

Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle

Lektio

Tero Kerttula
Jyväskylän yliopisto

Lektio 22.1.2022 Jyväskylän yliopistossa

Digitaaliset pelit ovat aikojen saatossa kehittäneet ympärilleen monenlaista mediaa. Minulle ja monelle muulle 1980-luvulla pelaamisensa aloittaneelle alan lehtien lukeminen ja peliaiheisten televisio-ohjelmien katsominen olivat tärkeä osa tuon ajan videopeliharrastusta. Näiden välineiden kautta saimme tietoa uusista peleistä, siitä millaisia nuo tulevat pelit voisivat olla ja olisivatko ne hankkimisen arvoisia.

Nykyään videopelaamisen katsominen erilaisten mediavälineiden kautta on yhtä merkittävä osa videopeliharrastusta kuin pelaaminen itse. Let's Play -videot, kilpapelaaminen ja mahdollisimman nopeaan pelisuoritukseen pyrkivä speedrun-pelaaminen ovat olennainen osa modernia videopelikulttuuria. Tutkimuksessani pyrin osoittamaan sen, että kyseiset ilmiöt liittyvät olennaisesti videopelien historiankirjoitukseen, sillä nämä asiat ovat olleet osa peliharrastusta jo aivan alusta lähtien. Samalla tutkin myös pelaajien roolia näissä erilaisissa mediaesityksissä.

Yksi tutkimukseni lähtökohtia oli tarkastella sitä, miten videopelimedia käsittelee videopelejä mediatuotteina ja esittää ne yleisölle. Jo aiempi tutkimus on osoittanut sen, kuinka jo 1980-luvun alkupuolella videopelimedia oli tärkeässä osassa videopelien ja pelaamisen markkinoinnissa (esim. Taylor

2012 & Kocurek 2015). Erilaiset televisio-ohjelmat ja varhainen videopelijournalismi välittivät kuvaa, tekstiä ja tunnelmia pelaamisesta yleisölle jo tuolloin erilaisten kilpailujen ja esimerkiksi peliarvioiden kautta.

Väitöskirjassani käsittelen näitä mediatuotteita mediaspektaakkeleina. Ranskalainen filosofi Guy Debord (1973) ja myöhemmin yhdysvaltalainen akateemikko Douglas Kellner (2003) näkevät mediaspektaakkelit yleisöä hurmaavina fantastisina teoksina, joiden taakse kätkeytyy erilaisia kaupallisia ja poliittisia voimia sekä valta-asemien ylläpitämistä. Erilaisia esimerkkejä politiikkaa ja valtaa käyttävistä spektaakkeleista löytyy esimerkiksi antiikin Rooman rituaaleista ja Dubain arkkitehtuurista.

Edellä mainitsemani televisio-ohjelmat on mahdollista nähdä kaupallisina spektaakkeleina, joissa uusi ja upea teknologia näyttäytyy yleisölle viihdyttävänä ja samalla myös mahdollisina ostopäätöksinä. Tämän vuoksi ohjelmissa esitetyn pelaamisen on oltava myös viihdyttävää katsoa. Millaisia tunteita pelin parissa voisikaan mahdollisesti kokea? Tämän välittymiseen pelkkä pelikuva ei ole tarpeeksi, vaan ruudulle tarvitaan myös henkilöitä pelaamaan.

Kuten elokuvatutkimuksen parissa on todettu, ollakseen uskottavaa, ruudulla näkyvän kuvan on oltava riittävän sel-

laista, jonka ymmärrämme todeksi tai mahdollisesti todeksi (King 2005). Tämä tarkoittaa sitä, että erityisesti televisiossa näyttääkseen hauskalta ja houkuttelevalta pelisuoritusten oli myös näytettävä todellisilta – tai ainakin riittävän todellisilta.

Yksi tutkimukseni näkyvimmistä tuotoksista on keräämäni, yli 250 peliaiheisen televisio-ohjelman taulukkoaineisto. Aineisto on julkaistu erillään väitöskirjastani julkisesti nähtäväksi. Tästä aineistosta ilmenevät esimerkiksi ohjelman tuotantovuodet, tuotantoyhtiö, julkaisumaa, sekä esimerkiksi ajat, jolloin kyseistä ohjelmaa esitettiin. Tätä aineistoa hyödynsin paljolti historiallisen näkökulman aikaansaamiseksi.

