

# Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia

Lektio

**Solip Park**  
Aalto-yliopisto

Lektio Aalto-yliopistossa 12.12.2024

Kääntänyt englannista Mikko Heinonen

Väitöskirjani tutkii Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia elämästä ja työstä. He muodostavat lähes kolmanneksen koko maan pelialan työvoimasta. Tutkimusmenetelmänä on ollut laadullinen pitkitäistutkimus, jossa olen seurannut osallistujia neljän vuoden ajan heidän muuttaessaan Suomeen ja eläessään täällä. Painopiste on ollut pelinkehittäjissä sekä pelinkehityksen kulttuurissa.

Pelialan maahanmuuttajatyöntekijät, joista väitöskirjassa käytetään nimitystä ”peliekspatit” (engl. *game expats*), ovat pelinkehittämisen, peleihin liittyvien palveluiden ja pelien julkaisemisen asiantuntijoita. Neogames Finlandin tekemän toimialatutkimuksen perusteella noin 30 % Suomen pelialan työntekijöistä on maahanmuuttajia. Suomi ei ole poikkeus, sillä esimerkiksi Tšekin pelialan raportin mukaan siellä osuus on vielä suurempi, noin 38 %. Tästä huolimatta tiedetään vain vähän siitä, keitä he ovat, miksi he muuttavat ja miten maahanmuutto vaikuttaa heidän luovaan prosessiinsa. Väitöskirjani on sekä Suomen että maailman ensimmäinen akateeminen tutkimus, joka paneutuu pelialan maahanmuuttoon. Näin se edistää osaltaan pelitutkimuksen alaa.

Väitöskirjamatkanani lähtökohtana toimi oma henkilökohtainen mielenkiintoni, joka perustui aiempiin ammatillisiin kokemuksiini pelialalta. Olen syntynyt ja kasvanut Etelä-Koreassa, asunut Yhdysvalloissa ja nyt Suomessa. Työskennellessäni pelialalla näissä maissa olen pannut merkille erilaisia pelinkehitykseen liittyviä käytäntöjä. Vaikka havaitsinkin nämä erot, minulta puuttui perustavanlaatuinen ymmärrys niistä enkä voinut tarkalleen ilmaista, mitä ne olivat. Olenkin siksi päättänyt omistaa väitöskirjani sen tutkimiselle, *miten erilaisilla tai samanlaisilla tavoilla luovia pelinkehityksen käytäntöjä tulkitaan ja toteutetaan eri puolilla maailmaa – ja miten pelien tekemisen käytännöt siirtyvät ihmisten mukana.*

Pelien kehitys on poikkitieteellistä työtä. Se on toisaalta erittäin teknistä ja erikoistunutta vaatien työntekijältä sujuvaa osaamista liittyen tiettyihin ohjelmointikieliin, grafiikkaohjelmistoihin, pelialan terminologiaan ja niin edelleen. Toisaalta työhön liittyy hyvin taiteellinen ja luova prosessi, jonka aikana tehtäviin päätöksiin vaikuttavat tekijän peleihin liittyvät arvot, taiteellinen näkemys sekä kulttuuriset ja henkilökohalliset kokemukset. Esimerkiksi perustavanlaatuinen ymmärrys siitä, mikä tekee pelistä ”hauskan” ja ”nautinnollisen”, voidaan tulkita eri tavoin ihmisestä, tiimistä ja kulttuurista toiseen. Saatavilla on kuitenkin vähän tutkimustietoa pelin-

kehityskäytänteiden erilaisista kulttuureista ja siitä, miten nämä käytänteet siirtyvät maasta toiseen ihmisten mukana.

Käytän väitöskirjassa termiä ”pelinkehittäjä” viittaamaan ihmisiin, jotka ovat mukana pelien luomisessa, tuottamisessa ja tekemisessä. Termi ”peliekspatit” (tai ”peliekspatriaattit”) perustuu siihen, miten tutkimukseni osallistujat nimitivät itseään. On valitettavaa, että termiä ”maahanmuuttaja” usein käytetään yleistäen ja käytetään väärin jopa siirtolaisten itsensä keskuudessa. Tutkimukseni aikana havaitsin, että Suomen pelialalla työskentelevät siirtolaiset eivät useista erisyistä halunneet tulla kutsutuiksi ”maahanmuuttajiksi”. Jotkut halusivat aktiivisesti pysytellä erossa maahanmuuttaja-termistä, jolla on Suomen valtamediassa ja sosiaalisessa mediassa usein negatiivinen kaiku. Tämän sijasta osallistujat valitsivat olla joko ”ulkomaisia työntekijöitä” (engl. *foreign workers*), ”kansainvälisiä” (*internationals*) tai ”ekspatriaatteja” (*expatriates*). Valitsin näistä ”ekspatriaattit”, koska tutkimukseni osallistujien motivaatio ja toimintatavat muuttamisen suhteen muistuttivat omasta aloitteestaan muuttavien siirtolaisten vastaavia.

