisäpyöräilytunneilla. *Kulttuurintutkimus* 37:3–4, 3–17.
- Ahonen, Jukka (2019) *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Aikkila, Eliisa (2022) Sykkeet talteen. *Helsingin Sanomat* 27.7.2021. <https://dynamic.hs.fi/a/2021/sykkeettalteen> (haettu 10.2.2022).
- Alha, Kati (2020) *The rise of free-to-play: How the revenue model changed games and playing*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Alha, Kati & Kinnunen, Jani & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne (2018) Free-to-play games: Paying players' perspective. Teoksessa *Proceedings of the 22nd international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 49–58.
- Alha, Kati & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne (2017) Miksi suomalaiset hullaantuivat Pokémon GO:sta? Pelaajat vastaavat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 67–71.
- Ali-Yrkkö, Jyrki & Hermans, Raine (2004) Nokia: A giant in the Finnish innovation system. Teoksessa Gerd Schienstock (toim.) *Embracing the knowledge economy: The dynamic transformation of the Finnish innovation system*. Cheltenham: Edward Elgar, 106–127.

- Alin, Ella (2018) *Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke.
- Almqvist, Birgitta (1992) *Leka för livet*. Teoksessa Hans Medelius & Victoria Airey Skans (toim.) *Fataburen: Nordiska museets och Skansens årsbok*. Tukholma: Nordiska museet.
- Anderson, Benedict (2007) *Kuvitellut yhteisöt: Nationalismin alkuperän ja leviämisen tarkastelua*. Suom. Joel Kurtti (alkup. 1983). Tampere: Vastapaino.
- Anderson, James A. (2008) The production of media violence and aggression research: A cultural analysis. *American behavioral scientist* 51:8, 1260–1279.
- Anthropy, Anna (2012b) *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normal, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- APA Task Force on Violent Media (2015) Resolution on violent video games. <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games.aspx> (haettu 28.4.2019).
- Apperley, Tom (2010) *Gaming rhythms: Play and counterplay from the situated to the global*. Theory on Demand 6. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Apter, Michael J. (1991) A structural-phenomenology of play. Teoksessa J. H. Kerr & Michael J. Apter (toim.) *Adult play: A reversal theory approach*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 13–29.
- Aristoteles (1991) *Politiikka*. Alkup. 340–330-luku eaa. Helsinki: Gaudeamus.
- Arjoranta, Jonne & Kontturi, Katja & Varis, Essi & Välsälö, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva* 33:3-4, 92–111.
- Arjoranta, Jonne & Siitonen, Marko (2018) Why do players misuse emotes in Hearthstone? Negotiating the use of communicative affordances in an online multiplayer game. *Game studies* 18:2.
- Arpajaislaki 1047/2001. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047> (haettu 22.2.2021).
- Ashton, John C. (2010) Linnaeus's game of Tablut and its relationship to the ancient Viking game Hnefatafl. *The heroic age: A journal of early medieval northwestern Europe* 13/2010.
- Atkinson, Michael (2011) Fell running and voluptuous panic: On Caillois and post-sport physical culture. *American journal of play* 4:1, 100–120.
- Aulio, Olli (1985) *Suuri leikkikirja*. Jyväskylä: Gummerus.
- Aurava, Riikka (2018) Peli ja leikki kansallisessa opetus suunnitelmassa. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 78–92.
- Avedon, Elliott M. & Sutton-Smith, Brian (1979) *The study of games*. Huntington: R. E. Krieger Pub.
- Ball, David J. & Boehmer-Christiansen, Sonja (2007) Societal concerns and risk decisions. *Journal of hazardous materials* 144:1-2, 556–563.
- Banks, Iain M. (1994) *Pelaaja*. Suom. Ville Keynäs, alkup. 1988. Helsinki: Loki-kirjat.
- Banks, Miranda & Connor, Bridget & Mayer, Vicki (2015) Preface. Teoksessa Miranda Banks, Bridget Connor & Vicki Mayer (toim.) *Production studies, the sequel! Cultural studies of global media industries*. Lontoo: Taylor & Francis, ix–xv.
- Barnett, Lynn & Owens, Megan (2015) Does play have to be playful? Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David, Kushner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 453–459.

- Batchelor, James (2018) Global games market value rising to \$134.9bn in 2018. *Gameindustry.biz* 18.12.2018. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018> (haettu 10.12.2019).
- Bateson, Patrick & Martin, Paul (2013) *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bauman, Zygmunt (2002) *Notkea moderni*. Suom. Jyrki Vainonen, alkup. 2000. Tampere: Vastapaino.
- Beauvoir, Simone de (1999) *Toinen sukupuoli*. Suom. Annikki Suni, alkup. 1949. Helsinki: Tammi.
- Beck, Ulrich (1992) *Risk society: Towards a new modernity*. Lontoo: Sage Publications.
- Bégué, Laurent & Sarda, Elisa & Gentile, Douglas A. & Bry, Clementine & Roché, Sebastian (2017) Video game exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in psychology* 8:466, 1–7.
- Bennett, James & Strange, Niki & Kerr, Paul, & Medrado, Andrea (2012) *Multiplatforming public service broadcasting: The economic and cultural role of UK digital and TV independents*. Lontoo: Royal Holloway, University of Sussex, London Metropolitan University.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (1994) *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma*. Suom. Vesa Raiskila, alkup. 1966. Helsinki: Gaudeamus.
- Bergroth, Harley (2020) *Paradoxes of therapeutic self-tracking assemblages in everyday life*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.
- Billieux, Joël & King, Daniel L. & Higuchi, Susumu & Achab, Sophia & Bowden-Jones, Henrietta & Hao, Wei & Long, Jiang & Lee, Hae Kook & Potenza, Marc N. & Saunders, John B. & Poznyak, Vladimir (2017) Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder. Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal (Aarseth et al.). *Journal of behavioral addictions* 6:3, 285–289.
- Björk, Staffan (2008) Games, gamers, and gaming: Understanding game research. Teoksessa *Proceedings of the 12th Mindtrek conference*. New York: ACM, 64–68.
- Björk, Staffan & Juul, Jesper (2012) Zero-player games. Or: What we talk about when we talk about players. Esitelmä Philosophy of computer games -konferenssissa 29.–31.1.2012, Madrid, Espanja.
- Blinka, Lukas & Mikuška, Jakub (2014) The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial research on cyberspace* 8:2.
- Blumer, Herbert (1969) *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Berkeley, Kalifornia: University of Kalifornia.
- Bläuer, Auli & Hukantaival, Sonja & Saarinen, Riikka & Hirvilammi, Maarit & Ratilainen, Tanja (2021) Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiäikäisestä Turusta. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välsälö (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2021*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 74–83.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, Ian (2009) *Videogames are a mess*. Keynote-esitelmä DiGRA 2009 Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory -konferenssissa 1.–4.9.2009, Lontoo, Iso-Britannia.
- Bogost, Ian (2015) Why gamification is bullshit. Teoksessa Steffen P. Walz & Sebastian Deterding (toim.) *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 65–79.

- Boltanski, Luc & Chiapello, Eve (2005) *The new spirit of capitalism*. New York: Verso.
- Boluk, Stephanie & LeMieux, Patrick (2017) *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Booth, Paul (2015) *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York: Bloomsbury Academic.
- Bormann, Ernest (1972) Fantasy and rhetorical vision: The rhetorical criticism of social reality. *Quarterly journal of speech* 58:4, 396–407.
- Bouca, Maura (2012) Mobile communication, gamification and ludification. *Teoksessa Proceedings of the 16th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 295–301.
- Boulos, Maged N. Kamel & Yang, Stephen P. (2013) Exergames for health and fitness: The roles of GPS and geosocial apps. *International journal of health geographics* 12:18, 1–7.
- Bourdieu, Pierre (2010) *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Lontoo: Routledge.
- Braithwaite, Andrea (2014) 'Seriously, get out': Feminists on the forums and the War (craft) on women. *New media & society* 16:5, 703–718.
- Brathwaite, Brenda & Sharp, John (2010) The mechanic is the message: A post mortem in progress. Teoksessa Karen Schrier & David Gibson (toim.) *Ethics and game design: Teaching values through play*. Hershey: Information Science Reference, 311–329.
- Breuer, Johannes & Kowert, Rachel & Festl, Ruth & Quandt, Thorsten (2015) Sexist games=sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, behaviour, and social networking* 18:4, 197–202.
- Bromberg, Heather (1996) Are MUDs communities? Identity, belonging, and consciousness in virtual worlds. Teoksessa Rob Shields (toim.) *Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies*. Lontoo: Sage, 143–152.
- Brown, Stuart (2009) *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery.
- Bryce, Jo & Rutter, Jason (2002) Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Computer games and digital cultures: Conference proceedings*. Tampere: Tampere University Press, 243–255.
- Bureau, Michelle & Hirsch, Edouard & Vigevano, Federico (2004) Epilepsy and videogames. *Epilepsia* 45:s1, 24–26.
- Burghardt, Gordon (2005) *The genesis of animal play: Testing the limits*. Cambridge: The MIT Press.
- Bushman, Brad J. & Anderson, Craig A. (2001) Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American psychologist* 56:6/7, 477–489.
- Bushman, Brad J. & Gollwitzer, Mario & Cruz, Carlos (2015) There is broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and pediatricians and parents agree. *Psychology of popular media culture* 4:3, 200–214.
- Busse, Kristina & Gray, Jonathan (2011) Fan cultures and fan communities. Teoksessa Virginia Nightingale (toim.) *The handbook of media audiences*. Malden: Wiley-Blackwell, 425–443.
- Butt, Mahli-Ann & Apperley, Thomas (2018) "Shut up and play": Vivian James and the presence of women in gaming cultures. Teoksessa Josh Harle, Angie Abdila

- & Andrew Newman (toim.) *Decolonising the digital: Technology as cultural practice*. Sydney: Tactical Space Lab, 39–47.
- Caillois, Roger (1958/2001) *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Caillois, Roger (2012) Pelin määritelmä. *Niin & näin* 2:12, 72–75.
- Campbell, Colin (2019) How Fortnite's success led to months of intense crunch at Epic Games. *Polygon* 23.4.2019. <https://www.polygon.com/2019/4/23/18507750/fortnite-work-crunch-epic-games> (haettu 4.6.2021).
- Carlsson, Bo & Svensson, Martin (2015) Masterchef and the "sportification" of popular culture...and society. Kirjoitus Idrottsforum.org-sivustolla 30.9.2015. <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2015/09/carlsson-svensson150930.pdf> (haettu 23.4.2019).
- Cassell, Justine & Jenkins, Henry (1998) Chess for girls? Feminism and computer games. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge: The MIT Press, 2–45.
- Cassidy, Rebecca (2013) Partial convergence: Social gaming and real-money gambling. Teoksessa Rebecca Cassidy, Andrea Pisac & Claire Loussouarn (toim.) *Qualitative research in gambling: Exploring the production and consumption of risk*. New York: Routledge, 74–91.
- Chen, Mark (2012) *Leet noobs: The life and death of an expert player group in World of Warcraft*. New York: Peter Lang.
- Cheng, Lili & Farnham, Shelly & Stone, Linda (2002) Lessons learned: Building and deploying shared virtual environments. Teoksessa Ralph Schroeder (toim.) *The social life of avatars*. Lontoo: Springer, 90–111.
- Chess, Shira (2017) *Ready player two: Women gamers and designed identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Chess, Shira & Shaw, Adrienne (2015) A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of broadcasting and electronic media* 59:1, 208–220.
- Clarke M. J. (2013) *Transmedia television: New trends in network serial production*. New York: Bloomsbury
- Cohen, Stanley (1972) *Folk devils and moral panics: The creation of mods and rockers*. Lontoo: MacGibbon & Kee.
- Collins, Suzanne (2008–2010) *Nälkäpeli*. Suom. Helene Bützow. Kirjasarja. Helsinki: WSOY.
- Consalvo, Mia (2007) *Cheating: Gaining advantage in video games*. Cambridge: The MIT Press.
- Consalvo, Mia (2009) There is no magic circle. *Games and culture* 4:4, 408–417.
- Consalvo, Mia & Paul, Christopher A. (2019) *Real games: What's legitimate and what's not in contemporary videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Cooper, Joel & Mackie, Diane (1986) Video games and aggression in children. *Journal of applied social psychology* 16:8, 726–744.
- Copier, Marinka (2003) The other game researcher: Participating in and watching the construction of boundaries in game studies. *Proceedings of DiGRA 2003*. Utrecht: DiGRA & Utrecht University.
- Corneliusson, Hilde & Rettberg, Jill Walker (toim.) (2008) *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Cambridge: The MIT Press.
- Cotler, Jami & Fryling, Meg & Rivituso, Jack (2017) Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions. *Journal of information systems applied research* 10:1, 4–14.