Jo varhaisessa vaiheessa nämä televisio-ohjelmat hyödynsivät tuolloin vielä uutta teknologiaa esittämään televisioruudulla muutakin kuin pelkän pelin. Yhdysvaltalainen TBS-kanavalla esitetty ohjelma *Starcade* (JM Production 1982) ja länsisaksalainen WPTF-kanavalla esitetty *Alpha 5* (Bayrischer Rundfunk 1981) ovat ensimmäisiä pelaamista esittäneitä ohjelmia lajissaan ja osoittavat sen, kuinka studiossa peliä pelannut henkilö ja tämän keräämä pistemäärä olivat yhtä olennaisessa osassa kokonaisuutta kuin pelikuva.

Nämä peliohjelmat olivat kilpailullisia, kuten monet muutkin 1980-luvun vastaavat ohjelmat. Pelien pelaaminen studiossa on rytmiltään ja intensiteetiltään hyvin erilaista verrattuna moniin tuolloin esitettyihin tietovisailuihin. Tunnelman välittymiseksi lähetyksissä käytettiin erilaisia lähestymistapoja ja ennen kaikkea myös urheilulähetyksistä tuttua teknologiaa.

Tästä näkökulmasta katsottuna television ruudulla esiintyneet pelaajat voidaan nähdä eräänlaisina ”urheilijoina”, jotka ovat ohjelmassa tekemässä pelisuoritustaan. Niinpä katse kiinnittyykin itse pelin ohella pelaajaan – pelaajasta tulee olennainen osa mediaspektaakkelia. Pelaajan reaktiosta tuli jo näissä varhaisissa ohjelmissa tärkeä palanen pelaamisen

esittämistä, joka on jatkunut pitkälle nykypäivään. Ollessaan osa spektaakkelia, myös pelaajasta itsestään ja tämän pelisuorituksesta tulee spektaakkeli itsessään. Esimerkiksi pikapelaamisessa ja kilpapelauksessa suoritus nousee tärkeämmäksi osaksi kokonaisuutta kuin peli itse.

Kilpailemisen ja taitojensa esittelyn ohella pelejä käsittelevät mediatuotteet ovat myös kertoneet pelaamisesta tarinoita. Modernit *Let's Play* -videot, joissa pelejä pelataan rennolla tempolla, samalla pelaamisen päälle jutustellen, ovat erityinen esimerkki näistä tarinoista. Tutkimuksessani havaitaan ne elementit, joilla näitä tarinoita rakennetaan. Erityisenä elementtinä mainitsen vaihtoehdoisen kerronnan, jossa pelaaja muuttaa pelin oman tarinan kertomukseksi omasta pelikokemuksestaan. Näissä videoissa sanoitetaan sitä, millaiselta pelin pelaaminen tuntui, millaisia tunteita ja muistoja se herätti ja esimerkiksi mihin muihin mediatuotteisiin peliä voi verrata.

Kuten televisio-ohjelmillakin, myös näillä kertomuksilla on juurensa pidemmällä kuin internet-kulttuurin alkulähteillä. Pelijournalismin parista on havaittu jo vuodesta 1981 lähtien kirjoitustyylejä, joissa peliarviosta tai pelin läpäisemiksi kirjoitetuista ohjeista tehdään tarina. Kyseessä on tyyliä, jolla kirjoittaja pyrkii erottumaan ja ennen kaikkea välittämään peliarvion olennaisimman tehtävän – kertomaan sen, kuinka hauskaa peliä oli pelata – luovalla tavalla. Viittaaan tutkimuksessani näiden tarinoiden kertojiin termillä pelaajakertoja, sillä se määrittelee heidän kaksoisroolinsa videoissa osuvasti.

Nämä tarinat ovat vuosien saatossa muuttaneet muotoaan. Ensimmäiset *Let's Play* -kertomukset vuonna 2006 olivat verkkoon kirjoitettuja keskustelupalstaviestejä, joissa peli yleensä pyrittiin pelaamaan alusta loppuun saakka. Nykyään tyyliä on erilaisia. Kokonaisten pelikertomusten ohelle

on noussut leikattuja ja käsikirjoitettuja videoita, joiden tarkoituksena ei ole kertoa kokonaista pelitarinaa, enemmänkin pieni osanen siitä.

