

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2023



Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo (toim.)

Pelitutkimuksen vuosikirja 2023



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymien vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

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

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura, Tampere

Tekijänoikeudet: © Kirjoittajat. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Kuvakaappaus pelistä *Jodus - On The Move*, joka luotiin osana Sami Game Jamia 2018. Tiimi: Sabine Harrer, Tatu Laine, Sylvia Smatanová, Milja Guttorm, Chris Hamilton, Elie Abraham. Taide: Sylvia Smatanová.

Versio: 1

<https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/10746>

Sisällys

Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo	
Artikkelit	
Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta	4
Kalle Laakso, Mikko Meriläinen, Riikka Aurava, Jaakko Stenros	
Kohti saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimusta	50
Outi Laiti, J. Tuomas Harviainen	
Katsaukset	
Iloisesta noususta syvään katumukseen – alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä	73
Tero Kerttula	
Suomenruotsalainen e-urheilu – mitä se on? Miten alueellinen ja globaali muovaa paikallista e-urheilukulttuuria	86
Matilda Ståhl, Fredrik Rusk	
Finlandssvensk esport – vad är det? Hur det regionala och det globala formar en lokal esportskultur	93
Matilda Ståhl, Fredrik Rusk	
Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaiheiset väitöskirjat	100
Olli Sotamaa	
Arviot	
Playing Software	114
Juho Karvinen, Tapio Santala, Ville Susi	
Pelien filosofia	120
Paavo Kässi	
Arcade Britannia	126
Jaakko Suominen	

Lektiot

Mieltymykset, tunteet ja näönvarainen tarkkaavuus ensimmäisen persoonan ammuntopelien pelikokemuksessa	129
Suvi K. Holm	
Digitaalinen pelaaminen ja metapeliaktiviteetit tarjoavat mahdollisuuksia informaaliin oppimiseen	133
Juho Kahila	
Tuotettua kiintymystä: Pokémonin affekti ja medioitu intiimiys	139
Johannes Koski	
Verkkomoninpelien monet maailmat ja elämät pääomien näkökulmasta	144
Henry Korkeila	
Antiikin arpapelit	149
Reko Tikka	
Fiktiivisiin hahmoihin kiinnittyminen transmediassa: Hobitti ja Overwatch	152
Tanja Välisalo	

Johdanto

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

Pelitutkimuksen vuosikirjaa on julkaistu vuodesta 2009 alkaen, mikä tekee tämän vuoden numerosta viidennentoista julkaistun vuosikirjan. Paljon on muuttunut sinä aikana: pelitutkimus on nyt enemmän valtavirtaa kuin 15 vuotta aikaisemmin, mikä näkyy esimerkiksi mahdollisuuksissa opiskella sitä eri yliopistoissa. Vuosikirjaa nyt julkaiseva Suomen pelitutkimuksen seurakin perustettiin vasta 2016. 15 vuotta sitten kaikki pelitutkimusta tekevät tulivat eri aloilta. Nyt pelitutkija saattaa jo olla koulutettu pelitutkijaksi, vaikka pelejä tarkastellaankin yhä monista eri näkökulmista ja eri tieteenaloilla.

Osa asioista on myös pysynyt samana kaikki nämä vuodet: vuosikirjan alkuperäisen toimituskunnan jäsenet – Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa – ovat yhä toimituskunnan jäseniä nämä 15 vuotta myöhemmin. Jatkuvuus on vahvuus, ja vuosikirja on saanut rauhassa löytää oman muotonsa. Alan kehittymisen kannalta ei kuitenkaan ole suotavaa, että osaaminen julkaisutoiminnasta jää vain harvojen ihmisten käsiin.

Siksi vuosi 2024 tulee olemaan uudistusten aikaa. Vuosikirja etsii parhaillaan uusia jäseniä toimituskuntaansa. Tarkoitus olisi, että jo ensi vuoden vuosikirja julkaistaisiin uudella toimituskunnalla, joka myös auttaisi vuosikirjaa jatkossa kehittymään entistä paremmaksi. Tavoitteena on entistä monipuolisempi toimituskunta, joka edustaisi paremmin Suomen kasvavaa pelitutkimuksen kenttää.

Vuoden 2023 Pelitutkimuksen vuosikirja sisältää kaksi tutkimusartikkelia, kolme katsausta, kolme kirja-arviota ja kuusi lektiota.

Kirjan aloittaa Kalle Laakson, Mikko Meriläisen, Riikka Aura-van ja Jaakko Stenrosin tutkimusartikkeli “Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta”, joka arvioi kahden 11–16 vuotiaan ikäkohortin pelikulttuurista osallistumista pitkäikäisaineiston perusteella. Tutkimus vertautuu laajan aineistonsa puolesta (1257 ja 1217 vastaajaa) varmaankin vain *Pelaajabarometriin* (viimeisin: Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022). Tutkimus kertoo uutta tietoa pelikulttuurisen osallistumisen tavoista, on se sitten pelaamista, striimaamista tai vaikka cosplayta, mutta myös määristä, peliseurasta ja pelaamisen motiiveista.

Toinen tutkimusartikkeli “Kohti saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimusta” on Outi Laitin ja J. Tuomas Harviaisen kirjoittama. Se keskittyy tarinatyön menetelmän metodologiseen kehittämiseen ja esittelee tutkijoiden kehittämän tarinatyön iteratiivisen mallin soveltamalla sitä saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimukseen. Samalla se toimii esimerkkinä siitä, miten tutkijat voivat ottaa huomioon erilaisia tiedon tuottamisen positioita omassa työssään kysymällä kenelle tutkimus tuottaa tietoa ja miten.

Vuosikirja sisältää kolme katsausta, joista yksi julkaistaan poikkeuksellisesti kaksikielisenä. Ensimmäinen katsaus on Tero Kerttulan “Iloisesta noususta syvään katumukseen – alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä”, joka käy läpi alko-

holin ja alkoholismin kuvauksia erilaisten pelien sivuhahmojen kautta. Alkoholismin käsittely ei ehkä ole pelien valtavirtaa, mutta Kerttulan katsaus osoittaa, että se on kuitenkin suhteellisen yleinen teema peleissä.

Matilda Ståhlin ja Fredrik Ruskin ”Suomenruotsalainen e-urheilu – mitä se on? Miten alueellinen ja globaali muovaa paikallista e-urheilukulttuuria” käsittelee suomenruotsalaisia e-urheilutapahtumaa ja kuvaa, miten e-urheilun kulttuurissa yhdistyvät sekä globaalit vaikutteet että alueelliset kulttuurit. Katsaus julkaistaan myös ruotsiksi, koska tutkittava yhteisö oli ruotsinkielinen ja haluamme tarjota sille mahdollisuuden lukea tutkimuksesta omalla kielellään.

Olli Sotamaan ”Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaiheiset väitöskirjat” on lyhyt johdatus Sotamaan keräämään listaukseen suomalaisista peliaiheisistä väitöskirjoista, joista ensimmäinen on vuodelta 1998. Katsaus sisältää liitteen, jossa listataan nämä kaikki väitöskirjat. Lista siirtyy samalla Suomen pelitutkimuksen seuran ylläpidettäväksi ja on jatkossa saatavilla avoimena, päivittyvänä tietokantana seuran verkkosivuilla.

Vuosikirjan arvioista kaksi käsittelee englanninkielisiä kirjoja ja yksi käännettyä kirjaa.

Miguel Sicartin *Playing software: Homo ludens in computational culture* (2023) -teoksen arviovat Juho Karvinen, Tapio Santala ja Ville Susi. Toinen arvio on C. Thi Ngueyenin kirjasta *Games: Agency as art* (2020), jonka on kääntänyt suomeksi Tapani Kilpeläinen ja julkaissut niin & näin suomeksi nimellä *Pelien filosofia: toimijuus taiteena* (2023); sen arvioi Paavo Kässi. Kolmas arvio on Jaakko Suomisen ja käsittelee Alan Meadesin kirjaa *Arcade Britannia: A social history of the British amusement arcade* (2022). Erityisesti niin & näinin julkaisu on toivottavasti lupaava merkki tulevasta: filosofiseen kirjallisuuteen erikoistunut julkaisija on päättänyt kääntää ja julkaista pelien filo-

sofiaan liittyvän teoksen suomeksi. Englanninkieliseen tutkimuskirjallisuuteen tottuneille pelitutkijoille suomennos on iloinen yllätys.

Viime vuoden johdannossa (Arjoranta ym. 2022) kirjoitettiin uudesta ennätyksestä: vuosikirjassa 2022 julkaistiin yhteensä kuusi lektiota. Tämän vuoden vuosikirja sisältää myös lektion kuudelta tuoreelta tohtorilta: Suvi K. Holm, Juho Kahila, Johannes Koski, Henry Korkeila, Reko Tikka ja Tanja Välisalo. Lektiot ovat myös hyvä esimerkki pelien tutkimuksen laaja-alaisuudesta: ne liittyvät useisiin oppialoihin, psykologiasta ja kasvatustieteestä kulttuurintutkimukseen ja kielitieteeseen.

Vuoden 2022 johdannossa pohdittiin, onko lektioiden suuri määrä merkki pelitutkimuksen kasvusta. Olli Sotamaan tekemän katsauksen avulla voimme nyt todeta, että peleihin liittyviä väitöskirjoja on tehty suunnilleen samoja määriä jo useiden vuosien ajan, mutta koska ne ovat jakautuneet eri tieteenaloille, niiden runsautta on ollut vaikea hahmottaa. Lektioiden lisääntynyt määrä vuosikirjassa onkin siis ehkä enemmän merkki siitä, että yhä useampi julkaisee lektionensa Pelitutkimuksen vuosikirjassa. Tämä voi johtua esimerkiksi vuosikirjan lisääntyneestä näkyvyydestä journal.fi-alustalla, pelitutkimuksen profiilin noususta tieteen kentällä, yhä useamman identifioitumisesta osaksi pelitutkimusta – tai kenties näiden yhteisvaikutuksesta. Kehitys on joka tapauksessa myönteinen ja jatkuu toivottavasti samanlaisena myös tulevina vuosina.

Lähdeluettelo

Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, ja Tanja Välisalo. 2022. ”Johdanto”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 1–3. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry. <https://>

pelitutkimus.journal.fi/article/view/125382.

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, ja Frans Mäyrä. 2022. "Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia". 31. TRIM Research Reports. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.

Meades, Alan. 2022. *Arcade Britannia – A Social History of the British Amusement Arcade*. Cambridge, MA: MIT Press.

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: niin & näin / Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Sicart, Miguel. 2023. *Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta

Artikkeli

Kalle Laakso, Mikko Meriläinen, Riikka Aurava, Jaakko Stenros
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Tämä artikkeli tarkastelee, miten lapset ja nuoret pelaavat digitaalisia pelejä, miten pelikulttuureihin osallistuminen rakentuu, ja kuinka sukupuoli ja ikä vaikuttavat näihin. Vuosittain 2019–2022 kahdelta helsinkiläiseltä ikäkohortilta kerätty pitkittäisaineisto antaa laajan kuvan 11–16-vuotiaiden koulu-
laisten pelikulttuurisesta osallistumisesta. Lähes kaikki vastaajat pelasivat ainakin joskus ja suuri osa päivittäin. Pelaamisessa tapahtuu muutoksia vastaajien iän myötä; pelaamisen motiivit, sosiaalisuus ja pelaamisen määrä ovat keskeisesti sukupuolittuneita ilmiöitä. Tyttöjen pelaaminen vähenee selkeästi yläkoulun aikana ja sosiaalisen pelaamisen välttely on yleistä jo nuorena. Pelien striimaaminen on keskeinen pelikulttuuriosallistumisen portti. Tutkimuksemme kohdistuu nivelvaiheisiin, joissa siirrytään lapsuudesta nuoruuteen ja alakoulusta yläkouluun ja edelleen toisen asteen opintoihin.

Avainsanat: Pelikulttuuri, pelaaminen, nuoret, lapset, sukupuoli

Abstract

In this article, we analyze the digital game playing and game culture participation of children and youth and how age and gender affect their playing habits. Our annually collected longitudinal data from 2019 to 2022 of two cohorts aged 11–16 shows how the gaming culture of Helsinki school children develops through the critical junctions of adolescence. Almost all respondents played games actively and many played daily. During the research period, we can see changes in gaming habits and participation and a gendered effect in the motives, sociality, and the quantity of gaming. Girls are dropping out of gaming as they get older and avoid social playing already when young. The streaming of games is connected to other types of game culture participation.

Keywords: Game culture, gaming, adolescence, children, gender

Johdanto

Viimeisten kahden vuosikymmenen aikana pelitutkimuksen kentällä on ansiokkaasti dokumentoitu, jäsennelty ja pyritty ymmärtämään moninaisia pelikulttuureja (esim. Friman ym. 2022; Stenros & Kultima 2018). Tarkastelun painopiste on pitkään ollut aikuisten pelaamisessa, ja etenkin ennen 2020-lukua lasten ja nuorten pelaaminen ja osallistuminen pelikulttuureihin on saanut pelitutkimuksen kentällä huomiota melko rajallisesti (esim. Fromme 2003) – siitäkin huolimatta, että lapsia ja nuoria on tutkittu aktiivisesti esimerkiksi peliopimisen (esim. Benavides-Varela 2020), pelien psykologisten vaikutusten (esim. Kühn ym. 2018; Shao & Wang 2019) ja ongelmapelaamisen (esim. Männikkö 2017) viitekehyksissä.

