

# Suomalainen peliteollisuus ja mobiilipelit *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014

Artikkeli

**Joni-Tatu Rannanpiha**

Tampereen yliopisto

**Heikki Tyni**

Tampereen yliopisto

**Olli Sotamaa**

Tampereen yliopisto

## Tiivistelmä

Artikkeli tarkastelee, miten suomalaisia digitaalisia pelejä, pelinkehittäjiä ja peliyrityksiä on käsitelty *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014. Selvitämme, millaisena kotimainen peliteollisuus on esitetty ja ketkä ovat päässeet ääneen. Kiinnitämme erityistä huomiota mobiilipelien käsittelyssä tapahtuneisiin muutoksiin. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että tarkastelujakson aikana suomalaisia pelejä koskevien juttujen määrä on tasaisesti kasvanut. Mobiilipelien osuus tässä kirjoittelussa on myös kasvanut 2000-luvun alusta lähtien ja eritoten 2010-luvulla. *Pelit*-lehden suhde mobiilipeleihin on kuitenkin ristiriitainen, ja neuvottelu mobiilipelien ja ”oikeiden” pelien välillä on tämän määrittelykamppailun keskeinen jännite.

Avainsanat: suomalainen peliteollisuus, mobiilipelit, *Pelit*-lehti, pelijournalismi, aikakauslehdet

## Abstract

The article examines how Finnish digital games, game developers and game companies have been treated in the leading Finnish games magazine, *Pelit*, during 1992–2014. We examine how the domestic game industry has been presented and who are the ones writing. We pay special attention to the changes that have taken place in how mobile games are handled in the magazine. Based on the study, the number of stories concerning Finnish games has steadily increased during the review period. The relative share of stories concerning mobile games has also increased since the early 2000s, and especially in the 2010s. However, the relationship that the *Pelit* magazine has with mobile games is controversial, and negotiation between mobile games and “real” games forms a key tension in this definition struggle.

Keywords: Finnish game industry, mobile games, *Pelit* magazine, game journalism, periodicals

---

## Johdanto

Kun suomalaisesta peliteollisuudesta laaditaan yleisesityksiä vuonna 2021, ne sisältävät varsin vahvana ajatuksen, että pelaamisesta on tullut yleisesti hyväksyttyä ja salonkikelpoista. Siinä missä pelaaminen on normalisoitunut, myös peliala on “arkipäiväistynyt” ja “vakiinnuttanut asemansa” (Kuorikoski 2021, 425). Tämän kypsymisen ja vakautumisen merkeiksi mainitaan muun muassa se, että vanhimmat pelistudiot ovat jo saavuttaneet neljännesvuosisadan iän sekä se, että jo useampi peliyritys on listautunut pörssiin (Neogames 2019). Vaikka tällaisilla yleisesityksillä on oma paikkansa julkaisukentässä, on syytä pohtia sitä, miten ne toteuttavat tällaisten “sankaritarinoiden” diskurssia (mm. sen suhteen kuinka kriittisiä ne ovat ensimmäisen käden haastatteluläheteitä kohtaan) ja miten tällaiset tarinat alkavat herkästi hallitsemaan myös laajempaa julkisuuskeskustelua. Jotta käsittäisimme, miten suomalainen peliteollisuus on nykyiseen tilanteeseensa päätenyt ja millaisista historiallisista aineksista se koostuu, meidän täytyy palata tarkastelemaan lähimenneisyyttä ja sitä, millaisena peliteollisuus on esitetty ennen sen näennäistä vakiintumista.

Tässä artikkelissa selvitämme, miten Pelit-lehti on kirjoittanut suomalaisista digitaalisista peleistä ja digitaalisten pelien teollisuuksista vuosina 1992–2014. Johtuen alan painovasta suomalaisen peliteollisuuden historiassa ja nykytilanteesta, erityistarkastelun kohteena tutkimuksessa on suomalainen mobiilipeliteollisuus. Tutkimus auttaa ymmärtämään, millä tavoin kirjoittaminen mobiilipeliteollisuudesta on tarkasteluaikana kehittyntä ja muuttunut. Olemme kiinnostuneita samanaikaisesti sekä siitä, mitä suomalaisista peleistä on nostettu esiin, että siitä, miten se on tehty. Samalla kun haluamme ymmärtää, miten suomalainen peliteollisuus on muuttunut, joudumme väistämättä tutkimaan, ovatko siihen

liittyvät kirjoittamisen tavat muuttuneet.

Lähestymistapaamme ohjaa ajatus mediatekstien maailmalisuudesta – lehtiartikkelit eivät ainoastaan esitä kuvaamaan kohteita tietynlaisina, vaan tehdessään niin hyödyntävät aiempia esittämisen tapoja, luovat uusia ja päätyvät osaltaan vaikuttamaan siihen, millaiseksi maailma muotoutuu. Yksi tapa ilmaista tämä ajatus on sanoa, että olemme kiinnostuneet peliteollisuuden diskursiivisesta olemuksesta. Tämä ulottuvuus ei kuitenkaan elä irrallaan peliteollisuuden lihaa, verta, bittejä ja pikseleitä sisältävästä arkipäivästä, vaan rakentaa aktiivisesti niitä tapoja, joilla ymmärrämme ja tulkitsemme suomalaista peliteollisuutta. Pelialan mahdollisesta vakiintuneisuudesta huolimatta digitaalisiin peleihin liittyy edelleen jatkuvan muutoksen ja uusiutumisen vaatimus. Katkosten ja uusien alkujen rinnalla on tärkeää jäljittää elementtejä, jotka auttavat kytkemään nykyiset pelit aiempiin ilmiöihin ja pitempiaikaisiin kehityskulkuihin (Huhtamo 2002) sekä tunnistamaan kulttuurisia jatkumoa niitä selittämään pyrkivissä mediakehyksissä (Pasanen ja Suominen 2021).<sup>1</sup>

Yleistason tarkastelun jälkeen paneudumme tarkemmin mobiilipeleihin. Suomalaisen peliteollisuuden viimeaikaiset menestystarinat ovat usein olleet mobiilipainotteisia, ja suomalaisella mobiilipeliteollisuudella on erityinen, kansainvälisesäkin mittakaavassa kiinnostava historiansa. Siinä missä videopeliteollisuuden ja -tuotannon alueellisia nyansseja on jonkin verran jo tutkittu (ks. esim. Keogh 2019; Sotamaa, Jørgensen ja Sandqvist 2020; Švelch 2018), mobiilipelikehitykseen liittyvät paikalliset merkitykset ovat jääneet sangen vähälle huomiolle. Kun mobiilipelien rooli ja merkitys on lisäksi

---

<sup>1</sup>Mediakehyksillä tarkoitetaan median luomia kulttuurisia merkitysrakenteita, jotka auttavat tulkitsemaan, jäsentämään ja merkityksellistämään ilmiöiden suhdetta toisiinsa (Kuypers 2009, 181–203). Kehysten rakentaminen tapahtuu valikoinnin ja korostamisen kautta (Entman 1993, 52–53; ks. myös Herkman 2015).

---

si nopeasti muuttunut kuriositeetista pelikulttuurin valtavirraksi, on olennaista tutkia, miten niiden tarkastelu ja niitä koskevat asenteet ovat mahdollisesti muuttuneet.

Tutkimuksessa käytetty analyysi yhdistää sisällön määrällistä erittelyä sekä laadullista, teemoitteluun perustuvaa tutkimusotetta. Artikkelialkaa tiiviillä katsauksella aiempaan tutkimukseen. Artikkelial hakee inspiraationsa pelituotannon tutkimuksen perinteestä (Sotamaa ja Švelch 2021) toimien eräänlaisena keskustelunavauksena siitä, mitä tutkimusala voi hyötyä lehtiaineistoon keskittyvästä lähestymistavasta. Tämän jälkeen esitellään tarkemmin artikkelin lehtiaineisto ja tutkimusotteelle keskeiset menetelmät. Tämän jälkeen ensin eritellään suomalaisen peliteollisuuden tarkastelun kehitystä yleisellä tasolla, ja sitten siirrytään yksityiskohtaisemmin tarkastelemaan mobiilipeleihin liittyviä keskusteluja. Aineisto on rikas, ja artikkelin mitassa tarkastelu jää vielä eräänlaiseksi yleiskatsaukseksi, jonka kautta esiin nousevat jatko-tutkimuskysymykset ovat tärkeä osa tutkimuksen tuloksia.

## Aiempi tutkimus

Vaikka pelien tuotantoon keskittyvä tutkimus ei ole ollut akateemisen pelitutkimuksen kaikkein suosituimpia alueita, on aiheeseen liittyviä yleisiä kehityslinjoja ja lähestymistapoja koskevaa kirjallisuutta julkaistu enenevässä määrin viime vuosina (ks. esim. Dyer-Witheford ja de Peuter 2009; Kerr 2006, 2017; Kline, Dyer-Witheford ja de Peuter 2003; Sotamaa ja Švelch 2021; Zackariasson ja Wilson 2012). Julkaisu-erien kokonaismäärän lisääntyessä mukaan on tullut enemmän myös fokuoituneempia tutkimuksia kansallisten peliteollisuuden ominaispiirteistä (ks. esim. Aoyama ja Izushi 2003; Apperley ja Golding 2015; Iwabuchi 2016; Jørgensen 2019; Keogh 2019; Ozimek 2019; Parker ja Jenson 2017; Švelch 2018).

Myös suomalaista peliteollisuutta on tutkittu lähemmin jo useassa peli- ja mediatutkimuksen aloille sijoittuvassa tutkimuksessa. Niin kuin muissakin kansallisissa konteksteissa, näiden tutkimusten keskiöön ovat nousseet tarkasteltavalle alueelle tyypilliset ominaispiirteet ja sen historiallista kehitystä eniten selittävät tekijät. Aihepiirin historiaan laajemmalla aikavälillä keskittyvien tutkimuksien (mm. Saarikoski ja Suominen 2009a; Sotamaa 2021) lisäksi tutkimuksessa on huomioitu muun muassa suomalaisen pelialan synty suhteessa demoskeneen (Reunanen 2017; Tyni ja Sotamaa 2014), suomalaiselle pelialalle tyypilliset rahoitusmallit (Sotamaa, Jørgensen ja Sandqvist 2020) ja riippumattoman pelituotannon muodot (Sotamaa 2020). Suomalaista pelialaa on kartoitettu myös ei-akateemisissa julkaisuissa (Kuorikoski 2014, 2021; Lappalainen 2015), joissa fokus on ollut pitkälinjaisen kokonaiskuvan luominen joko yritysten tai pelien näkökulmasta.

Aiempi pelikulttuureita ja peliteollisuutta koskeva tutkimus on silloin tällöin hyödyntänyt sanomalehtiaineistoja (Cote 2018; Fisher 2015; Kirkpatrick 2015; McKernan 2013; Williams 2003). Samaan tapaan 2000-luvun puolivälistä eteenpäin myös suomalainen pelitutkimus on kiinnostunut pelijournalismista tutkimuskohteena (Pasanen ja Suominen 2021). Suomalaisessa kontekstissa nimenomaan tietokone- ja pelilehdet ovat tarjonneet erityisen hedelmällisen lähestymiskanavan pelikulttuuriin tutkimusaiheisiin, mutta myös valtavirtamediaa on käytetty tutkimusaineistona, vaikkakin huomattavasti vähemmän (ibid.). Lehtijuttujen kautta suomalaista pelikulttuuria on tutkittu useista, vaihtelevista näkökulmista. Kiinnostuksen kohteena ovat olleet sekä pelikulttuurin ja -teollisuuden ilmiöt (Saarikoski ja Reunanen 2014; Saarikoski ja Suominen 2009a, 2009b; Suominen, Reunanen ja Remes 2015) että niitä koskevan pelijournalismin käytänteet (Pasanen ja Suominen 2021; Suominen 2011, 2020).

---

Suomalaiseen lehtiaineistoon keskittyvissä tutkimuksissa nousee esiin usein toistuvia, laajempia lähestymistapoja ja teemoja. Ensinnäkin, usea tutkimus tunnistaa erilaisia *historiallisia vaihteita ja ajanjaksoja*, sekä niissä havaittavia muutoksia. Pasanen ja Suominen (2021) jakavat suomalaisen pelijournalismin neljään aaltoon: (1) pelejä koskeva kirjoittelu tietokoneharrastajalehdissä 1970-luvun lopulta 1980-luvun lopulle, (2) pelaamiseen keskittyneiden erikoisjulkaisujen ilmaantuminen 1990-luvulla (esim. vuonna 1992 ilmestymisen aloittanut *Pelit-lehti*), (3) 1990-luvun lopulta alkava valtamedian kiinnostus, mm. suurten sanomalehtien viikkoliitteissä ja taloussivuilla, ja lopulta (4) pelijournalismin siirtyminen internetiin, joka on aiheuttanut mm. perinteisten medioiden merkityksen vähentymisen. Saarikosken ja Suominen (2009b, 26) mukaan pelijournalismin nousu oli ”osoitus pelaamisen mediaimagon vähittäisestä vahvistumisesta”.