Näin ollen käyttämäni ”peliekspatien” määritelmä on seuraava:

Henkilöt, jotka kokivat joko ulkoa määrätyn tai omasta aloitteestaan alkaneen maahanmuuttoprosessin ensisijaisesti pelialan ammattinsa vuoksi ja joilla joko on tai ei ole konkreettisia pitkän tähtäimen suunnitelmia asettua kohdemaahan johtuen suorasti tai epäsuorasti siitä, että peliteollisuuden työsopimukset ovat epävarmoja.

Olen kuitenkin tietoinen tämän terminologian rajoituksista ja avoin keskustelulle muiden pelialan tutkijoiden kanssa, jot-

ta jatkossa voimme kehittää intuitiivisempia ja inklusiivisempia termejä.

Kun henkilö tai joukko ihmisiä muuttaa maasta toiseen, he tuovat mukanaan esimerkiksi tietämystään, katsomuksiaan työstä ja elämästä, kulttuurisia käytänteitä, normeja ja arvoja. Tieteilijät ovat tutkineet ja dokumentoineet ilmiötä, jossa kaksi erilaista kulttuuria kohtaa maahanmuuton yhteydessä. Tätä kutsutaan *akkulturaatioksi* ja siihen liittyy neljä strategiaa:

1. *integraatio*, jossa maahanmuuttajat säilyttävät tietyn määrän kulttuurista eheyttään, mutta pitävät samalla arvokkaana ylläpitää suhteita dominoivaan väestönosaan;
2. *assimilaatio*, jossa yksilöt eivät sorron vuoksi säilytä omaa kulttuurista eheyttään ja pyrkivät samalla aktiiviseen vuorovaikutukseen yhdistyäkseen dominoivan väestönosan kanssa – tätä kutsutaan myös ”sulatusuuni”-malliksi;
3. *segregaatio*, assimilaatiosta poiketen, on tilanne, jossa yksilö haluaa säilyttää alkuperäisen kulttuurinsa välttämällä vuorovaikutusta dominoivan väestönosan kanssa;
4. *marginalisaatio* viittaa tilanteeseen, jossa muiden maahanmuuttajien tai dominoivan väestönosan kanssa vuorovaikuttamiseen on rajallisesti mahdollisuuksia – usein syrjinnän vuoksi.

Näin ollen *integraatio* voidaan saavuttaa onnistuneesti, kun maahanmuuttajat päättävät pyrkiä siihen ympäristössä, joka on avoin ja inklusiivinen kulttuuriselle monimuotoisuudelle. Kyse on siis *molemminpuolisesta mukautumisesta*.

Väitöstutkimukseni koostuu kuudesta tieteellisestä artikkelista, jotka käsittelevät pelityöhön liittyvää maahanmuuttoa.

---

Ensimmäinen julkaisuni (I) paljastaa pelinkehityksen vaihtelevia kulttuurisia tulkintoja sekä Suomen käytänteiden ainutlaatuisia paikallisia piirteitä. Toinen julkaisu (II) käsittelee pelieksppattien työ- ja elämänkokemuksia koronaviruspandemian aikana, jolloin he olivat eristyksissä sekä kotimaastaan että isäntämaastaan Suomesta. Kolmas julkaisu (III) paneutuu syvemmälle pelinkehittäjien ammattiyhteisöön ja paljastaa alan taipumuksen etsiä tietynlaista osaamista, jolla maahanmuuttajista saadaan välittömästi tuottavia, mikä johtaa ”kulttuurisen sopivuuden” segregaatioon. Neljäs julkaisu (IV) tutkii kriittisesti pelinkehityksen ja julkaisualustojen valta-asemaa suhteessa pelieksppattien työhön ja elämään. Viides julkaisu (V) on pedagoginen tutkimus, joka pyrkii ratkaisemaan tiettyjä julkaisuissa 1–4 havaittuja ongelmia turvallisemman oppimisympäristön tarjoamiseksi tulevaisuuden pelinkehittäjille, jotka rakentavat uraansa monikulttuurisessa ympäristössä. Kuudes ja viimeinen julkaisu (VI) dokumentoi, miten taideperustaisen tutkimuksen taiteelliset menetelmät täydensivät laadullista pitkittäistutkimustani. Kaikki esityksessäni nähtävät kuvat ovat sarjakuvataiteen teoksia, jota loin itse tämän taiteellisen tutkimusprosessini aikana.