- Crawford, Garry (2006) The cult of champ man: The culture and pleasures of championship manager/football manager gamers. *Information, communication & society* 9:4, 496–514.
- Crawford, Garry & Rutter, Jason (2006) Digital games and cultural studies. Teoksessa Jason Rutter & Jo Bryce (toim.) *Understanding digital games*. Lontoo: Sage, 148–165.
- Crenshaw, Kimberle (1989) Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago legal forum* 1/1989, 139–167.
- Crist, Walter, & Vaturi, Anne (2014.) Board games in antiquity. Teoksessa Helainen Selin (toim.) *Encyclopaedia of the history of science, technology, and medicine in non-Western cultures*. Dordrecht: Springer.
- Crookall, David, & Arai, Kiyoshi (toim.) (1995) *Simulations and gaming across disciplines and cultures: ISAGA at a watershed*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Crowther, Nigel B. (2007) The ancient Olympic games through the centuries. Teoksessa Stephen R. Wenn & Gerald P. Schaus (toim.) *Onward to the Olympics: Historical perspectives on the Olympic games*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Csikszentmihályi, Mihály (1990) *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Culin, Stewart (1992a) *Games of the North American Indians, vol. 1: Games of chance*. Alkup. 1907. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Culin, Stewart (1992b) *Games of the North American Indians, vol. 2: Games of skill*. Alkup. 1907. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Daneshmend, Tawfique K. & Campbell, Michael J. (1982) Dark Warrior epilepsy. *British Medical Journal* 284: 6331, 1751–1752.
- D’Anastasio, Cecilia (2018) Inside the culture of sexism at Riot Games. *Kotaku* 7.8.2018. <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483> (haettu 4.6.2021).
- Davis, Charles H. (2013) Audience value and transmedia products. Teoksessa Tanja Storsul & Arne H. Krumsvik (toim.) *Media innovations: A multidisciplinary study of change*. Göteborg: Nordicom, 175–190.
- de Jong, Maaik (2015) *The paradox of playfulness: Redefining its ambiguity*. Tilburg: Tilburg University.
- De Mul, Jos (2005) The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games. Teoksessa J. Goldstein & J. Raessens (toim.) *Handbook of computer games studies*. Cambridge: The MIT Press, 251–266.
- DeCamp, Whitney (2021) Loot boxes and gambling: Similarities and dissimilarities in risk and protective factors. *Journal of Gambling Studies* 37:4, 189–201.
- Deci, Edward & Ryan, Richard (1985) *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deeming, Skot & Murphy, David (2017) Pirates, platforms and players: Theorising post-consumer fan histories through the Sega Dreamcast. Teoksessa Melanie Swalwell, Helen Stuckey & Angela Ndalians (toim.) *Fans and videogames: Histories, fandom, archives*. New York: Routledge, 75–92.
- Derevensky, Jeffrey L. & Griffiths, Mark D. (2019) Convergence between gambling and gaming: Does the gambling and gaming industry have a responsibility in protecting the consumer? *Gaming law review* 23:9, 633–639.
- Deterding, Sebastian (2017) The Pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research. *Games and culture* 12:6, 521–543.

- Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart (2011a) From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Teoksessa *Proceedings of the 15th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 9–15.
- Deterding, Sebastian & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart & Dixon, Dan (2011b) Gamification: Toward a definition. Teoksessa *CHI 2011 gamification workshop proceedings*. New York: ACM, 12–15.
- DNA:n koululaistutkimus 2018 (2018) *Lapset ja pelaaminen*. <https://www.sttinfo.fi/data/attachments/00809/614884fd-co40-4d13-ac16-211075dd264e.pdf> (haettu 22.2.2021).
- Dougherty, Dale & Conrad, Ariane (2016) *Free to make: How the maker movement is changing our schools, our jobs, and our minds*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Ducharme, Jamie (2018) Trump blames video games for school shootings: Here's what science says. *Time magazine* 12.3.2018. [Http://time.com/519182/trump-video-games-violence](http://time.com/519182/trump-video-games-violence) (haettu 30.10.2018).
- Duggan, Maeve (2015) *Gaming and gamers*. Washington: Pew Research Center.
- Dyer-Witheford, Nick & de Peuter, Greig (2009) *Games of empire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Duncan, Margaret Carlisle (1988) Play discourse and the rhetorical turn: A semiological analysis of Homo Ludens. *Play and culture* 1:1, 28–42.
- Eberle, Scott (2015) What's not play? Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David Kuschner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 489–501.
- Ebert, Roger (2005) Why did the chicken cross the genders? Kirjoitus blogissa 27.11.2005. <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders> (haettu 11.11.2019).
- Elmezeny, Ahmed & Wimmer, Jeffrey (2015) How gaming achieves popularity: The case of The Smash Brothers. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games - cultures - identities*. Lüneburg: DiGRA, 1–16.
- Eskola, Ilmari & Laine, Antti (2020) Suomen urheilu- ja hyvinvointiteknologia-ala urheilukulttuurin muutosten ilmentäjänä. *Kulttuurintutkimus* 37:3–4, 84–102.
- Evans, Elizabeth (2011) *Transmedia television: Audiences, new media and daily life*. New York: Routledge.
- Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi (1997) *Lottomiljonäärit: Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ferguson, Christopher J. (2008) The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of investigative psychology and offender profiling* 5:1–2, 25–37.
- Ferguson, Christopher J. & Colwell, John (2017) Understanding why scholars hold different views on the influences of video games on public health. *Journal of communication* 67:3, 305–327.
- Fizek, Sonia (2014) Why fun matters: In search of emergent playful experiences. Teoksessa Mathias Fuchs, Sonja Fizek, Paolo Ruffino & Niklas Schrape (toim.) *Rethinking gamification*. Lüneburg: Meson Press, 273–287.
- Fleming, Peter (2005) Workers' playtime? Boundaries and cynicism in a “culture of fun” program. *Journal of applied behavioral science* 41:3, 285–303.
- Francombe-Webb, Jessica (2016) Critically encountering exergames and young femininity. *Television & new media* 17:5, 449–464.
- Frappier, Paul (1976) *The playing phenomenon in adults*. Montreal: Université du Québec.

- Frasca, Gonzalo (1999) Ludologia kohtaa narratologian. *Parnasso* 3/1999, 365–371.
- Friman, Usva (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 23–38.
- Friman, Usva & Rantala, Maria & Turtiainen, Riikka (2017) Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina: Suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen. *Ennen ja nyt* 1/2017.
- Friman, Usva & Turtiainen, Riikka (2017) From gamification to funification of exercise: Case Zombie Run Pori 2015. Teoksessa *Proceedings of the 1st international GamiFIN conference*, 53–59.
- Friman, Usva & Turtiainen, Riikka (2019) Playing the CrossFit Open 2018. *Well played* 8:3, 33–62.
- Fron, Janine & Fullerton, Tracy & Morie, Jacquelyn Ford & Pearce, Celia (2007) The hegemony of play. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2007: Situated play*. Tokio: DiGRA Japan, 309–318.
- Fung, Anthony (toim.) (2017) *Global game industries and cultural policy*. Lontoo: Palgrave Macmillan.
- Furedi, Frank (1997) *Culture of fear: Risk-taking and the morality of low expectations*. Lontoo: Cassell.
- Gabbiadini, Alessandro & Riva, Paolo (2018) The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive behavior* 44:2, 113–124.
- Gainsbury, Sally & Hing, Nerilee & Delfabbro, Paul & King, Daniel (2014a) A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International gambling studies* 14:2, 196–213.
- Gainsbury, Sally & King, Daniel & Russel Alex & Delfabbro, Paul (2016) Who pays to play freemium games? The profiles and motivations of players who make purchases within social casino games. *Journal of behavioral addictions* 5:2, 221–230.
- Gainsbury, Sally & Russell, Alex & Hing, Nerilee (2014b) An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities. *Computers in human behavior* 33/2014, 126–135.
- Gainsbury, Sally & Wood, Robert & Russel, Alex & Hing, Nerilee & Blaszczynski, Alex (2012) A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in human behavior* 28:4, 1388–1398.
- Gee, James Paul (2009) Deep learning properties of good digital games: How far can they go? Teoksessa Ute Ritterfeldt, Michael Cody & Peter Vorderer (toim.) *Serious games: Mechanisms and effects*. Lontoo: Routledge, 67–82.
- Geertz, Clifford (1972) Deep play: Notes on the Balinese cockfight. *Daedalus* 101:1, 1–37.
- Gekker, Alex (2021) Against game studies. *Media and communication* 9:1, 73–83.
- Gestalt (2002) N64 killed my son! *Eurogamer* 26.2.2002. https://www.eurogamer.net/articles/article_45549 (haettu 16.10.2018).
- Gibson, James (1986/2015) *The ecological approach to visual perception: Classic edition*. New York: Psychology Press.
- Giddens, Anthony (1999) Risk and responsibility. *Modern law review* 62:1, 1–10.
- Gilmore, James N. (2016) Everywear: The quantified self and wearable fitness technologies. *New media & society* 18:11, 2524–2539.

- Glassner, Barry (1999) *The culture of fear: Why Americans are afraid of the wrong things*. New York: Basic Books.
- Goggin, Joyce (2011) Playbour, farming and leisure. *Ephemera: Theory and politics in organizations* 11:4, 357–368.
- Gorges, Florent (2008) *L'Histoire de Nintendo 1889–1980: Des cartes à jouer aux Game & Watch*. Châtillon: Pix'n Love.
- Gray, Jonathan (2010) *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.
- Gray, Kishonna L. (2020) *Intersectional tech: Black users in digital gaming*. Baton Rouge: LSU Press.
- Gregg, Melissa (2011) *Work's intimacy*. Cambridge: Polity.
- Griffiths, Mark D. (2016) Gaming addiction and internet gaming disorder. Teoksessa Rachel Kowert & Thorsten Quandt (toim.) *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, 74–93.
- Gronow, Jukka & Töttö, Pertti (1996) Max Weber – Kapitalismi, byrokrazia ja länsimainen rationaalisuus. Teoksessa Jukka Gronow, Arto Noro & Pertti Töttö (toim.): *Sosiologian klassikat*. Helsinki: Gaudeamus, 262–329.
- Groos, Karl (1898) *The play of animals*. New York: Appleton.
- Grossman, Dave & DeGaetano, Gloria (1999) *Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie and video game violence*. New York: Crown Publishers.
- Guttman, Allen (1978) *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Guttman, Allen (2007) Rules of the game. Teoksessa Allan Tomlinson (toim.) *The sport studies reader*. Lontoo: Routledge, 24–29.
- Haagsma, Maria C. (2012) *Understanding problematic game behavior: Prevalence and the role of social cognitive determinants*. Enschede: University of Twente.
- Hakokorpi-Jumppanen, Maria (1981) Kansanleikkien sukupuolirooleista. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 78–81.
- Hallamaa, Laura (2017) 'Sinulle on kerrottu näin, mutta tilanne on tämä, mitä meinaat tehdä?' – Lapsen kuolema sai Miska Fredmanin kirjoittamaan roolipelin, jossa omat luulot joutuvat koetukselle. *Helsingin Sanomat* 28.7.2017. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-200005306495.html> (haettu 24.4.2019).
- Hamari, Juho (2015) Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment. *International journal of information management* 35:3, 299–308.
- Hamari, Juho & Alha, Kati & Järvelä, Simo & Kivikangas, J. Matias & Koivisto, Jonna & Paavilainen, Janne (2017) Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in human behavior* 68/2017, 538–546.
- Hamari, Juho & Keronen, Lauri & Alha, Kati (2015) Why do people play games? A review of studies on adoption and use. Teoksessa *Proceedings of the 48th Hawaii international conference on system sciences*. Kauai: IEEE computer society press, 3559–3568.
- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2015) "Working out for likes": An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in human behavior* 50/2015, 333–347.
- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014) Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Teoksessa *Proceedings*

- of the IEEE 47th Hawaii international conference on system science. Kauai: IEEE computer society press, 3025–3044.
- Hamari, Juho & Malik, Aqdas & Koski, Johannes & Johri, Aditya (2019) Uses and gratifications of Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International journal of human-computer interaction* 35:9, 804–819.
- Hargreaves, John (1986) *Sport, power and culture: A social and historical analysis of popular sports in Britain*. Cambridge: Polity Press in association with Basil Blackwell.
- Harper, Todd & Adams, Meghan Blythe & Taylor, Nicholas (2018) *Queerness in play*. Cham: Palgrave Macmillan US.
- Harrer, Sabine (2018) Casual empire: Video games as neocolonial praxis. *Open library of humanities* 4:1, 1–28.
- Harrer, Sabine (2019) Plantations of play: Colonial botany in videogames. Puhe A.Maze 2019 -festivaalilla, teksti verkossa osoitteessa <https://enibolas.com/2019/05/27/plantations-of-play-colonial-botany-in-videogames> (haettu 13.1.2021).
- Hart, Emily J. (1990) Nintendo epilepsy. *The New England journal of medicine* 322:20, 1473.
- Hartikainen, Nico (2016) HIFK laajentaa ensimmäisenä urheiluseurana Suomessa e-urheiluun. *Yle Urheilu* 5.11.2016. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/11/05/hifk-laajentaa-ensimmaisena-urheiluseurana-suomessa-e-urheiluun> (haettu 23.4.2019).
- Harvey, Colin B. 2015. *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Pelikasvatus.fi.
- Haveri, Minna (2010) *Nykykansantaide*. Väitöskirja. Espoo: Aalto-yliopisto.
- Heere, Bob (2018) Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review* 21:1, 21–24.
- Heljakka, Katriina (2012a) Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds. *Journal of gaming & virtual worlds* 4:2, 153–170.
- Heljakka, Katriina (2012b) Peter Pan ja lelulaatikon lumo. Teoksessa Riikka Turtiainen & Sari Östman (toim.) *Rappio: Esseitä "turhan" tutkimisesta*. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut 34. Pori: Turun yliopisto, 59–70.
- Heljakka, Katriina (2013) *Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From wow to flow to glow*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto University.
- Heljakka, Katriina (2015a) From toys to television and back: My Little Pony appropriated in adult toy play. *The journal of popular television* 3:1, 99–109.
- Heljakka, Katriina (2015b) Lelut taiteessa, taide leluissa: Leikkivälineen taiteellinen asema leikkilisen käänteen aikakaudella. [Http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taideessa_Heljakka.pdf](http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taideessa_Heljakka.pdf) (haettu 4.4.2019).
- Heljakka, Katriina (2015c) Toys as tools for skill-building and creativity in adult life. *Seminar.net: The journal of media, technology and lifelong learning* 11:2, 134–148.
- Heljakka, Katriina (2016a) All dolled up, then photoplayed. *Catwalk: The journal of fashion, beauty and style* 5:2, 43–62.
- Heljakka, Katriina (2016b) Fifty shades of toys: Notions of play and things for play in the Fifty Shades of Grey canon. *Intensities: The journal of cult media* 8/2016, 59–73.