Toinen teema, joka nostetaan aiemmassa tutkimuksessa usein esiin, on *suomalaisen pelijournalismin erityispiirteet*. Käytettäessä tutkimusaineistona pelijournalismia on ilmeistä, että paljon painoarvoa annetaan lehtien kirjoitustyyliille. Useampi tutkimusartikkeli on analysoinut esimerkiksi *Pelit-lehden* tapaa kirjoittaa, painottaen erityisesti lehden tunnetuimman toimittajan, Niko Nirvin (Saarikoski 2012; Saarikoski ja Suominen 2009b, 25–26), merkitystä tyylin muodostumisessa (ks. esim. Saarikoski ja Reunanen 2014; Saarikoski ja Suominen 2009b; Suominen 2020). *Pelit-lehden* lukijakunta ja toimitus elivät poikkeuksellisen läheisessä vuorovaikutuksessa (samoin kuin saman kustantajan *MikroBitti-lehdessä*) (Saarikoski 2012). Aiemmassa tutkimuksessa on tuotu esille myös se, että *Pelit-lehden* lukijat identifioituivat melko vahvasti nimenomaan tietokonepelaajiksi aina 2000-luvun alkuun asti (mm. Saarikoski 2012). Tämä osittain selittää sen, miksi lehti profiloitui niin kauan nimenomaan tietokonepelilehdeksi. Tähän vaikuttivat myös osittain toimittajien omat

mieltymykset ja asenteet: esimerkiksi Niko Nirvi oli ensisijaisesti tietokonepeleihin erikoistunut toimittaja. 1980- ja 1990-luvulla peleistä kirjoittavia suomalaisia lehtiä kuvaa lukijakunnan jakaantuminen ”konesota”-leireihin, jossa kannatettiin milloin mitäkin kotitietokonetta (Saarikoski ja Reunanen 2014). Pelkästään tietokoneen ja konsolien välinen vastakkainasettelu saattoi yltyä lehden sivuilla äänekkääksi (ibid, 13).

Pelilehdistö – erityisesti *Pelit-lehti* – ”ei ollut konesotien passiivinen sivustakatsoja, vaan saattoi jopa aktiivisesti nostaa esiin vastakkainasetteluja” (Saarikoski ja Reunanen 2014, 11). Lehdet eivät myöskään välttämättä noudattaneet painopistevalinnoissaan lukijoidensa mielipiteitä (Suominen 2015), vaan Niko Nirvin kaltaisten ”mielipidejohtajien” mielipiteet harmonisoivat ja kanonisoivat tapaa, jolla laajempi lukijakunta käsitti pelikulttuuriin liittyviä ilmiöitä ja historiallisia jatkumoa (Suominen 2020, 10). Yhtä aikaa *Pelit-lehden* lukijakirjeiden analysointi osoittaa muun muassa, että 2000-luvun alkupuolelta lähtien kehittynyt retropelaamiseen keskittynyt lukijakunta karsasti ”peliteollisuuden uusimpia näkymiä” (Saarikoski 2012, 37). Asenteet alkoivat muuttua oikeastaan vasta 2000-luvun taitteessa, jolloin Suomenkin markkinatilanne alkoi muuttua. Samalla myös pelaajien asenteet muuttuivat, kun konsolipelaaminen yleistyi. Samassa yhteydessä myös vähitellen mobiilipelaaminen huomioitiin yhä tarkemmin. *Pelit-lehti* muuttui vuodenvaihteessa 2001–2002 tietokonepelilehdestä yleispelilehdeksi, kun konsolipeleihin keskittynyt *Peliasema-lehti* yhdistettiin siihen (ibid, 36).

Kolmas teema, joka nousee esiin useassa lehtiaineistoon pohjautuvassa tutkimuksessa, on kotimaisen pelialan menestykseen kytkeytyvä ja pelijournalismissa havaittava *kansallistunteen nousu* (Pasanen ja Suominen 2021; Saarikoski ja Suominen 2009b; Suominen 2020). (Sinänsä suomalaisuuden korostaminen voidaan nähdä myös suomalaisen pelijournalismin

---

erityispiirteenä, ks. yllä). Jo 1980-luvulla suomalaisen pelituotannon menestys kytkettiin pelilehtien kirjoittelussa suomalaisten urheilumenestykseen maailmalla (Suominen 2020, 6). Usea tutkimus kertoo miten kotimaisista menestyspeleistä, tai peleistä, joista odotettiin menestyksiä, uutisoitiin ahkerasti (Suominen 2020). Pelijournalismin ulkopuoliselta lehdistöltä alkoi tulla valtavirtahuomiota suomalaista peliteollisuutta kohtaan *Max Paynen* (Remedy 2001) kehityksen aikoihin (Saarikoski ja Suominen 2009b, 29). Peliä ylistettiin suomalaisen kulttuuriviennin virstanpylvääksi, tällä tavoin jälleen luoden rinnastuksia suomalaisten urheilumenestykseen (Saarikoski ja Suominen 2009b, 29–30). Yksi Pasanen ja Suominen (2021) tunnistamista kehyksistä on kotimaisuus; heidän tutkimuksessaan Remedyä ja suomalaista digipeliteollisuutta laajemmin koskeva lehtikirjoittelu kytketään ”inhimillisen nerouden narratiiviksi”, jossa ”sankarilliset keksijät luovat yltäkylläisyyttä vähäisistä lähtökohdista” (Nye 1997, 119). Nokian vakiinnutettua samoihin aikoihin kärkiasemansa kansainvälisellä mobiilialalla ja alkavan mobiilipelihuuman noustessa, valtavirtalehdistö kytki tämänkin suomalaisen pelialan erityislaatuisuuteen eli kattaviin taitoihin ohjelmoida pelejä vain pientä prosessoritehoa ja muistia hyväksikäyttäen (Saarikoski ja Suominen 2009b, 30).

## Aineisto ja tutkimusote

Tutkimuksen aineisto koostuu Pelit-lehdessä vuosien 1992–2014 aikana julkaistuista suomalaista peliteollisuutta käsittelevistä artikkeleista. Pelit-lehti valikoitui tutkimuskohteeksi ensisijaisesti siksi, että se tarjoaa katkeamattoman näkymän suomalaiseen peliteollisuuteen sen alkuvuosista myöhempiin vaiheisiin. Yhtäältä Pelit-lehti liittyy olennaisesti siihen pelaamiseen keskittyneiden erikoisjulkaisujen 1990-luvulla tapahtuneeseen nousuun, jonka Pasanen ja Suominen (2021) tunnistavat. Toisaalta lehti on säilyttänyt paikkansa ja identi-

teettinsä myös verkkomedian aikakaudella niin, että ainakin tarkastelujaksolla sitä voidaan hyvin perustein pitää tärkeimpänä suomenkielisenä pelimediana.

Tutkimuksessa käytetty lehtiaineisto on alun perin koottu osana Suomen Akatemian rahoittamaa Cultures of Game Industry: The Case of Finland -hanketta. Tutkimushanke toteutettiin vuosina 2011–2015, ja hankkeen vastuullisena johtajana toimi Olli Sotamaa. Aineiston keruu toteutettiin käymällä kattavasti läpi lehden jokainen keruuhetken mennessä ilmestynyt numero. Aineisto kerättiin vuonna 2014, ja näin tarkastelujaksoksi määrittyi 1992–2014. Käytännössä aineistonkeruu toteutettiin siten, että tutkimusapulaiset Ville Kankainen ja Elina Koskinen kävivät lehdet läpi Olli Sotamaan ennako-ohjeistuksen mukaisesti. Jutut listattiin Excel-taulukkoon ja skannattiin. Vuosien 2000–2014 lehdet löytyivät Tampereen Game Research Labin kokoelmasta. Vuosien 1992–1999 lehdet tilattiin varastokirjastosta. Muutama puuttunut numero käytiin lukemassa Kansallisarkiston kokoelmassa Helsingissä.

Käytännöllisen rajauksen lisäksi aineistolle voidaan löytää sisällöllisiä perusteluja. 1990-luvun alkupuoliskolla saivat alkunsa ensimmäiset pitkäikäiset pelistudiot, joiden peliprojektit tähtäsivät kansainvälisille markkinoille. Bloodhouse ja Terramarque aloittivat toimintansa 1993, ja Bloodhousen debyyttipeli ehti ilmestyä vielä saman vuoden aikana. Vuonna 1995 yhtiöt yhdistyivät Housemarqueksi, ja muutamaa kuukautta myöhemmin perustettiin Remedy Entertainment. Pelit-lehti seurasi yrityksiä näiden alkuvaiheista lähtien ja raportoi niistä edelleen neljännesvuosisata myöhemmin. Lisäksi maan suurin vuosittainen tietokonetaapahtuma Assembly järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 1992. Vaikka pelit eivät alun perin olleet tapahtuman keskiössä, Assemblyn muotoutuminen säännölliseksi tapahtumaksi kertoi ruo-

---

honjuuritason kulttuuritoiminnan kasvaneesta mittakaavasta (Tyni ja Sotamaa 2014). Vuonna 2014 suomalainen peliteollisuus oli monessa mielessä saavuttanut nykyisen muotonsa ja mittakaavansa. Yritysten yhteenlaskettu liikevaihto oli noussut lähes kahteen miljardiin, ja peliala työllisti noin 2500 työntekijää (Neogames 2015). Alan vakiintumiseen viittasi myös se, että uusissa startupeissa oli yhä useammin mukana jo kannuksensa aiemmissa yrityksissä ansainneita kokeneita tekijöitä (ibid.). Lisäksi Rovion ja Supercellin pelit olivat jo saavuttaneet globaalit suosionsa, ja Suomesta kirjoitettiin maailmalla mobiilipelien hittitehtaana ja startup-keskuksena (Barron 2013; MCV/Develop 2014).

Alkuperäinen aineisto koostuu kaikkiaan 558 tekstistä. Yksittäisen pelien ja peliyritysten lisäksi niissä käsitellään muun muassa peliteollisuuden yleisempiä kehityslinjoja, pelialan tapahtumia, koulutusta ja muita suomalaisiin digitaalisiin peleihin liittyviä ilmiöitä. Tiivistimme aineistoa poistamalla analysoidusta otoksesta muun muassa kansimaininnat, lehdessä sisäiset juttujen puffaukset, läpipeluuohjeet ja mainokset. Sen sijaan sisällyttimme määrälliseen tarkasteluun joitakin lukijakirjeitä, koska koimme niiden päätyneen lehteen toimituksellisen prosessin kautta ja olevan tutkittavan aiheen kannalta kiinnostavia. Lopullinen otos koostui 534 tekstistä, joista mobiilipelejä koskevia oli kaikkiaan 146. Aineisto koostuu muutamasta erilaisesta tekstimuodosta: peliteollisuudesta, yrityksistä, pelintekijöistä ja peleistä kertovien pitkien artikkelien lisäksi mukana on ainakin lyhyitä uutisia, haastatteluita, ennakkojuttuja, peliarvioita, kolumneja ja pääkirjoituksia. Määrällisessä tarkastelussa olemme keskittyneet juttujen kokonaisuuteen, mutta laadullinen tulkinta pyrkii ottamaan jossain määrin huomioon myös erilaisten tekstimuotojen painotukset.

Analyysi yhdistää sisällön määrällistä erittelyä ja laadullista

teemoitteluun perustuvaa tutkimusotetta. Käsitelytapa nojaa osittain aiemmissa, samankaltaisissa tutkimuksissa käytettyihin analyysin muotoihin. Pelialan uutisten analysoinnissaan Williams (2003) yhdistelee laadullista kehysanalyysiä ja laadullisen sisällön analyysin systemaattisempia piirteitä. Suominen (2011) analysoi MikroBitin peliarvosteluja induktiivisen, laadullisen sisällön analyysin kautta. Pasanen ja Suominen (2021) yhdistelevät päämetodina käytettyyn laadulliseen aineistoanalyysiin kehysanalyysin työkaluja. Tämän lisäksi he kytkevät lähestymistapaan mediahistoriallisen otteen. Käsillä oleva tutkimus omaksuu induktiivisen, aineistolähtöisen lähestymistavan, jossa teemojen on annettu nousta aineistosta ja jossa tutkimukselle ei ole ennakoon asetettu hypoteesia. Tutkimus eroaa viitekehystenä käytetyistä aiemmista tutkimuksista juuri tässä aineistolähtöisyyden ensisijaisuudessa. Edelleen, toinen ero näihin tutkimuksiin syntyy tutkimuksen tavasta yhdistellä laadullista analyysiä määrälliseen erittelyyn.

Artikkeli etenee siten, että ensin esitämme yleiskatsauksen omaisesti keskeisiä tunnuslukuja ja määrällisiä huomioita aineistosta. Tämän osuuden tarkoituksena on selvittää peliteollisuuden esittämisen sisällöllisiä pääpiirteitä ja nostaa esiin tarkastelujaksolla tapahtuneita muutoksia. Yleisen sisällön erittelyn jälkeen keskitymme erityisesti mobiilipeleihin, niiden vastaanottoon Pelit-lehdessä, ja kotimaisuuden esityksiin niitä koskevissa artikkeleissa. Tässä osuudessa lähestymistapa on laadullinen, teemojen tunnistamiseen ja rakentamiseen pyrkivä. Vaikka teemoittelu on edellä esitetyn aieman tutkimuksen inspiroimaa, luonteeltaan se on kuitenkin ensisijaisesti aineistolähtöistä. Teemoittelun tukena on soveltuvien osien käyttö aineistosta yleistasolla hahmottavaa koodauskehystä ja Atlas.ti-ohjelmistoa. Aineistoa havainnollistamaan olemme käyttäneet aiheeseen liittyviä sitaatteja, joihin kiteytyy keskeisiä teemoja tutkitusta aihepiiristä.

---

## Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehdessä

Tämä luku tarjoaa katsauksen Pelit-lehdessä julkaistujen artikkelien määrään ja sisältöön. Tällainen läpileikkaus on hyödyllinen lehden linjan ja yleisten kehityslinjojen havainnollistamiseksi. Kuvaajasta 1 käy ilmi, miten suomalaisia pelejä ja peliteollisuutta käsittelevien kirjoitusten määrä on muuttunut tarkastelujakson aikana.