Nyt paneudun tarkemmin analyyttisiin havaintoihini.

Ensinnäkin pelieksppattien maahanmuuton motivaatiotekijäksi tunnistettiin globaalisti jaettujen teknisten pelinkehitystaitojen vaikutus. Pelinkehitykseen liittyvät tekniset taidot liittyvät globaaleihin alustoihin, kuten C#:n kaltaisiin ohjelmointikieliin, Unityn kaltaisiin pelimoottoreihin ja Google Playn kaltaisiin jakelukanaviin. Tämä edellyttää tiettyjen työkalujen, järjestelmien ja ohjelmistojen sujuvaa hallintaa, ja niitä kutsutaan usein pelinkehityksen ”koviksi taidoiksi”. Suomalaiset pelialan yritykset palkkaavat kansainvälisiä osajia arvioimalla, miten sujuvasti hakijat hallitsevat nämä kansainvälisesti yhdistävät digitaaliset taidot. Kansainvälisesti

yhdistävät tekniset, kovat taidot antoivat pelieksppateille varmuutta siitä, että muuttivatpa he minne tahansa, työ ei ole kovin erilaista. Tämä tarkoittaa kuitenkin myös sitä, että pelieksppatit saattavat motivoitua muuttamaan pois Suomesta, mikäli muualla ilmenee parempia työmahdollisuuksia. Tämä edistää liikkuvaa elämäntyyliä, joka on haitallista osajien pysymiselle Suomessa. Se tuo myös esiin monikansallisten alustayhtiöiden jatkuvan vaikutuksen pelieksppattien työhön ja elämään. Voidakseen mukautua nopeasti muuttuviin teknisiin vaatimuksiin pelieksppattien on myös voitava jatkuvasti uudistaa ja kehittää taitojaan ja heidän on oltava valmiina muuttamaan milloin tahansa – ilman konkreettista pitkän tähtäimen suunnitelmaa asettua mihinkään tiettyyn maahan.

Myös paikallisilla tekijöillä on vaikutusta. Tutkimuksessani ilmeni, että kansainvälisesti jaetuista kovista taidoista huolimatta pelieksppatit kohtaavat vaihtelevia kulttuurisia tulkintoja pelinkehityskäytänteistä, ja ne vaihtelevat maasta toiseen ja jopa yrityksestä toiseen. Näihin lukeutuvat erilaiset viestintätyylit, työtä koskevat asenteet, työhön liittyvät arvot, priorisointi, tiimien muodostus sekä pelisuunnittelussa suositut mekaniikat ja esteettiset arvot. Näitä kutsutaan ”pehmeiksi taidoiksi”. Paikallisten käytäntöjen omaksumista pidettiin tärkeänä luotettavan työsopimuksen solmimiseksi Suomessa, mikä puolestaan parantaa mahdollisuuksia sille, että pelieksppatti saa pitkäaikaisen oleskeluluvan. Lisäksi aina työhakemuksesta päivittäiseen työrutiiniin asti pelieksppatteja arvioidaan sen perusteella, miten he tuntevat työn vallitsevia käytäntöjä, mitä kutsutaan ”kulttuuriseksi sopivuudeksi”. Se, mikä on tai ei ole ”kulttuuria” on kuitenkin usein epämääräistä ja kontekstisidonnaista ja vaihtelee yrityksestä, tiimistä ja henkilöstä toiseen. Kyseessä voi olla yrityskulttuuri, tiimin kulttuuri, alustariippuvaiset käytänteet ja menettelytavat tai jokin pelaajakulttuurin alalaji. Aineistoni perusteella yksilöt, jotka pystyivät nopeasti todistamaan kykynsä olla

”kulttuurisesti sopivia” saivat todennäköisemmin työpaikan, ylennyksen ja jatkoa työsopimukselleen Suomessa. Vastaa- vasti he, jotka eivät sopineet joukkoon, olivat ”kulttuurisesti epäsovivia”, mikä tarkoittaa samaa kuin sopimattomia työn- tekijöiksi. Pitkää kulttuurisen sovittautumisen prosessia, eli kuukausien ja vuosien käyttämistä paikallisten, suomalais- ten pelinkehitysnormien opetteluun, pidettiin riskinä uran kannalta. Sitä pidettiin myös syrjivänä kaukaisemmista kult- tuureista tulevien, aloittelevien pelinkehittäjien ja sukupuoli- vähemmistöjen kannalta.