Tässä artikkelissa tarkastelemme 11–16-vuotiaiden lasten ja nuorten osallistumista pelikulttuuritoimintaan kahden helsinkiläisen ikäryhmäkohortin kautta, joita on pitkittäistutkimuksessa seurattu neljä vuotta (2019–2022). Analysoimme lasten ja nuorten pelaamisen määrää, pelaamistapoja, motiiveja, sekä nuorten osallistumista pelikulttuureihin laajemmin. Kysymme, kenen kanssa lapset ja nuoret pelaavat digitaalisia pelejä, miten pelikulttuureihin osallistutaan, ja kuinka sukupuoli ja ikä näihin vaikuttavat. Artikkelissa osoitamme, että valtaosa lapsista ja nuorista pelaa pelejä, mutta pelaamisen tavat ja pelikulttuurinen toiminta ovat sukupuolituneita, ja sukupuolierot kasvavat iän myötä.

Vaikka lasten ja nuorten pelaamista ja pelikulttuureja on viime vuosina tarkasteltu Suomessa laadullisin menetelmin yksityiskohtaisesti (esim. Kahila ym. 2020; Meriläinen 2023; Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Siuttila, Joelsson & Karhulahi 2022), näiden tutkimusten otokset ovat tyypillisesti olleet varsin pieniä. Laajemmat väestötutkimukset, kuten Pelaaja-barometrit (esim. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) ja lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimukset (esim. Tarvainen ym.

2023) ovat tarjonneet yleisluontoisempaa tietoa lasten ja nuorten peliharrastuksesta. Toistaiseksi Suomessa ei kuitenkaan ole kerätty laajaa pitkittäisaineistoa, jonka perusteella voitaisiin muodostaa yleiskuvaa lasten ja nuorten pelaamisesta. Tutkimuksemme vastaa tähän tarpeeseen: runsas pitkittäisaineisto mahdollistaa lasten ja nuorten pelaamisen laajempien trendien tarkastelun aiempaa laadullista tutkimusta yleistettävämmin ja toisaalta barometritutkimuksia tarkemmin.

Lasten ja nuorten pelaaminen ja osallistuminen pelikulttuureihin

Digitaalisten pelien pelaaminen on Suomessa lasten ja nuorten yleinen vapaa-ajanviettotapa ja monille mieluinen ja aikaa vievä harrastus (esim. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022; Tarvainen ym. 2023). Pelaaminen on usein sosiaalista toimintaa, ja erilaisen peleihin liittyvän tekemisen ympärille syntyy kaveriporukoita ja harrastajayhteisöjä. Oma-aloitteisen tekemisen lisäksi peleihin liittyvää toimintaa järjestetään niin nuorisotoimissa (esim. Tuominen 2016) kuin kouluissakin (esim. Aurava & Meriläinen 2021).

Määrällistä tietoa suomalaisten pelaamisesta on kerätty ja julkaistu vuodesta 2009 *Pelaajabarometreissä*, ja näistä ovatkin peräisin tyypillisesti käytetyt tunnusluvut nuorten pelaamisen määrästä. Uusimman barometrin (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) mukaan 10–19-vuotiaista suomalaisista 76 % pelaa digitaalisia viihdepelejä viikoittain ja 42 % päivittäin. Vain vähän yli 3 % ikäluokasta ei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. Digitaalinen pelaaminen on hienoisessa, muutaman prosenttiyksikön laskussa edellisen barometrin jälkeen, joka kerättiin koronapandemian alkuvaiheessa (ks. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022).

Yleiskuvaa lasten ja nuorten pelaamisesta on saatu myös *Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksista* (esim. Salasuo, Tarvai-

nen & Myllyniemi 2021; Tarvainen ym. 2023), joissa pelaaminen on alkanut yhä enemmän näkyä osana 7–29-vuotiaiden vapaa-aikaa. Näissä tutkimuksissa pelaamisen rooli on mielenkiintoinen, sillä sitä pidetään toisaalta yhtenä mieluisimmista harrastuksista, mutta toisaalta osa vastaajista ei vaikuta ajattelevan pelaamista lainkaan harrastuksena, vaan enemmänkin ajanvietteenä (Tarvainen ym. 2023). Pelikulttuurin erilaiset osallistumisen muodot ja oheistoiminta jäävät usein käsittelemättä tai ne niputetaan ylipäänsä ”pelaamiseksi”. Ei myöskään ole tavatonta, että sellaista pelaamista tai pelikulttuuritoimintaa, joka ei ole järjestäytyntä, ei tunnisteta ”harrastamiseksi” (vrt. Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 7–8).

Kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisten Kahilan ym. (2020) tutkimuksessa niin sanotusta *metapelistä*¹, eli erilaisista pelaamiseen liittyvistä aktiviteeteista, tunnistettiin kuusi toimintaluokkaa: pelaamisen mahdollistaminen ja valmistelu, strategisointi, keskustelu, tiedonhaku, luominen ja jakaminen sekä kuluttaminen. Erilaista pelaamiseen liittyvää tekemistä esiintyi niin kasvotusten sisarusten ja ystävien kanssa kuin laajemmin erilaisilla verkkoalustoilla. Toiminta oli hyvin monipuolista, pelitaktikoiden suunnittelusta *Fortnite*-digipelissä nähtävien tanssien opetteluun.

Pelikulttuuritoiminnan monimuotoisuutta ovat tuoneet esiin myös Meriläinen ja Ruotsalainen (2023), jotka ovat tarkastelleet 15–25-vuotiaiden digipelisuhdetta. Heidän tuloksissaan peliharrastus näyttää monimuotoisena kokonaisuutena erilaisia aktiviteetteja. Suhde pelaamiseen voi vaihdella huo-

¹*Metapelaamisella* tai *metalla* on pelikulttuureissa monia päällekkäisiä merkityksiä, jotka eroavat Kahilan ym. (2020) merkityksestä. Näillä käsitteillä tarkoitetaan pelikulttuurissa usein design-näkökulmasta sitä, kuinka peli vuorovaikuttaa ympäristönsä kanssa tai kuinka peli elää ja muuttuu pelaamistapojen muuttuessa (ks. Garfield 2000; Boluk & Lemieux 2017).

mattavan paljon intensiteetiltään, elää ajan ja elämäntilanteen mukaan, ja sitä muokkaavat paitsi omat mieltymykset, myös esimerkiksi materiaaliset resurssit, ihmissuhteet ja yhteiskunnan rakenteet. Pelikulttuurit kytkeytyvät muun muassa nuorten harrastamiseen, perhe-elämään, sosiaalisiin identiteetteihin ja tulevaisuudensuunnitelmiin. Pelikulttuureihin osallistumisen laaja ja monipuolinen tarkastelu on tärkeää, kun pyritään ymmärtämään pelien ja pelaamisen asemaa lasten ja nuorten elämässä (ks. Meriläinen 2020; 2023).

Erilaiset osallistumisen tavat esiintyvät usein yhdessä, mutta voivat erota toisistaan huomattavasti: siinä missä esimerkiksi YouTube-videoiden tekeminen tai fanifiktio kirjoittaminen ovat uuden luomista, pelistriimien seuraaminen tai tiedon hakeminen ovat ensisijaisesti muiden tekemän sisällön kuluttamista. Kuluttaminen ei kuitenkaan tarkoita passiivisuutta: pelistriimien ja -videoiden katsominen, tiedonhaku ja peliyhteisöjen seuraaminen ovat keskeisiä tapoja vahvistaa pelilukutaitoa (Buckingham & Burn 2007), laajentaa pelisivitystä (Meriläinen 2020) ja kasvattaa pelikulttuurista pääomaa (Consalvo 2007). Peleihin liittyvä tekeminen voi kytkeytyä myös muihin fanikulttuureihin, yhteisöllisyyteen ja medioihin. Etenkin suosittujen nimikkeiden ympärille syntyy usein monipuolisia paratekstuaalisia kokonaisuuksia, jotka koostuvat esimerkiksi peleistä, kirjoista, elokuvista ja leluista (esim. Booth 2015; Välisalo 2023).

Striimauskulttuurin räjähdysmäinen kasvu on luonut uusia yhteisöjä ja pelikulttuuriosallisuuden muotoja viimeisen kymmenen vuoden aikana (Uszkoreit 2018; Taylor 2018). Pelistriimaaminen ei vaadi merkittäviä alkuinvestointeja, ja tarjolla on lukuisia alustoja, kuten *Twitch* ja *YouTube*, jotka mahdollistavat osallistumisen pelistriimauskulttuuriin tuottajana ja kuluttajana. Striimaamista ei kuitenkaan voida väittää helpoksi, ja striimaamisen ympärille on muodostunut moni-

mutkainen huomiotalous, joka tuottaa elannon tai valtavan menestyksen hyvin pienelle osalle striimaajista, hieman tuloja muille ja useille ei mitään (Johnson, Carrigan & Brock 2019). Striimaajat ovat opetelleet uusien teknologioiden ja ohjelmien käyttämistä, esiintymistä ja sosiaalisen virtuaalisen tilan hallitsemista (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019).

Nuorten mahdollisuudet osallistua ja harrastaa eivät ole tasarvoiset, vaan niihin vaikuttavat sekä yksilölliset että yhteiskunnalliset tekijät (esim. Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Pelien ja pelaajayhteisöjen kommunikointi on monesti aggressiivista ja vihamielistä, ja pelaajiin kohdistuu pelien parissa esimerkiksi sukupuoleen, ikään, kieleen, seksuaalisuuteen ja vammaisuuteen perustuvaa häirintää (esim. Alin 2018; Meriläinen & Ruotsalainen 2022). Pelit, tietokoneet, pelilaitteet ja pelien lisäominaisuudet maksavat, mikä paitsi asettaa nuoret lähtökohtaisesti keskenään erilaisiin asemiin, voi myös johtaa syrjintään (ks. Children's Commissioner for England 2019).

Lasten ja nuorten pelaaminen heijastelee yhteiskunnan laajempia sukupuolittuneita rakenteita. Peliharrastus korostuu etenkin nuorten miesten elämässä (Tarvainen ym. 2022), ja peliteollisuudessa rakennetaan käsitystä peliharrastajasta (eng. *gamer*), joka on valkoinen mies (Taylor 2018, 187–188; Cote 2018). Pelaajien käsitykset "aidosta pelaajuudesta" sisältävät erilaisia normeja naisille ja miehille, mikä tekee pelikulttuurista ja pelaajaidentiteetistä tytöille ja naisille vaikeammin saavutettavan (Ruberg, Cullen & Brewster 2019; Friman 2022a). Pelien sisällöt tukevat usein näitä käsityksiä, ja pelien tarjoamia näkökulmia on käsitelty niin kutsutun miehisen katseen kautta (eng. *male gaze*), jossa pelattavat ja samaisuttavat hahmot ovat miehiä. Mieshahmot viestivät useammin voimaa ja energisyyttä, naishahmot ovat seksualisoituja

ja katseen kohteena (Ståhl 2021, 24–25).

Sukupuolittuneisuus näkyy striimauskulttuurissakin. Peli-striimaus on uudehko kulttuurimuoto, jossa käydään kamppailua legitimiudesta, uskottavuudesta ja aitoudesta. Tämä näyttäytyy esimerkiksi naisstriimaajien väheksyntänä ja kehojen kommentointina (Ruberg, Cullen & Brewster 2019; Uszkoreit 2018). Rodullistetut striimaajat kohtaavat merkittävästi rasismia ja joutuvat tarkemmin rakentamaan ja hallitsemaan yhteisöjään, jotta voisivat tehdä striimausta työnä tai harrastuksena (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019). Naisten, sukupuolivähemmistöjen ja rodullistettujen pelikulttuuriosallisuudessa on haasteita, joita valkoiset miespelaajat eivät joudu kohtaamaan (esim. Friman 2022a, 2022b; Järvinen & Isotalus 2022).

Aineisto ja menetelmät

Tarkastelemme määrällisen, pitkittäisen kyselyaineiston avulla kahden helsinkiläisen vuosiluokkakohortin osallistumista pelikulttuureihin. Käyttämämme aineisto on kerätty *Growing Mind* -tutkimushankkeessa (Growing Mind 2023) neljänä peräkkäisenä vuonna (2019–2022). Growing Mind on Suomen Akatemian Strategisen tutkimuksen neuvoston rahoittama pitkittäishanke, jonka tavoitteena on kehittää koulua vastaamaan digitaalisen aikakauden tarpeisiin.

Kyselyt toteutettiin *Qualtrics*-alustalla koulupäivän aikana oppitunneilla. Nuorempaa A-kohorttia ($n=1257$) seurattiin viidenneltä luokalta kahdeksannelle luokalle, vanhempaa B-kohorttia ($n=1217$) seitsemänneltä luokalta toisen asteen ensimmäiselle vuodelle. A-kohortin vastaajista suurin osa on syntynyt vuonna 2008, ja B-kohortin vuonna 2006. Kysely toteutettiin suomenkielisissä kouluissa suomeksi, ruotsinkielisissä kouluissa ruotsiksi ja kahdessa kansainvälisessä koulussa englanniksi. Kyselyn ajankohtana valtaosa vastaajista oli

lähiopetuksessa. Tutkijat eivät olleet läsnä vastaamistilanteissa.