- Heljakka, Katriina (2017) Pokémon Go(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariipalstalla. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–74.
- Heljakka, Katriina (2018) Re-playing legends' worlds: Toying with Star Wars' expanded universe in adult play. *Kinephanos* 8:1, 98–119.
- Heljakka, Katriina (2020) Pandemic Toy Play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. *WiderScreen* 11.5.2020.
- Heljakka, Katriina & Ihamäki, Piritä (2018) Verkottunut esineleikki osana esiopetusta. *Lähikuva* 31:2, 29–49.
- Hellström, Charlotta & Nilsson, Kent W. & Leppert, Jerzy & Åslund, Cecilia (2015) Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala journal of medical sciences* 120:4, 263–275.
- Henricks, Thomas (2017) Foreword. Teoksessa Brian Sutton-Smith (2017) *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. New York: The Strong. 7–16.
- Herz, Jessie Cameron (1997) *Joystick nation*. Lontoo: Abacus.
- Heywood, Leslie (2015) The CrossFit sensorium: Visuality, affect and immersive sport. *Paragraph* 38:1, 20–36.
- Hirn, Yrjö (1918) *Leikkiä ja taidetta: Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista*. Suom. J. V. Lehtonen, alkup. 1916. Porvoo: WSOY.
- Homeros (1919) *Ilias* (Tuás). WSOY.
- Honkela, Timo (toim.) (1999) *Pelit, tietokone ja ihminen – Games, computers and people*. Suomen Tekoälyseuran julkaisuja, No. 15. Espoo: Taideteollinen korkeakoulu.
- Hristova, Dayana & Dumit, Joe & Lieberoth, Andreas & Slunecko, Thomas (2019) Snapchat streaks: How adolescents metagame gamification in social media. *PsyArXiv*, preprint 14.11.2019.
- Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Huhtamo, Erkki (2012) What's Victoria got to do with it? Toward an archaeology of domestic video gaming. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Before the crash: Early video game history*. Detroit: Wayne State University Press, 30–52.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) (2002) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, Johan (1951) *Keskiajan syksy: Elämän- ja hengenmuotoja Ranskassa ja Alankomaissa 14. ja 15. vuosisadalla*. Alkup. 1919. Helsinki: WSOY.
- Huizinga, Johan (1984) *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa, alkup. 1938. Helsinki: WSOY.
- Huotari, Kai & Hamari, Juh (2012) Defining gamification: A service marketing perspective. Teoksessa *Proceedings of the 16th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 17–22.
- Hymas, Charles & Dodds, Laurence (2018) Addictive video games may change children's brains in the same way as drugs and alcohol, study reveals. *The Telegraph* 13.6.2018. <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/06/12/addictive-video-games-may-change-childrens-brains-way-drugs> (haettu 20.11.2018).
- IGDA (2018) Developer satisfaction survey 2017: Summary report. <https://www.igda.org/page/dss2017> (haettu 13.11.2019).

- Ihamäki, Piritä & Heljakka, Katriina (2017) The Sigrid-Secrets geocaching trail: Influencing well-being through a gamified art experience. *Teoksessa Proceedings of the 1st international GamiFIN conference*, 71–80.
- Ilmanen, Kalervo (2008) Urheiluhulluus historiallis-yhteiskunnallisesta näkökulmasta. *Tieteessä tapahtuu* 7/2008, 8–13.
- Iser, Wolfgang (1974) *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ivory, James D. & Markey, Patrick M. & Elson, Malte & Colwell, John & Ferguson, Christopher J. & Griffiths, Mark D. & Savage, Joanne & Williams, Kevin D. (2015) Manufacturing consensus in a diverse field of scholarly opinions: A comment on Bushman, Gollwitzer, and Cruz (2015). *Psychology of popular media culture* 4:3, 222–229.
- Iwabuchi, Koichi (2004) How 'Japanese' is Pokémon? Teoksessa Tobin, Joseph (toim.) *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press, 53–79.
- Izushi, Hiro & Aoyama, Yuko (2006) Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: A comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States, and the United Kingdom. *Environment and planning A*, 38:10, 1843–1861.
- Jenkins, Henry (2005) Games, the new lively art. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.) *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT Press, 174–192.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture: Where old and new media meet*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2011) Transmedia 202: Further reflections. Blogikirjoitus sivustolla *Confessions of an Aca-Fan*. [Http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) (haettu 11.11.2019).
- Jenkins, Henry (2013) "T is for transmedia..." Blogikirjoitus sivustolla *Confessions of an Aca-Fan*. [Http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html](http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html) (haettu 11.11.2019).
- Jiow, Hee Jhee & Lim, Sun Sun & Lin, Julian (2017) Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape. *Communication theory* 27:3, 309–328.
- Johnson, Derek (2014) Chicks with bricks: Building creativity across industrial design cultures and gendered construction play. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon*. New York: Routledge, 81–104.
- Jonasson Kalle & Thiborg, Jesper (2010) Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society: Cultures, commerce, media, politics* 13:2, 287–299.
- Jones, Steven (1999) Understanding community in the information age. Teoksessa Paul Mayer (toim.) *Computer media and communication: A reader*. Oxford: Oxford University Press, 219–240.
- Joseph, Daniel (2018) The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. *Games and culture* 13:7, 690–707.
- Jouhki, Jukka (2010) Postmodernin pelimiehen todellisuus. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 58–68.
- Juul, Jesper (2001) The repeatedly lost art of studying games: Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (Ed.): *The study of games*. *Game studies* 1:1.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.

- Juul, Jesper (2009) *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, Jesper (2013) *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge: The MIT Press.
- Järvinen, Aki (2006) Voiko peli tuoksua kulttuuriltaan? Japanilaiset videopelit globaaleilla pelimarkkinoilla. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.) *Vaurauden lapset: Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, 157–181.
- Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (1999) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli (2002) *Pena: Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio.
- Jørgensen, Anker Helms (2009) Context and driving forces in the development of the early computer game Nimbi. *IEEE annals of the history of computing* 31:3, 44–53.
- Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf & Sotamaa, Olli (2017) From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. *Convergence* 23:5, 457–476.
- Kahn, Adam & Shen, Cuihua & Lu, Li & Ratan, Rabindra & Coary, Sean & Hou, Jinghui & Meng, Jingbo & Osborn, Joseph & Williams, Dmitri (2015) The trojan player typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in human behavior* 49/2015, 354–361.
- Kallinen, Timo & Ruckenstein, Minna (2009) Johdanto: Raha ja sitä ohjaavat voimat. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.) *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 8–22.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2007) *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland*. Tampere: University of Tampere.
- Kallio-Tavin, Mira & Tavin, Kevin (2018) Representations of whiteness in Finnish visual culture. Teoksessa Amelia M. Kraehe & Rubén Gaztambide-Fernández & B. Stephen Carpenter II (toim.) *The Palgrave handbook of race and the arts in education*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Kangas, Sonja (2002) ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
- Kangas, Sonja & Sihvonen, Tanja (2004) Esipuhe: Pelitutkimus – Cut-Scene. *Lähikuva* 17:2–3, 3–13.
- Kansalliskirjasto (2019) *Nopista bitteihin: 200 vuotta suomalaista pelaamista*. Näyttelyopas.
- Kansspelautoriteit (2018) Study into loot boxes A treasure or a burden? https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/study_into_loot_boxes_-_a_treasure_or_a_burden_-_eng.pdf (haettu 7.2.2019).
- Kardefelt-Winther, Daniel (2014) Problematising excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in human behavior* 31:1, 118–122.
- Kardefelt-Winther, Daniel & Heeren, Alexandre & Schimmenti, Adriano & van Rooij, Antonius & Maurage, Pierre & Colder Carras, Michelle & Edman, Johan & Blaszczynski, Alex & Khazaal, Yasser & Billieux, Joël (2017) How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction* 112:10, 1709–1715.
- Karekallas, Matias & Raento, Pauliina, & Renkonen, Taina (2014) Diffusion and learning: Twenty years of sports betting culture in Finland. *UNLV gaming research & review journal*, 18:1, 25–50.

- Karhulahti, Veli-Matti & Koskimaa, Raine (2019) On the prevalence of addicted or problematic gaming in Finland. *Addictive behaviours reports* 10/2019, 100225.
- Kari, Tuomas (2017a) Digitaaliset liikuntapelit: Huvia ja terveyshyötyä. *Liikunta ja tiede* 54:2, 4–8.
- Kari, Tuomas (2017b) *Exergaming usage: Hedonic and utilitarian aspects*. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto.
- Kari, Tuomas (2017c) Pokémon Go: Kriittisten tapahtumien tilannekonteksti lisätyssä todellisuudessa. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 75–78.
- Kari, Tuomas & Arjoranta, Jonne & Salo, Markus (2017) Pokémon Go -pelaajien käyttäytymismuutokset. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 79–81.
- Kari, Tuomas & Piippo, Jenni & Frank, Lauri & Makkonen, Markus & Moilanen, Panu (2016) To gamify or not to gamify? Gamification in exercise applications and its role in impacting exercise motivation. Teoksessa *BLLED 2016: Proceedings of the 29th Bled eConference "Digital economy"*. Kranj: Moderna organizacija, 393–405.
- Karilas, Yrjö (1987) *Antero Vipunen*. Alkuperä. 1950. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Karkama, Pertti (1981) Tosileikkiä: Tosi ja leikki taiteessa. Teoksessa Pekka Laaksonen, (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 15–26.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2009) *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011) *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kemppainen, Jaakko (2016) Marginaalista valtavirraksi: Indie-pelien vuosikymmen. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–37.
- Kemppainen, Jaakko (2019) *Pelisuunnittelijan peruskirja*. Rajamäki: Aviador.
- Keogh, Brendan (2015) Videogames aren't special: Videogames aren't unique. Blogikirjoitus 30.4.2015. <https://brkeogh.com/2015/04/30/videogames-arent-special-videogames-arent-unique> (haettu 16.2.2021).
- Kerr, Aphra (2006) *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. Lontoo: Sage Publications.
- Kerr, Aphra (2017) *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge.
- Kerr, Aphra & Cawley, Anthony (2012) The spatialisation of the digital games industry: Lessons from Ireland. *International journal of cultural policy* 18:4, 398–418.
- Kerttula, Tero (2019) "What an eccentric performance": Storytelling in online let's plays. *Games and culture* 14:3, 236–255.
- Kerttula, Tero (2020) Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välsälö (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 36–49.