Kuvaajassa 1 on esitetty kunkin vuoden osalta sekä tekstien absoluuttinen määrä (siniset pylväät) että viiden vuoden keskiarvo (ruskea kuvaaja). Vaikka yksittäisten vuosien välillä on jonkin verran vaihtelua, on selvää, että artikkelien julkaisumäärä on 23 vuoden ajanjaksolla suhteellisen tasaisesti kasvanut. Siinä missä 1990-luvulla artikkelien vuosittaisen määrän keskiarvo jää niukasti alle kymmenen, 2000-luvulla se on jo noussut yli kahteenkymmeneen ja 2010-luvulla tekstiä on keskimäärin jo yli neljäkymmentä. Ensimmäinen selkeä nousu artikkelimäärissä sijoittuu 2000-luvun alkuvuosiin, ja tätä selittää osin pelinkehityksen laajentuminen uusille alueille kuten konsoli- ja mobiilipeleihin. 2010-luvun taitteeseen sijoittuvassa toisessa nousussa mobiilipeleillä on jo hyvin merkittävä rooli. Vastaava kehitys jaoteltuna artikkeleissa esillä olleisiin keskeisiin pelaamisen alustoihin näkyy kuvaajasta 2.

Kuvaajasta 2 nähdään, miten artikkeleissa tarkasteltu laitekanta on vuosien kuluessa laajentunut. Ensimmäiset Pelit-lehdessä käsitellyt suomalaiset tietokonepelit, *Bloodhousen Stardust* (Bloodhouse 1993) ja *Super Stardust* (Bloodhouse 1994) sekä Terramarquen *Elfmania* (Terramarque 1994), olivat suunniteltu Amiga-tietokoneille. 1990-luvun alussa IBM-yhteensopiva henkilökohtainen tietokone, PC, oli vielä kallis muihin koneisiin verrattuna, mutta varsin pian se valtasi alaa keskeisenä pelinkehitysympäristönä. Sekä Housemarque että Remedy suunnittelivat ensimmäiset pelinsä PC:n DOS-

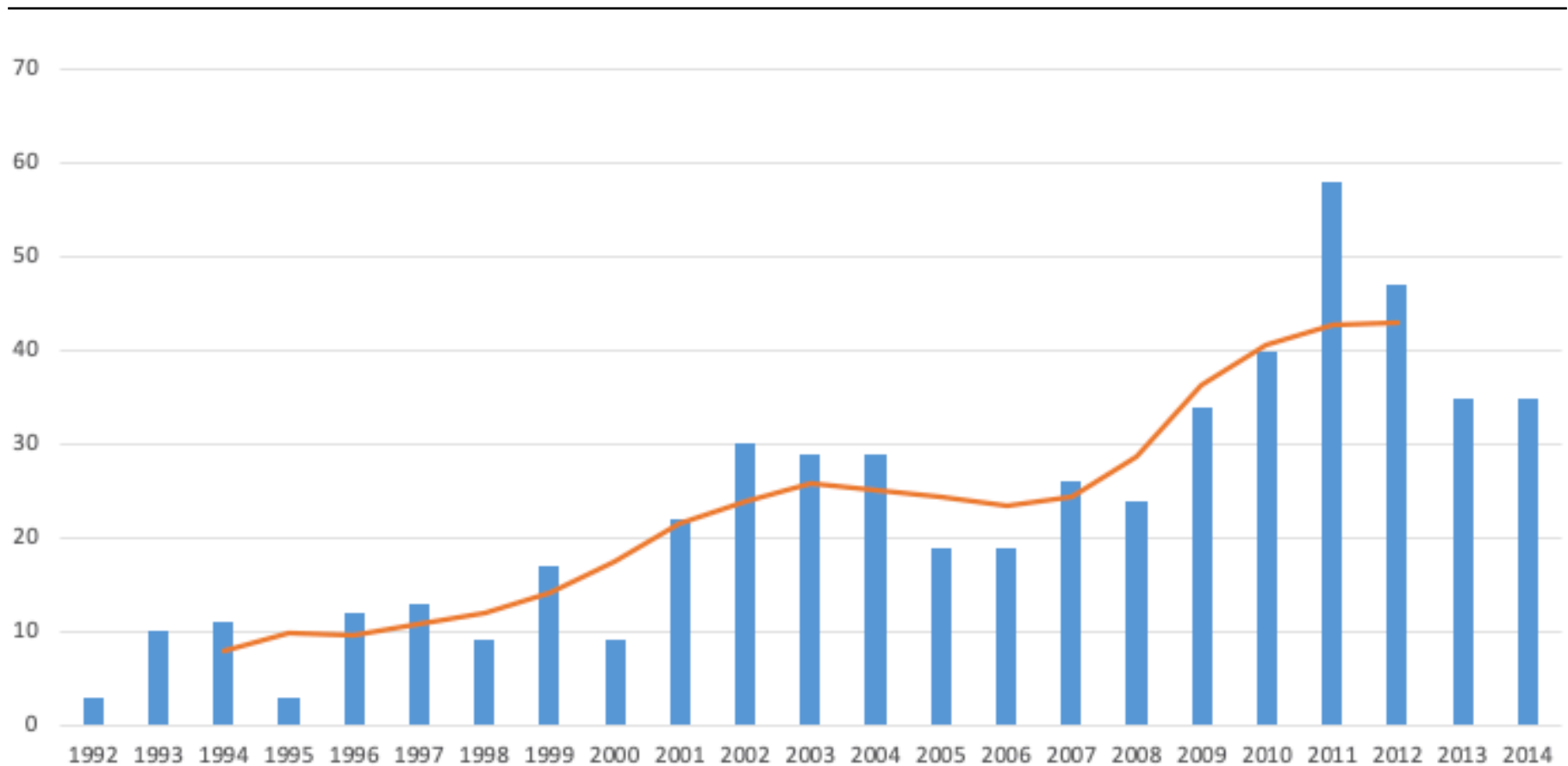
käyttöjärjestelmälle ja siirtyivät pian Windows-ympäristöön. Ensimmäisessä tarkastelujaksossa näkyvää muiden pelien osuutta kasvattivat myös niin sanotut postipelit, joiden tärkein valmistaja oli oululainen Midnight Sun Games.<sup>2</sup> Vaikka postipelit jäivät nopeasti historialliseksi kuriositeetiksi, ne omalta osaltaan muistuttavat siitä, miten Pelit-lehden sisältölliset rajaukset olivat vasta muodostumassa. Sitten Pelit-lehdessä ei ole laajamittaisesti kirjoitettu lautapeleistä tai muista ei-digitaalisen pelaamisen muodoista, vaikka Suomessa on näitäkin pelejä aktiivisesti kehitetty.

Maininnat suomalaisista peleistä kasvavat ajan kuluessa kaikissa keskeisissä kategorioissa: PC-peleissä, konsolipeleissä ja mobiilipeleissä. PC-pelit ovat mukana tarkastelujakson alusta lähtien, ja mainintojen osalta niiden kokonaismäärä on kaikkein suurin. Mainintojen määrä on kaikkiaan suurempi kuin juttujen määrä, sillä yksittäisessä jutussa on voitu mainita useampikin alusta tai alan yritys. Menetelmä tuottaa karkean kokonaiskuvan, joka palvelee tämän artikkelin tarkoitusta. On kuitenkin hyvä huomata, että tässä tarkastelussa maininta pikku-uutisessa on yhtä arvokas kuin usean aukeaman juttu. Sivumäärään tai palstamillimetreihin tarkemmin paneutuva tarkastelu voisi tuottaa kiinnostavia tarkennuksia, mutta tällainen lähestymistapa jää työmääränsä vuoksi väistämättä mahdollisiin jatkotutkimuksiin.

Keskustelua kotimaisista konsolipeleistä alkaa näkyä lehden sivuilla juuri ennen vuosituhaten vaihdetta. Tämä on siinä mielessä mielenkiintoista, että tähän aikaan Pelit oli vielä avoimesti tietokonepeleihin keskittynyt lehti (Saarikoski 2012). Vuonna 1999 ennakoitiin sekä Remedyn tekeillä olevan

---

<sup>2</sup>Postipelit olivat strategiapelejä, joihin pystyi osallistumaan aina muutamasta pelaajasta useisiin kymmeneen pelaajiin yhtäaikaaisesti. Kukin pelaaja lähetti siirtonsa pelin vetäjälle, joka syötti nämä tietokoneohjelmaan. Ohjelma laski siirtojen vaikutukset ja tulosti kierrosraportit, jotka pelin vetäjä postitti edelleen pelaajille.

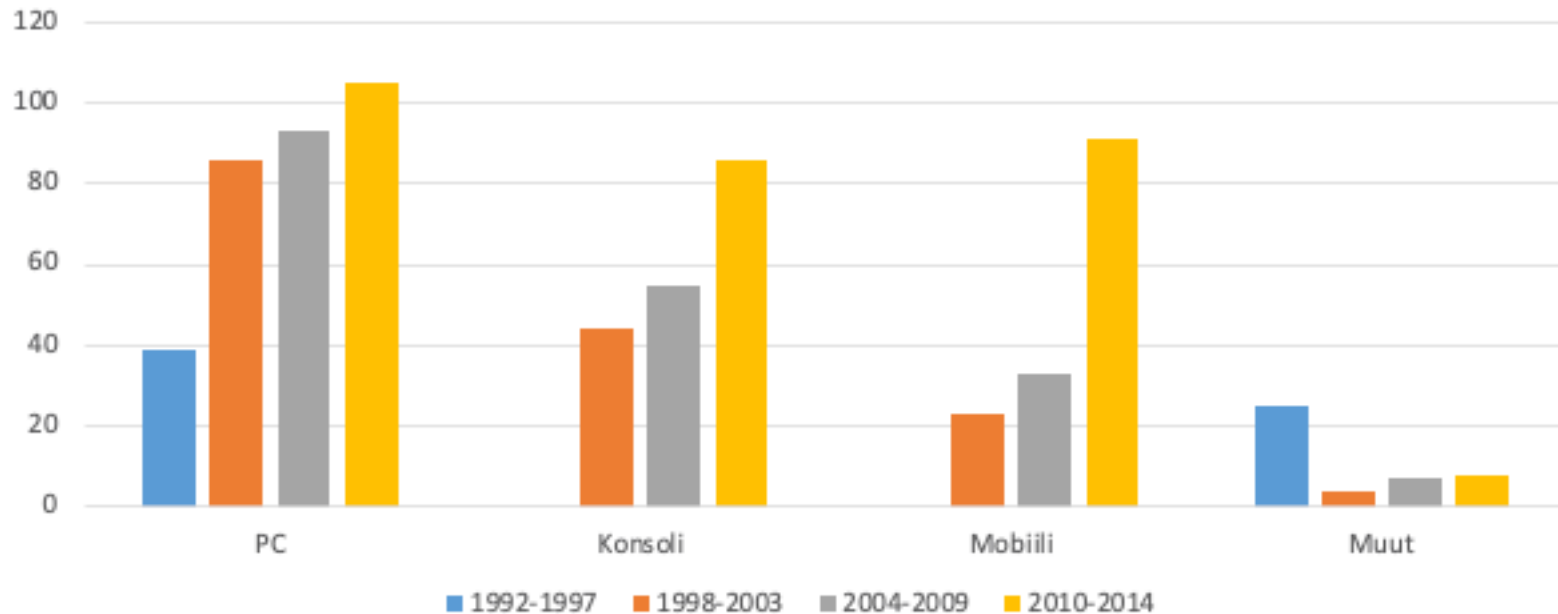


Kuvaaja 1. Suomalaista peliteollisuutta koskevien tekstien määrä Pelit-lehdessä vuosina 1992–2014.

*Max Paynen* ja Housemarquen (1999) *Supreme Snowboardingin* ilmestymistä Segan Dreamcast-konsolille (Lindén 1999b, 11; 1999a, 7). Kumpaakaan peleistä ei lopulta julkaistu Dreamcastille, mutta *Max Paynen* konsoliversio (PS2, Xbox) arvioitiin myöhemmin lehden sivuilla (Grönholm 2002, 60–62). Housemarque puolestaan kehitti erillisen lumilautailuteemaisen konsolipelin; *Transworld Snowboardingin* (Housemarque 2002) kehityksestä Xboxille uutisoitiin ensimmäisen kerran vuonna 2001 (Grönholm 2001a, 20). Lehden samassa numerossa uutisoitiin myös, kuinka “[h]elsinkiäinen Ninai Games on

tehnyt ensimmäisen suomalaisen konsolipelin nimeltä *Rampage Puzzle Attack* [2001] Game Boy Advancelle” (Grönholm 2001b, 20). Myös mobiilipelit saapuvat Pelit-lehden sivuille samoihin aikoihin, ensimmäisen kerran vuonna 2000 (Lindén 2000, 3). Niiden osuus kaikista maininnoista kuitenkin kasvaa PC- ja konsolipelejä vastaavaan mittakaavaan vasta 2010-luvulla. Palaamme tarkastelemaan mobiilipelejä tarkemmin seuraavassa luvussa.