Kyselyt koostuivat noin 70 kysymyksestä (kyselyihin tehtiin pieniä korjauksia tutkimuskauden aikana), jotka käsittelevät monipuolisesti digitaalisen teknologian käyttöä koulussa ja vapaa-ajalla (ks. Korhonen ym. 2020). Mikäli vastaaja kertoi pelaavansa digitaalisia pelejä vähintään pari kertaa vuodessa, hän sai vastattavakseen lisäkysymyksiä digitaalisesta pelaamisesta ja pelikulttuuriin osallistumisesta (ks. Ducheneaut ym. 2009; Peeples, Yen & Weigle 2018; Sotamaa 2010). Tässä tutkimuksessa keskitytään ensisijaisesti näihin vastaajiin. Vastaajien pelaamismotiiveja tarkasteltiin itseohjautuvuusteorian (Ferguson & Olson 2013; Ryan, Rigby & Przybylski 2006) pohjalta rakennetuin kysymyksin. Tutkimusprojektissa tehtiin vuosittain toinen yhtä laaja kysely, joka keskittyi hyvinvointiin ja sosiaaliseen yhteenkuuluvuuteen. Tästä kyselystä on tutkimuksessamme käytetty osioita, jotka kertovat vastaajan yksinäisyyden ja masentuneisuuden tunteista.

Käytämme tutkimuksessamme vakiintunutta aktiivipelaajuuden määritelmää. Tämä määrittely juontuu Pelaajabarometriä käytännöstä, jossa kyseinen kynnys otettiin käyttöön vuonna 2009 (Karvinen & Mäyrä 2009). Kyselyssämme pelaajuutta kartoitettiin kysymyksillä ”pelaan pelejä yksin”, ”pelaan pelejä tuttujeni kanssa” ja ”pelaan muiden pelaajien kanssa, joita en tunne”. Säännölliseksi tai aktiiviseksi pelaajaksi määriteltiin karsimalla vastaajat, jotka vastasivat kaikkiin ”en koskaan” tai ”pari kertaa vuodessa”. Säännöllinen pelaajuus siis tarkoittaa pelaamista kerran kuukaudessa tai useammin. Pelimääriä mitattiin muuhun tutkimukseen verrattuna eri tavalla vuonna 2019, jolloin vastaajat kirjasivat itsearvioitun tuntimäärän avovastauksena. Huumorivastusten vähentämiseksi myöhemminä vuosina vastaukset valittiin valmiista vaihtoehdoista tunteina viikossa keskimäärin

(”alle 2”, ”2–7”, ”7–14” ... ”yli 60”).

Analyysissä käytettiin *IBM SPSS Statistics 28* -ohjelmistoa. Tutkimuksessa käytetyt tilastolliset menetelmät ovat pääasiassa kuvailevia: riistiintaulukointia, keskiarvovertailua, korrelaatioanalyysia, sekä frekvenssianalyysia. Summamuuttujat, kuten yksinäisyyden kokemus ja masentuneisuus, on käsitelty niiden kysymyspatteristoissa ensin eksploraatiivisen faktorianalyysin kautta, jonka jälkeen valituille muuttujille on tehty reliabiliteettianalyysi. Masentuneisuusmuuttuja perustuu aiempaan tutkimukseen (Salokangas, Poutanen & Stengård, 1995; Salokangas, Stengård ja Poutanen, 1994; Tuominen-Soini, Salmela-Aro & Niemivirta, 2008; Tuominen-Soini ja Salmela-Aro, 2014) ja yksinäisyysmuuttujan pohjana on aineistoon muokattu UCLA -loneliness scale -mittari (Russell, Peplau & Ferguson 1978), jota faktori- ja reliabiliteettianalyysien pohjalta muokattiin merkittävästi reliabiliteetin saavuttamiseksi. Cronbachin alfa -arvo on kaikissa käytetyissä summamuuttujissa vähintään 0,7 (ks. liite 1).

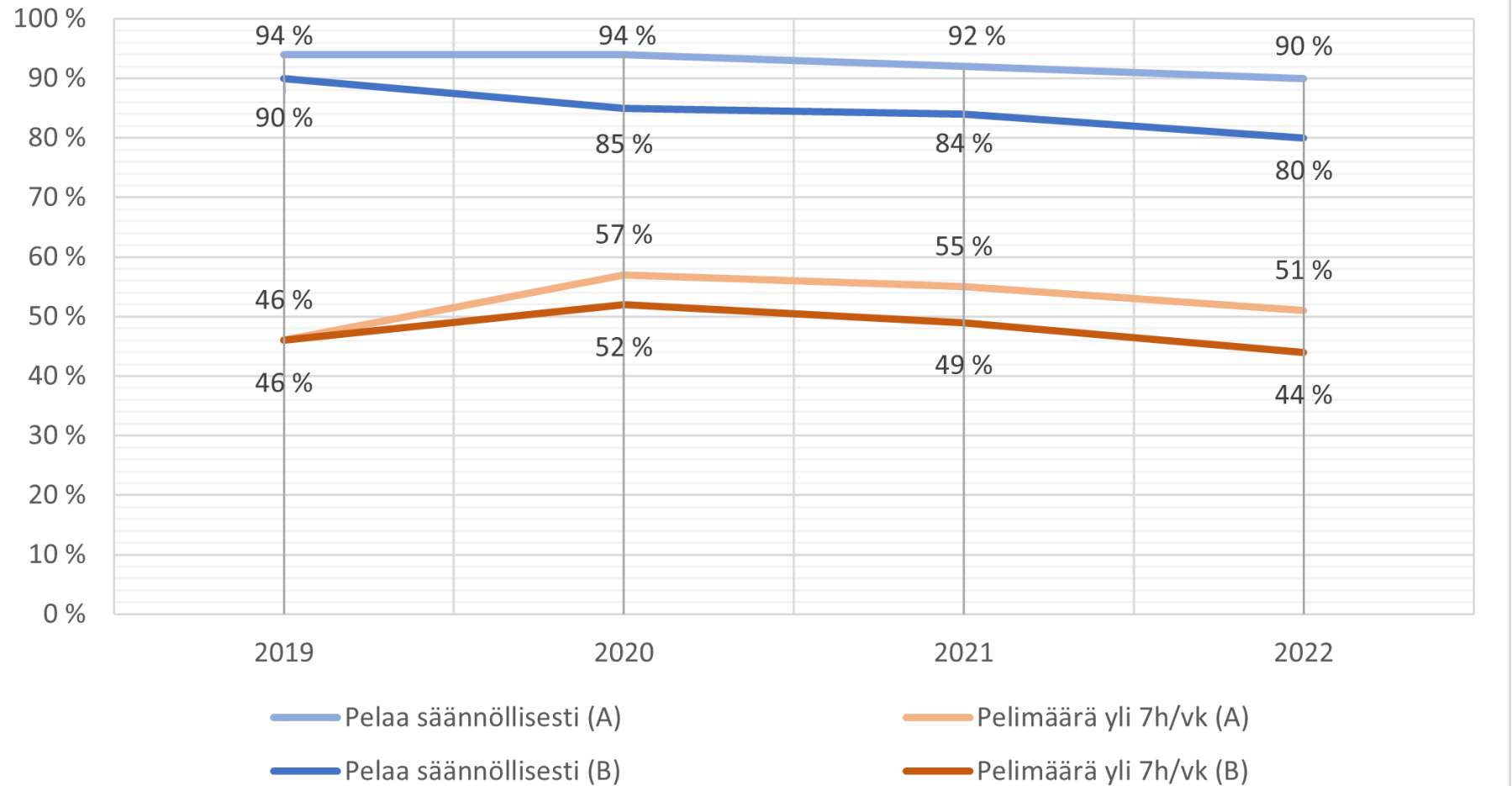
Tulokset

Tuloksissamme esittelemme pitkittäisaineistossamme tapahtuvaa ajallista muutosta ja vertailemme ikäkohortteja ja sukupuolia pelaamisen ja pelikulttuuriin osallistumisen suhteen. Esittelemme ensin digitaalisten pelien pelaamista: aktiivisten pelaajien määrää, pelaamiseen käytettyä aikaa, pelaamismotiiveja ja pelaamisen sosiaalisuutta. Lopuksi keskitymme sukupuolittuneiden erojen raportointiin.

Pelaamisen määrä

Suurin osa helsinkiläisistä koululaisista on aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia. Keskimäärin 89 % vastaajista kertoi pelaavansa vähintään kuukausittain. Vuonna 2020 päivittäin

Säännöllinen pelaaminen ja pelimäärä kohorteissa A & B



Kuvio 1. Säännöllinen pelaaminen ja pelimäärä A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

kuudesluokkalaisista pelasi 51 % ja kahdeksaluokkalaisista 41 %. Vastaajien pelaamattomuus lisääntyy iän myötä: vuonna 2019 viidesluokkalaisista vain alle 3 % ei pelannut lainkaan, vuonna 2022 vanhemman ikäryhmän vastaajista 11 % raportoi, ettei pelaa lainkaan pelejä. Myös säännöllinen pelaaminen näyttää harvenevan yläkoulussa (kuvio 1).

Aktiivisten pelaajien pelaamiseen käyttämä tuntimäärä saavuttaa huippunsa vuonna 2020 molemmissa kohorteissa ja laskee sen jälkeen. Vastaavaa kasvua ei kuitenkaan tapahdu aktiivipelaajien määrässä. Koko tutkimuksen aikana, eli vanhemman kohortin siirtyessä seitsemänneltä luokalta toiselle asteelle aktiivisten pelaajien määrä laskee enemmän kuin nuoremmassa kohortissa, joka siirtyy viidenneltä luokalta kahdeksannelle. Pelimäärien jakautuminen ja muutos tutkimuksen alusta loppuun on nähtävissä kuvioista 2, josta voidaan havaita matalimpien tuntimäärien osuuden kasvu tutkimuksen lopussa. Vaikka suurin osa aktiivipelaajiksi lasketavista vastaajista pelaa alle 14 tuntia viikossa, myös paljon pelaavia (yli 20 tuntia viikossa) lapsia ja nuoria on runsaasti.

Ensimmäisenä tutkimusvuonna 2019 A-kohortin viidesluokkalaiset arvioivat viikoittaiseksi pelaamismääräkseen noin 9,7 tuntia ja B-kohortin seitsemäsluokkalaiset keskimäärin noin 10,9 tuntia. Vuodesta 2020 alkaen monivalinnoilla mitattu pelaamisen viikoittainen keskiarvo on 7–14 tuntia molemmilla kohorteilla kaikissa aikapisteissä.

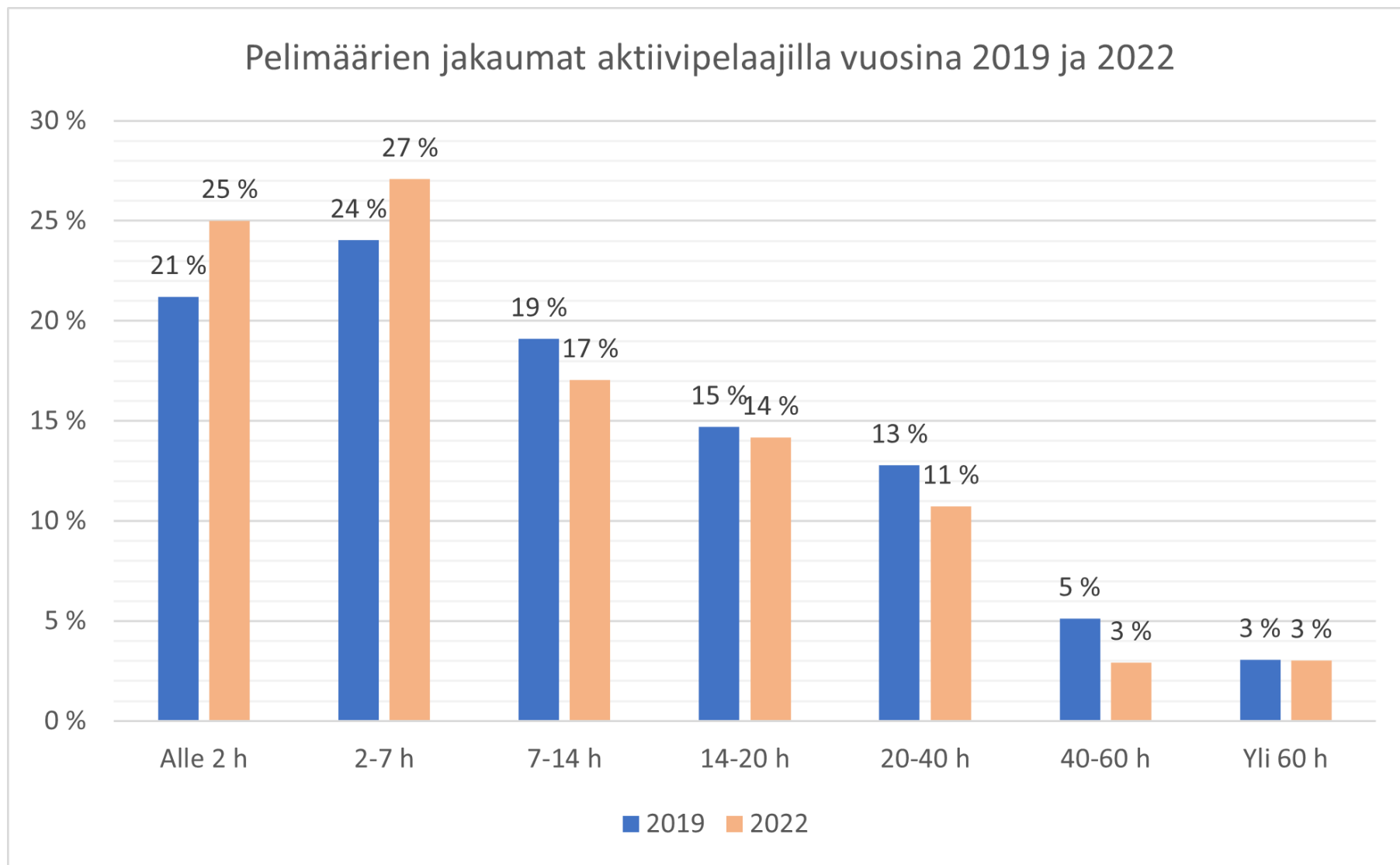
Pelaamisen tärkeys ja motiivit

Käsitykset pelaamisen tärkeydestä vaihtelevat aineistossa huomattavasti. Hieman yli kolmannes (35 %) vanhimmista vastaajista (kohortti B vuonna 2022) kokee pelaamisen tärkeäksi harrastukseksi, mutta neljännes (25 %) vastasi olevansa pelaamisen tärkeydestä ”täysin eri mieltä”. On tärkeä huomio, että lähes puolelle vanhimmista vastaajista (46 %) pelaaminen on lähinnä ajan tappamista.