- Keskitalo, Tapio (2018) Elektroninen urheilu pyrkii olympialaisiin: Suomen elektronisen urheilun liitto siirtyy liikunnan järjestöavustusten piiriin. *Aamulehti* 25.5.2018. <https://www.aamulehti.fi/a/200903498> (haettu 23.4.2019).
- Ketamo, Harri & Kiili, Kristian (2010) Conceptual change takes time: Game based learning cannot be only supplementary amusement. *Journal of educational multimedia and hypermedia* 19:4, 399–419.
- Ketamo, Harri & Suominen, Marko (2010) Learning-by-teaching in educational game: Educational outcome, user experience and social networks. *Journal of interactive learning research* 21:2, 237–255.
- Kinder, Marsha (1991) *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet babies to Teenage mutant ninja turtles*. Berkeley & Los Angeles: University of Kalifornia Press.
- King, Daniel L. & Haagsma, Maria C. & Delfabbro, Paul H. & Gradisar, Michael & Griffiths, Mark D. (2013) Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review* 33:3, 331–342.
- Kinnunen, Jani (2010) Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 42–57.
- Kinnunen, Jani (2016) Reilusti addiktiivinen peli: Pelinkeittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka* 81:4, 407–417.
- Kinnunen, Jani (2020) Paidic money and ludic gambling currencies in novel slot machine games. Teoksessa *Proceedings of 2020 DiGRA international conference: Play everywhere*. Tampere: DiGRA.
- Kinnunen, Jani (2021) *Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, Jani & Alha, Kati & Paavilainen, Janne (2016) Creating play money for free-to-play and gambling games. Teoksessa *Proceedings of the 20th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 385–392.
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans (2012) Verkkorahapelaaminen ja online aineistot. Teoksessa Pauliina Raento (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 180–195.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Király, Orsolya & Griffiths, Mark D. & King, Daniel L. & Lee, Hae-Kook & Lee, Seung-Yup & Bányai, Fanni & Zsila, Ágnes & Takacs, Zsófia K. & Demetrovics, Zsolt (2018) Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of behavioral addictions* 7:3, 503–517.
- Kirkpatrick, Graeme (2013) *Computer games as social imaginary*. Cambridge: Polity.
- Kirkpatrick, Graeme (2015) *The formation of gaming culture: UK gaming magazines 1981–1995*. New York: Palgrave Macmillan.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2004) Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Teoksessa *Proceedings of the 2004 International conference on cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2011) When fans become players: LOTRO in a transmedial world perspective. Teoksessa Tanya Krzywinska, Esther

- MacCallum-Stewart & Justin Parsler (toim.) *Ringbearers: The Lord of the Rings Online as intertextual narrative*. Manchester: Manchester UP, 46–69.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2013) *A Game of Thrones: Transmedial worlds, fandom & social gaming*. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan-Noël Thon (toim.) *Storyworlds across media*. Nebraska: University of Nebraska Press, 295–314.
- Kline, Stephen & Dyer-Witheford, Nick, & de Peuter, Greig (2003) *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Koistinen, Aino-Kaisa & Ruotsalainen, Maria, & Välsälö, Tanja (2016) The World Hobbit Project in Finland: Audience responses and transmedial user practices. *Participations: Journal of audience and reception studies* 13:2, 356–379.
- Koivisto, Jonna (2017) *Gamification: A study on users, benefits and literature*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Koivunen, Anu (2001) Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus. Teoksessa Anu Koivunen, & Susanna Paasonen & Mari Pajala (toim.) *Populaarin lumo: Mediat ja arki*. Toinen, korjattu painos. Turku: Turun yliopisto, 324–350.
- Kolamo, Sami (2014) *FIFAn valttapeli: Etelä-Afrikan jalkapallon MM-kisat 2010 keskitettynä mediaspektaakkelina*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kolamo, Sami (2018) *Mediaturheilu. Tunnetalouden dynamo*. Tampere: Vastapaino.
- Kollock, Peter (1999) The economies of online cooperation: Gifts and public goods in cyberspace. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 220–239.
- Koski, Johannes (2017) Pokémon tutkimuskohteena: Tuoteperheen ja tutkimuksen aallot. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 82–87.
- Koskimaa, Raine (2019) Game of Thrones -pelin Let's Play -videot ja populaarikulttuurin vastaanotto esityksenä. *Lähikuva* 32:3, 7–25.
- Koskimaa, Raine & Maj, Krzysztof & Olkusz, Ksenia (toim.) (2018) *Expanding universes: Exploring games and transmedial ways of world-building*. *International Journal of Transmedia Literacy* 4/2018, 1–159.
- Koskimaa, Raine, Välsälö, Tanja & Koistinen, Aino-Kaisa (2016) Fan works as transmedia expansions: The case of "Battlestar Galactica". Esitelmä konferenssissa Expanding universes: Exploring transactional & transmedial ways of world-building international conference, 23.–25.9.2016, Krakova, Puola.
- Kouri, Jaana (toim.) (2015) *Askel kulttuurien tutkimukseen*. Turku: Turun yliopisto.
- Kriz, Willy C. & Harviainen, J. Tuomas & Clapper, Timothy C. (2018) Game science: Foundations and perspectives. *Simulation & gaming* 49:3, 199–206.
- Krokkfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) (2014) *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.
- Kuvaohjelmalaki 710/2011. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710> (haettu 22.2.2021).
- Kultima, Annakaisa (2018) *Game design praxiology*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati (2017) The intertwined role of play at game companies: An examination of office play strategies. Teoksessa *Proceedings of the 21st international Academic Mindtrek conference*. New York, ACM, 45–53.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati & Nummenmaa, Timo (2016) Building Finnish game jam community through positive social facilitation. Teoksessa

- AcademicMindtrek '16: Proceedings of the 20th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 433–440.
- Kuokkanen, Katja (2015) Sanomatalosta on tullut nukkeharrastajien vakiopaikka – ihana höpsöttää muiden harrastajien kanssa. *Helsingin Sanomat* 9.9.2015, <http://www.hs.fi/kaupunki/a1441705074037> (haettu 21.11.2019).
- Kuorikoski, Juh (2014) *Play Finland: History of the Finnish video games industry*. Helsinki: Neogames.
- Kuorikoski, Juh (2018) *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuronen, Eero & Koskimaa, Raine (2011) *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kücklich, Julian (2005) Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *The fibreculture journal* 5.
- Kyllönen, Kimmo & Lehtonen, Saija (toim.) (2010) *Pongista Pleikkaan*. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.
- Kümpel, Anna Sophie & Haas, Alexander (2016) Framing gaming: The effects of media frames on perceptions of game(r)s. *Games and culture* 11:7–8, 720–744.
- Laaksonen, Pekka (toim.) (1981) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lahdenperä, Linda (2018) "Live - Die - Repeat": The time loop as a narrative and a game mechanic. *International journal of transmedia literacy* 4/2018, 137–159.
- Laidlaw, Marc (1996) *The third force: A novel of Gadget*. New York: Scribner.
- Laiti, Outi (2021) *Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi*. Väitöskirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Lankoski, Petri & Björk, Staffan (toim.) (2015) *Game research methods: An overview*. Pittsburgh: ETC Press.
- Lave, Jean & Wenger, Etienne (1991) *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lehdonvirta, Vili & Castronova, Edward (2014) *Virtual economies: Design and analysis*. Cambridge: The MIT Press.
- Lehtonen, Heikki (1990) *Yhteisö*. Tampere: Vastapaino.
- Leino, Olli (2013a) From interactivity to playability. Teoksessa Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (2013) *Proceedings of the 19th International symposium on electronic art, ISEA2013*, Sydney.
- Leino, Olli (2013b) Playability and its absence: A post-ludological critique. Teoksessa DiGRA '13: *Proceedings of the 2013 DiGRA international conference: Defragging game studies*.
- Lemmens, Jeroen S. & Valkenburg, Patti M. & Peter, Jochen (2011) Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior* 27:1, 144–152.
- LGBTQ video game archive. Verkkosivusto. <https://lgbtqgamearchive.com> (haettu 14.2.2022).
- Liau, Albert K. & Neo, Eng Chuan & Gentile, Douglas A. & Choo, Hyekyung & Sim, Timothy & Li, Dongdong & Khoo, Angeline (2015) Impulsivity, self-regulation, and pathological video gaming among youth: Testing a mediation model. *Asia-Pacific journal of public health* 27:2, 2188–2196.
- Livingstone, Ian & Wallis, James (2019) *Board games in 100 moves: 8000 years of play*. Lontoo: Penguin Random House.
- Lomborg, Stine & Frandsen, Kirsten (2016) Self-tracking as communication. *Information, communication & society* 19:7, 1015–1027.

- Luton, Will (2013) *Free2Play: Making money from games you give away*. New Riders.
- Lämsä, Joni & Hämäläinen, Raija & Aro, Mikko & Koskimaa, Raine & Äyrämö, Sanna-Kaisa (2018) Games for enhancing basic reading and maths skills: A systematic review of educational game design in supporting learning by people with learning disabilities. *British journal of educational technology* 49:4, 596–607.
- Maailman terveysjärjestö (WHO) (2018a) ICD-11. International classification of diseases 11th Revision. <https://icd.who.int/en> (haettu 14.2.2022).
- Maailman terveysjärjestö (WHO) (2018b) ICD-11 for mortality and morbidity statistics. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en> (haettu 15.10.2018).
- Macey, Joseph & Kinnunen, Jani (2020) The convergence of play: Interrelations of social casino gaming, gambling, and digital gaming in Finland. *International gambling studies* 20:3, 414–435.
- Mack, Isabelle & Bayer, Carolin & Schäffeler, Norbert & Reiband, Nadine & Brözl, Ellen & Zurstiege, Guido & Fernandez-Aranda, Fernando & Gawrilow, Caterina & Zipfel, Stephan (2017) Chances and limitations of video games in the fight against childhood obesity: A systematic review. *European eating disorders review* 25:4, 237–267.
- Malone, Krista-Lee (2009) Dragon kill points: The economics of power gamers. *Games and culture* 4:3, 296–316.
- Malone, Thomas W. (1980) *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Cognitive and instructional sciences series CIS. Palo Alto: XEROX Palo Alto Research Center.
- Mannermaa, Jaakko (2022) Esitys rahapelituotoista: Veikkausvarat siirretään kulkemaan valtion kassan kautta. *Yle Uutiset* 4.2.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-12043017/64-3-49395> (haettu 10.2.2022).
- Manzous, Aleksandr (2018) *Pelit elämän peilinä*. Vantaa: Avain.
- Markey, Patrick M. & Ferguson, Christopher J. (2017) Teaching us to fear: The violent video game moral panic and the politics of game research. *American journal of play* 10:1, 99–115.
- Martin, George R. R. (2003–) *Tulen ja jään laulu*. Kirjasarja. Suom. Satu Hlinovsky, alkup. 1996–. Helsinki: Kirjava.
- Matallaoui, Amir & Koivisto, Jonna & Hamari, Juho & Zarnekow, Ruediger (2017) How effective is “exergamification”? A systematic review on the effectiveness of gamification features in exergames. Teoksessa *Proceedings of the 50th Hawaii international conference on system sciences*. Havaiji: IEEE computer society press, 3316–3325.
- Matilainen, Riitta (2010) Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? *Tieteessä tapahtuu* 28:1, 16–22.
- Matilainen, Riitta (2017) *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Matilainen, Riitta & Raento, Pauliina (2014) Learning to gamble in changing sociocultural contexts: experiences of Finnish casual gamblers. *International gambling studies* 14:3, 432–446.
- McArthur, J. A. (2009) Digital subculture: A geek meaning of style. *Journal of communication inquiry*, 33: 1, 58–70.
- McCowan, Timothy C. (1981) Space-Invaders wrist. *The New England journal of medicine* 304:22, 1368.
- McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Lontoo: Penguin Books.
- Melcer, Edward & Nguyen, Truong-Huy Dinh & Chen, Zhengxing & Canossa, Alessandro & Magy Seif El-Nasr & Isbister, Katherine (2015) Games research

- today: Analyzing the academic landscape 2000–2014. *Foundations of Digital Games* 2015.
- Melhárt, David (2018) Towards a comprehensive model of mediating frustration in videogames. *Game studies* 18:1.
- Mentzoni, Rune Aune & Brunborg, Geir Scott & Molde, Helge & Myrseth, Helga & Skouerøve, Knut Joachim Mår & Hetland, Jørn & Pallesen, Ståle (2011) Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 14:10, 591–596.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Mertaniemi, Ritva (2018) *Vanhempien barometri 2018*. Helsinki: Suomen vanhempainliitto & Förbundet Hem och Skola i Finland.
- Millington, Brad (2016) Fit for prosumption: Interactivity and the second fitness boom. *Media, culture & society* 38:8, 1184–1200.
- Millington, Brad (2018) *Fitness, technology and society: Amusing ourselves to life*. Lontoo: Routledge.
- Mills, Evan & Bourassa, Norman & Rainer, Leo & Mai, Jimmy & Shehabi, Arman & Mills, Nathaniel (2019) Toward greener gaming: Estimating national energy use and energy efficiency potential. *The computer games journal* 8, 157–178.
- Milner, Ryan (2016) *The world made meme: Public conversations and participatory media*. Cambridge: The MIT Press.
- Mittell, Jason (2015) *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Montfort, Nick & Bogost, Ian (2009) *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge: The MIT Press.
- Mononen, Kaisu, Blomqvist, Minna, Hakamäki, Matti, Laine, Kaarlo ja Mäkinen, Jarmo (2019) Liikunnan ja urheilun harrastaminen. Teoksessa Mäkinen, Jarmo (toim.) *Aikuisväestön liikunnan harrastaminen, vapaaehtoistyö ja osallistuminen 2018*. KIHUn julkaisusarja, nro 67.
- Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (2009) *Pervasive games: Theory and design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Mortensen, Torill Elvira (2009) *Perceiving play: The art and study of computer games*. New York: Peter Lang.
- Mortensen, Torill Elvira (2018) Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. *Games and culture* 13:8, 787–806.
- Mukhra, Richa & Baryah, Neha & Krishan, Kewal & Kanchan, Tanuj (2017) 'Blue whale challenge': A game or crime? *Science and engineering ethics*, 3.11.2017, 1–7.
- Mullins, Nicole (2012) Obstacle course challenges: History, popularity, performance demands, effective training, and course design. *Journal of exercise physiology* 15:2, 100–128.
- Murphy, Margi (2017) 'Rest in peace': Dad dies during Twitch live stream of 24 hour charity gaming marathon. *The Sun* 21.2.2017. <https://www.thesun.co.uk/tech/2919560/father-of-three-dies-during-24-hour-charity-gaming-marathon-live-streamed-on-twitch> (haettu 12.10.2018).
- Murray, H. J. R. (1913) *A history of Chess*. Oxford: Oxford University Press.
- Myers, David (2009) In search of a minimalist game. Teoksessa *Proceedings of the 2009 DiGRA international conference: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. Lontoo: DiGRA, 1–8.
- Myers, David (2010) *Play redux: The form of computer games*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

