

Johdanto

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

Tämä kolmastoista Pelitutkimuksen vuosikirja on ensimmäinen, joka on julkaistu suomalaisia tiedelehtiä yhteen kokoavalla Journal.fi-alustalla. Muutos tehtiin kahdesta syystä: se selkeyttää toimitusprosesseja ja helpottaa suomenkielisen pelitutkimuksen löytymistä, kun se julkaistaan samassa paikassa monen muun suomalaisen tiedejulkaisun kanssa. Tervetuloa pelitutkimuksen pariin niille uusille lukijoille, jotka löysivät vuosikirjan Journal.fin ansiosta!

Vuoden 2021 vuosikirja koostuu kolmesta tutkimusartikkelista, kahdesta katsausartikkelista, yhdestä esseestä, kahdesta arviosta sekä neljästä lektiosta.

Suomalainen peliteollisuus on saanut viime vuosina runsaasti positiivisista huomiota, ja sen ympärille on punottu monenlaisia menestystarinoita, erityisesti hittipelien kaupallisen menestyksen ja niitä seuraavien verotulojen myötä. Pelit eivät kuitenkaan ole Suomessa uusi teollisuuden ala. Yksi kiinnostava tapa hahmottaa suomalaisen digipeliteollisuuden historiaa on tarkastella, miten siitä on kirjoitettu aikansa mediassa. Tämän vuosikirjan avaa Joni-Tatu Rannanpihan, Heikki Tynin ja Olli Sotamaan tutkimusartikkeli ”Suomalainen peliteollisuus ja mobiilipelit Pelit-lehdessä vuosina 1992–2014”. Artikkelissa kirjoittajat tarkastelevat, miten suomalaisia digitaalisia pelejä, pelinkehittäjiä ja peliyrityksiä on käsitelty *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014 keskittyen erityisesti mobiilipeleihin ja niitä tuottaviin yrityksiin. Kirjoittajat paikantavat tämän keskustelun myös kansalliseen ja pelikulttuuriseen viitekehykseen, joissa yhtäältä punotaan miehisii

sankaritarinoita ja toisaalta kyseenalaistetaan, ovatko mobiilipelit ”oikeita” pelejä.

Pelit kytkeytyvät urheiluun monin tavoin, ja sekä peleihin että urheiluun liittyy runsaasti poliittisia kysymyksiä. Tähän pelien, urheilun ja politiikan leikkauskohtaan pureutuu vuosikirjan toinen tutkimusartikkeli ”Brexit Football Manager-peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?”, jossa Jerkko Holmi kuvaa, miten Iso-Britanniassa vuonna 2016 käydyin Brexit-kansanäänestyksen mahdolliset poliittiset seuraukset tuotiin seuraavana vuonna osaksi *Football Manager*-peliä, ja millaisia reaktioita tämä herätti. Kirjoittaja kuvaa, miten erilaisten Brexit-skenaarioiden sisällyttäminen peliin teki poliittisten valintojen seurauksista konkreettisia ja ymmärrettäviä pelaajille – paitsi jalkapallon tasolla myös laajemmin heidän arjessaan. Artikkelin nostaa esille yhden ajankohtaisen esimerkin siitä, miten pelit voivat simuloida poliittista päätöksentekoa ja sen seurauksia, sekä miten pelit voivat herätellä yhteiskunnallista keskustelua.

Pelien yhteys simulaatioihin ja oppimiseen on pitkä: vanhin yhä julkaistava peleihin keskittynyt julkaisu on *Simulation & Gaming*, joka on käsitelty aiheetta jo kuudella vuosikymmenellä. Kirsi Laineman ja Timo Laineman ”Valmiuksia tulevaisuuden työelämään simulaatiopelioppimisen kautta” osallistuu tähän keskusteluun analysoimalla pelioppimisen perinteiselle alueelle sijoittuvaa RealGame-simulaatiopeliä, joka opettaa toimitusketjun ohjausta ja yritystoimintaa. Aineistona artikkelissa on opiskelijoiden reflektiiviset esseeet, jossa he

pohtivat tiimensä toimintaa ja oppimista.