Pelaaminen ajan tappamisena on yleisempi motiivi vanhemmilla vastaajilla (kuvio 3). Kun verrataan molempia kohortteja ja eri vuosien vastauksia, voidaan nähdä jonkin verran ajallista muutosta pelaamisen merkitykselliseksi kokemisessa. Pelaamisen kokeminen ajan tappamisena kasvaa, mutta myös pelaaminen tärkeänä harrastuksena lisääntyy selkeästi vuonna 2020 ja vähenee taas vuoteen 2022 mennessä molemmissa kohorteissa.

Oman rauhan saaminen ja rentoutuminen ovat aineistossamme yleisiä pelaamisen motiiveja. Vanhimman ryhmän, eli B-kohortin vuoden 2022 pelaajista omaa rauhaa pelaamalla tavoittelevia on 53 % ja rentoutuakseen pelaavia 66 %. Myös pahan olon helpottaminen pelaamalla on melko yleistä: sitä tekee 39 % aktiivisista vanhimmista pelaajista. Pelaaminen tunteiden hallintakeinona kasvattaa merkitystään tutkimuksen aikana: vuoden 2022 vastauksissa molemmissa kohorteissa omaa rauhaa ja rentoutumista pelaamalla haki vastaajista lähes 20 prosenttiyksikköä ja pahaa oloa helpotti 10 prosenttiyksikköä suurempi osuus vastaajista kuin tutkimuksen alussa. Tunteiden hallintaan liittyviä muuttujia on sijoitettu aiemmassa itseohjautuvuusteoriaan perustuvassa tutkimuksessa pelaamisen *omaehtoisuuden* (engl. *autonomy*) alle (Ferguson & Olson 2013; Meriläinen 2020; Ryan, Rigby & Przybylski 2006), ja käsittelemme näitä muuttujia (oman rauhan tavoittelu, rentoutuminen, pahan olon helpottaminen) tässä artikkelissa jatkossa ‘omaehtoisuus’ -summamuuttujana (ks. kuvio 4).

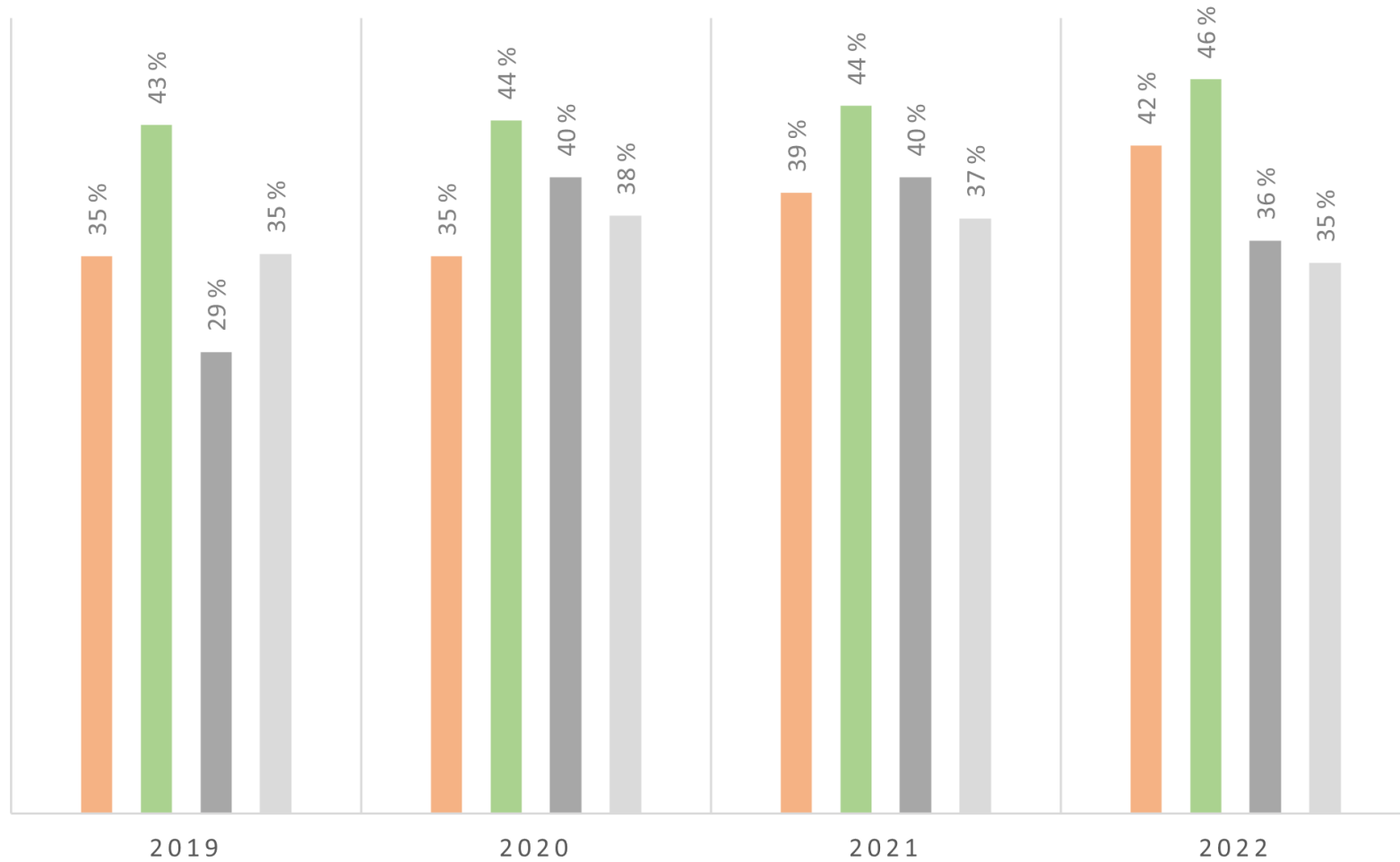
Kehittyminen pelaajana on yleinen pelaamisen motiivi, jonka kokee tärkeäksi 32 % tutkimuksen vanhimmista vastaajista. Kilpaileminen sekä haasteista nauttiminen näyttävät 58 %:n vastaajajoukolla tärkeinä asioina. Vielä tätä suurempi osa (noin 60 %) pelaajista saa osaamisen ja onnistumisen kokemuksia peleistä. Näiden tekijöiden yhteistä summamuut-



Kuvio 2. Pelituntimäärien jakauma kaikilla aktiivipelaajilla vuonna 2019 ja 2022 ($n=2089$ vuonna 2020, $n=1883$ vuonna 2022).

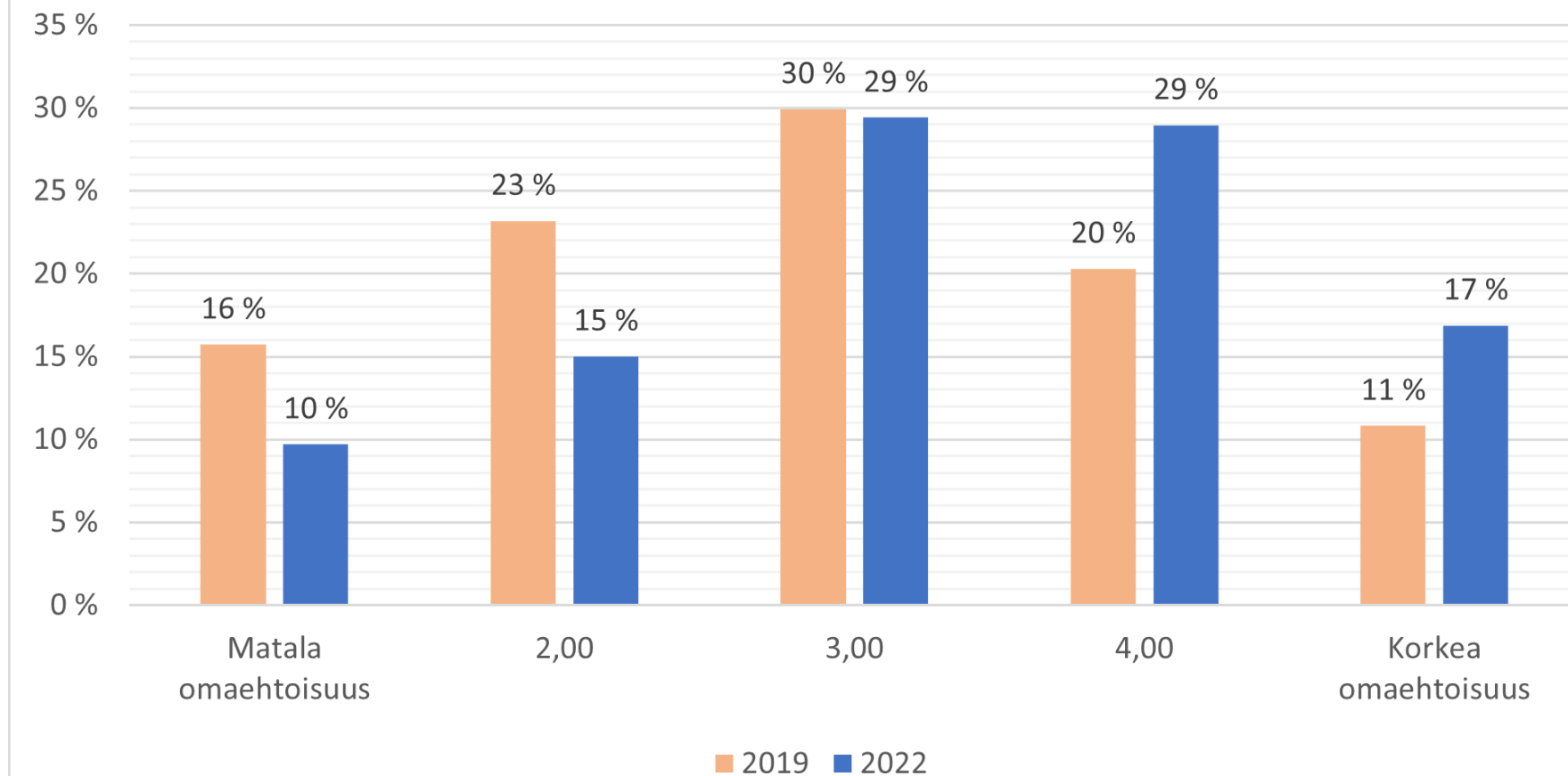
TÄRKEÄ HARRASTUS VAI AJANTAPPOA?

- Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista A ■ Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista B
- Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus A ■ Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus B



Kuvio 3. Onko pelaaminen tärkeä harrastus vai tapa tappaa aikaa? A- ja B-kohortit vuosina 2019–2022.

Omaehtoisuus pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



Kuvio 4. Pelaamisen omaehtoisuuden muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

tujaa käsitellään itseohjautuvuusteorian muuttujan nimellä *osaaminen* (engl. *competence*) (Ferguson & Olson 2013; Ryan, Rigby, & Przybylski 2006). Kilpailullisuus, haasteet, kehittyminen pelaajana ja onnistumisen kokemukset muuttuvat pelaamismotiiveina tutkimuksen aikana huomattavasti vähemmän kuin edellä käsitellyt tunteiden hallintakeinot. Muutokset vaihtelevat yhdestä kolmeen prosenttiyksikköä lukuun ottamatta haasteita ja kilpailullisuutta, jonka yleisyys kasvaa mittausaikana kahdeksan prosenttiyksikköä. Osaamismotiivin summamuuttujan jakauma tutkimuksen alussa ja lopussa on esitetty kuviossa 5.