- Müller, Kai W. & Janikian, Mari & Dreier, Michael & Wölfling, Klaus & Beutel, Manfred E. & Tzavara, Chara & Richardson, Clive & Tsitsika, Artemis (2015) Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry* 24:5, 565–574.
- Mähkä, Rami (2019) ”Virtuaalinen kiekkojumala”: Jeremy Roenick, NHL 94 ja samastuminen urheilupeleissä. *Lähikuva* 32:3, 81–91.
- Männikkö, Niko (2017) *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health*. Väitöskirja. Oulu: University of Oulu.
- Männikkö, Niko & Billieux, Joël & Kääriäinen, Maria (2015) Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions* 4:4, 281–288.
- Männikkö, Niko & Ruotsalainen, Heidi & Kääriäinen, Maria (2019) Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: esiintyvyys ja tunnistaminen. Teoksessa Tommi Tossavainen, Aino Harvola, Ville Sohn, Heikki Marjomaa, Mikko Meriläinen, Pasi Tuominen, Helmi Korhonen & Pia Gröös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja* 2.
- Mäyrä, Frans (2003) Muodonmuuttajien maat: moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 85–111.
- Mäyrä, Frans (2008) *An introduction to game studies: Games and culture*. Lontoo: Sage Publications.
- Mäyrä, Frans (2009) Getting into the game: Doing multi-disciplinary game studies. Teoksessa Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (toim.) *The video game theory reader* 2. New York: Routledge, 313–329.
- Mäyrä, Frans (2012) Playful mobile communication: Services supporting the culture of play. *Interactions: Studies in communication & culture* 3:1, 55–70.
- Mäyrä, Frans (2014) Culture. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (toim.) *The Routledge companion to video game studies*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Mäyrä, Frans (2017) Pokémon GO: Entering the ludic society. *Mobile media & communication* 5:1, 47–50.
- Mäyrä, Frans (2020) Game culture studies and the politics of scholarship: The opposites and the dialectic. *Game: The Italian journal of game studies* 09/2020.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2014) *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2016) *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Mäyrä, Frans & Lankoski, Petri (2009) Play in a hybrid reality: Alternative approaches into game design. Teoksessa Adriana de Souza & Daniel Sutko (toim.) *Digital cityscapes: Merging digital and urban playspaces*. New York: Peter Lang, 129–147.
- Mäyrä, Frans & Stenros, Jaakko & Paavilainen, Janne & Kultima, Annakaisa (2017) From social play to social games and back: The emergence and development of social network games. Teoksessa Rachel Kowert & Thorsten Quandt (toim.) *New perspectives on the social aspects of digital gaming*. New York: Routledge.
- Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan & Quandt, Thorsten (2013) Disciplinary identity of game scholars: An outline. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2013: Defragging game studies*. Atlanta: DiGRA, 1–16.

- Nachmanovitch, Stephen (1990) *Free play: Improvisation in life and art*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Nahkamäki, Riikka (2015) *Work-life balance in the Finnish game industry*. Kandidaatin tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Nardi, Bonnie A. (2010) *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- National Center for Simulation. *Early history of flight simulation*.
<https://web.archive.org/web/20160921182736/https://www.simulationinformation.com/education/early-history-flight-simulation> (haettu 10.2.2021).
- Neogames (2019) *The game industry of Finland: Report 2018*. Helsinki: Neogames.
- Nieborg, David (2011) *Triple-A: The political economy of the blockbuster video game*. Amsterdam: University of Amsterdam.
- Nieborg, David & Sihvonen, Tanja (2009) The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory: Proceedings of DiGRA 2009*.
- Nielsen, Rune Kristian Lundedal (2018) The genealogy of video game addiction. Teoksessa Jessica Enevold, Anne Mette Thorhauge & Andreas Gregersen (toim.) *What's the problem in problem gaming? Nordic research perspectives*. Göteborg: Nordicom, 15–34.
- O'Brien, Jodi (1999) Writing in the body: Gender (re)production in online interaction. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 76–104.
- O'Donnell, Casey (2009) The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures. *Transformative works and cultures 2*.
- O'Donnell, Casey (2014) *Developer's dilemma: The secret world of videogame creators*. Cambridge: The MIT Press.
- OECD (2017). OECD better life index: Work-life balance. <http://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/work-life-balance> (haettu 11.11.2019).
- Ojanen, Emma & Ronimus, Miia & Ahonen, Timo & Chansa-Kabali, Tamara & February, Pamela & Jere-Folotiya, Jacqueline & Kauppinen, Karri-Pekka & Ketonen, Ritva & Ngorosho, Damaris & Pitkänen, Mikko & Puhakka, Carol Suzanne & Sampa, Francis & Walubita, Gabriel & Yalukanda, Christopher & Pugh, Ken & Richardson, Ulla & Serpell, Robert & Lyytinen, Heikki (2015) GraphoGame: A catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts. *Frontiers in psychology 6*:671.
- Okkola, Toivo (1928) *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö (2018) Taiteentekijöille Suomi-palkintoja. https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/taiteentekijöille-suomi-palkintoja (haettu 10.12.2019).
- Orme, Stephanie (2021) "Just watching": A qualitative analysis of non-players' motivations for video game spectatorship. *New media & society* helmikuu 2021.
- Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Stenros, Jaakko & Kinnunen, Jani (2013) Social network games: Players' perspectives. *Simulation & gaming 44*:6, 794–820.
- Paju, Petri (2003) Huvia hyödyn avuksi jo 1950-luvulla: Nim-pelin rakentaminen ja käyttö Suomessa. *WiderScreen 2–3/2003*.
- Palloliitto (2019) E-jalkapallomaajoukkue perustetaan. Palloliiton jalkapalloutiset 8.1.2019. <https://www.palloliitto.fi/jalkapalloutiset/e-jalkapallomaajoukkue-perustetaan> (haettu 23.4.2019).

- Palloliitto (2021) Suomen pelaajat UEFA eEURO 2021 -karsintoihin on valittu. Palloliiton e-jalkapallouutiset 15.2.2021. <https://www.palloliitto.fi/jalkapallouutiset/suomen-pelaajat-uefa-eeuro-2021-karsintoihin-valittu> (haettu 25.2.2021).
- Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko (2006) Victorian snakes? Towards a cultural history of mobile games and the experience of movement. *Game studies* 6:1.
- Parke, Jonathan & Wardle, Heather & Rigby, Jane & Parke, Adrian (2012) *Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review*. The Gambling Lab.
- Parkin, Simon (2015) *Death by video game: Tales of obsession from the virtual frontline*. Lontoo: Serpent's Tail.
- Parten, Mildred (1929) *An analysis of social participation, leadership, and other factors in preschool play groups*. Väitöskirja. New Jersey: Princeton. <https://www.worldcat.org/oclc/29143846> (haettu 5.2.2021).
- Pasanen, Tero (2014) Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiavaltapelikohujen arkkityyppinä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 8–23.
- Pasanen, Tero (2017) *Beyond the pale: Gaming controversies and moral panics as rites of passage*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Pasanen Tero & Arjoranta, Jonne (2013) ”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?": Väkiavaltaisen pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediasa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57.
- Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2018) Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986. *Lähikuva* 31:4, 27–47.
- Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2021) Demoryhmistä pörssihtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019. *Media & viestintä* 44:1: 116–137.
- Pekkonen, Sanna (2016) Tikkataulu, shortsit ja prosentit: Stubb antoi Orvolle 3 ohjetta ja kertasi samalla uransa kohut. *Aamulehti* 11.6.2016. <https://www.aamulehti.fi/kotimaa/tikkataulu-shortsit-ja-prosentit-stubb-antoi-orvolle-3-ohjetta-ja-kertasi-samalla-uransa-kohut-23718327> (haettu 29.4.2019).
- Peng, Wei & Liu, Ming (2010) Online gaming dependency: A preliminary study in China. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 13:3, 329–333.
- Platon (1986) *Teokset: Kuudes osa, Lait*. Suom. Marja Itkonen-Kaila, Holger Thesleff, Tuomas Anhava & A. M. Anttila. Helsinki: Otava.
- Poole, Steven (2000) *Trigger happy: The inner life of videogames*. Lontoo: Fourth Estate.
- Postman, Neil (1987) *Huivimme itsemme hengiltä: julkinen keskustelu viihteen valtakaudella*. Suom. Ilkka Rekiaro, alkup. 1985. Helsinki: WSOY.
- Postman, Neil (1994) *The disappearance of childhood*. Random House.
- Prax, Patrick & Soler, Alejandro (2016) Critical alternative journalism from the perspective of game journalists. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Przybylski, Andrew K. & Deci, Edward L. & Rigby, C. Scott & Ryan, Richard M. (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of personality and social psychology* 106:3, 441–457.
- Przybylski, Andrew K. & Weinstein, Netta & Murayama, Kou (2017) Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American journal of psychiatry* 174:3, 230–236.

- Raento, Pauliina (2012a) Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa Pauliina Raento (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 7–24.
- Raento, Pauliina (toim.) (2012b) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Raessens, Joost (2006) Playful identities, or the ludification of culture. *Games and culture* 1:1, 52–57.
- Rainbow arcade: Over 30 years of queer video game history. Verkkosivusto. <https://www.kickstarter.com/projects/schwulesmuseum/rainbow-arcade-over-30-years-of-queer-video-game-h/description> (haettu 12.2.2019).
- RAY (1984). RAY:n pelaaja ja yrityskuvatutkimus 1984. *Potti* 2/1984, 3–5.
- Rehbein, Florian & Kleimann, Matthias & Mößle, Thomas (2010) Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 13:3, 269–277.
- Reith, Gerda (1999) *The age of chance: Gambling and western culture*. Lontoo: Routledge.
- Reith, Gerda (2007) Situating gambling studies. Teoksessa Garry Smith, David C. Hodgins & Robert J. Williams (toim.) *Research and measurement issues in gambling studies*. Burlington: Emerald Group Publishing Limited, 3–28.
- Reith, Gerda (2018) *Addictive consumption: Capitalism, modernity, and excess*. Lontoo: Routledge.
- Reunanen, Markku (2020) Demoskene nimettiin elävän perinnön luetteloon. *Tekniikan waiheita*, 38:2, 38–40.
- Reunanen, Markku & Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013) Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28.
- Reunanen, Markku & Pärssinen, Manu (2014) Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Petri Saarikoski. & Frans Mäyrä (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 76–80.
- Rey, P.J. (2015) Gamification and post-Fordist capitalism. Teoksessa Steffen P. Walz & Sebastian Deterding (toim.) *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 277–296.
- Rheingold, Howard (1993) *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Richard, Gabriela T. (2012) Playing as a woman as a woman as if a man. *Well played* 1:3, 70–93.
- Richard, Gabriela T. (2013) Gender and gameplay: Research and future directions. Teoksessa Benjamin Bigl & Sebastian Stoppe (toim.) *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 269–284.
- Richard, Gabriela T. & Gray, Kishonna L. (2018) Gendered play, racialized reality: Black cyberfeminism, inclusive communities of practice, and the intersections of learning, socialization, and resilience in online gaming. *Frontiers: A journal of women studies*, 39:1, 112–148.
- Rifkin, Jeremy (2000) *The age of access: The new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Rogers, Ryan (2013) Old games, same concerns: Examining first generation video games through popular press coverage from 1972–1985. *Technoculture* 3/2013.
- Roine, Hanna-Riikka (2015) How you emerge from this game is up to you: Agency, positioning, and narrativity in *The Mass Effect* trilogy. Teoksessa Mari Hatavara,

- Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä (toim.) *Narrative theory, literature, and new media: Narrative minds and virtual worlds*. Routledge.
- Roininen, Tuomas (2013) *The Quality of life in the Finnish game industry*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Ronimus, Miia & Kujala, Janne & Tolvanen, Asko & Lyytinen, Heikki (2014) Children's engagement during digital game-based learning of reading: The effects of time, rewards, and challenge. *Computers & education* 71/2014, 237–246.
- Roochnik, David (2016) Play and seriousness: Plato and Aristotle. *SpazioFilosofico* 18/2016, 439–451.
- Rossie, Jean-Pierre (2005) *Toys, play, culture and society: An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara*. Tukholma: International toy research centre.
- Rowe, David (2004) *Sport, culture and the media: The unruly trinity*. Maidenhead: Open University Press.
- Rowling, J. K. (1998–2008) *Harry Potter*. Kirjasarja. Suom. Jaana Kapari, alkup. 1997–2007. Helsinki: Tammi.
- Ruberg, Bonnie & Shaw, Adrienne (toim.) (2017) *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ruotsalainen, Maria & Friman, Usva (2018) "There are no women and they all play Mercy": Understanding and explaining (the lack of) women's presence in esports and competitive gaming. Teoksessa *Proceedings of 2018 international DiGRA Nordic conference*. Bergen: DiGRA Nordic, 1–14.
- Rushton, David N. (1981) "Space Invader" epilepsy. *The Lancet* 317:8218, 501.
- Russel, Wendy & Ryall, Emily (2015) Philosophizing play. Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David, Kuschner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 139–159.
- Russell, Linda Lee Haleigh & Johnson, Elizabeth I. (2016) Parenting emerging adults who game excessively: Parent's lived experiences. *Issues in mental health nursing* 38:1, 66–74.
- Ryan, Richard M. & Rigby, C. Scott. & Przybylski, Andrew. (2006) The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion* 30:4, 3447–3605.
- Rönkä, Otto (2018a) E-urheilu saattaa olla tulevaisuuden olympialaji: "Missä menee urheilun raja?" *Yle Urheilu* 7.2.2018. <https://yle.fi/urheilu/3-10063068> (haettu 23.4.2019).
- Rönkä, Otto (2018b) Joona Sotala kilpailee Pyeongchangissa, muttei kuulu Suomen olympiajoukkueeseen – salattu turnaus esitteli e-urheilua olympiaväelle. *Yle Urheilu* 7.2.2018. <https://yle.fi/urheilu/3-10062752> (haettu 23.4.2019).
- Saarenoja, Panu (2018) Pelien väkivaltaisuus iso potentiaalinen este elektronisen urheilun olympiatulevaisuudelle. *Pelaaja* 9.9.2018. <https://www.pelaajalehti.com/uutiset/pelien-vakivaltaisuus-iso-potentiaalinen-este-elektronisen-urheilun-olympiatulevaisuudelle> (haettu 23.4.2019).
- Saarikoski, Petri (2004) *Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009) Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa: Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003) *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

- Sandström, Ulf & Peter Van den Besselaar (2018) Funding, evaluation, and the performance of national research systems. *Journal of informetrics* 12:1, 365–84.
- Sarhimaa, Jutta (2018) Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Suomeen tarvitaan vanhempien kansanliike, jos emme halua menettää lapsiamme peliriippuvuudelle. *Helsingin Sanomat* 19.4.2018. <https://www.hs.fi/elama/art-200005647699.html> (haettu 20.11.2018).
- Sarkeesian, Anita (2013-2017) Tropes vs. women in video games. Videosarja. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fzE62esfyP61 (haettu 11.11.2019).
- Savolainen, Panu (2017) Julkisen ja yksityisen rajapinnassa ennen ja nyt. *Suomen Kaupunkitutkimuksen Seuran kuukausikolumni* 29.6.2017, <http://www.kaupunkitutkimuksenseura.fi/kolumni> (haettu 11.3.2021).
- Scarfe, N. V. (1962) Play is education. *Childhood education*, 39:3, 117–121.
- Schiller, Friedrich (2009) Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje. Teoksessa Ilona Reiners, Anita Seppä & Jyri Vuorinen (toim.) *Estetiikan klassikot I: Platonista Tolstoihin*. Helsinki: Gaudeamus. 347–357.
- Schiller, Friedrich (2013) *Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Schmid, Stephen (2011) Beyond autotelic play. *Journal of philosophy of sport* 38:2, 149–166.
- Schüll, Natasha Dow (2012) *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.
- Scott, John (toim.) (2015) *A dictionary of sociology, 4th edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Seaborn, K. (2015) Gamification in theory and action: A survey. *International journal of human-computer studies*, 74/2015, 14–31.
- Seiffert-Brockmann, Jens & Diehl, Trevor & Dobusch, Leonhard (2018) Memes as games: The evolution of a digital discourse online. *New media & society* 20:8, 2862–2879.
- Sharp, John (2015) *Works of game: On the aesthetics of games and art*. Cambridge: The MIT Press.
- Shaw, Adrienne (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and culture* 5:4, 403–424.
- Shaw, Adrienne (2013) On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A journal of gender, new media & technology* 2/2013.
- Shaw, Adrienne (2014) *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shifman, Limor (2013) Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication* 18:3, 362–377.
- Shifman, Limor (2014) The cultural logic of photo-based meme genres. *Journal of visual culture* 13:3, 340–358.
- Sihvonen, Jukka & Juhana Stedt (1993) *Pelirihmastopeli: Deleuze, naturalismi, tietokone. Lähikuva* 1/1993.
- Sihvonen, Tanja & Stenros, Jaakko (2018) Cues for queers: Carving a possibility space for LGBTQ role-play. Teoksessa Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nicholas Taylor (toim.) *Queerness in play*. Cham: Palgrave Macmillan, 167–184.
- Sitonen, Marko (2007) *Social interaction in online multiplayer communities*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Simmel, Georg (1997) *Rahan filosofia*. Lyhentäen suom. Panu Turunen, alkup. 1900. Turku: Doroga.

- Simon, Bart (2017) Unserious. *Games and culture* 12:6, 605–618.
- Sivonen, Pauli (2017) Marita Liulian pitkä matka kultakauteen. Teoksessa Arja Maunuskela & Pauli Sivonen (toim.) *Marita Liulia*. Helsinki: Parvus.
- Sivula, Anna, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2015) "A1 alkupeisartikkeli tieteilisessä aikakauslehdessä": Uusien tulosjärjestelmien omaksuminen ihmistieteissä 2000-luvulla. *Kasvatus & aika* 9:3, 149–171.
- SKS (päiväämätön) *Kansallisbiografia*.
- Smith, Peter (2010) *Children and play*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Smith, Peter & Vollstedt, Ralph (1985) On defining play: An empirical study of the relationship between play and various play criteria. *Child development* 56:4, 1042–1050.
- Smuts, Aaron (2005) Are video games art? *Contemporary aesthetics* 3/2005.
- Soini, Hannu (1997) Mitä leikki on: Johdatusta kasvatuspsykologisiin kysymyksiin. Opintomoniste. Oulu: Oulun yliopisto, Avoin korkeakoulu.
- Soronen, Anne & Kääntä, Liisa & Koskela, Merja (2020) Hyvä, paha deadline: Mediayön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa. *Media & viestintä* 43:1, 47–78.
- Sotamaa, Olli (2002) All the world's a botfighter stage: Notes on location-based multi-user gaming. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Proceedings of Computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press, 35–44.
- Sotamaa, Olli (2009a) Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2009b) *The player's game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2013) Arkipäivän fantasiaa: Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasijalkapalloissa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 73–91.
- Sotamaa, Olli (2020) Modes of independence in the Finnish game development scene. Teoksessa Paolo Ruffino (toim.) *Independent videogames: Cultures, networks, techniques and politics*. Lontoo: Routledge, 223–237.
- Sotamaa, Olli (2021) Playing at work: Game developers playing games: Instrumental play, game talk, and preserving the joy of play. Teoksessa Olli Sotamaa & Jan Švelch (toim.) *Game production studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 103–122.
- Sotamaa, Olli & Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf (2019) Public game funding in the Nordic region. *International journal of cultural policy* 26:5, 617–632.
- Sotamaa, Olli, & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaisujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Spiel, Katta & Kayali, Fares & Horvath, Louise & Penkler, Michael & Harrer, Sabine & Sicart, Miguel & Hammer, Jessica (2018) Fitter, happier, more productive? The normative ontology of fitness trackers. Teoksessa *Extended abstracts of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems*. Montreal.
- Sponsor Insight (2020) Lehdistötiedote: Tutkimus: Jalkapallo ja ralli nousussa, jääkiekon asema vahvistui. Verkossa https://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdisto%CC%88tiedote_17_03_2020_urheilulajit.pdf (haettu 17.3.2020).

- Springhall, John (1998) *Youth, popular culture, and moral panics: From penny gaffs to gangsta-rap, 1830–1996*. New York: Palgrave Macmillan.
- Steinkuehler, Constance Anne (2006) Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse. *Mind, culture, and activity* 13:1, 38–52.
- Stenros, Jaakko (2014) In defence of a magic circle: The social, mental and cultural boundaries of play. *Transactions of the digital games research association* 1:2, 147–185.
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Stenros, Jaakko (2018) Guided by transgressions: Defying norms as an integral part of play. Teoksessa Jørgensen, Kristine & Karlsen, Faltin (toim.) *Transgressions in games and play*. Cambridge: The MIT Press.
- Stenros, Jaakko & Kultima, Annakaisa (2018) On the expanding ludosphere. *Simulation & gaming* 49:3, 338–355.
- Stenros, Jaakko & MacDonald, James Lórien (2020) Beauty in Larp. Teoksessa Eleanor Saitta, Johanna Koljonen, Jukka Särkijärvi, Anne Serup Grove, Pauliina Männistö, Mia Makkonen (toim.) *What do we do when we play?* Helsinki: Solmukohta 2020.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus (2009) Julkinen tila pelissä: Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat. Teoksessa Seija Ridell, Päivi Kymäläinen & Timo Nyssönen (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalitaloissa*. Tampere: Tampere University Press, 141–172.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus (toim.) (2010) *Nordic Larp*. Tukholma: Fëa Livia.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus & Mäyrä, Frans (2007) Pervasive games in ludic society. Teoksessa *Proceedings of the 2007 conference on Future play*. New York: ACM, 30–37.
- Stenros, Jaakko & Särkijärvi, Jukka (toim.) (2018) *Seikkailuja ja sankareita: Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen*. Tampere: Suomen pelimuseo.
- Stewart, Will & Davies, Gareth (2002) Blue whale suicide 'game' ringleader is jailed for three years in Russia for inciting young people to kill themselves. *Daily Mail* 19.7.2017. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4709894/Blue-Whale-suicide-game-ringleader-jailed-Russia.html> (haettu 27.9.2018).
- Suits, Bernard (1978) *The grasshopper: Games, life, and utopia*. Toronto: The University of Toronto Press.
- Suomen Akatemia (2018) *Tieteen tila 2018*. Helsinki: Suomen Akatemia.
- Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry (2016) SEUL Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi. Liiton lehdistötiedote 27.11.2016. <https://seul.fi/seul-suomen-olympiakomitean-kumppanuusjaseneksi> (haettu 23.4.2019).
- Suomen pelimuseo (päiväämätön) 100 suomalaista peliä. <http://vapriikki.fi/pelimuseo/pelit> (haettu 11.11.2019).
- Suominen, Jaakko (2003) *Koneen kokemus: Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko (2008) The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. *Fibreculture* 11/2008.
- Suominen, Jaakko (2015) Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva

- Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Suominen, Jaakko (2017) How to present the history of digital games: Enthusiast, emancipatory, genealogical and pathological approaches. *Games and culture* 12:6, 544–562.
- Suominen, Jaakko (2020) Popular history: Historical awareness of digital gaming in Finland from the 1980s to the 2010s. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2020 conference*.
- Suominen, Jaakko & Lahdelma, Päivi (2018) Tuijotusta, tarkkailua ja osallistumista: Digitaalisen pelaamisen ja tietokoneiden käytön katsominen kuvissa 1980-luvulta 1990-luvulle. *Ennen ja nyt* 4/2018.
- Suominen, Jaakko & Silvast, Antti & Harviainen, J. Tuomas (2018) Smelling machine history: Olfactory experiences of information technology. *Technology & culture* 59:2, 313–337.
- Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (2021) A place for a Nintendo? Discourse on locale and players' topobiographical identity in the late 1980s and the early 1990s. Teoksessa Melanie Swalwell (toim.) *Game history and the local*. Cham: Palgrave MacMillan.
- Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as culture*. New York: Gardner Press, Inc.
- Sutton-Smith, Brian (1995) Conclusion: The persuasive rhetorics of play. Teoksessa Anthony Pellegrini (toim.) *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith*. Albany: State University of New York Press, 275–295.
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. Toim. Charles Lamar Phillips & George Rollie Adams & Scott G. Eberle & Patricia Hogan. New York: The Strong.
- Švelch, Jaroslav (2018) *Gaming the iron curtain: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Cambridge: The MIT Press.
- Swalwell, Melanie (2005) Early games production in New Zealand. Teoksessa *Proceedings of the 2005 DiGRA international conference: Changing views: Worlds in play*. Vancouver: DiGRA.
- Sychold, Laura (2018) Ellie ja minä olemme feministejä. *Kodin Kuvalehti* 1/2018, 46–47.
- Taiteen edistämiskeskus (2019) Suomen ensimmäinen pelitaiteen läänintaiteilija aloitti työnsä. <https://www.taike.fi/fi/uutinen/-/news/1257801> (haettu 10.12.2019).
- Tanz, Jason (2016) A father, a dying son, and the quest to make the most profound videogame ever. *Wired*, 5.1.2016. <https://www.wired.com/2016/01/that-dragon-cancer> (haettu 10.11.2018).
- Tavinor, Grant (2009) *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) (2018) *Masculinities in play*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Taylor, T. L. (2006) *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2008) Becoming a player: Networks, structures, and imagined futures. Teoksessa Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 50–65.