Kolmanneksi tutkimukseni paljasti, että peliekspattien sosi- aaliset vuorovaikutukset ovat ammattipohjaisia, ja he ovat yhteydessä vastaavaa työtä tekeviin yli maantieteellisten ra- jojen. Suomeen saapuvien peliosaajien tapauksessa yhteisö toimii suorana rekrytointikanavana, joka tuo osaajia maahan. Tunne kuulumisesta yhteisöön auttaa peliekspatteja muut- toprosessin aikana helpottaen stressiä ja huolia, jotka liitty- vät eri puolille maailmaa muuttamiseen. Monet osallistujista- ni tulivat Suomeen saatuaan muilta pelinkehittäjiltä vihjeen työpaikasta tai jopa suosituksia. Tämä globaali työvoimaket- ju, jossa on maantieteellisiä hierarkioita, kuitenkin sementoi emotionaalisten vihjeiden puuttumisen sekä vähentää yhtei- sön jäsenten keskinäistä solidaarisuutta. Osallistujat käytti- vät usein termejä kuten ”monia”, ”korvattavissa” ja ”tekevät kuten käsketään” kuvatessaan ulkoistamisessa käytettyjä pe- linkehittäjiä, freelancereita ja matalamman palkkatason mais- sa alihankkijoina toimivia pelinkehittäjiä. Sitä vastoin he ku- vasivat Suomesta ja muista kehittyneistä maista peräisin ole- via kollegojaan sellaisilla sanoilla kuin ”korvaamaton”, ”vai- kea löytää” ja ”ainutlaatuinen”. Tämä segmentoi pelinkehit- täjät heihin, jotka työskentelevät hyvin palkatussa ja arvo- valtaisessa ydinkehityksessä ja heihin, jotka tekevät huonom- min palkattua ja vähemmän kysyttyä työtä tai alihankintaa. Näin ollen samalla kun pelinkehittäjien ammatti-identiteetti

ja yhteisö ovat läheisessä yhteydessä sekä globaalilla että pai- kallisella tasolla, he sijoittuvat myös globaalin pelintekijöi- den työvoimaketjun normalisoituun luokkahierarkiaan.

Kokonaisuutena tutkimukseni osoitti, että pelinkehityksen käytännöt ovat sekä globaalisti jaettuina että omaleimaisen paikallisia, mikä kertoo niiden monitahoisesta luonteesta. Pe- liala vaikuttaa globaalilta, mutta on erittäin paikallinen. Pe- lit vaikuttavat olevan poikkitieteellisiä lopputuotteita hetero- geenisestä työympäristöstä, jossa kuitenkin vallitsee homo- geenisuus, niin kutsuttu ”kulttuurinen sopivuus”.

Suomalaisessa peliteollisuudessa tämä ”kulttuurinen sopi- vuus” kumpuaa sosiaalisen dynamiikan epäonnistumisen pelosta. Tarkemmin sanottuna ”kulttuurinen sopivuus” ei tarkoita niinkään sopivan ihmisen löytämistä. Kyse on enem- män siitä, että suodatetaan pois ”kulttuurinen epäsovivuus”, eli epätavalliset työhön liittyvät asenteet ja käytännöt, jotka voisivat hidastaa tuotantoa ja heikentää pelin kannattavuut- ta kilpailluilla markkinoilla. Vielä erikoisempaa on, että osa näistä ”kulttuureista” vaikuttaa olevan näkymättömiä jopa niiden hallitsevassa asemassa oleville jäsenille. Joissakin ta- pauksissa suomalaisen peliyrityksen rekrytointipäällikkö ei ollut tietoinen siitä, että uusille, ulkomailta tuleville työntekijöille tulisi kertoa yrityksen normeista, jotka hänelle olivat itsestään selviä. Tämän tuloksena useat peliekspatit totesi- vat saaneensa minimaalista tai olematonta perehdytystä saa- puessaan uuteen maahan eli Suomeen. Osa heistä ei edes odottanut (tai pyytänyt) tällaista ja oletti, että pelinkehitys- käytännöt Suomessa olisivat identtisiä muihin maihin näh- den. He siis ikään kuin uskoivat, että pelejä tehtäisiin samalla tavoin kaikkialla maailmassa, vaikka pelinkehityskäytännöt tosiasiaassa ovat myös erittäin paikallisia. Kuvaan tätä ”kuvi- telluksi globaaliudeksi”: kuvitteellinen käytäntö, jonka pelin-

---

tekijät uskovat muodostavan perustan heidän työlleen globaalisti.