Itseohjautuvuusteorian (Ferguson ja Olson 2013; Ryan, Rigby ja Przybylski 2006) kolmantena ja viimeisenä muuttujana on yhteenkuuluvuus, joka sisältää kysymykset ”Pelaan pitääkseni yhteyttä ystäviini” ja ”Pelaan tutustuakseni uusiin ihmisiin”. Kysymykset puuttuivat inhimillisen virheen vuoksi vuoden 2019 kyselystä. Uusiin ihmisiin tutustuminen pelaamisen motiivina laskee vuosina 2020–2022 kummallakin kohortilla 6 prosenttiyksikköä, mutta pelaaminen olemassaolevien ystävyssuhteiden ylläpitämisenä säilyy lähes samanalaisena. Yhteenkuuluvuudessa ei siis ole havaittavissa tämän ajan sisällä merkittäviä muutoksia (kuvio 5).

Kummallakaan kohortilla ei ole tutkimuksen ensimmäisessä aikapisteessä 2019 tilastollisesti merkitseviä korrelaatiota pelaamisen ja masentuneisuuden tai yksinäisyyden kanssa. Vuoden 2022 vastaajien joukossa pelaamisen määrällä on kuitenkin pieni, mutta tilastollisesti merkitsevä negatiivinen korrelaatio yksinäisyyden kanssa ($r=-,107$ $p<,05$). Tässä aikapisteessä sekä aktiivisella pelaajuudella ($r=-,158$ $p<,001$) että pelaamisen määrällä ($r=-,096$ $p<,05$) on vähäinen negatiivinen yhteys masentuneisuuden kanssa.

Pelaaminen sosiaalisena toimintana

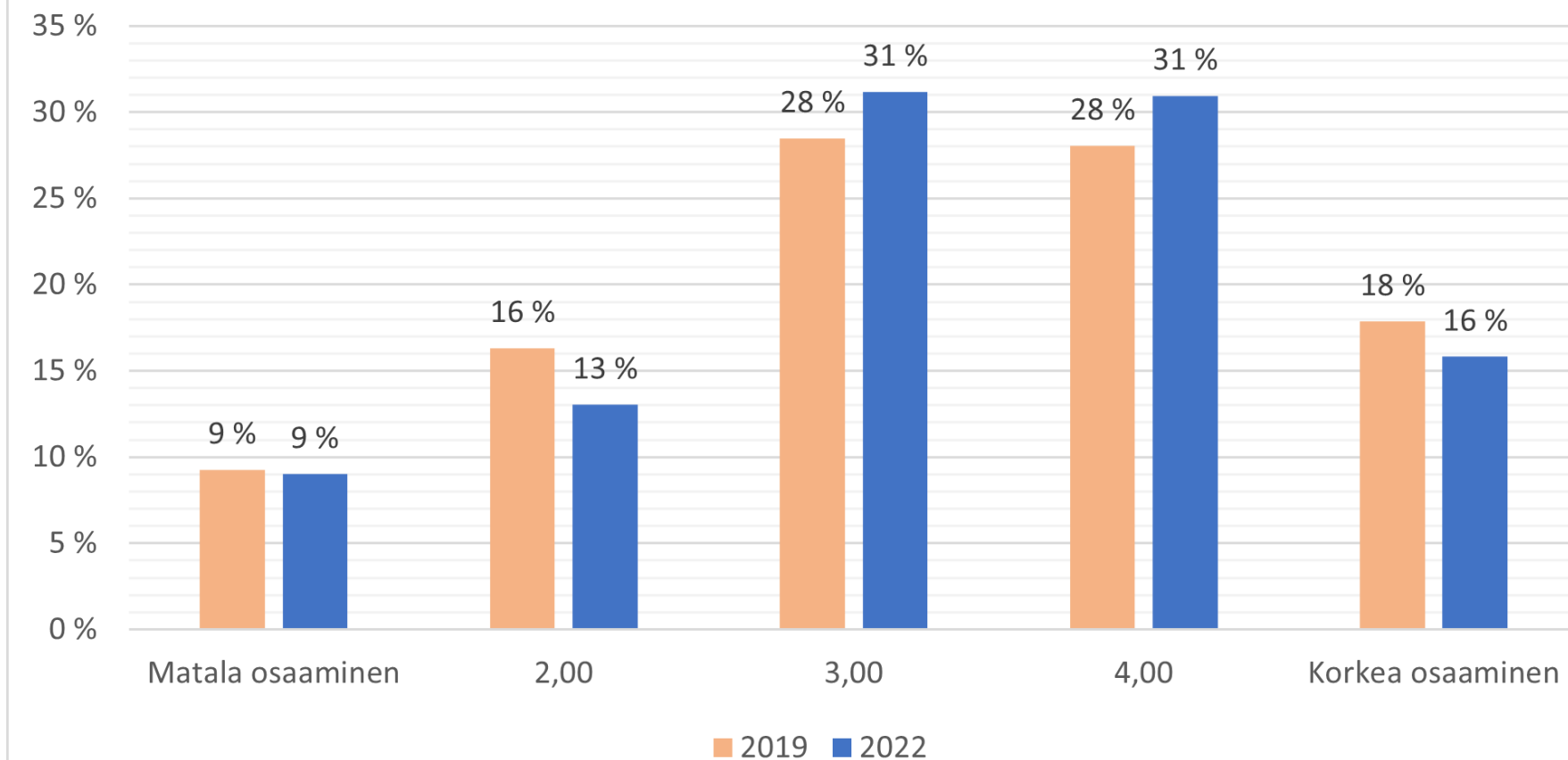
Pelejä pelataan sekä yksin että yhdessä, tuttujen ja tuntemattomien kanssa. Kun tarkastellaan vuotta 2020, jolloin pelaamisen määrä oli korkein, kohorttien vastaukset ovat melko samanlaisia keskenään. Yhdistetyssä kohorttiaineistossa yksin ja tuttujen kanssa pelaaminen on ollut yleisempää kuin tuntemattomien kanssa pelaaminen. Se, kenen kanssa pelataan, on silti melko eriytynyttä. Korrelaatiokertoimet yksin pelaamisen ja muiden kanssa pelaamisen välillä ovat heikkoja koko tutkimuksen aikana ($r=,278$ – $,318$, $p<,001$). Tuttujen kanssa pelaamisen ja tuntemattomien kanssa pelaamisen välillä erot ovat kohtalaisia ($r=,473$ – $,559$, $p<0,001$). Ainakin vastaustarkastelulla vastaajien pelaamisessa painottui siis joko moninpelaaminen tai yksinpelaaminen tasapainoisen yhdistelmän sijaan.

Yhdessä pelaaminen oli huipussaan vuonna 2020, jolloin myös yksin pelaamattomuus oli poikkeus (kuvio 7). Vuonna 2022 yhdessä pelaaminen väheni ja yksin pelaamisen määrän hajonta kasvoi (kuvio 8). Molempina vuosina myös tuntemattomien kanssa pelaamisen hajonta on suuri.

Muu osallistuminen pelikulttuureihin

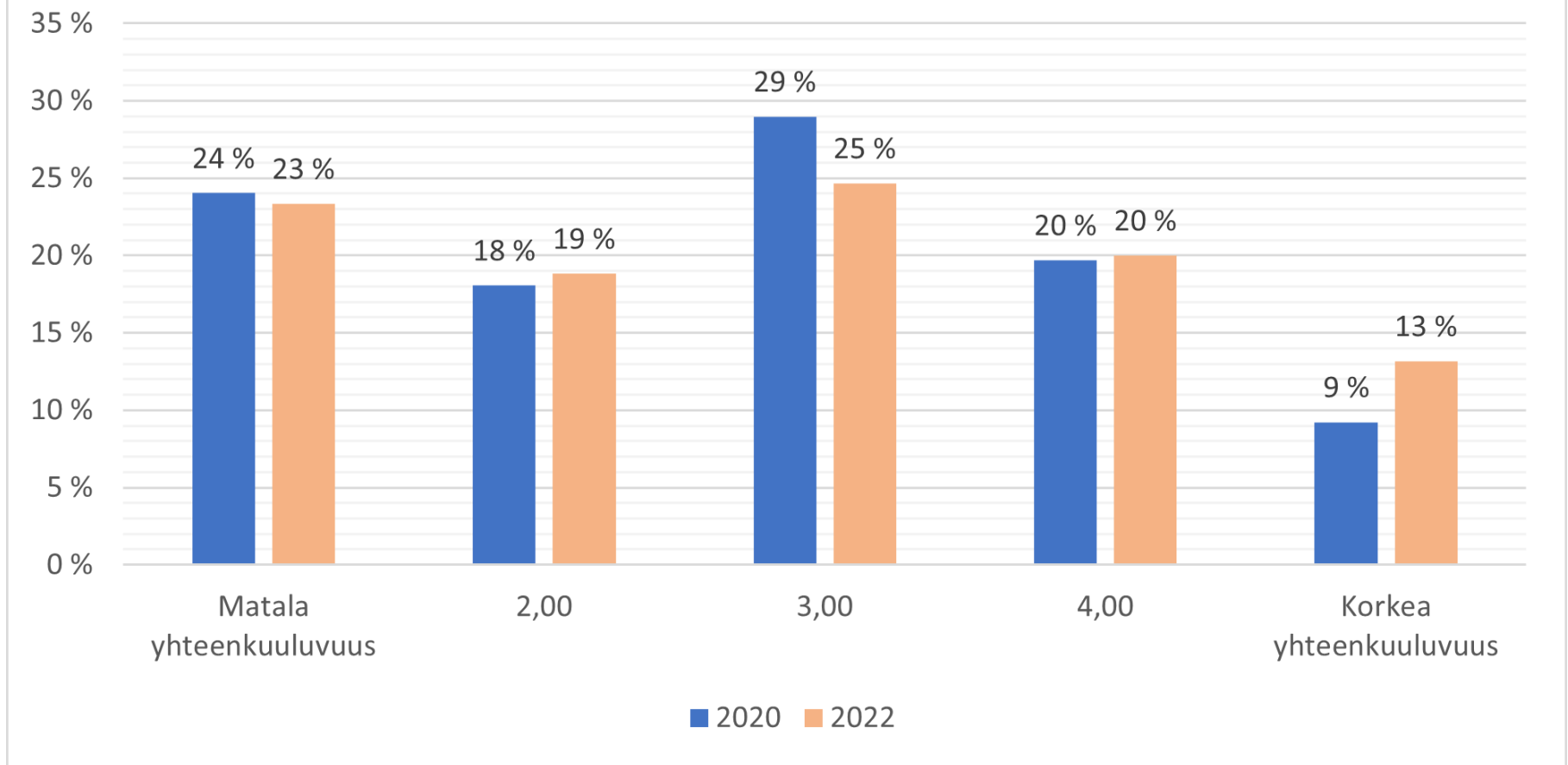
Selvitimme pelaamisen lisäksi laajempaa osallistumista pelikulttuureihin. Vastaajilta kysyttiin, kuinka usein he suunnittelevat pelejä, tekevät peleihin liittyvää sisältöä (kuten fanifiktiota, piirroksia tai cosplayta), muokkaavat pelejä tai pelihahmoaan. Pelihahmon muokkaaminen oli yleisintä: se onkin monien pelien tyypillinen ominaisuus. Olemassa olevia pelejä muokkasi esimerkiksi uutta sisältöä tekemällä yli puolet aktiivisista pelaajista. Peleihin liittyvää sisältöä loi 29–42 % ja omia pelejä suunnitteli ja toteutti 18–28 % aktiivisista pelaajista (kuvio 9). Pelikulttuurinen osallistuminen pysyi melko vakaana koko tutkimuksen ajan. Suurimmat vaihtelut