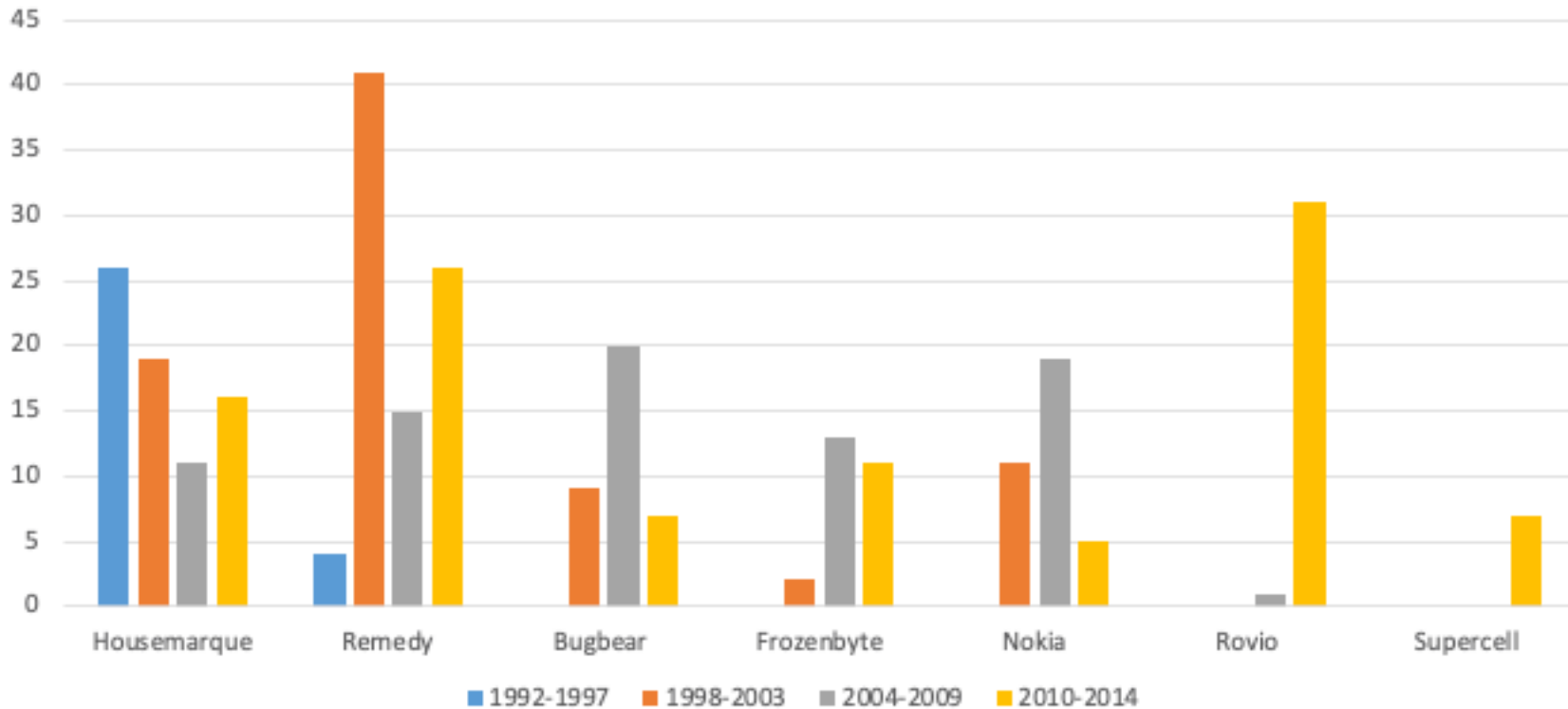
Kuvaaja 2. Pelit-lehden artikkeleissa käsiteltyjen suomalaisten pelien alustajakauma.

Suomalaisia pelejä koskeva lehtikirjoittelu on usein ollut menestyskeskeistä siten, että eniten myyneet tai kansainvälistä näkyvyyttä saaneet projektit ovat olleet suurimman huomion kohteena (Pasanen & Suominen 2021). Näin iso osa jutuista on keskittynyt muutamaaan pelistudioon, joita tarkastelemme seuraavaksi (kuvaaja 3). Olemme pyrkineet valitsemaan mukaan eniten mainittuja yrityksiä huomioiden myös artikkeleiden keskeiset teemat.

Yrityksistä Housemarque on ollut lehden sivuilla alkuvuosista asti. Taulukoinnissa päädyimme yhdistämään Housemarquen alaisuuteen myös Bloodhousen ja Terramarquen, jotka yhdistyivät Housemarqueksi vuonna 1995. Tähän linjaukseen päädyimme, koska yhdistymisen yhteydessä ei henkilöstön kohdalla tapahtunut juurikaan muutoksia ja lehdessä haastatellut henkilöt säilyivät pitkälti samoina. Osit-

tain tästä yhdistämisestä johtuen Housemarque nousee alkuvuosien selvästi seuratuimmaksi yritykseksi. Vuosituhannen vaihteessa yrityksistä eniten on esillä Remedy. *Max Payne* -valmistelu ja julkaiseminen synnytti huomattavan määrän erilaisia mainintoja ja juttuja heijastellen pelin saamaa ylipäätään laajaa mediahuomiota (Pasanen & Suominen 2021). Suomalaisen digipeliteollisuuden ensimmäinen AAA-tason kansainvälinen menestystarina innosti niin, että peli saattoi olla esillä lehden yhdessä numerossa useamman kerran. Remedyn tarinaa on Housemarquen tapaan seurattu Pelit-lehdessä läpi vuosikymmenten, ja Remedy onkin kaikkiaan eniten mainintoja saavuttanut yritys.

Kolmannen tarkastelujakson (2004–2009) mainituimmaksi yhtiöksi nousee ehkä hieman yllättäen autopeleistään tunnettu Bugbear. Yhtiön suositusta FlatOut-pelisarjasta ehti



Kuvaaja 3. Pelit-lehden artikkeleissa mainitut keskeiset suomalaiset peliyritykset.

tällä jaksolla ilmestyä kaikkiaan kolme erillistä peliä - *FlatOut* (Bugbear 2004), *FlatOut 2* (Bugbear 2006) ja *FlatOut: Ultimate Carnage* (Bugbear 2007), mikä pääosin selittää yrityksen toistuvat piipahdukset lehden sivuilla.<sup>3</sup> PC- ja konsolialustoilla ilmestyneiden FlatOutien lisäksi Bugbear julkaisi myös muun muassa *Glimmerati* -pelin (Bugbear 2005) Nokian N-Gage-pelipuhelimelle. Nokia onkin maininnoissa

<sup>3</sup>Bugbearin suurinta mainintamäärää selittää osaltaan se, ettei Remedy julkaissut ajanjaksona yhtään peliä, kun taas Housemarquen jaksolle sijoittuvat pelijulkaisut jäivät vähälle huomiolle studion kamppaillessa konkurssiuhan alla – selvitäkseen studio kehitti uusia versioita vanhoista peleistään sekä pienellä huomiolla jääneitä lisenssipelejä.

vain niukasti Bugbearin takana. Vaikka Nokia yrityksenä tulikin perinteisen peliteollisuuden ulkopuolelta, Pelit-lehti seurasi sen seikkailua pelien parissa varsin tarkasti. Tilastoon on laskettu mukaan myös N-Gage-pelien arviot. Kuten jo kuvaajan 2 kohdalla oli esillä, 2010-luvulle tultaessa mobiilipelien painoarvo kasvaa nopeasti. Jakson useimmin mainittu yritys on Rovio, ja 2010 perustettu Supercellkin alkaa jo saada mainintoja. Huomionarvoista on myös se, että kaikki kuvaajaan 3 valikoituneet yritykset saavat 2010-luvulla edelleen mainintoja lehden sivuilla, siitähän huolimatta, että viimeinen tarkastelujakso on vuoden muita lyhyempi (tämä koskee myös kuvaajaa 2).

---

Siinä missä suurin osa tilastoiduista jutuista on luonteeltaan yksittäisen yrityksen mainitsevia uutisia, peliarvioita tai yhteen yritykseen keskittyviä juttuja, Pelit-lehti on aika ajoin myös pyrkinyt vähän laajamittaisemmin kartoittamaan kotimaisen pelialan toimijoita ja tunnelmia. Esimerkiksi Pelit-lehden 1990-luvun lopussa ideoima pelialan vuosittainen Kyöpelit-gaala on monena vuonna uutisoitu näyttävästi lehden sivuilla. Ensimmäinen laajempi katsaus alan yrityksiin oli useamman aukeaman artikkeli 'Pelibisnes Suomessa', joka esitteli toistakymmentä kotimaista pelitaloa vuonna 2002 (Kekkonen 2002, 32–37). Artikkelin jatko-osa, jossa sekä jo ensimmäisestä jutusta tuttujen että myös uusien yritysten kuulumisia päivitettiin, ilmestyi vuotta myöhemmin (Kekkonen 2003, 32-37). Vuonna 2002–2003 lehdessä ilmestyi myös Pro-Files-nimellä kulkenut juttusarja, joka sisälsi suomalaisissa pelifirmoissa työskentelevien henkilöiden haastatteluja sekä heidän kertomuksiaan pelialalta. Myöhemmin yksittäisiin pelialalla työskenteleviin henkilöihin keskittyviä juttuja julkaistiin "Esittelyssä" -nimisessä juttusarjassa. Sekä näissä jutuissa että kasvavassa määrin muussa pidemmässä uutisoinnissa kirjoitettiin myös tavoista, joilla pelialalle työskentelemään haluava saattaisi päästä alkuun. Osaltaan tämä kuvastaa lehden lämpimämmäksi muuttuvaa asennetta pienempiä ja amatöörimäisempiä peliprojekteja kohtaan.

Pelit-lehdellä on läpi vuosien ollut laaja avustajakunta, ja tilastoituja juttuja on ollut kirjoittamassa kymmeniä kirjoittajia. Eniten mukaan valikoituneita juttuja ovat kirjoittaneet Tuomas Honkala ja Tuukka Grönholm, joiden juttuja on ilmestynyt lehdessä 1990-luvulta 2010-luvulle. Tarkastelukauden loppupuolella suuri osa suomalaisia pelejä ja peliyrityksiä koskevista jutuista on Juho Kuorikosken kynästä. Lehden pitkäaikaisella päätoimittajalla Tuija Lindénillä on myös erityinen roolinsa suomalaisen peliteollisuuden kehityksen ja kansallisen erityisyyden kommentaattorina.

## **Suomalainen mobiilipeliteollisuus Pelit-lehdessä**

Tämä luku tarkastelee Pelit-lehden mobiilipeliteollisuusaiheisia juttuja. Luku on jaettu neljään osioon. Ensimmäiset kolme osiota tarkastelevat kolmea mobiilipeliteollisuuden vaihetta kiinnostavina erityis- tai siirtymäkausina. Pelit-lehden kirjoituksissa tunnistetaan 1) alkuvaiheen vastahakoinen asenne suomalaista mobiilipelialaa kohtaan, 2) ristiriitainen ja hitaasti lämpiävä asenne Nokian N-Gage-pelipuhelinta kohtaan, sekä 3) asteittainen asenteiden lientyminen teollisuuden sektorin vakiinnuttaessa asemansa. Vaiheet ovat osittain päällekkäisiä. Niiden kuvaus ei ole ensisijaisesti tarkoitettu suomalaisen mobiilipelialan historiikiksi, vaan enemmänkin kolmeksi kiinnostavaksi nostoksi siitä miten Pelit-lehti on uutisoinut mobiilipelialasta. Toisin sanoen näkökulma on Pelit-lehden artikkelien, ja pyrkimyksenä on kuvata, millainen kirjoittelu oli kulloisellekin vaiheelle tyyppillistä. Näiden kolmen vaiheen kuvausta seuraavassa viimeisessä osiossa keskitymme analysoimaan mobiilipelialaa koskevaa kirjoittelua kotimaisuuden linssin kautta (vrt. Pasanen ja Suominen 2021). Tämä näkökulma samalla kokoaa joitakin keskeisiä ajatuksiamme siitä, miten Pelit-lehti on uutisoinut suomalaisen mobiilipelialan ilmiöitä.

### **Mobiilipelistudioiden esiinnousu**

2000-luvun taitteessa ja vuosituhannen alkuvuosina Suomessa perustettiin lukuisia mobiilipelialaan suuntautuvia yrityksiä, joista osa teki pelejä ja osa niihin liittyvää tai niitä mahdollistavaa teknologiaa. Elettiin Nokian menestyksen vuosia; Suomi halusi olla johtava mobiiliyhteiskunta, ja matkapuhelimilla pelattavia pelejä pidettiin yhtenä loogisena osana tätä kehityslinjaa (Kopomaa 2000; Sotamaa 2021). Suomalaiset mobiilipelit ilmestyivät Pelit-lehden sivuille ensimmäistä

---

kertaa vuonna 2000. Saman vuoden maaliskuussa perustettiin muun muassa Riot-E, joka paisui Suomessa nopeasti puheenaiheeksi sekä räväkän markkinointinsa että suurten kansainvälisten viihdealan toimijoiden sijoitusten johdosta. Pelit-lehden suhtautuminen mobiilipelialaan oli tässä vaiheessa varsin epäilevä:

Kohta siis pelaamme niin vimmatusti puhelimella. Palaamme palikkagrafiikkaan ja kuvittelemme sinne tänne ponnahtelevan neliön palloksi. Vanhat kävyt vaipuvat nyyhkien nostalgiaan ja uudet tulokkaat puhuvat videopeleistä kännykkäpelejä tarkoittaessaan. (Lindén 2000, 3)

Samaan aikaan 2000-luvun alkuvuosina julkaistut mobiilipelialan uutiset olivat sävyiltään pääsääntöisesti neutraaleja, vaikkakin epäilevä sävy kupli niissäkin ajoittain esiin. Kotimaista mobiilipelialaa koskevat uutiset joka tapauksessa lisääntyivät tasaisesti. Vuoden 2001 Pelit-lehden ensimmäisessä numerossa kirjoitettiin mobiilipeleistä sekä niiden tuomista mahdollisuuksista ja tulevaisuudennäkymistä. Riot-E:n ja Springtoysin kaltaisille uusille studioille annettiin uutisissa hyvin tilaa maalailta optimistisia näkymiä mobiilialan tulevaisuudesta:

Springtoysin sisältöjohtaja Panu Mustonen uskoo, että tämän kaltaiset laitteet ovat lähitulevaisuutta. "Tämän päivän konsoliteknologia on pian myös kännyköissä", Mustonen visioi. [...] Nykyiset, lähinnä 8-bittisiltä peleiltä vaikutteita imeneet yksinkertaiset WAP-pelit, sarjakuvat ja muut palvelut vaikuttavat harjoittelulta kun puhutaan tulevista peleistä. Sekä Mustosen, että Halmeen puheissa sivutaan usein paikannustekniikkaan perustuvia pelejä, joissa senhetkinen olinpaikka vaikuttaa pelin kulkuun, esimerkiksi tehtäviin. (Kaartinen 2001, 10–11)

Useammat näkökulmat ja kirjoittamisen kehykset vaihtelivat jopa samassa jutussa. Samaan aikaan kun mobiilipelialan ilmiöistä uutisoitiin suhteellisen neutraalisti, myös firmojen mainospuheelle annettiin varsin paljon tilaa. Pidemmässä feature-jutuissa toimittajat saattoivat silloin tällöin kirjoittaa tekstiin mukaan myös omia epäilyksiään:

Hieman nämä visiot epäilyttävät. Ei tarvitse kuin kaivella oma luuri taskusta ja selailla sen hitaita valikoita, niin lähitulevaisuuden taskuun mahtuvat koko kansan multimedialaitteet tuntuvat varsin kaukaisilta. Eivätkä kaksiväriset, onnettoman pienet näytöt liioin luo mielikuvaa pelikoneesta. (Kaartinen 2001, 10)

On ymmärrettävää, että Pelit-lehden mobiilipelialaieista kirjoittelua väritti kotimaisten yritysten ilmaantuminen: kaikki julkisuuteen tulleet kotimaiset yritykset olivat kiinnostavia tilanteessa, jossa kotimainen peliala ei ollut mainittavan suuri. Lyhyen hetken aivan 2000-luvun alussa suomalaisella mobiilipelialaan kohdistui suuria odotuksia, joihin kansainväliset rahoittajatkin uskoivat (Kuorikoski 2014, 64–65). Pelit-lehtikin mainitsi melkein siinä sivussa, että Housemarquesta irtaantuneen SpringToysin arvo oli jo suurempi kuin emoyhtiönsä (Lindén 2000, 3).