Pelaajakertojat välittävät katsojille samalla omaa persoonaansa. Henkilöiden elämäntilanteet, mielipiteet ja poliittiset kannanotot ovat monesti osa kerrontaa. Tämä ei ole aivan ongelmatonta. Urheilijoiden tavoin pelaajakertojat ovat speaktaakkelin keskiössä, jossa suosio ja hyvät suoritukset antavat näille henkilöille niin sanotun tähtistatuksen. Tällä statuksella on markkina-arvoa, urheilijat ja suosituimmat verkkopersonat ovat erinomaisia tapoja saada erilaisia tuotteita esille. Henkilöihin kohdistuva speaktaakkelele ei kuitenkaan ole pysyvää. Poliittiset mielipiteet ja ristiriitaiset kommentit voivat saada aikaan tähtistatuksen – ja samalla myös markkina-arvon – kuihtumisen. Ilmiö koskee myös speaktaakkelimaisia tapahtumia, mikä on viime vuosina ollut nähtävissä erilaisten urheilukisojen tapauksessa.

Minkälainen on siis aikajana, jossa televisio-ohjelmien määrä väheni ja verkkomateriaalin määrä kasvoi? Televisio-ohjelmilla oli kaksi selkeää kultakautta: 1990-luvun puoliväli ja 2000-luku. 2010-luvun myötä ohjelmien määrä kääntyi laskuun, samoihin aikoihin, kun YouTuben ja Twitchin kaltaiset palvelut yleistyivät suuremmin. Alkuvaiheessa verkko tuotannoista vastasivat enimmäkseen innokkaat amatöörit. Kun videoiden tekemiseen vaadittava tekniikka halventui, videotuottajien määrä kasvoi ja nopeasti verkkotuotantoihin tuli mukaan myös ammattilaisuus eri muodoissaan. Ammattimaiset tekijät voi nykyään jakaa karkeasti kahteen osa-alueeseen: yksin tekevät ja amatööreinä aloittaneet sekä alusta lähtien kaupallisiksi ja ammattimaisiksi suunnitellut mediatuotteet.

Amatöörituotanto ei silti ole kadonnut mihinkään ja erilaisia peliaiheisia videoita on nykyään helpompaa tehdä kuin

koskaan ennen. Niinpä videoista on muodostunut merkittävä osa pelaamisen harrastamista nykyään. Millainen tahansa peleihin liittyvä tuotanto suoratoistopalveluihin tai sosiaaliseen mediaan kuuluu osaksi pelaamista ja näiden samaisten mediavälineiden kautta myös videoiden kuluttaminen on entistä merkittävämpi osa pelien kuluttamista. Peleistä voi nykyään tietää paljonkin pelaamatta itse lainkaan.

Käsittelen työssäni myös kilpapelaamista ja sen kehittymistä muiden videotuotantojen ohella. Kuten mainittua, ensimmäiset televisioidut videopeliohjelmat olivat luonteeltaan kilpailullisia. Varsinaisia peliturnauksia televisiossa nähtiin kuitenkin harvoin – sen sijaan pelilehdistö raportoi ja mainosti näitä tapahtumia ahkerammin.

Kilpapelaaminen muuttui ja kehittyi kuitenkin samaa tahtia kuin televisioitu pelaaminenkin. Eivätkä erilaiset pelikilpailut televisioista mihinkään kadonneet, mutta erityisesti 1990-luvulla peliturnausten määrä televisiossa jäi hieman muiden ohjelmaformaattien varjoon. Samaan aikaan, kun suomalaisessa televisiossa katsottiin, kuinka *Game Over* -ohjelmassa (Viihdefarmi 1994) studioon soittaneet katsojat koettivat pelata ruudulla näkyviä *Philips CD-i*-pelejä kotoaan käsin, pika-pelaaminen ja nykyisen kaltainen kilpapelaaminen alkoivat ottaa ensimmäisiä askeleitaan *Doomin* (iD Software 1993) ja *Quaken* (iD Software 1996) myötä.