Osaaminen pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



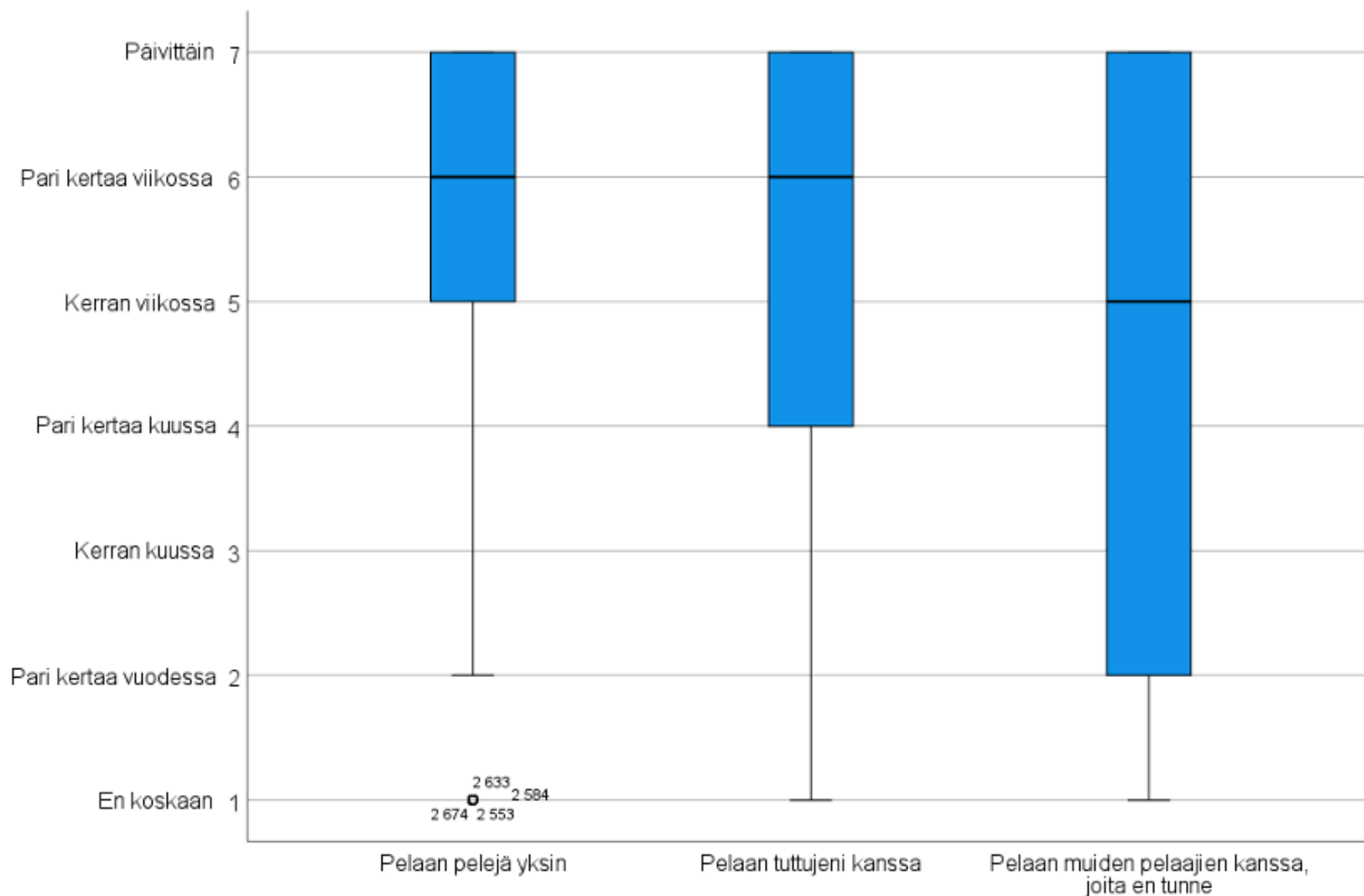
Kuvio 5. Pelaamisen osaamismotiivin muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

Yhteenkuuluvuus pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



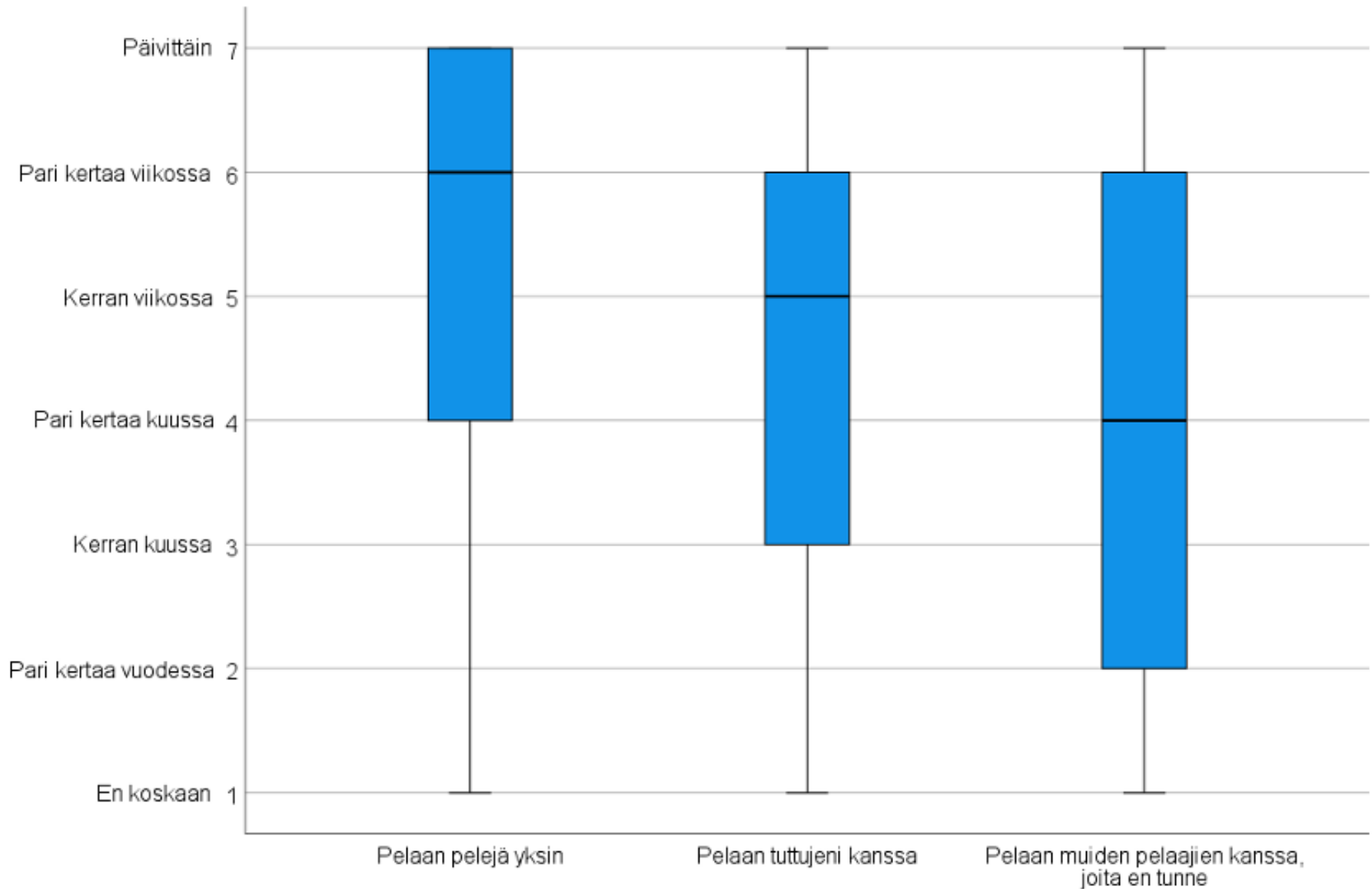
Kuvio 6. Yhteenkuuluvuuden muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

Pelaamisen jakautuminen aktiivipelaajilla 2020 kohortit A & B



Kuvio 7. Pelien pelaaminen yksin ja yhdessä, kaikki aktiivipelaajat vuonna 2020.

Pelaamisen jakautuminen aktiivipelaajilla 2022 kohortit A & B



Kuvio 8. Pelien pelaaminen yksin ja yhdessä, kaikki aktiivipelaajat vuonna 2022.

kohorttien sisäisistä keskiarvoista löytyivät A-kohortin pelien muokkaamisessa (52–62 %) ja peleihin liittyvän sisällön tuottamisessa (31–42 %). Molemmat kasvavat vuonna 2020 korkeimpaan arvoon ja vähenevät noin 10 prosenttiyksikköä vuoteen 2022.

Pelistriimien seuraaminen ja oman pelistriimin jakaminen

Striimien jakaminen ja katsominen ovat yleistä pelikulttuuritoimintaa. Pelistriimien seuraaminen oli koko seurantajakson ajan yleisempää nuoremman A-kohortin parissa, ja viimeisessä aikapisteessä, heidän ollessaan kahdeksannella luokalla, pelistriimejä seurasi 65 % ja omaa pelistriimiään jakoi 24 % ikäryhmästä. B-kohortissa samaan aikaan 46 % seurasi ja 15 % jakoi striimiä peleistä. Pelistriimien katsominen ja oman pelaamisen jakaminen on selkeästi yleistynyt nuoremman kohortin parissa mittausjakson aikana (kuvio 10).

Pelistriimien katsominen ja jakaminen ovat yhteydessä laajasti pelikulttuuriseen toimintaan (taulukko 1). Ne korreloivat vähintäänkin heikosti (korrelaatio $\geq 0,3$) lähes kaikkien mitattujen pelikulttuurimuuttujien kanssa, mutta voimakkaasti korrelaatio löytyy pelien tekemisen ja striimien jakamisen väliltä ($r=,516$, $p<,001$).

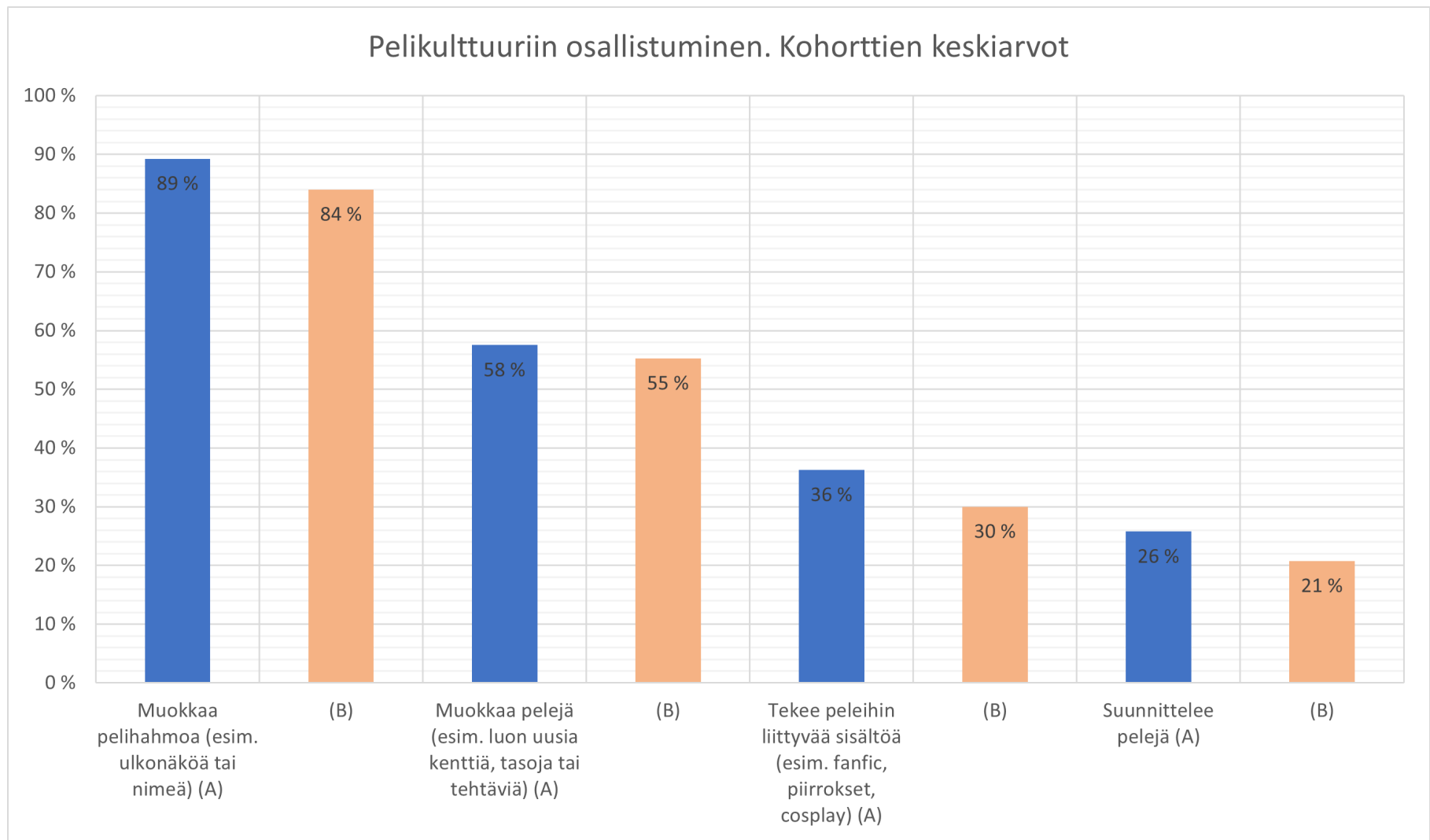
Sukupuolen vaikutus pelaamiseen

Aineistossamme näkyy selkeitä sukupuolittuneita eroja. Sukupuolta kysyttiin koko tutkimuksen ajan vähintään kolmiportaisesti. Myös vaihtoehto 'en halua vastata' oli mahdollista valita. Tutkimuksen viimeisessä aikapisteessä ei-binääriset vastaajat (ml. 'en halua vastata') muodostavat hieman alle 8 % vastaajapopulaatiosta. Sukupuolen vaikutus korostuu aineistossamme iän myötä. Vaikka suurin osa pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, pelaamisessa on myös selkeitä sukupuol-