Tilanne kuitenkin muuttui 2000-luvun ensimmäisten vuosien ja IT-kuplan puhkeamisen jälkeen. Riot-E:n konkurssista uutisoitiin lakonisen lyhyesti 2002, ja vuotta myöhemmin mobiilialasta sittemmin usein uutisoinut Kaj Laaksonen kirjoitti kolumnissaan:

Tiedän varsin hyvin, miksi mobiilipeli on ruma sana. Tunnen minäkin syvää vastenmielisyyttä kännypelejä kohtaan. Sain tarpeekseni jo muutama vuosi sitten, kun joka hemmetin bränditietoinen ääliö se-

---

litti, miten mobiilipelaaminen on seuraava iso juttu ja miksi logoja, soittoääniä ja kaikkea sitä skeidaa pitää saada joka paikkaan ja heti. Pyhä velvollisuus on vapauttaa tyhmit rahoistaan. [...] Pahoinvointi taitaa johtua siitä, ettei kukaan halua muistella, miltä tuntui tulla huijatuksi. Mobiilipeli on kuin it-kuplan maskotti, joka ei suostunut kuolemaan. Se edusti kaikkea sitä luokattoman työn ja häpeilemättömän rahastuksen kulttuuria, jolla ihmisiä pissittiin iirikseen muutama vuosi sitten. (Laaksonen 2003a, 95)

Investointilaman myötä pelialan kehitysnäkymät muuttuivat useaksi vuodeksi (Sotamaa ym. 2011) ja yritysten maailmanvalloitus suunnitelmat vaihtuivat hitaamman orgaanisen kasvun tavoitteluun (Hiltunen & Latva 2013, 17–18). Teknologia-alan ahdinko heijastui paitsi mobiilipelialan hypen katoamiseen myös ennen kaikkea perinteiseen PC- ja konsolipeliteollisuuteen. Tämä tuli ilmi erityisesti Pelit-lehdessä julkaistujen pelintekijähaastattelujen kautta: kansainvälisten pelijulkaisijoiden muututtua varovaisemmiksi pelistudioille tarjolla olevat mahdollisuudet kapenivat. Pelit-lehti uutisoi Ninai Gamesin ja Bugbearin suulla, miten suuret julkaisijat kaipasivat suurempia projekteja jättäen ulkopuolelle kasvavan joukon pieniä kehittäjiä ja projekteja (Kekkonen 2003, 33–34). Näin investointilama ohjasi paikallista pelinkehitystä kohti pieneköjä yrityskokoja ja ketteriä hallittavan kokoisia projekteja (Hiltunen & Latva 2013, 17–18). Nokian mittavat investoinnit N-Gage-projektiin ohjasivat tuotantoja mobiilipelisektorille, ja tämä heijastui siellä täällä myös Pelit-lehden kirjoittelussa. Muun muassa Housemarquen mainittiin miettävän mobiilipuolta mahdollisena keinona selvität eteenpäin (Kekkonen 2003, 33).

Lehdessä julkaistiin peräkkäisinä vuosina (2002–2003) reportaasi kotimaisen pelialan yrityksistä, joista ensimmäisessä

mobiilipeliala mainittiin vain lyhyesti, mutta toisessa annettiin jo pidemmälti tilaa Sumean, Fathammerin ja Red-Lynxin kaltaisille yrityksille kertoa mobiilialan mahdollisuuksista, kuten valtaviin käyttäjämäärien luomasta potentiaalista (Kekkonen 2002, 32–37; 2003, 32–39). Tilanteesta ei kuitenkaan ollut mitään yhtä vallitsevaa tulkintaa. Remedyäkin perustamassa ollut Samuli Syvähuoko kehitti muun muassa Tekesin rahoituksella Fathammerin X-Forge-rajapintaa ja totesi lehden haastattelussa, että siinä missä perinteisellä puolella oli lähes mahdoton saada jalkaa oven väliin, nyt oli hyvä aika lyödä läpi mobiilipelipuolella (N / A 2003b, 97). Toisaalta mobiilipelejä valmistaneen Sumean Ilkka Paananen näki, ettei Suomi ollut enää yksinään mobiilipuolen aallon harjalla, vaan muut maat olivat jo tässä kehityksessä kuroneet etumatkan umpeen (Kekkonen 2003, 36).

### **Siirtyminen N-Gage-vaihteelle**

Voidaan uskottavasti väittää, että yksi keskeinen syy, miksi mobiilipelejä alettiin alun perin ideoida ja tehdä Suomessa oli matkapuhelinyhtiö Nokian globaali menestys (Sotamaa 2021). Tuon menestyksen siivittämänä Suomessa syntyi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen aikana useita uusia mobiilialaan kytkeytyviä yrityksiä, mukaan lukien useita pelistudioita. Nokia oli myös mukana sijoittamassa (Nokia Venturesin kautta) ensimmäisen vaiheen suomalaisiin mobiilipelialan yrityksiin kuten Riot-E:hen.

Loppuvuodesta 2002 Nokia ilmoitti itse lähtevänsä mukaan kilpailemaan osasta käsikonsoli-markkinoita myöhemmin julkaistavalla N-Gage-pelipuhelimellaan. Pelit-lehden alkuvaiheen N-Gage-uutisointi keskittyi lähinnä kertaamaan ja kommentoimaan Nokian lehdistötilaisuuksissa jakamaa tietoa pelikoneestaan: lehden sivuilla ei juurikaan nähty merkkejä mainittavasta mielenkiinnosta tai halusta lähteä selvittämään globaaleille markkinoille suunnitellun pelilaitteen

---

taustoja. Tätä alkuvaiheen kirjoittelua sävytti ristiriitaiseksi luonnehdittava suhde koko mobiilipeliialaan. Vaikka lehti sinällään oli avoin mobiilipelaamisen mahdollisuuksille – samalla laitteella voisi hoitua puhuminen, pelaaminen, kameralla kuvaaminen ja karttapaikannus – se samaan aikaan harmitteli, että “nyt kun kännyihin saisi vähitellen jo lähes kunnollisia pelejä, kukaan ei enää halua kuulla niistä”, viitaten luultavasti ennen kaikkea Pelit-lehden lukijoihin (Laaksonen 2003a, 95). Nokian suunnitelmiin siirtyä pelimarkkinoille Pelit-lehti suhtautui skeptisesti:

Aikaisemmat yritykset eivät ole menneet ihan putkeen ja lyhyt käpistely N-Gagen proton kanssa ei vakuuta siitä, että Nokialla vieläkään ymmärrettäisiin pelien päälle. Ruutu on tarkka ja kirkas, mutta liian pieni. Perinteinen ristiohjain kelpaa, mutta kuka insinöörin irvikuva päätti, että toimintanappi hoidetaan painamalla ristiohjain pohjaan? Pelit toimitetaan korteilla, jotka asennetaan sim-kortin taakse akun alle. Eli pelin vaihtaminen tarkoittaa virran katkaisemista, kotelon avaamista ja akun irrottamista. Haloo? (Laaksonen 2003a, 95)

Yleisemminkin alkuvaiheen N-Gage-uutisointia sävyttivät ironiset pistot:

N-Gage on nimenomaan pelilaitte ja vasta sitten kännykkä, mikä kävi varsin selväksi Nokian maailmanlaajuudessa lehdistötilaisuudessa Lontoossa helmikuun lopussa. Jopa tiedottajien itsensä oli mietittävä, miten päin laitteeseen oikein puhutaan. (Lindén 2003a, 12)

Laitteen julkaisun lähestyessä N-Gagea koskeva kirjoittelun sävy tasaantui. Vaikka lokakuussa 2003 julkaistu ensimmäinen versio N-Gagesta sittemmin tuomittiin laajalti epäon-

nistuneeksi, Pelit-lehden arviota siitä saattoi pitää enimmäkseen positiivisena ja rohkaisevana: arvio kehuu monia teknisiä ominaisuuksia laitteessa – mm. näytön tarkkuutta ja valoisuutta, Bluetooth-moninpeliä ja puhelinominaisuuksia – vaikka samaan aikaan myös osoittelee virheitä sen suunnittelussa (Ahonen 2003, 24–25). Tästä ensimmäisestä arviosta lähtien, kirjoittelussa nostettiin esiin kerta toisensa jälkeen N-Gagen moninpelimahdollisuudet, sekä paikallisesti että verkon yli. Tätä toki toisteltiin myös Nokian markkinoinnissa keskeisenä ominaisuutena, mutta on selvää, että ominaisuus vetosi lehden kirjoittajiin.

Vaikka jokin arvioitu N-Gage-peli saattoi silloin tällöin saada lehden arviossa täydet pisteet, käsittely oli edelleen kiinni perinteisemmän pöytäkonsolikulttuurin käytänteissä. Kirjoittelussa muistuteltiin säännöllisesti, ettei N-Gagella ollut ainutakaan “killer-appia” eli lippulaiva-peliä, joka olisi niin hyvä että vain sen takia joutuisi hankkimaan N-Gagen (esim. Laaksonen 2004b, 10). Peliarvioissa oli koko ajan havaittavissa suoraan tai epäsuorasti ajatusmalli, jossa peli saattoi olla “hyvä N-Gage-peliksi” tai “hyvä mobiilipeliksi” – tavalla, joka alleviivasi että nämä pelit eivät kuitenkaan tarkkaan ottaen olleet sama asia kuin ‘oikeat’, isot pelit (esim. Laaksonen 2004a, 56). Kuten aiempi tutkimus osoittaa, tämä “oikeiden” pelien rajojen neuvottelu on ollut pelilehdistölle tyypillistä eri aikoina (Saarikoski 2012; Saarikoski & Reunanen 2014; Suominen 2015). Nokian julkaistessa vuoden 2004 keväällä uudelleen suunnitellun version N-Gagesta, N-Gage QD:n, kirjoittelun sävyssä oli tapahtunut jo havaittava muutos. QD:n laitearvion mukaan lähes kaikki vanhan N-Gagen puutteet oli korjattu ja kone suorastaan miellytti (Laaksonen 2004b, 10). Arviossa ja myöhemmin muissa kirjoituksissa nostettiin jo esiin sittemmin mobiilipelaamisen tärkeäksi ominaisuudeksi muotoutunut mahdollisuus pelata pelejä pienissä jaksoissa niin, että pelaamisen saattoi aloittaa ja lopettaa nopeasti esi-

---

merkiksi joukkoliikenteessä istuessa. Samaan tapaan kuin ensimmäisen N-Gage-mallin kanssa myös QD:n aikaisissa peliarvioissa ja muissa kirjoituksissa nostettiin toistuvasti esiin hyvinä ja toimivina ominaisuuksina laitteen moninpelemissä, kuten 2–6 hengen Bluetooth-moninpeli ja GPRS-pelaaminen netin yli. Korkeimmat ylistykset tässä mielessä sai vuoden 2004 joulumarkkinoille julkaistu *Pathway to Glory* (RedLynx 2004):

Globaali mobiilimoninpeli oli aikamoinen silmien avaaja. Voin matkustaa vaikka Helsingistä Rovaniemelle ja pysytellä koko matkan ajan samassa moninpelissä muiden pelaajien ollessa ties missä. Teknisenä saavutuksena tämä on todellinen innovaatio. Jos vastaavat viritykset yleistyvät jatkossakin, on pelaaminen ennen pitkää todella mobiilia, sanan varsinaisessa merkityksessä. (Laaksonen 2004a, 56)

Tässä vaiheessa *Pelit*-lehden kirjoittelussa kuului jo suoranaisten puolustelevalle sävy suhteessa N-Gageen:

Pelikansasta [ensimmäisessä] N-Gageessa oli lähes kaikki pielessä. Poikittain [N-Gagen sivuun] puhumisesta tuli netissä kulovalkean tavoin leviävä viitsi, pelin vaihto puoli kapulaa purkamalla turhautti ja pystyssä jököttävä ruutu ihmetytti. Pelit olivat kalliita mutta kehnoja. Kääntöpuoli unohtui helposti: N-Gage oli kohtuullisen edullinen, runsasvarusteininen älypuhelin. (Laaksonen 2004c, 71)

Sen sijaan että itse laitteessa olisi ollut nyt vikaa, harmistuksen aiheeksi nousi se, ettei Nokia tuntunut kykenevän täyttämään N-Gagen ominaisuuksien potentiaalia eikä myöskään osannut markkinoida sitä oikein. Vuoden 2004 E3-messujen N-Gage-tilaisuudesta *Pelit*-lehti kirjoitti:

Paikan päällä oli Nokian liki koko N-Gagesta vastaava johtoporras Suomesta. Valitettavasti puhujia ja puhetta oli aivan liikaa ja pelattavaa liian vähän. Monotoninen, tiukasti faktoissa pysyvä puhe voi toimia suomalaisilta suomalaisille, mutta jenkit kyllästyivät silmin nähdessä vaikka uusi N-Gage QD tuntuikin saavan varovaisen positiivisen vastaanoton. (Laaksonen 2004d, 6)

Loppujen lopuksi N-Gage ei menestynyt, ja peli- ja laitemyynti jäivät laihaksi. Aina ensimmäisen N-Gagen julkistuksesta lähtien *Pelit*-lehden uutisoinnissa ja muussa kirjoittelussa N-Gage nähtiin kilpailuasemassa suhteessa sen aikaisiin johtaviin käsikonsoli-valmistajiin, Nintendoon ja Sonyyn. N-Gage QD:n lanseerauksen yhteydessä lehdessä huomautettiin hiukan varoitteluvaan sävyyn, että verkkomoninpeli oli ainoa voittava ominaisuus suhteessa uudempiin kilpailijoihin (Laaksonen 2004c, 71). Huolimatta vahvaksi uutisoidusta vuoden 2004 joulumyynnistä (Ääriä 2005, 8) N-Gagesta kirjoitettiin enää harvakseltaan tästä eteenpäin.