Monet suomalaiset peliyritykset kilpailevat kokeneista peliekspateista ja odottavat, että he alkavat tuottaa lisäarvoa välittömästi maahanmuuton jälkeen. Tällaisessa tilanteessa uudet peliekspatit yleisemmin hylkäävät nykyiset käytäntönsä sopeutuakseen nopeasti isäntämaan uusiin normeihin eli assimiloituvat pitempään kestäväan integroitumisen sijaan. Tämä voi estää uusia innovaatioita Suomen peliteollisuudessa. Kilpailu samankaltaisista, hyvin kulttuuriin sopivista senioritason pelinkehittäjistä toisaalta vahvistaa osaajapulan kiertä ja toisaalta vähentää tuoreemmille osaajille tarjolla olevia mahdollisuuksia.

Tämän ajantasaisen ongelman torjumiseksi koko Suomen pelinkehityksen ekosysteemin tulisi yhteistoimin pyrkiä ohjaamaan pelialan yrityksiä, instituutiota, organisaatioita ja pelinkehittäjien ryhmiä pois kyltymättömästä *välittömän tuotavuuden* tavoittelusta. Pyrkimysten tulisi keskittyä parantamaan kykyä sietää erilaisuutta, odottaa, selittää yksityiskoh- tia ja kyseenalaistaa normeja sekä pyrkiä molemminpuoliseen mukautumiseen yksipuolisen assimilaation sijaan. Pelikasvatuksen näkökulmasta olen tutkinut ”poikkikulttuurisia pelijameja”, jotka altistavat tulevat pelinkehittäjät eri puolil- ta maailmaa peräisin oleville pelinkehittämisen käytännöil- le. Toiveena on, että tällaiset pedagogiset panostukset aut- tavat parantamaan tulevien pelinkehittäjien kulttuurista su- vaitsevaisuutta pelinkehityksessä. Näitä panostuksia tulisi tukea myös julkisella ja yksityisellä rahoituksella, jotta voi- daan vähentää riskejä etenkin varhaisen ja keskivaiheen pe- liyrityksiltä, joissa suuri osa Suomen pelialan työpaikoista sijaitsee. Suomen pelialan tulisi myös alkaa *kehittää* tulevia osaajia sen sijaan, että se luottaa kokeneiden, alalle *jo nyt* so- veltuvien osaajien rekrytointiin. Tämä tarkoittaa harkittuja ja

tasa-arvoisia harjoitteluohjelmahankkeita, jotka kohdistuvat joustaviin sekä kehittymishaluisiin vastavalmistuneisiin.

Suomen peliala on kenties koko maan monikulttuurisimpia toimialoja. Uskon siis, että Suomen pelinkehitysekosysteemi, joka koostuu innovatiivisista kehittäjistä, tutkijoista ja aktivis- teista, voi aikaansaada merkittäviä muutoksia.

Lopuksi on syytä edelleen korostaa, miten tärkeää on lisä- tä akateemista ymmärrystämme pelien takana olevista ihmi- sistä sekä heidän luovista käytännöistään. Neljä vuotta pe- liekspatien tapaustutkimusten parissa on opettanut paljon, enkä halua lopettaa työtäni tähän. Tiedämme vasta vähän sii- tä, miten pelejä, eräitä 2000-luvun vaikuttavimmista media- tuotteista, luodaan. Pelit ovat (toistaiseksi) ihmisten tekemiä. Siksi toiveissani on jatkaa tätä tutkimusta ja paljastaa lisää to- sitarinoita pelien kehittäjistä ja heidän kokemuksistaan työn, elämän ja maahanmuuton parissa. Toivon, että voin jatkaa analyyttisiä tutkimuksiani myös tuntemattomille alueille ja tämän väitöstutkimuksen rajauksen ulkopuolelle.

Park, Solip. 2024. ”Understanding Game Work Mi- gration: Game Expats in Finland”. Tohtorinväitös- kirja, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-2114-8>.