Tämä vuosikirja sisältää kaksi katsausartikkelia, joista ensimmäinen sukeltaa pitkälle pelaamisen historiaan, toinen tämän hetken kuumimpiin trendeihin.

Katsauksessa ”Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiaikaisesta Turusta”, Auli Bläuer, Sonja Hukantaival, Riikka Saarinen, Maarit Hirvilampi ja Tanja Ratilainen kertovat Turusta arkeologisilta kaivauksilta löydetyistä keskiaikaisista pelinappuloista, joilla on luultavasti pelattu tarkkuusheittopeli babkaa. Pelityyppi on tunnettu Länsi- ja Pohjois-Euroopassa ainakin keskiajalta lähtien, ja Suomessa sitä on pelattu ainakin vielä 1970-luvulla, mutta pelin perinne on sittemmin katkennut. Kirjoittajat ehdottavat, että pelin kulttuuriperintöä voisi elävöittää tuomalla siitä jonkin version pelattavaksi museoihin.

Vuosikirjan toisessa katsausartikkelissa ”Kellarista parrasvaloihin: kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytärooli-pelejä” Dan Santamäki tarkastelee pöytäroolipelien striimaamista yleisölle ja sen vaikutusta peliin, kun pelaamisesta tulee ammattilaisten tuottamaa esittävää taidetta. Striimatussa pöytäpelisessiossa myös yleisöllä on suuri vaikutus peliin, erityisesti sen esittämiseen mutta myös esimerkiksi striimausalojen sisältörajoitusten kautta. Striimaaminen mahdollistaa myös yleisön osallistamisen itse peliin. Kirjoittaja toteaa, että striimaaminen muuntaa pöytäpelaamista monin tavoin ja tuo runsaasti uusia elementtejä pelikokemukseen sekä pelaajien että yleisön näkökulmasta.

Vuosikirjaan lisättiin viime vuonna ensimmäistä kertaa uutena tekstityyppinä essee, ja myös tässä vuosikirjassa on mukana yksi essee. Esseessä ”God of War: Jumalten luonto”, Eetu Heikkinen tulkitsee vuonna 2018 julkaistua *God of War* -pelin tarinaa eksistentialismin näkökulmasta ihmisyyden, jumaluuden ja vanhemmuuden teemojen kautta. Analyysin

ytimeessä on kysymys luonteen pysyvyydestä ja muutoksen mahdollisuudesta, eikä vastaus siihen ole yksiselitteinen.

Hanna Järvenpään arvio kirjasta ”Ambient Play” kuvailee sen olevan ”selkeä ja tasapainoinen kokonaisuus”. Kirja käyttää etnografista aineistoa kuvatakseen pelaamista, joka sulautunut osaksi ihmisten arkipäiväistä elämää 2010-luvun Australiassa. Pelaaminen on enää harvoin irrallaan ympäröivästä maailmasta ja saattaa esiintyä ihmisten elämässä niin pelistriimien katselun kautta kuin kännykän näytön naputteluna bussia odotellessa.

Peleihin liittyvä historiankerronta tapahtuu usein englanninkielisten lähteiden varassa, mikä on korostanut erityisesti yhdysvaltalaisen pelialan roolia pelikulttuurin itseymmärryksessä. Pelejä on kuitenkin kehitetty ja tutkittu ympäri maailmaa, useilla eri kielillä. Harva meistä pystyy seuraamaan keskusteluja kaikilla noilla kielellä. Louis Clerc on tehnyt meille palveluksen arvioimalla teoksen *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991: Des labos aux chambres d’ados*, avaten samalla pelialan ja -tutkimuksen historiaa Ranskassa. Ubisoft on ehkä monelle tuttu nimi, mutta harvempi suomalainen osaa varmaankaan nimetä muita ranskalaisia isoja pelitaloja, kuten Infogrames, Loricels ja Titus, tai tietää, miten 80-luvun kulttuuriministeriö edesauttoi ranskalaisen pelialan kehitystä. Arvio on muistutus siitä, että suomalaisilla pelitutkijoilla on paljon opittavaa muistakin kuin englanninkielisistä lähteistä.