Kesällä 2005 Nokia ilmoitti aikeistaan uudelleen-lanseerata N-Gagen puhelimillaan toimivana N-Gage-applikaationa, eräänlaisena N-Gage-pelien pelaamisen mahdollistavan ohjelmistostandardina (Laaksonen 2005, 35). Varsinaista loppua N-Gagesta uutisoinnille ei missään vaiheessa tullut, ts. juttua, jossa laite olisi 'julistettu' kuolleeksi. Voisi arvioida, että kun lehdessä oli nähty N-Gagen väistämätön epäonnistuminen, laitetta ei tarvinnut enää liiemmin kritisoida. Nokian N-Gage-pelistandardi-suunnitelmien toteutumisesta uutisoihin kohteliaasti vielä vuosia myöhemmin (Ääriä 2009, 64), mutta erityistä intoilua tähän seurantaan ei liittynyt.

---

## Mobiilipelistudioiden uusi aalto

2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolessa välissä Suomessa oli kourallinen ihan kelvollisesti menestyneitä mobiilipeliyrityksiä. Niiden toiminta oli siinä määrin uskottavaa, että varsin nopeassa tahdissa useampi näistä myytiin ulkomaisille omistajille. Sumean omistajaksi tuli Digital Chocolate vuonna 2004, Mr Goodlivingin osti RealNetworks 2005, ja Universomo myytiin THQ:lle 2007 (Kuorikoski 2014, 74). Yrityskaupoista ja lisensointisopimuksista oli yksittäisiä uutisia Pelit-lehdessä, ja muutamia pelejä noteerattiin arvioissa, mutta kovin aktiivisesti tämän vaiheen mobiilistudioita ei seurattu. Vuonna 2008 ilmestyneessä Digital Chocolaten pelisuunnittelijoiden haastattelussa mobiilipelien eduksi mainittiin edelleen mahdollisuus ”kokeilla uusia ideoita helpommin kuin vuosia vievissä projekteissa” (Sinermä 2008, 73).

Applen iPhoneen lanseerauksen ja eritoten siihen 2008 integroidun App Store -sovelluskaupan myötä mobiilipeliteollisuuden mittakaava alkoi maailmanlaajuisesti nopeasti kasvaa (Sandqvist 2015). Kun Pelit-lehti vuonna 2010 Oman kylän iPojat -jutussaan esitteli suomalaisia iPhone-pelejä, mobiilipelien asemaan suhtauduttiin jo vakavammin: ”Kysymys ei ole enää mistään kivoista kännypeleistä, vaan ehkä jopa pelaamisen tulevaisuudesta” (Ääriä 2010, 62). Samassa reportaasissa on myös ensimmäisen kerran mainittu Rovion (2009) *Angry Birds* -peli, joka on lyhyen peliarvion perusteella ”edustava esimerkki iPhone-pelaamisesta” (Ääriä 2010, 62).

Ensimmäinen yhden sivun mittainen juttu *Angry Birds*in kehittäjä Roviosta ilmestyi lehden numerossa 11/2010, lähes vuosi pelin ilmestymisen jälkeen (Grönholm 2010, 16). Tämä kertoo osaltaan siitä, millainen yllätys pelin menestys oli. Toisaalta sitä on mielenkiintoista verrata toiseen vuoden 2010 suomipelitapaukseen, Remedyn (2010) *Alan Wake*en. Tätä PC- ja konsolialustoille ilmestynyttä tuotantoa Pelit-lehti oli seu-

rannut vuodesta 2005 lähtien (Honkala 2005, 27), ja ennen kuin pelin arvostelu lehdessä ilmestyi kesällä 2010, *Alan Wake*sta oli vuosien aikana kirjoitettu yli kymmenen juttua Pelit-lehteen. Joka tapauksessa *Angry Birds*istä muodostui nopeasti mobiilipelibuumin keskeinen symboli, joka toimi esimerkiksi milloin millekin alan ilmiölle. Pari vuotta myöhemmin ilmestynyt *Badland*-pelin (Frogmind 2013) arvio kiteytti, miten pelistä oli tullut ohittamaton vertailukohta mahdollisille menestyksille: ”Tuttu kehys, sopivasti uusia koukkuja, virheetön toteutus. Kuten suomalaisilla toimittajilla on tapana sanoa: Tässäkö uusi Angry Birds?” (Utriainen 2013, 41).

Kuten kuvaajasta 1 kävi ilmi, vuonna 2011 peliteollisuusaiheisia juttuja oli Pelit-lehdessä eniten koko tarkastelujaksolla. Näistä yli puolet käsitteli ainakin maininnan tasolla mobiilipelejä. Kun lehdessä käsiteltiin uusia suomalaisia pelifirmoja, PC-peleihin keskittynyt Colossal Order mainittiin jo poikkeuksena, joka halusi toimia toisin kuin muut (Sinermä 2011, 63). Samassa jutussa mainittiin myös ensimmäisen kerran Supercell, joka tarkastelujakson loppuvaiheessa nousi Rovion rinnalle mobiilialan esikuvaksi.

Pelit-lehden tekstien suhde menestyspeleihin ei ollut kuitenkaan missään vaiheessa täysin ongelmaton. Itsensä pelien sijaan huomio kiinnittyi usein muihin seikkoihin, kuten esimerkiksi yritysten kehittyneeseen markkinointitaitoon:

Suomen peliala on viimeiset parikymmentä vuotta toivonut läpimurtoa ja alan arvostuksen nousua, muutenkin kun pelaajien keskuudessa. Se saatiin, kun Rovion Peter Vesterbacka lähti takki auki maailmalle markkinoimaan Angry Birdsia. (Lindén 2011, 48)

Jos mobiilipelit olivat hiljalleen saaneet osakseen enemmän ymmärrystä, free-to-play-pelit olivat uusi harmistus. Siinä



---

missä lehti raportoi näennäisen neutraaliin sävyyn, miten *“Clash of Clansin* [Supercell 2012] käyttämällä free-to-play-konseptilla on pelaajien ja pelintekijöiden silmissä kuitenkin paha kaiku” (Grönholm 2013, 74), peleihin integroidut mikromaksut saivat osakseen varsin tunteikkaan vastaanoton myös toimittajien keskuudessa.<sup>4</sup> Tästä toimii esimerkkinä *Clash of Clansin* arvio, joka *“Cash of Clans”* -otsikoinnistaan lähtien keskittyy pelin monetisaatioon ja sen kirjoittajassa aiheuttamiin kokemuksiin.

Clash of Clansin koukku perustuu vauhtiin, sillä pelimaailmassa löytyvillä resursseilla pärjää vain silloin, jos mihinkään ei ole kiire. Rahaa vastaan lunastettavilla smaragdeilla homma nopeutuu eksponentiaalisesti. [...] Minä myin sieluni smaragditaloudelle käytännössä välittömästi, kun pelin tahti hidastui. Tunnen itseni likaiseksi. (Kuorikoski 2012, 43)

Vaikka lehden suhde mobiilipeleihin säilyi jännitteisenä läpi aineiston, mobiilipelien valtavirtaistuminen ja vaikutus koko pelialaan alettiin tarkastelujakson loppupuolella joka tapauksessa myöntää varsin yleisesti:

Ei tarvitse olla kummoinenkaan ennustaja, että arvaa pelaamisen muuttuvan pääosin mobiiliksi ja mobiilimaailman hinnoittelun muuttuvan myös pc- ja konsolipelaamisen standardiksi. (Grönholm 2013, 74)

---

<sup>4</sup>Free-to-play -mallissa pelin lataaminen ja pelaaminen on ilmaista. Pelintekijä tekee voittoa keskeisesti mikrotransaktioiden eli mikromaksujen kautta: pelaajat ostavat pelin sisällä hinnaltaan alhaisia virtuaali-hyödykkeitä, joilla esimerkiksi somistetaan pelihahmoa tai nopeutetaan pelissä etenemistä.

## **Kotimaisuuden merkitys mobiilipelituotannoista uutisoitaessa**

Kuten aiempi tutkimus on osoittanut, suomalaisen digipelituotannon pieniäkin menestyksiä on sen varhaisvaiheista lähtien kuvattu usein sankarillisin sanankääntein, jotka tuovat mieleen muun muassa kotimaisten urheilijoiden menestyksen maailmalla (Pasanen ja Suominen 2021, 117, 129–131; Suominen 2020, 6). Pelit-lehden suomalaisia peliyrityksiä koskevassa kirjoittelussa toive maailmanvalloituksesta tulee mukaan heti alkuvaiheessa. Jo varhaisten postipelien tekijät kokivat markkinoiden laajentamisen Suomen ulkopuolelle houkuttelevana.

Kotimaan markkinoiden ohella MSG [Midnight Sun Games] tähyää myös ulkomaille. Omia pelejä yritetään kaupata maailmalle ja löytää vastaavasti Suomeen lisensoitavaksi soveltuvia postipelejä. (Kasvi 1993, 8)

Aina kysymys ei ollut yrityksistä, vaan myös yksittäisten pelinkehittäjien tarinoita seurattiin ja kehystettiin menestyksiksi.

Meidän poikia onnisti: 19-vuotias Juha Talasmäki ja 20-vuotias Jani Peltonen lähtivät toukokuun lopulla Kaliforniaan töihin. Eikä mihin tahansa töihin, he menivät koodaamaan Cyberdreamsin seuraavaa peliä! (Lindén 1994, 13)

Lehden alkuvuosien osalta monet tutkimusaineistoon kuuluvat tekstit ovat lyhyitä mainintoja siitä, miten jokin ulkopuolinen taho huomioi suomalaisen pelitalon tekemän pelin messuilla, lehdissä tai ylipäättään kansainvälisillä markkinoilla. Sama logiikka pätee osin myös mobiilipeleihin. Kotimaisia pelejä myös poimitaan peliarvioihin ehkä keskimääräis-

---

tä helpommin, mutta arvioissa sinällään harvoin kiinnitetään erityistä huomiota pelin valmistusmaahan.

Ylipäätään alkuvuosien kotimaisten mobiilipeliyritysten tarkastelu vaihtelee välinpitämättömästä kohteliaan kiinnostuneeseen. On selvää, että Riot Entertainmentin ja Springtoy-sin tapaiset varhaisen vaiheen mobiilipeliyritykset olisivat miljoonarahoituksineen ja Hollywood-lisensseineen mahdollistaneet paljon mittavammankin intoilun. Samaten Nokian N-Gagen vaiheita kyllä seurattiin, mutta ylisanojen suhteen Pelit-lehti on varsin säästeliäs.

Pelit-lehdelle varsinkin alkuvuosien mobiilipeliyritykset edustivat jotain sellaista, joka tunnistettiin osaksi pelikulttuuria, mutta ei lainkaan samassa mittakaavassa ja painoarvossa kuin PC- tai konsolipelejä kehittäneet yritykset. Kun mobiilipelien kehittäjät ylsivät ensimmäisen kerran mukaan pelialan yleiskatsaukseen, ne esiteltiin omana kategorianaan seuraavalla johdannolla: "Pelien kehittäminen PC:lle ja konsolille on iso urakka. Mobiilipuolella alkuun pääsee paljon helpommin ja pienemmin kustannuksin" (Kekkonen 2002, 37). Vaikka mukana on paikoin vähättelyä ja alentuvaa suhtautumista, aika pian mobiiliala alettiin ainakin epäsuorasti nähdä myös eräänlaisena turvapaikkana ja vaihtoehtona suomalaiselle peliteollisuudelle. Siinä missä tuotannot perinteisillä pelaamisen alustoilla kasvoivat kalliimmiksi ja riskialttiimmiksi, mobiilipuolella oli mahdollista menestyä pienemmilläkin panostuksilla ja tätä kautta sinne oli luontevaa suunnata.