- Taylor, T. L. (2012) *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, T.L. (2018) *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Telia (2020) Telian ja Veikkausliigan uusi e-urheilusarja – ”eFutisliiga on suuri askel sekä suomalaiselle e-urheilulle että suomalaiselle jalkapallopille”. 2.7.2020. <https://www.telia.fi/esports/artikkeli/telia-ja-veikkausliiga-perustivat-efutisliigan> (haettu 25.2.2021).
- Toda, Armando & Dias Valle, Pedro Henrique & Isotani, Seiji (2018) The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. Teoksessa Alexandra Ioana Cristea, Ig Ibert Bittencourt & Fernanda Lima (toim.) *Higher education for all: From challenges to novel technology-enhanced solutions*. Cham: Springer Nature Switzerland AG, 143–156.
- Tolkien, J. R. R. (1973–1975) *Taru sormusten herrasta*. Kirjasarja. Alkup. 1954–1955. Helsinki: WSOY.
- Tolkien, J. R. R. (1985) *Hobitti eli sinne ja takaisin*. Alkup. 1937. Helsinki: WSOY.
- Tolkien Computer Games for the ZX Spectrum. <https://www.lysator.liu.se/tolkien-games/spectrum.html> (haettu 14.2.2022).
- Tossavainen, Tommi & Harvola, Aino & Sohn, Ville & Marjomaa, Heikki & Meriläinen, Mikko & Tuominen, Pasi & Korhonen, Helmi & Gröös, Pia (toim.) (2019) *Pelikasvattajan käsikirja 2*.
- Turel, Ozden & Romashkin, Alexey V. & Morrison, Katherine M. (2017) A model linking video gaming, sleep quality, sweet drinks consumption and obesity among children and youth. *Clinical obesity* 7:4, 191–198.
- Turkle, Sherry (1984) *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon and Schuster.
- Turtiainen, Riikka (2007) Kahden kaukalon välissä: Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa. *Lähikuva* 20:4, 39–59.
- Turtiainen, Riikka (2009) Realistisuuden ylistys: Pelaan jalkapalloa – olen mies. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 124–129.
- Turtiainen, Riikka (2012) *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin: digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Väitöskirja. Pori: Turun yliopisto.
- Turtiainen, Riikka (2015) Men’s Soccer? Naisten jalkapallon MM-kisat sosiaalisessa mediassa. *WiderScreen* 3/2015.
- Turtiainen, Riikka (2020) Naisten jalkapallon MM-kisat mediaurheilun tasa-arvon suunnannäyttäjänä. *Liikunta ja tiede* 57:2, 38–41.
- Turtiainen, Riikka & Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2020) “Not only for a celebration of competitive Overwatch, but also for national pride”: Sportificating the Overwatch world cup 2016. *Games and culture* 5:4, 351–371.
- Turunen, Aimo (1981) Sanat peli ja leikki. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 197–203.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014) Assembling a game development scene? Uncovering Finland’s largest demo party. *Game: The Italian journal of game studies* 3(2014), 109–119.
- Vanderhoef, John (2013) Casual threats: The feminization of casual video games. *Ada: A journal of gender, new media & technology* 2/2013.

- Vanderhoef, John & Curtin, Michael (2015) The crunch heard round the world: The global era of digital game labor. Teoksessa Bridget Conor, Miranda Banks & Vicki Mayer (toim.) *Production studies: The sequel*. New York: Routledge, 196–209.
- Veikkaus (päiväämätön) Avustuskohteet: Mihin Veikkauksen pelien tuotto käytetään. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/avustukset/avustuskohteet> (haettu 22.2.2021).
- Virolainen, Jutta (2015) Näkökulmia osallistumiseen, osallisuuteen ja osallistumattomuuteen taiteen ja kulttuurin kentällä. Teoksessa Miikka Pyykkönen, Juhana Venäläinen, Tobias Harding, Sari Karttunen, Eliza Kraatari, Emilia Palonen & Pauli Rautiainen (toim.) *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 2015*. Helsinki: Kulttuuripolitiikan tutkimuksen seura, 100–107.
- Virtanen, Jori (2018) Suomen pelimuseo sai museoiden Oscarin – kansainvälisesti merkittävä palkinto Suomeen ensimmäistä kertaa. *MikroBitti.fi* 15.10.2018. <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/suomen-pelimuseo-sai-museoiden-oscarin-kansainvalisesti-merkittava-palkinto-suomeen-ensimmaista-kertaa/sec3865c-7f2b-4923-bb0b-a008005019d2> (haettu 10.12.2019).
- Virtanen, Leea (1981) Loppuvatko leikit? Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 68–77.
- Vossen, Emma (2018) *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. Väitöskirja. Waterloo: University of Waterloo.
- Vuosku, Metti & Siili, Anette. (2020) *Aikuisten leikkikirja*. Jyväskylä: Tuumakustannus.
- Välisalo, Tanja & Piipponen, Maarit & Mäntymäki, Helen & Koistinen, Aino-Kaisa (2020) Crime fiction and digital media. Teoksessa Janice Allan, Jesper Gulddal, Stewart King & Andrew Pepper (toim.) *The Routledge companion to crime fiction*. Milton: Taylor and Francis.
- Weber, Max (1990) *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*. Suom. Timo Kyntäjä, alkup. 1905. Porvoo & Helsinki: WSOY.
- Weedon, Gavin (2015) Camaraderie reincorporated: Tough Mudder and the extended distribution of the social. *Journal of sport and social issues* 39:6, 431–454.
- Welch, Tom (2018) The affectively necessary labour of queer mods. *Game studies* 18:3. Wikipedia: List of Star Wars video games. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_video_games (haettu 11.11.2019).
- Winkelman, Philip M. (2016) Board to page to board: Native American antecedents of two proprietary board games. *Board game studies journal* 10:1, 17–31.
- Wirman, Hanna (2011) *Playing The Sims 2: Constructing and negotiating woman computer game player identities through the practice of skinning*. Väitöskirja. Bristol: University of the West of England.
- Witkowski, Emma (2012) *Inside the huddle: The phenomenology and sociology of team play in networked computer games*. Väitöskirja. Kööpenhamina: IT University of Copenhagen.
- Witkowski, Emma (2018) Running with zombies: Capturing new worlds through movement and visibility practices with Zombies, Run! *Games and culture* 13:2, 153–173.
- Yee, Nick (2005) *Playing with someone*. Daedalus Project. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001468.php>. (Haettu 13.5.2019).
- Yee, Nick (2007) Motivations of play in online games. *Journal of cyberpsychology and behavior* 9, 772–775.

- Yee, Nick (2008) Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. Teoksessa Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 83–96.
- Yhdysvaltain korkein oikeus (2011) *Brown v. Entertainment Merchant's Association*, 564 U.S. 786.
- Ylänen, Henna (2017) Kansakunta pelissä: Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä. *Ennen ja nyt* 2017/1.
- Zackariasson, Peter & Wilson, Timothy (toim.) (2012) *The video game industry: Formation, present state, and future*. Lontoo: Routledge.
- Zagalo, Nelson & Goncalves, Anibal (2014) Social interaction design in MMOs. Teoksessa Thorsten Quandt & Sonja Kröger (toim.) *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*. Lontoo: Routledge, 134–144.
- Zelizer, Viviana (1997) *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. New York: Basic Books.
- Zimmerman, Eric (2015) Manifesto for a ludic century. Teoksessa Steffen P. Walz, Sebastian Deterding, Lori Andrews, Buster Benson, Ian Bogost, John M. Carroll, Mary Flanagan, Bernard De Koven, Cliff Lampe & Frank Lantz (toim.) *Gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 19–22. Alkuperä. 2013.
- Zuboff, Shoshana (2019) *The age of surveillance capitalism: The fight for the future at the new frontier of power*. Lontoo: Profile Books.

PELIT JA MUUT LÄHTEET

- AbdulKarim, Fatima & Kangas, Kaisa & Mustafa, Riad & Pettersson, Juhana & Pettersson, Maria & Rabah, Mohamad (2013) *Piiritystila (Halat hisar)*. Pohjoismaisen roolipeliamisen seura.
- Alcorn, Allan (1972) *Pong*. Atari.
- Anthropy, Anna (2012a) *dys4ia*. Newgrounds.
- Anthropy, Anna (2013) *Queers in Love at the End of the World*.
- Armanto, Taneli (1997) *Matopeli (Snake)*. Nokia.
- Bartel, Paul (ohj.) (1976) *Kalmanralli 2000 (Death Race 2000)*. New World Pictures. Elokuva.
- Benioff, David & Weiss, D. B. (luojat) (2011–2019) *Game of Thrones*. HBO. Tv-sarja.
- Bergman, Ingmar (ohj.) (1957) *Seitsemäs sinetti (Den sjunde inseglet)*. Svensk filmindustri. Elokuva.
- Bethesda Game Studios (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.
- BioWare (2007) *Mass Effect*. Electronic Arts.
- BioWare (2010) *Mass Effect 2*. Electronic Arts.
- BioWare (2012) *Mass Effect 3*. Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment (1994) *Warcraft: Orcs & Humans*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2014) *Hearthstone*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2016) *Overwatch*. Blizzard Entertainment.
- Cheonha, Cheonsang (2003) *Pullip*. Groove. Nukke.
- Colossal Order (2015) *Cities: Skylines*. Paradox Interactive.
- Condon, Brody (2012) *To Prove Her Zeal One Woman Ate Mud*.
- Cox, Deb & Egger, Fiona (luojat) (2012–2015) *Neiti Fisherin etsivätoimisto (Miss Fisher's Murder Mysteries)*. Every Cloud Productions. Tv-sarja.
- Cryptic Studios (2004) *City of Heroes*. NCSoft.

- Dunn, John (1979) *Superman*. Atari.
- EA Sports (1991-) *NHL*. EA Sports. Pelisarja.
- EA Sports (1993-) *FIFA*. EA Sports. Pelisarja.
- Edland, Tor Kjetil & Grasmø, Hanne (2011) *Just a Little Lovin'*.
- EFW Project Team (2004) *Escape from Woamera*.
- Epic Games (2017) *Fortnite*. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Exidy (1976) *Death Race*. Exidy.
- Flanagan, Mary (2006) [*giantjoystick*].
- Frank, Scott & Scott, Allen (luojat) (2020) *Musta kuningatar (Queen's Gambit)*. Flitcraft & Wonderful Films. Tv-sarja.
- Fredman, Miska (2017) *Sotakarjut*. Ironspine.
- Galactic Cafe (2013) *The Stanley Parable*. Galactic Cafe.
- GameMiner (2005) *Animal Class*. Otava.
- Glassman, Greg & Glassman, Lauren (2000) *CrossFit*.
- Grey Area (2010) *Shadow Cities*. Gray Area.
- Gygax, Gary (1977-1979) *Advanced Dungeons & Dragons*. TSR.
- Hatrick Limited (1997) *Hatrick*. Hatrick Limited.
- Heljakka, Aarne (1967) *Kimble*. Tactic.
- Higinbotham, William (1958) *Tennis for Two*.
- Horror Games (1975) *Shark JAWS*. Atari.
- Housemarque (2021) *Returnal*. Sony Interactive Entertainment.
- Hsieh, Tony (1997) *Star Wars: Masters of Teräs Käsi*. LucasArts.
- Hytönen, Pasi (1986) *Uuno Turhapuro muuttaa maalle*. Amersoft.
- It's Alive Mobile Games AB! (2001) *BotFighters*.
- Jackson, Peter (ohj.) (2001–2003) *Taru sormusten herrasta (The Lord of the Rings)*.
New Line Cinema. Elokuvatrilogia.
- Jackson, Peter (2012–2014) *Hobitti (The Hobbit)*. New Line Cinema. Elokuvatrilogia.
- Jefferys, John (1759) *A Journey Through Europe*.
- King (2012) *Candy Crush Saga*. King.
- Koivusalo, Mikko (1989) *Alias*. Tactic.
- Kojima, Hideo (1998) *Metal Gear Solid*. Konami.
- Konami (1998) *Dance Dance Revolution*. Konami.
- Konieczka, Corey (2008) *Battlestar Galactica: The Board Game*. Fantasy Flight Games.
- Kuorikoski, Juho & Tervapuro, Henri & Lehtiniemi, Juhana & Loukiainen, Jussi (2016) *Lydia*. Platonic Partnership.
- Lahden Paikka (1996) *Mölkky*. Tactic.
- Larson, Glen A. (luoja) (1978–1979) *Taisteluplaneetta Galactica (Battlestar Galactica)*.
Universal Television Distribution. Tv-sarja.
- LeapFrog (2008) *Star Wars: Jedi Math*. LeapFrog.
- Liulia, Marita (1991) *Jackpot*.
- Liulia, Marita (1993) *Maire*.
- Liulia, Marita (1996) *Ambitious Bitch*.
- Liulia, Marita (1999) *Son of a Bitch*.
- Lucas, George (1976) *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker*.
Haamukirjoittaja Alan Dean Foster. Ballantine Books.
- Lucas, George (ohj.) (1977) *Tähtien sota (Star Wars)*. Lucasfilm Ltd. Elokuva.
- Magie, Elizabeth (1904) *Landlord's Game*.
- Magie, Elizabeth & Darrow, Charles (1935) *Monopoli (Monopoly)*. Parker Brothers.
- Mannerla, Kari (1951) *Afrikan tähti*. Peliko.
- Maxis (2000) *The Sims*. Electronic Arts.