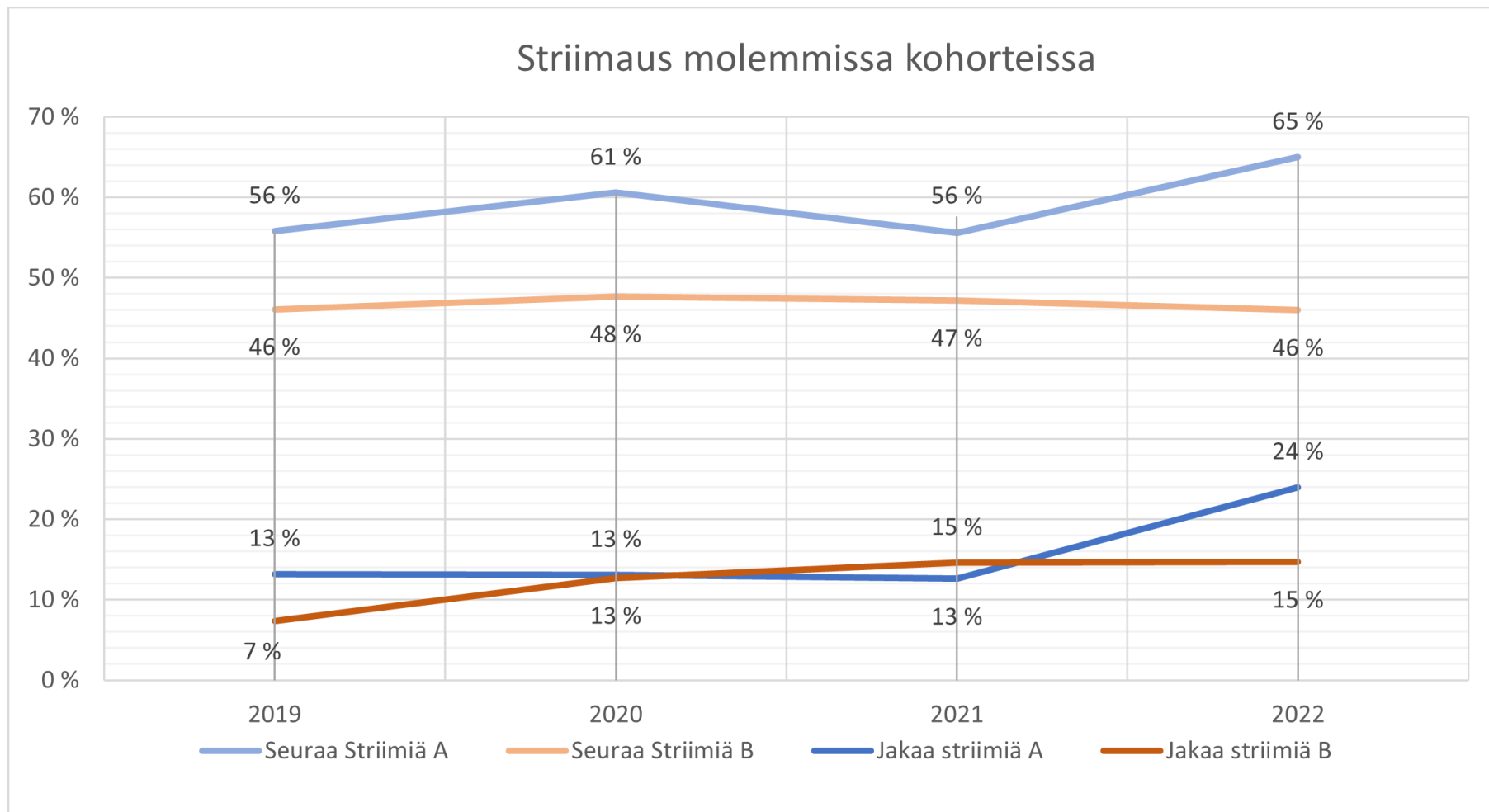
lieroja. Analysoimme seuraavaksi aktiivisten pelaajien sukupuolijakaumaa ja sen muutosta, minkä jälkeen tarkastelemme aktiivisten pelaajien pelaamismääriä sukupuolen kautta. Päättämme tulososiomme sukupuolittuneiden pelaamismotiivien ja -tapojen tarkasteluun, sekä pelikulttuurin sukupuolittuneisuuteen.

Aktiivisten pelaajien sukupuolijakaumassa näkyy muutos molemmissa kohorteissa. Vuonna 2019 viidennen luokan (A-kohortti) ja seitsemännen luokan (B-kohortti) vastaajien sukupuolijakauma näyttää vielä hyvin samalta, mutta vuoteen 2022 mennessä molemmissa kohorteissa tapahtuu noin 7 prosenttiyksikön pudotus tyttöjen suhteellisessa osuudessa aktiivisista pelaajista (kuvio 11). Toisella asteella opiskelevista aktiivipelaajista tyttöjä on 41 %, poikia 51 %. Tämä sukupuolittunut vaikutus korostuu, kun huomioidaan, että poikien lähtökohtainen edustus tässä kohtaa kyselyaineistoa on 43 % ja tyttöjen 50 %. Suhteessa koko populaatioon vuonna 2022 b-kohortin osalta ei-binääristen vastaajien osuus aktiivipelaajista kasvaa yhden prosenttiyksikön ja tyttöjen osuus pienenee noin 9 prosenttiyksikköä.

Pelaajien sukupuolijakaumassa tapahtuu merkittäviä muutoksia yläkouluun siirryttäessä sekä sen aikana (kuvio 12). Aktiivisesti pelaavien poikien määrä ei vähene iän myötä juurikaan, mutta aktiivisesti pelaavien tyttöjen määrä vähenee merkittävästi yläluokille siirryttäessä. Viidennellä luokalla pojista lähes kaikki ovat aktiivisia pelaajia, tytöistä noin 90 %. Tytöistä koko ajan vähenevä osa pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, ja toisen asteen ensimmäisenä vuonna enää 65 %. Pojista lähes kaikki (97 %) jäävät edelleen aktiivisiksi pelaajiksi. Ei-binäärisistä vastaajista aktiivisia pelaajia on alakoulukäisinä yhtä suuri osuus kuin pojista, mutta toisella asteella aktiivisia pelaajia on enää 86 % (kuvio 13).



Kuvio 9. Peleihin liittyvä toiminta. Tekee ainakin joskus mainittua toimintaa. Vertailu kohorttien välillä. Keskiarvot.



Kuvio 10. Pelistriimien seuraaminen ja jakaminen A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

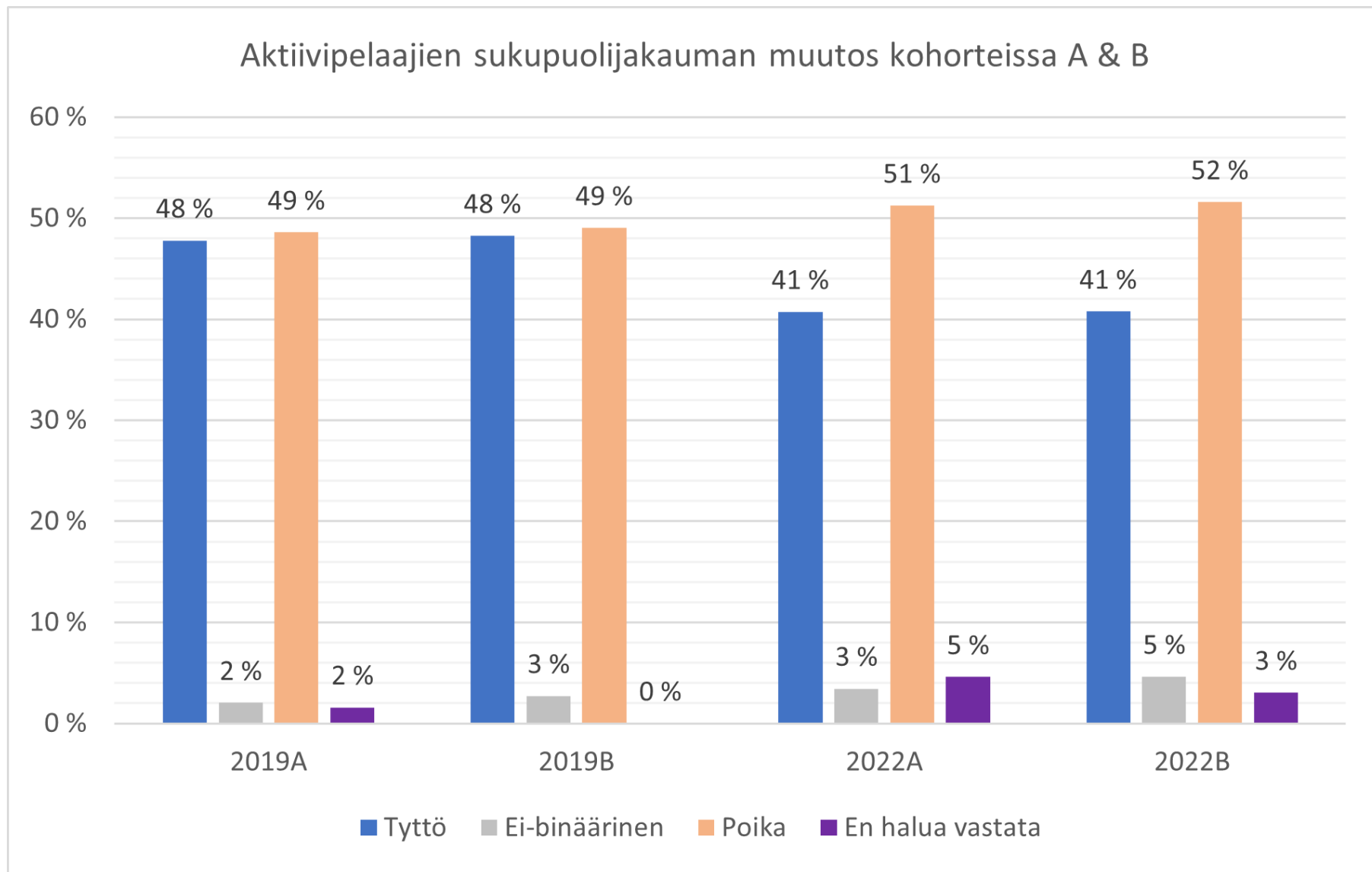
	Muokkaan pelihahmoani (esim. ulkonäköä tai nimeä)	Muokkaan pelaamiani pelejä (esim. luon uusia kenttiä, tasoja tai tehtäviä)	Luon peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, piirroksia, cosplay)	Suunnittelen ja / tai teen omia pelejä	Seuraan muiden tekemiä pelistriimejä	Jaan striimiä omasta pelaamisestani	Pelimäärä
Muokkaan pelihahmoani (esim. ulkonäköä tai nimeä)	–						
Muokkaan pelaamiani pelejä (esim. luon uusia kenttiä, tasoja tai tehtäviä)	,412**	–					
Luon peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, piirroksia, cosplay)	,302**	,425**	–				
Suunnittelen ja / tai teen omia pelejä	,220**	,496**	,590**	–			
Seuraan muiden tekemiä pelistriimejä	,380**	,366**	,366**	,334**	–		
Jaon striimiä omasta pelaamisestani	,245**	,357**	,441**	,516**	,502**	–	
Pelimäärä	,333**	,217**	,136**	,197**	,437**	,253**	–

Taulukko 1. Pelikulttuurikorrelaatiot 2022 A- ja B-kohorteissa (** p <,01; * p <,05).