Vuosina 2020 ja 2021 Suomessa puolustettiin riemastuttavan monia pelitutkimuksen väitöskirjoja, ja meillä on kunnia julkaista tässä vuosikirjassa neljä pelitutkimukseen liittyvää lektiota.

Lektiossaan ”Ilmaispelit ansaitsevat arvostusta ja kriittistä tarkastelua” Kati Alha kuvaa ristiriitaista suhdetta ilmaispeluihin: yhtäältä ne nähdään uhkana koko peliteollisuudel-

le, toisaalta ne ovat ennennäkemättömän suosittuja ja tuottavia. Ne ovat aliarvostettuja paitsi pelinkehittäjien ja pelaajien myös pelitutkijoiden joukossa. Lektiossaan Alha pureutuu kriittisesti kolmeen yleiseen väitteeseen ilmaispeleistä: ne tarjoavat heikompia pelikokemuksia, ne ovat epäreiluja ja ne ovat eettisesti arveluttavia. Alha nostaa esille monia tapoja, joilla ilmaispeleistä voidaan tehdä parempia, mutta peräänkuuluttaa myös ilmaispeleille niiden ansaitsemaa arvostusta.

Outi Laiti tarkastelee lektiossaan ”Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata: Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa” digitaalisten pelien merkitystä saamelaiskulttuurille. Laiti kuvaa, miten digitaalisia pelejä voidaan hyödyntää esimerkiksi kielen elvyttämisessä ja kulttuurikasvatuksen välineenä. Asiaan liittyy kuitenkin myös suuria haasteita, jotka paikantuvat esimerkiksi pelituotantojen rahoituspohjaan ja tekijäjoukkoon sekä kulttuurin kuvaamiseen oikein. Lektiossaan Laiti kuvaa kulttuurin pelillistämisen vaikeutta mutta ennen kaikkea pelisuunnittelun arvoa alkuperäiskansojen omaehtoisen itseilmaisun välineenä.

Niklas Nylundin lektio ”Pelien kulttuuriperintöä vaalittava harrastajien ja museoiden yhteistyössä”. Lektiossaan Nylund kuvaa, mitä tarkoittaa pelien ymmärtäminen kulttuuriperintönä. Hän huomauttaa, että pelit eivät ole irrallisia muusta yhteiskunnasta, ja siksi ne koskettavat – tai niiden pitäisi koskettaa – hyvin monenlaisia yhteiskunnallisia toimijoita. Pelit ovat myös merkityksellisiä paljon laajemmin kuin vain pelattavina, toiminnallisina artefakteina, mikä vaikuttaa myös niiden kulttuuriperinnön tallettamiseen ja säilyttämiseen. Pelit myös muuttuvat kulttuuriperintöprosessissa, ja niiden kulttuuriperintöön kohdistuu monenlaisia ristiriitaisia odotuksia sekä ideologisia ja poliittisia konflikteja. Nylund esittääkin, että pelien kulttuuriperinnön kokonaisvaltainen ymmärtämi-

nen edellyttää keskustelua ja yhteistyötä, ja aktiivista työtä vaaditaan erityisesti nykyistä inklusiivisemmän pelikulttuuriperinnön mahdollistamiseksi.

Tämän vuoden vuosikirjan päättää Heikki Tynin lektio ”Pelien joukkorahoituksen tuotantologiikka”. Se kuvailee miten pelien rahoitus on saanut uusia muotoja reilun vuosikymmenen aikana. Joukkorahoitus on tarjonnut mahdollisuuksia projekteille, joita olisi ollut vaikeaa tai mahdotonta saada julkaistua perinteisen kanavien kautta. Joukkorahoituksen kultakuume johti kuitenkin pian kovenevaan kilpailuun ja nyt rahoituksen hankkiminen on ammattimaistunut. Tynin pelien joukkorahoitusta koskeva väitöskirja on ensimmäinen laatuaan ja ajankohtainen myös suomalaiselle pelialalle, joka kuluneen vuoden aikana on onnistunut ainakin lautapeli *Agemonian* joukkorahoituksessa.

Toivottavasti tämä lektioiden suuri määrä on enne tulevasta ja pelitutkimus jatkaa kasvuaan Suomessa myös tulevaisuudessa.