Kohteliaasta sävystä kohti avoimemmin hehkuttavaa tyyliä siirryttiin Pelit-lehdet mobiilipelijutuissa vasta 2010-luvulla. Edelleenkin ote oli suurimmaksi osaksi varsin maltillinen, ja menestyksiäkin tarkasteltiin usein huumorin varjolla. Applen alustoille suunniteltuja pelejä arvioineessa "Olen iSuomalainen" -jutussa "Rovio on uusi Nokia, ja Suomen

vaakunassa aiotaan korvata leijona linnulla" (Lehtola 2012, 46). *Hill Climb Racing* -pelin (Fingersoft 2012) arviossa Fingersoftin julkaisu liitettiin lennokkaasti historiallisten merkkitausten seuraan: "Sibelius, Räikkönen ja Angry Birds, mobiilipeleistään Suomi tunnetaan" (Heikkinen 2013, 38). "I for one welcome our new mobile overlords" otsikoidussa pääkirjoituksessa Niko Nirvi (2013, 3) veti yhteen mobiilipelien menestyksen vaikutusta suomalaista peliteollisuutta koskeville mielikuville:

Angry Birds tasasi ansiokkaasti kotimaisen peliteollisuuden tietä yleiselle hyväksynnälle, mutta vasta puolikkaan Supercellin myynti ulkomaille ennätysthintaan veti siihen asfaltin päälle. Bulkkirahvaan on pakko kunnioittaa suomalaisen peliteollisuuden voimaa, kun eteen lyödään sellaiset räkningit, jossa muutaman vuoden ikäinen pelifirma on isompi kuin vaikka satavuotias mediajättiläinen Sanoma ja Alma Media yhteensä.

Kaiken kaikkiaan lehden tapa kirjoittaa mobiilipeleistä säilyi ristiriitaisena 2010-luvullakin. Oli yhtäältä hienoa, että suomalainen peliala oli noteerattu vihdoon uudelleen – Remedyn huippuvuosien jälkeen – mutta siinä oli hiukan karvas maku, että tämä oli tapahtunut mobiilipelien kautta. On kuvaavaa, että samaan aikaan kun kansainvälinen uutisointi Suomen mobiilipeliteollisuudesta kävi ehkä kuumimmillaan, Pelit-lehti tyytyi lähinnä hiukan ihmetellen toteamaan tämän kehityskulun: "Mielenkiintoista kyllä, ulkomaalaisten suomipelijutuissa meidät nähdään mobiilipelien ja mikromaksujen messiaina" (Grönholm 2013, 74).

Osittain penseys oli varmasti tulosta siitä, että mobiilipeleihin oli jo ehditty pettyä useita kertoja (Laaksonen 2003a, 95). Samaan aikaan vahvana eli myös ajatus, että suuri osa mobiilipeleistä oli laadultaan heikkoja (Utriainen 2013, 41). Li-

---

säksi, kuten jo edellä käsiteltiin, uudet mobiilipeleille tyypilliset monetisaation muodot, eritoten mikromaksut ja free-to-play-malli, eivät Pelit-lehden toimittajakunnasta juuri löytäneet kannattajia. Kaiken kaikkiaan lehden teksteistä välittyvä tarve tehdä ero perinteisten digipelien ja mobiilipelien välille:

Näillä kahdella eri tavalla pelata – eli perinteisesti ja mobiililla – ei ole paljonkaan tekemistä keskenään, minkä huomaa esimerkiksi siitä, että Supercell hakee kahdella pelillä tuotoissa menen tullen kokeneen, pc- ja konsolipelejä suoltaneen EA:n liki 900 pikkupeliä. (Lindén 2013, 5)

Erontekoon liittyy myös haluttomuus hyväksyä mobiilipelit muiden pelaamisen muotojen kanssa yhtä arvokkaiksi. Tässä palataan jo aiemmin mainittuun pelikulttuurille tyypilliseen dynamiikkaan, jossa ”oikeiden” pelien rajoja neuvotellaan alati uudelleen. Pelien statukseen ja hyväksyttävyyteen pelaajien parissa voivat vaikuttaa monet seikat pelin suunnittelijasta ja genrestä pelin estetiikkaan ja vaikeusasteeseen. Consalvon ja Paulin (2019) tarkastelussa tärkeitä määrittäjiä ovat myös eritoten pelin julkaisualusta ja monetisaatiomalli, jotka molemmat ovat selkeästi esillä mobiilipelien tapauksessa. Tässä suhteessa voidaan nähdä, että Pelit-lehti on myös tietoisesti pyrkinyt käyttämään valtaansa muiden kun mobiilipelien ensisijaistamiseksi vielä siinäkin vaiheessa, kun menestyneimmät Suomi-pelit ovat olleet mobiilipelejä.

Osin edellä mainittuja näkökulmia täydentäen mobiilipeleihin kohdistui vielä mielenkiintoinen pelijournalismin perinteeseen ja ammattilypeyteen liittyvä alajuonne. Mobiilipelien menestyksen myötä suomalaiset pelit olivat saaneet aiempaa enemmän huomiota myös valtavirtalehdistössä, ja tätä ei katsottu pelkästään hyvällä Pelit-lehden toimituksessa.

Onhan osa valtamediasta kertonut myös Max Paynen/ Alan Waken menestyksestä, mutta tapa lähestyä pelejä on ummikolle vaikeaa. Angry Birdsia sen sijaan osaa pelata kuka vaan, siitä on helppo uutisoida. (Lindén 2011, 48)

Yksi syy siihen, miksi mobiilipeleistä kirjoitetaan niin paljon, johtuu miljoonatulojen lisäksi siitä, että ne ovat helppoja ja joka toimittajaplanttu ymmärtää, miten niitä pelataan (tai ainakin niiden lapset). (Lindén 2014, 7)

Kun peleistä kirjoittaminen ei ollutkaan enää varattu ensisijaisesti erikoislehdelle ja sen perinteestä tietoiselle lukija- ja kirjoittajakunnalle, syntyi määrittelykamppailu, jossa muut kirjoittamisen tavat pyrittiin esittämään vähempiarvoisina. Kritiikin kohteeksi päätyivät samalla mobiilipelit, jotka helposti lähestyttävyydessään madalsivat peleistä kirjoittamisen kynnyksiä. Näin kotimaisten mobiilipelien tarkastelussa yhdistyivät mielenkiintoisella tavalla sekä näkemykset siitä, mitä ovat ”oikeat” kirjoittamisen arvoiset pelit ja mikä on ”oikea”, riittävän paneutunut peleistä kirjoittamisen tapa.

## Johtopäätökset ja yhteenveto

Tämä tutkimus tuottaa monenlaisia tuloksia. Yleisellä tasolla voidaan todeta, suomalaisia pelejä koskevien juttujen määrä on tarkastelujakson aikana varsin tasaisesti kasvanut. Siinä missä PC-pelit ovat aina olleet Pelit-lehden keskiössä, konsoli- ja mobiilipelien osuus on kasvanut varsinkin 2010-luvulla. Yhtiöistä eniten mainintoja ovat saaneet Remedy Entertainment ja Housemarque, joita Pelit-lehti on seurannut lähes koko tarkastelujakson ajan. 2010-luvulla useimmin mainituksi yhtiöksi nousee Rovio heijastellen mobiilipelien kasvavaa merkitystä suomalaiselle peliteollisuudelle.

---

Pelit-lehden suhde mobiilipeleihin on kuitenkin jossain määrin ristiriitainen. 2000-luvun alkuvuosina lehden tapa kirjoittaa suomalaisesta mobiilipelialasta on osin vastahakoinen ja alentuva. Myös Nokian N-Gage-pelipuhelinta kohtaan lehden lähestymistapa oli pitkään kohteliaan etäinen, niin että kontrasti lehden perinteiseen kotimaisista yrityksistä intoilevaan kirjoitustapaan oli ilmeinen. Myöhemmin N-Gagekin sai osakseen enemmän ymmärrystä, ja ylipäätään asenteet mobiilipelejä kohtaan lientyivät asteittain teollisuuden sektorin vakiinnuttaessa asemansa.

Mobiilipelien kasvavaan hyväksyttävyyteen ovat vaikuttaneet muun muassa käsikonsolien ja älypuhelimien kokenut suorituskyky, pienempien pelien kulttuurisen arvostuksen nousu indie-pelien myötä, pienille näytöille hyvin sopivan retro-pelietetiikan suosio, kosketusnäytölle soveltuvien käyttöliittymäkonventioiden kehitys, sekä myös mobiilipelien keskeinen rooli suomalaisessa peliteollisuudessa. Monien kotimaisten pelinkehittäjien keskittyessä mobiilipeleihin näitä ikään kuin ”jouduttiin” toistuvasti arvioimaan, ja tätä kautta mobiilipeleistä kirjoittamisen tapoja arvioitiin uudelleen ajan myötä. Vaikka mobiilipelien osuus lehden raportoinnissa kasvaa tarkastelujakson loppuvuosina, edelleen 2010-luvulla neuvottelu mobiilipelien ja ”oikeiden” pelien välillä jatkuu. Vaikka mobiilipelit ovat muuttuneet monin tavoin niistä alkuvaiheen vähäpätöisistä mutta hintavista pelikokemuksista, lehden ironissävyytteinen kirjoitustapa ei ole kuitenkaan täysin hellittänyt.

Laadullisessa osiossa tarkastelimme mobiilipelialaa koskevaa kirjoittelua myös kotimaisuuden linssin kautta. Yleisenä havaintona voidaan todeta, että peliyrityksistä kirjoitetuista jutuista on löydettävissä aika runsaasti samankaltaisuuksia niiden toistuvien, yleisemmin IT-alaa koskevien kertomuksen kanssa, joiden mukaan menestyksessä on viime kädes-

sä kysymys ”nuorista miehistä jotka uskaltavat unelmoida ja tarrautua uuteen, tulevaisuuden teknologiaan” ja joiden ”Do it yourself” -meininki ja innostus muuttuvat eksponentiaalisesti kasvavaksi bisnekseksi ja tuotteiksi jotka muuttavat maailmaa (Nurminen ja Kuusela 2020, 197). Pasasen ja Suomen (2021) kotimaisuuskehikseksi nimeämä näkökulma Pelit-lehden kirjoittelussa on tunnistettavissa myös mobiilipelien kohdalla. Välillä tuoreista yrityksistä tai yksittäisistä peleistä uutisoitiin varsin kevyin perustein niin, että havaittavissa on selkeää kotiinpäin vetämistä. Toisaalta vaikkapa urheilujournalismin perinteeseen kytkeytyvää paatosta tai varauksetonta hehkutusta mobiilipelit saavat osakseen varsin harvoin. Kaiken kaikkiaan erikoislehden kiinnostus mobiilipeleihin kehittyy hitaasti, ja intoilu on luonteeltaan varsin maltillista. Vielä 2010-luvullakin keuhut harvemmin keskittyvät mobiilipeleihin itseensä. Sen sijaan esimerkiksi firmojen markkinointiosaaminen nähdään kiitoksen arvoiseksi.

Kuten jo artikkelin kirjallisuuskatsauksessa nousi esiin, aiemman tutkimuksen perusteella Pelit-lehti on pyrkinyt eri vaiheissa linjaamaan lehden profiilia kulloinkin vakiintuneempien peliharrastajien mukaiseksi. Näin on pyritty vakiinnuttamaan uskollisten pelifanien kiinnostus ja myös tuottamaan tietynlaista peleihin intohimoisesti suhtautuvaa lukijoiden ja kirjoittajien jakamaa identifikaatiota. Yksi tämän identiteettityön keskeinen väline ovat olleet pelaamisen alustat niin, että Pelit-lehti on myös osaltaan osallistunut pelikoneiden välisten hierarkioiden rakentamiseen (Saarikoski ja Reunanen 2014). Mobiilipelien osalta on selvää, että Pelit-lehdellä on ottanut huomattavan paljon aikaa hyväksyä ”kännykkäpelit” ja muut mobiilin pelaamisen muodot varteen otettavaksi osaksi pelikulttuuria. Ja vaikka kirjoittamisen tavoissa tapahtuu muutoksia, muun muassa monetisaation ja eritoten free-to-play-mallin osalta mobiilipelit säilyvät alempiarvoisi-

---

na ja vaikeammin intoiltavina kuin muut lehdessä tarkastellut Suomi-pelit.

Jatkossa on erinomaisen kiinnostavaa tarkastella, ovatko mobiilipelien esittämisen tavat tarkastelujakson jälkeisenä aikana edelleen muuttuneet. Pelaaja- ja kirjoittajasukupolvien vaihtuessa, mobiilipelaamisen muuttuessa alati monipuolisemmiksi sekä mobiili- ja muun pelaamisen rajojen liudentuessa tuntuisi perustellulta olettaa, että myös pelimedian lähestymistapa muuttuu. Tämän todentamiseen ja tarkempaan analyysiin tarvitaan kuitenkin vielä lisää tutkimusta.

## Tutkimuksen työnjako

Tämä artikkeli perustuu Joni-Tatu Rannanpihan Pro gradu -työhön *“Meidän poikia onnisti”*: Suomalainen peliteollisuus *Pelit-lehden vuosina 1992–2014 julkaisemien artikkelien kautta tarkasteltuna* (2020), jonka aineistona käytetyt *Pelit-lehden* jutut keräsivät vuonna 2014 Tampereen yliopiston Game Research Labissa tutkimusapulaisina työskennelleet Elina Koskinen ja Ville Kankainen. Olli Sotamaa ja Heikki Tyni muokkasivat pro gradu -työn soveltuvien osien (mobiilipelejä käsittelevät osuudet, *Pelit-lehden* juttuja statistiikkana esittelevät osuudet) artikkelimuotoon. Tässä vaiheessa aineistoa analysointiin uudelleen ja siitä tehtiin muokattuja sekä uusia huomioita, tekstiin lisättiin kontekstualisoivaa taustakirjallisuutta ja metodologista pohdintaa, ja analyysiosiota sekä loppupäätelmiä kirjoitettiin lisää. Työ jakaantui tässä vaiheessa tasaisesti Olli Sotamaan ja Heikki Tynin välille. Heikki Tyni toimi vastuukirjoittajana, joka hoiti kommunikoinnin julkaisun kanssa.

## Kiitokset

Tämän artikkelin kirjoittamisen on mahdollistanut Suomen Akatemian rahoittama Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (rahoituspäätös 312440).

## Lähteet

### Pelit-lehden jutut

Ahonen, Marko. 2003. “Nokia N-Gage Connecting pelikansaa”. *Pelit* (10): 24–25.