- Mayfield, Mike (1971) *Star Trek*.
- Meriläinen, Reija (2017) *Survivor*.
- Mertz, Thomas & Bjerre, Rasmus Leth & Nøglebæk, Oliver (2016) *Whamageddon*.
- Miller, Rand & Miller, Robys (1993) *Myst*. Cyan, Inc.
- Mitchell, Phillip & Megler, Veronika (1982) *The Hobbit*. Melbourne House.
- Miyamoto, Shigeru (1985) *Super Mario Bros*. Nintendo.
- Miyamoto, Shigeru & Tezuka, Takashi (1986) *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Mojang (2011) *Minecraft*. Mojang.
- Molleindustria (2009) *Every Day the Same Dream*. Molleindustria.
- Molleindustria (2014) *To Build a Better Mousetrap*. Molleindustria.
- Monolith Productions (2005) *The Matrix Online*. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Moore, Ronald D. (luoja) (2004–2009) *Battlestar Galactica*. Universal Media Studios. Tv-sarja.
- Morgan, William G. (1895): *Lentopallo*. Fédération Internationale de Volleyball.
- Namco (1980) *Pac-Man*. Namco.
- Namco (1981) *Galaga*. Namco.
- Namco (1981) *Pole Position*. Namco.
- NCSOFT (1998) *Lineage*. NCSOFT.
- Newsgaming.com (2003) *September 12th: A toy world*.
- Niantic (2012) *Ingress*. Niantic.
- Niantic (2016) *Pokémon Go*. Niantic.
- Niilo Mäki Instituutti (2003) *Ekapeli*. Niilo Mäki Instituutti.
- Nintendo (1981) *Donkey Kong*. Nintendo.
- Nintendo (1981) *Fire*. Game & Watch. Nintendo.
- Numinous Games (2017) *That Dragon, Cancer*. Numinous Games.
- Ono, Yoko (1966) *All White Chess Set*.
- Paavola, Olli J. (1981) *LORD*.
- Petersen, Christian T. (2011) *A Game of Thrones: The Board Game*. Fantasy Flight Games.
- Petri, Elio (ohj.) (1965) *Kymmenes uhri (La decima vittima)*. C.C. Champion. Elokuva.
- Pihkala, Lauri (1920) *Pesäpallo*. Pesäpalloliitto.
- Pitkänen, Eero (1992) *Eukonkanto*. Eukonkanto Oy.
- Playtika (2011) *Slotomania*. Playtika.
- Premier League (2002) *Fantasy Premier League*. Premier League.
- Quinn, Zoë (2013) *Depression Quest*. The Quinnsspiracy.
- Ramis, Harold (ohj.) (1993) *Päiväni murmelina (Groundhog Day)*. Columbia Pictures. Elokuva.
- Remedy Entertainment (2001) *Max Payne*. Rockstar Games.
- Remedy Entertainment (2010) *Alan Wake*. Microsoft Game Studios.
- Remedy Entertainment (2016) *Quantum Break*. Microsoft Studios.
- Remedy Entertainment (2019) *Control*. 505 Games.
- Roddenberry, Gene (luoja) (1966–1969) *Star Trek*. CBS Paramount Television.
- Rojola, Johannes (2016) *My Summer Car*. Amistech Games.
- Romero, Brenda (2009) *Train*.
- Romppainen, Esa (1998) *Suopotkupallo*.
- Rovio Entertainment (2009) *Angry Birds*. Rovio Entertainment.
- Russell, Steve (1962) *Spacewar!*
- Sanoma Games (2000) *IS Liigapörssi*. Ilta-Sanomat.
- Sega (1991) *Streets of Rage*. Sega.

- Shono, Haruhiko (1993) *Gadget: Invention, travel, & adventure*. Synergy Interactive.
- Six to Start (2012) *Zombies, Run!* Lontoo: Six to Start.
- Skill Pixels (2013) *SmartKid Maths*. Skill Pixels.
- Slade, David (2018) *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix. Interaktiivinen elokuva.
- Sledgehammer games (2014) *Call of Duty: Advanced Warfare*. Activision.
- Spielberg, Steven (ohj.) (1975) *Tappajahai (Jaws)*. Universal Pictures. Elokuva.
- Spielberg, Steven (ohj.) (1982) *E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial)*. Universal Pictures. Elokuva.
- Stoppard, Tom (1966) *Rosencrantz ja Guildenstern ovat kuolleet (Rosencrantz and Guildenstern are dead)*. Näytelmä.
- Supercell (2012a) *Clash of Clans*. Supercell.
- Supercell (2012b) *Hay Day*. Supercell.
- Supercell (2018) *Brawl Stars*. Supercell.
- Taito (1978) *Space Invaders*. Taito.
- Tajiri, Satoshi (1996a) *Pokémon: Red*. Nintendo.
- Tajiri, Satoshi (1996b) *Pokémon: Green*. (Julkaistiin myöhemmin nimellä *Pokémon: Blue*.) Nintendo.
- Telltale Games (2014–2015) *Game of Thrones: A Telltale Games Series*. Telltale Games.
- Teuber, Klaus (1995) *Catanin uudisasukkaat (Settlers of Catan)*. Kosmos.
- The Software Toolworks (1993) *Star Wars Chess*. Mindscape.
- Tin Man Games (2017) *Miss Fisher and the Deathly Maze*. Tin Man Games.
- Toms, Kevin (1982) *Football Manager*. Addictive Games.
- Tuntematon (trad.) *Blackjack*.
- Tuntematon (trad.) *Chaturanga*.
- Tuntematon (trad.) *Golf*.
- Tuntematon (trad.) *Hautajaispelit*.
- Tuntematon (trad.) *Hnefatafl*.
- Tuntematon (trad.) *Jalkapallo*.
- Tuntematon (trad.) *Jääkiekko*.
- Tuntematon (trad.) *Kukkotappelu*.
- Tuntematon (trad.) *Mahjong*.
- Tuntematon (trad.) *Mehen*.
- Tuntematon (trad.) *NIM*.
- Tuntematon (trad.) *Olympialaiset, Olympian kisat*.
- Tuntematon (trad.) *Pokeri*.
- Tuntematon (trad.) *Rulletti*.
- Tuntematon (trad.) *Saappaanheitto*.
- Tuntematon (trad.) *Salibandy*.
- Tuntematon (trad.) *Seinäkillinki*.
- Tuntematon (trad.) *Senet*.
- Tuntematon (trad.) *Shakki*.
- Tuntematon (trad.) *Suunnistus*.
- Tuntematon (trad.) *Tablut*.
- Tuntematon (trad.) *Urin kuninkaallinen peli*.
- Tuntematon (trad.) *Zohn Ahl*.
- Ulmer, Dave (2000) *Geokätkentä*.
- Veikkaus (1970) *Lotto*. Veikkaus.
- Veikkaus (2012) *Eurojackpot*. Veikkaus.
- Wachowski, Lana & Wachowski, Lilly (1999) *The Matrix*. Warner Bros. Elokuva.
- Warshaw, Howard Scott (1982) *E.T. the Extra-Terrestrial*. Atari.

LÄHTEET

- Warthog Games (2003) *Battlestar Galactica*. Universal Interactive.
Wrede, Klaus-Jürgen (2000) *Carcassonne*. München: Hans im Glück.
Yager Development (2012) *Spec Ops: The Line*. 2K Games.
Zacherle, Bonnie & Muenchinger, Charles & D'Aguzzo, Steve (1981) *My Little Pony*.
(Alunperin *My Pretty Pony*). Hasbro. Hahmolelu.
Zynga (2008) *Zynga Poker*. Zynga.



Vastapaino

EI SAA LEVITTÄÄ

KIRJOITTAJAT

- Dosentti Jonne Arjoranta**, FT, on pelitutkimuksen filosofisiin kysymyksiin, hermeneutiikkaan ja verkkokulttuurin tutkimukseen erikoistunut tutkija. Hän työskentelee Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Jyväskylän yliopistolla.
- Usva Friman**, FM, tutkii yhdenvertaisuuden, osallisuuden ja toimijuuden teemoja pelikulttuureissa ja elektronisessa urheilussa, erityisesti naispelaajien näkökulmasta. Hän työskentelee tutkijana Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Tampereen yliopistolla.
- Katriina Heljakka**, TaT, FM, Ekon.mag. on digitalisoituihin leikkikulttuureihin, lelumuotoiluun ja leikillistyvän yhteiskunnan tematiikkaan erikoistunut lelu- ja leikintutkija Turun yliopistolla (Pori Laboratory of Play). Hän työskentelee leikin asiantuntijana Mannerheimin lastensuojeluliitossa.
- Jani Kinnunen**, FT, YTM, tutkii erityisesti raha- ja digipelaamisen hämärtyvää rajaan sekä rahan merkitystä pelaajien pelikokemukselle. Hän työskentelee tutkijana Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Tampereen yliopistolla.
- Professori Raine Koskimaa**, FT, tutkii digitaalisia pelejä ja pelaamista, digitaalista kulttuuria sekä transmediaalista tarinankerrontaa Jyväskylän yliopistossa. Hän johtaa Jyväskylän yliopistossa pelitutkimuksen tutkimusryhmää osana Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä.
- Mikko Meriläinen**, KT, on pelaamisen ja muun arjen yhtymäkohtiin ja nuorten pelaamiseen keskittynyt tutkijatohtori Tampereen yliopistossa. Hän työskentelee osana Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä, ja osallistuu aktiivisesti pelaamisesta käytävään julkiseen keskusteluun.
- Professori Frans Mäyrä**, FT, tekee pelien ja digitaalisen kulttuurin tutkimusta Tampereen yliopistossa. Hän johtaa pelitutkimuksen tutkimusryhmää ja Suomen Akatemian pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (CoE GameCult).
- Tero Pasanen**, FT, työskentelee tutkijatohtorina Turun yliopistossa (Pelikulttuurin tutkimuksen huippuyksikkö). Hän tarkastelee työssään pelien ja pelikulttuurien historiallisia, poliittisia, uskonnollisia ja ideologisia kysymyksiä.
- Apulaisprofessori Marko Siitonen**, FT, työskentelee Jyväskylän yliopistossa kieli- ja viestintätieteiden laitoksella. Hän on erikoistunut pelaajien välisen vuorovaikutuksen tutkimiseen, ja lisäksi käsitellyt pelien hyödyntämistä opetuksen, journalismin ja mielenterveyden näkökulmista.
- Olli Sotamaa**, FT, toimii pelikulttuurien tutkimuksen professorina Tampereen yliopistossa. Hänen on tutkimuksessaan kiinnostunut pelituotannosta, luovasta työstä ja osallistuvan kulttuurin muodoista dataistumisen aikakaudella.
- Dosentti Jaakko Stenros**, FT, on roolipeleihin, larppaamiseen ja norveja rikkovaan pelaamiseen erikoistunut peli- ja leikkitutkija Tampereen yliopistolla. Hän on yliopistonlehtori ja vastaa kansainvälisestä pelitutkimuksen maisteriohjelmasta.
- Jaakko Suominen**, FT, on digitaalisen kulttuurin professori Turun yliopistossa. Hän on erikoistunut median ja informaatioteknologian kulttuurihistorian tutkimukseen.

Dosentti **Riikka Turtiainen**, FT, on erikoistunut urheilun digitalisoitumisen tutkimiseen. Hän toimii digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtorina Turun yliopistossa.

Tanja Välisalo, FM, tekee fiktiivisten hahmojen vastaanottoon liittyvää väitöskirjatutkimusta Jyväskylän yliopistossa. Tutkimuksessa hänen kiinnostuksensa ovat ulottuneet myös transmedian ja e-urheilun kentille.



Vastapaino

E I S A A L E V I T T Ä Ä