Televisioon kilpapelaaminen nykyisessä muodossaan ilmestyi Etelä-Koreassa 1990-luvun lopulla ja Yhdysvalloissa 2000-luvun alkupuolella. Kiinnostus kilpapelaamista kohtaan oli tuohon aikaan jo merkittävä ja kilpapelaamisaiheisia televisio-ohjelmia nähtiin tuolloin etenkin Venäjällä. Kun katsoo esimerkiksi Yhdysvalloissa nähtyä *Arena*-nimistä (G4tv 2002) ohjelmaa, on huomattavissa kuinka tietyt nykyaikaisesta kilpapelaamisesta tutut visuaaliset keinot ovat nähtävissä jo tuolloin. Jälleen pelaajat ja joukkueet ovat aivan yhtäläises-

sä roolissa urheilullisen draaman muodostamisessa kuin itse pelitapahtumatkin.

Niinpä moderneissa kilpapelispektaakkeleissa nähtävistä visuaalisissa keinoissa on nähtävissä yhtäläisyyksiä ja kehityskaarta aina 1980-luvulle asti. On myös lisättävä, että etenkin paikan päällä isoilla stadioneilla järjestettävät kilpapeliturnaukset ovat valtaisia visuaalisia spektaakkeleita, joista erilaiset urheilutapahtumista tutut keinot ovat selkeästi havaittavissa.

Kilpaurheiluspektaakkelit alleviivaavat yhtä tutkimukseni tärkeimmistä tuloksista: koska kyseessä ovat kaupalliset spektaakkelit, niiden yhteydessä markkinoidaan paljon erilaisia pelaamiseen liittyviä tuotteita – mutta oleellisena yksityiskohtana ne markkinoivat pelaamista elämäntyylinä. Menestyneimmät kilpapelilaajat ovat hyvin palkattuja ammattilaisia, jotka jakavat allekirjoituksia ottelutapahtumien välissä ja joiden fanituotteille on runsaasti kysyntää. Kilpapelilaajan elämästä on helppo unelmoida.

Samalla tavoin myös muut verkkotuotannot välittävät katsojilleen tietoa pelaamisesta elämäntyylinä. Pelaajakertojen kuvissa näkyvät esimerkiksi huoneesta löytyvät peliesineet ja pelit, jotka kertovat henkilön omista mieltymyksistä pelaajana ja tietenkin harrastuneisuudesta itsestään. Näistä videoista on pintapuolisesti nähtävissä millaista elämää pelivideoita tekevä yksilö elääkään.

Niinpä pelien harrastaminen onkin nykyään paljon muuta kuin pelaamista itseään. Pelivideot ja -tarinat sekä kilpapelilaamisen seuraaminen ja harrastaminen ovat kaikki omanlaisiaan tapoja kuluttaa pelaamista. Pelit ja pelaaminen ulottuvat syvälle harrastajansa elämään.

Kerttula, Tero. 2022. (Broad)casting the Game: The Spectacle of Real in Representing and Narrating Vi-

deo Game Play. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8968-2>

Lähteet

Debord, Guy. 1973. *The Society of Spectacle (2nd Edition)*. Detroit, Yhdysvallat: Black & Red.

Kellner, Douglas. 2003. *Media Spectacle*. Lontoo, Iso-Britannia: Routledge.

King, Geoff. 2005. *The Spectacle of The Real: From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol, Iso-Britannia: Intellect Books Ltd.

Kocurek, Carly. 2015. *Coin-operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minnesota, Yhdysvallat: University of Minnesota Press.

Taylor, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Lontoo, Iso-Britannia: MIT Press.

Pelit

iD Software. 1993. *Doom*. MS-DOS, Super Nintendo, Atari Jaguar, Sony Playstation, Sega 32X, 3DO, Sega Saturn, Windows. Richardson, Texas: iD Software.

iD Software. 1996. *Quake*. MS-DOS, Windows, Sega Saturn, Nintendo 64. Manchester, Iso-Britannia: GT Interactive.

Televisio-ohjelmat

Bayerischer Rundfunk. 1981. *Alpha 5*. Länsi-Saksa: WPTF.

G4tv. 2002. *Arena*. Yhdysvallat: G4.

JM Production. 1982. *Starcade*. Yhdysvallat: TBS.

Viihdefarmi. 1994. *Game Over*. Helsinki: MTV