Grönholm, Tuukka. 2001a. “Housemarquetta Xbox-peli”. *Pelit* (12): 20.

———. 2001b. “Suomalaista pelihistoriaa”. *Pelit* (12): 20.

———. 2002. “Max Payne (PS2, Xbox, arvostelu)”. *Pelit* (2): 60–62.

———. 2013. “Hyvät, pahat ja ilmaiset”. *Pelit* (5): 74.

Heikkinen, Petri. 2013. “Mäkihyppyä ylämäkeen”. *Pelit* (1): 38.

Honkala, Tuomas. 2002. “Nokialta pelikännykkä”. *Pelit* (12): 17.

———. 2005. “Nokia suunnittelee uutta N-Gage-pelikännykkää”. *Pelit* (4): 11.

———. 2009. “Nokiolla kaikki pelissä”. *Pelit* (5): 16.

Kaartinen, Simo. 2001. “Pian pelataan kännykällä”. *Pelit* (1): 10–11.

Kasvi, Jyrki J. 1993. “Kun kusti polkee niin peli kulkee”. *Pelit* (5): 5–8.

Kekkonen, Ari. 2002. “Pelibisnes Suomessa: Ei pelkkää puuhastelua”. *Pelit* (2): 32–37.

- 
- . 2003. "Pelibisnes Suomessa: Kasvun paikka". *Pelit* (6–7): 32–39.
- Kuorikoski, Juho. 2012. "Cash of Clans". *Pelit* (10): 43.
- Laaksonen, Kaj. 2003a. "Matojen perilliset". *Pelit* (4): 95.
- . 2003b. "Pro-Files: Lauri". *Pelit* (6–7): 93.
- . 2003c. "Pro-Files: Saku". *Pelit* (8): 92.
- . 2003d. "Pro-Files: Tatu". *Pelit* (1): 97.
- . 2004a. "Globalisoitu sota". *Pelit* (12): 56.
- . 2004b. "N-Gage QD: Nokian vastaisku". *Pelit* (5): 10.
- . 2004c. "N-Gage QD: Uusi yritys". *Pelit* (8): 71.
- . 2004d. "Nokiella näytön paikka". *Pelit* (Extra 1): 6.
- Lehtola, Mikko. 2012. "Olen iSuomalainen!" *Pelit* (1): 46–47.
- Lindén, Tuija. 1994. "Suomalainen Tuhkimo-tarina? Cyberdreams palkkasi Deadlinen koodaajat". *Pelit* (4): 13.
- . 1999a. "Housemarque lähtee snoukkaamaan". *Pelit* (4): 7.
- . 1999b. "Lyhyesti". *Pelit* (3): 11.
- . 2000. "Matopelit tulevat". *Pelit* (8): 3.
- . 2003a. "Engage N-Gage!" *Pelit* (3): 12.
- . 2003b. "Mobiilipelien mairinnousu". *Pelit* (12): 3.
- . 2004. "N-Gagen backstagella". *Pelit* (10): 18–19.
- . 2011. "Vauhdilla maailmalle". *Pelit* (5): 48.
- . 2013. "Kaikki pelaa on jo niin totta". *Pelit* (5): 5.
- . 2014. "Muistakaa myös nämä". *Pelit* (1): 7.
- N/A. 2002. "Pro-Files: Jonne". *Pelit* (12): 111.
- . 2003a. "Pro-Files: Peter". *Pelit* (3): 97.
- . 2003b. "Pro-Files: Samuli". *Pelit* (4): 97.
- Nirvi, Niko. 2013. "I for one welcome our new mobile overlords". *Pelit* (11): 3.
- Sinermä, Olli. 2008. "Esittelyssä: Suunnittelija". *Pelit* (1): 73.
- . 2011. "Uudet tuulet ja tekijät". *Pelit* (8): 62–63.
- Utriainen, Jouni. 2013. "Synkeän pörröinen päivä". *Pelit* (4): 41.
- Äärilä, Mika. 2005. "Jatko-osat joulun hittejä". *Pelit* (1): 8.
- . 2009. "Uuden ajan alku". *Pelit* (4): 64–67.
- . 2010. "Oman kylän iPojat". *Pelit* (3): 62–63.
- ### Kirjallisuus
- Aoyama, Yuko ja Hiro Izushi. 2003. "Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry". *Research Policy* 32 (3): 423–44. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(02\)00016-1](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00016-1).
- Apperley, Thomas ja Dan Golding. 2015. "Australia". Teoksessa *Video games around the world*, toimittanut Mark J. P. Wolf. Cambridge, England: MIT Press.
- Barron, Joseph. 2013. "Global Game: How Helsinki became the mobile industry's hit factory". *PocketGamer.biz*, 5.3.2013. <https://www.pocketgamer.biz/feature/49045/global-game-how-helsinki-became-the-mobile-industrys-hit-factory/>.
- Consalvo, Mia ja Christopher A. Paul. 2019. *Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- 
- Cote, Amanda C. 2018. "Writing"Gamers": The gendered construction of gamer identity in Nintendo power (1994–1999)". *Games and Culture* 13 (5): 479–503. <https://doi.org/10.1177/1555412015624742>.
- Dyer-Witheford, Nick ja Greig de Peuter. 2009. *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Entman, Robert M. 1993. "Framing: Toward clarification of a fractured paradigm." *Journal of Communication* 43 (4): 51–58.
- Fisher, Howard D. 2015. "Sexy, Dangerous—and Ignored: An In-Depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines". *Games and Culture* 10 (6): 551–70. <https://doi.org/10.1177/1555412014566234>.
- Herkman, Juha. 2015. "Pelkkää retoriikkaa? Populismien kehykset Helsingin Sanomissa ja Ilta-Sanomissa vuoden 2011 eduskuntavaalien yhteydessä". *Media & Viestintä*, 38 (2): 74–89. <https://doi.org/10.23983/mv.62098>.
- Huhtamo, Erkki. 2002. "Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa". Teoksessa *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.
- Iwabuchi, Koichi. 2016. "Creative Industries and Cool Japan". Teoksessa *Global Game Industries and Cultural Policy*, toimittanut Anthony Fung, 33–52. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-40760-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-40760-9_3).
- Jørgensen, Kristine. 2019. "Newcomers in a Global Industry: Challenges of a Norwegian Game Company". *Games and Culture* 14 (6): 660–79. <https://doi.org/10.1177/1555412017723265>.
- Keogh, Brendan. 2019. "The Cultural Field of Video Game Production in Australia". *Games and Culture* 16 (1): 116–135. <https://doi.org/10.1177/1555412018773746>.
- Kerr, Aphra. 2006. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. London; Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kerr, Aphra. 2017. *Global games: production, circulation and policy in the networked era*. New York, NY: Routledge.
- Kirkpatrick, Graeme. 2015. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York, New York: Palgrave Macmillan.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford ja Greig de Peuter. 2003. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal; London: McGill-Queen's University Press.
- Kopomaa, Timo. 2000. *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuorikoski, Juho. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos.
- Kuorikoski, Juho. 2021. *Pelien Suomi: Tarinoita kotimaiselta pelialalta*. Gaudeamus.
- Kuypers, Jim A. 2009. "Framing analysis". Teoksessa *Rhetorical Criticism: Perspectives in Action*, toimittanut Jim A. Kuypers, 181–203. Plymouth, UK: Lexington Books.
- Lappalainen, Elina. 2015. *Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman?* Jyväskylä: Atena.
- McKernan, Brian. 2013. "The morality of play: Video game coverage in The New York Times from 1980 to 2010". *Games and Culture* 8 (5): 307–329. <https://doi.org/10.1177/1555412013493133>.
- MCV/Develop. 2014. "Finland: The games start-up capital of the world". *MCV/Develop Magazine*, 28.4.2014. <https://www.mcvuk.com/business-news/publishing/finland-the-games-start-up-capital-of-the-world/>.

---

Neogames. 2015. "The Game Industry of Finland - Report 2014". <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>.

Neogames. 2019. "The Game Industry of Finland - Report 2018". <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>.

Nurminen, Matias ja Sami Kuusela. 2020. "Startup-kellareita ja sankariyrittäjiä". Teoksessa *Kertomuksen vaarat: kriittisiä ääniä tarinataloudessa*, toimittaneet Maria Mäkelä, Samuli Björninen, Ville Hämäläinen, Laura Karttunen, Matias Nurminen, Juha Raipola ja Tytti Rantanen, 193–208. Tampere: Vastapaino.

Nye, David E. 1997. *Narratives and Spaces: Technology and the construction of American culture*. New York: Columbia University Press.

Ozimek, Anna M. 2019. "Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers". *Television & New Media* 20 (8): 824–35. <https://doi.org/10.1177/1527476419851088>.

Parker, Felan ja Jennifer Jenson. 2017. "Canadian Indie Games Between the Global and the Local". *Canadian Journal of Communication* 42 (5): 867–891. <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v4n5a3229>.

Pasanen, Tero ja Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019". *Media & viestintä* 44 (1): 116–137. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.

Reunanen, Markku. 2017. *Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology*. Väitöskirja, Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>.

Saarikoski, Petri. 2012. "'Rakas Pelit-lehden toimitus...' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Riikka Turtiainen, 21–40. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>.

Saarikoski, Petri ja Markku Reunanen. 2014. "Mun kone on parempi kuin sun romu": Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta internetiin. *Tekniikan Waiheita* 32 (1): 5–22. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/64102>.

Saarikoski, Petri, ja Jaakko Suominen. 2009a. "Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland". Teoksessa *IEEE Annals of the History of Computing* 31: 3, 20–33. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.39>.

Saarikoski, Petri ja Jaakko Suominen. 2009b. "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Olli Sotamaa, 16–33. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

Sandqvist, Ulf. 2015. "The Games They are a Changin': New Business Models and Transformation within the Video Game Industry". *Humanities and Social Sciences Latvia* 23 (2): 4–20.

Sotamaa, Olli. 2020. "Modes of independence in the Finnish game development scene". Teoksessa *Independent Videogames: Cultures, Networks, Techniques And Politics*, toimittanut Paolo Ruffino, 223–237. Routledge.

Sotamaa, Olli. 2021. "Studying Game Development Cultures". *Games and Culture*. Julkaistu sähköisesti 18.3.2021. <https://doi.org/10.1177/15554120211005242>.

Sotamaa, Olli, Kristine Jørgensen ja Ulf Sandqvist. 2020.



---

“Public game funding in the Nordic region”. *International Journal of Cultural Policy* 26 (5): 617–632. <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1656203>.

Sotamaa, Olli ja Jan Švelch, toim. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam University Press.

Sotamaa, Olli, Heikki Tyni, Saara Toivonen, Tiina Malinen ja Erkkä Rautio (2011). *New Paradigms for Digital Games: The Finnish Perspective. Future Play Project, Final Report*. TRIM Research Reports 3. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8495-7>.

Suominen, Jaakko. 2011. “Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010: Case MikroBitti Magazine”. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 1-17. <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reviews-as-tools-in-the-construction-of-game-historical-awareness-in-finland-1984-2010-case-mikrobitti-magazine/>.

Suominen, Jaakko. 2015. Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988-94 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 72-98. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>.

Suominen, Jaakko. 2020. “Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s”. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2020: Play Everywhere, Hilversum, The Netherlands, September 14–17, 2011*, 1-14. <http://www.digra.org/digital-library/publications/popular-history-historical-awareness-of-digital-gaming-in-finland-from-the-1980s-to-the-2010s/>.

Suominen, Jaakko, Markku Reunanen ja Sami Remes. 2015.

“Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s”. *Kinephanos, Cultural History of Video Games - Special Issue* (June 2015): 76–102.

Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Tyni, Heikki ja Olli Sotamaa. 2014. “Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland’s Largest Demo Party”. *G | A | M | E, the Italian Journal of Game Studies* 1 (3): 109–19. [https://www.gamejournal.it/3\\_tyni\\_sotamaa/](https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/).

Williams, Dmitri. 2003. “The Video Game Lightning Rod”. *Information, Communication & Society* 6 (4): 523–550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>.

Zackariasson, Peter ja Timothy L. Wilson, toim. 2012. *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.

## Ludografia

Bloodhouse. 1993. *Stardust*. Amiga, Atari ST, MS-DOS. Helsinki: Bloodhouse.

———. 1994. *Super Stardust*. Amiga, Amiga CD32, MS-DOS. Wakefield, UK: Team 17.

Bugbear. 2004. *FlatOut*. Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox. Lontoo: Empire Interactive.

———. 2005. *Glimmerati*. N-Gage. Espoo: Nokia.

———. 2006. *FlatOut 2*. Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox. Lontoo: Empire Interactive.

———. 2007. *FlatOut: Ultimate Carnage*. Microsoft Windows, Xbox 360. Lontoo: Empire Interactive.

---

Fingersoft. 2012. *Hill Climb Racing*. Android, iOS, Microsoft Windows, Windows Phone. Oulu: Fingersoft.

Frogmind Games. 2013. *Badland*. IOS, Android. Helsinki: Frogmind Games.

Housemarque. 1999. *Supreme Snowboarding*. Windows. Lyon (FR): Infogrames Entertainment SA.

———. 2002. *Transworld Snowboarding*. Xbox. Lyon (FR): Infogrames Entertainment SA.

Ninai Games. 2001. *Rampage Puzzle Attack*. Game Boy Advance. Chicago, Illinois, U.S.: Midway Games.

Remedy Entertainment. 2001. *Max Payne*. Microsoft Windows. New York City, U.S.: Gathering of Developers.

———. 2010. *Alan Wake*. Xbox 360. Redmond, Washington, U.S.: Microsoft Studios.

Rovio. 2009. *Angry Birds*. Maemo, iOS, Android, Windows Phone. Espoo: Rovio Entertainment.

Supercell. 2012. *Clash of Clans*. iOS, Android. Helsinki: Supercell.

Terramarque. 1994. *Elfmania*. Amiga. Wapping, UK: Renegade.