Aktiivipelaajien pelituntimäärät sukupuolittain

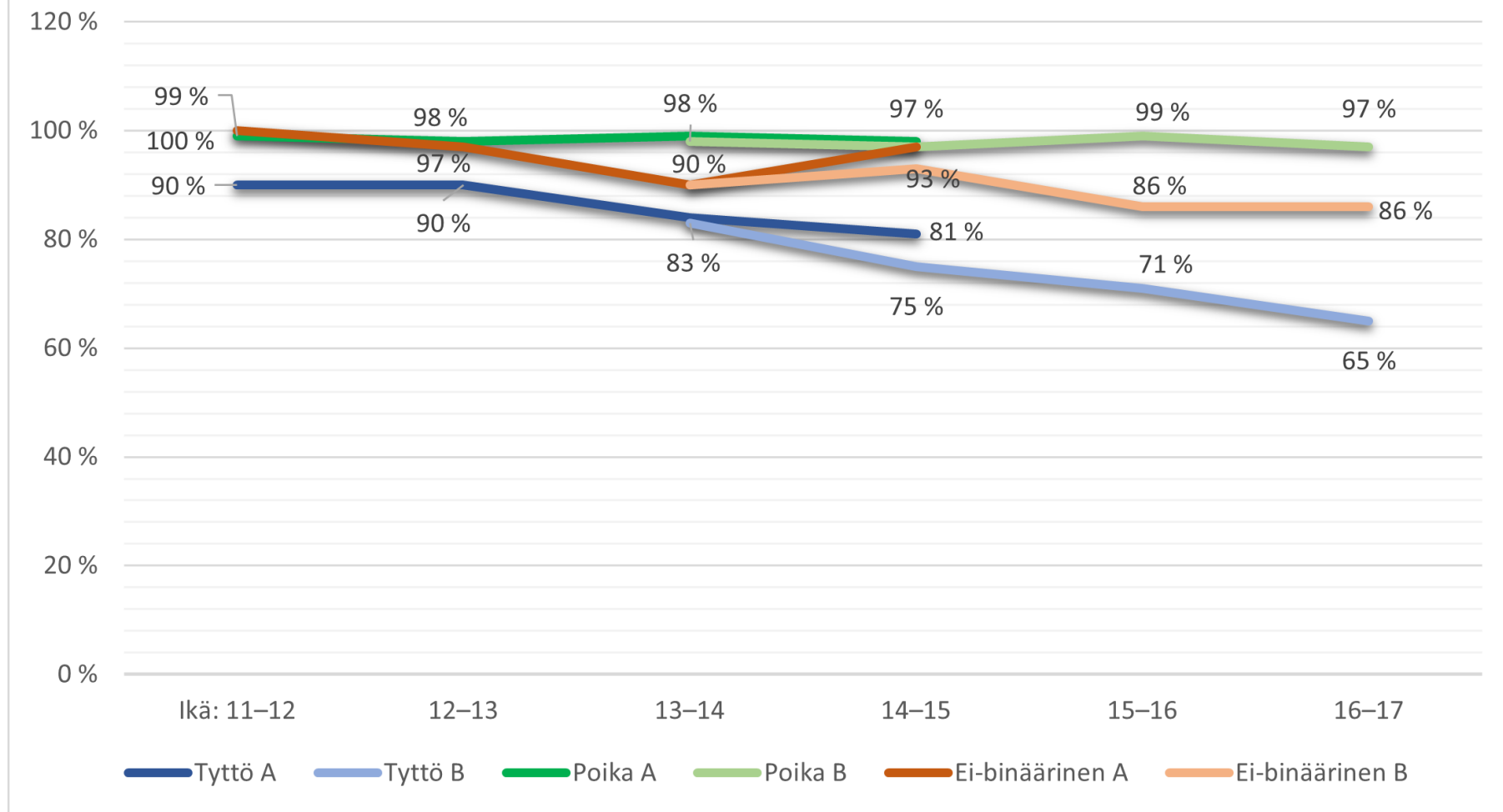
Vaikka alakoululaisista vastaajista lähes yhtä suuri osuus luokitellaan aktiiviseksi pelaajiksi, pelaamisen säännöllisyydessä ja pelaamiseen käytetyssä ajassa on havaittavissa sukupuolittunut ero jo silloin, ja ero korostuu yläkouluaikana. Vuonna 2020 aktiivisesti pelaavista kuudesluokkalaisista pojista 54 % ja kahdeksaluokkalaisista 48 % pelasi päivittäin. Aktiivisesti pelaavista kuudesluokkalaisista tytöistä päivittäin pelasi 41 %, kahdeksaluokkalaisista 27 %. Aktiivisesti di-

gitaalisia pelejä pelaavat tytöt käyttävät tyypillisesti pelaamiseen korkeintaan seitsemän tuntia viikossa, pojilla määrät ovat selkeästi suurempia. Tyttöjen pelimäärän keskiarvo on 2–7 tuntia viikossa jokaisessa aikapisteessä, kun taas poikien ja ei-binääristen keskiarvo vastaa koko joukon keskiarvoa, eli 7–14 tuntia viikossa (kuvio 13). Vanhimpien vastaajien viimeisessä mittauspisteessä (kuvio 14) näkyy pelituntimäärien jyrkkä sukupuolittuminen.



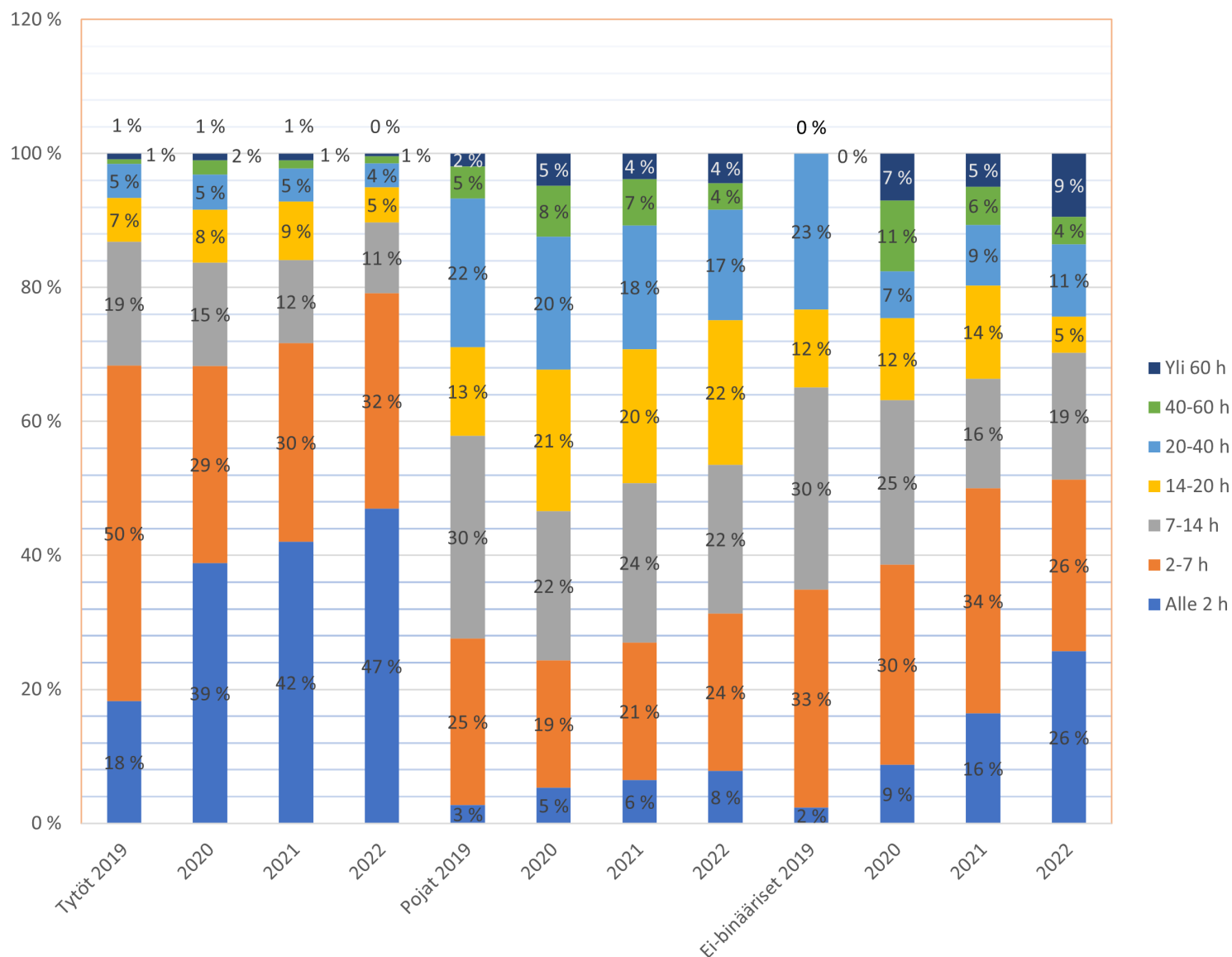
Kuvio 11. Aktiivipelaajien sukupuoli- ja ikäkauma A- ja B-kohorteissa vuosina 2019 ja 2022.

Aktiivipelaajuuden muutos sukupuolittain kohorteissa A & B

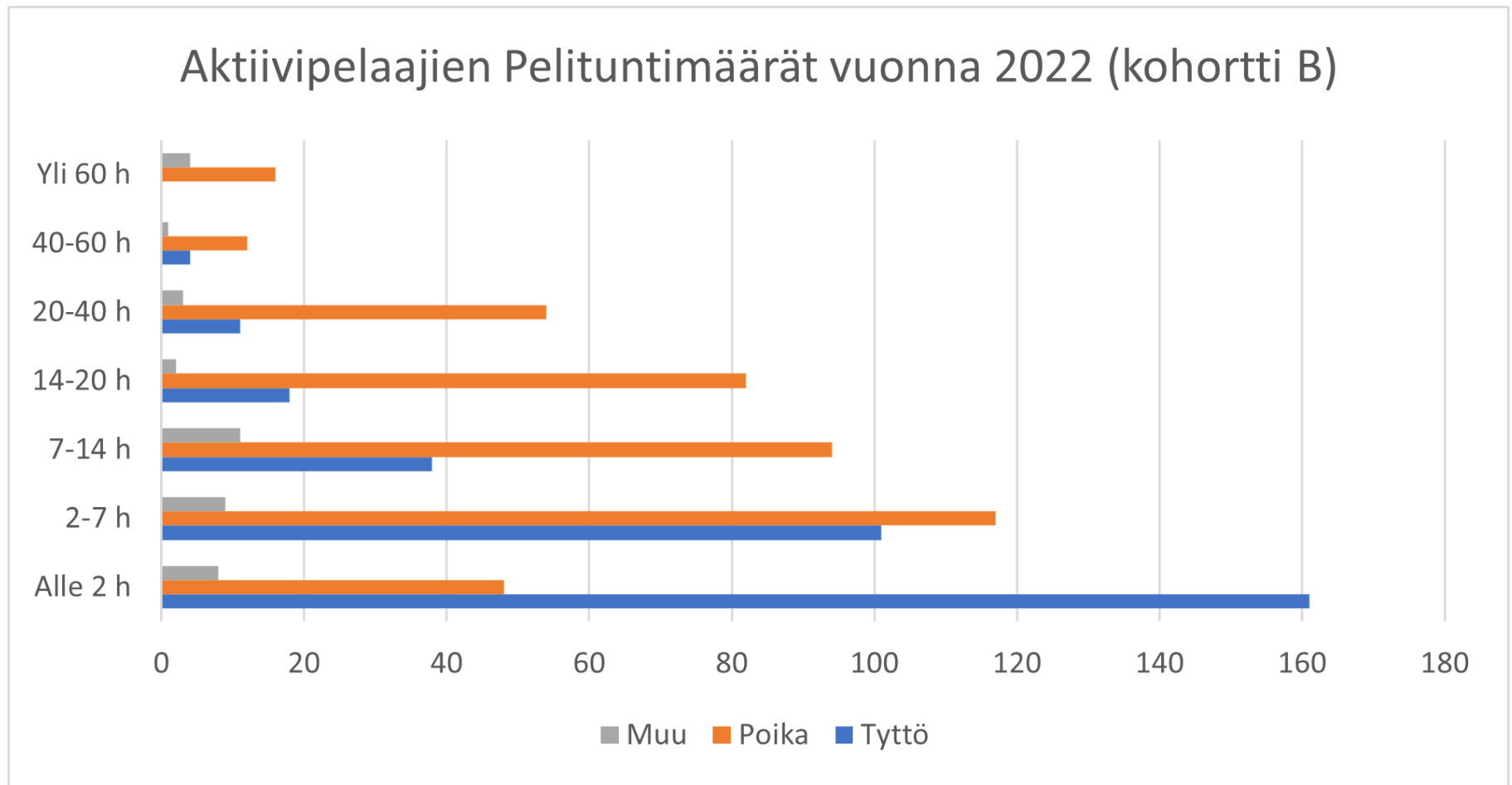


Kuvio 12. Aktiivipelaajuuden muutos sukupuolittain A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

Pelimäärien prosentuaalinen jakautuminen aktiivisilla pelaajilla



Kuvio 13. Pelimäärien jakautuminen sukupuolittain vuosina 2019–2022, kohortit A ja B yhdistetty. Tuntia viikossa.



Kuvio 14. Aktiivipelaajien pelituntimäärät vuonna 2022, B-kohortti, toisen asteen ensimmäinen vuosi. Vastaajamäärät.

Sukupuolittuneet pelaamismotiivit, pelaamisen tavat ja tärkeys

Vuonna 2022 molemmissa kohorteissa on tapahtunut sukupuolittunut muutos aktiivipelaajien määrässä, joten olemme yhdistäneet kohortit tarkastellaksemme pelaamisen motiiveja. Lisäksi kohortit yhdistämällä saamme ei-binääristen vastaajien joukko sen kokoiseksi, että tuloksia voidaan paremmin yleistää. Pelaamismotiiveissa on nähtävissä sukupuolittuneita eroja sekä omaehtoisuuden (kuvio 15) että osaamismotiivin (kuvio 16) osalta. Tyttöillä sekä omaehtoisuus- että osaamismotiivit olivat harvinaisempia kuin muilla vastaajilla. Itseohjautuvuusteorian kolmantena muuttujana yhteenkuuluvuus pelaamisen motivaationa näyttäytyy myös voimakkaan sukupuolittuneelta: tytöistä suurin osa sijoittuu matalan yhteenkuuluvuuden puolelle (kuvio 17). Myös ei-binääristen vastaajien matala yhteenkuuluvuus korostuu.

Pelaaminen vaikuttaa keskimäärin olevan pojille tärkeämpää kuin tytöille. Pelaaminen tärkeänä harrastuksena korostuu pojilla (kuvio 18) ja pelaaminen ajan tappamisena tyttöillä (kuvio 19). Tyttöjen kokemus pelaamisesta tärkeänä harrastuksena sisältää myös merkittävän osan ”täysin eri mieltä” olevia vastaajia: viimeisessä aikapisteessä 2022 tytöistä 45 % ei pidä pelaamista tärkeänä harrastuksena, ja sama ilmiö on nähtävissä myös tutkimuksen alussa vuonna 2019. Ero sekä poikiin että ei-binäärisiin vastaajiin on huomattavan suuri.

Tytöillä pelaamisen sosiaalisuus näyttää erilaiselta kuin pojilla. Vuonna 2022 vanhemman B-kohortin tytöistä 42 % ei pelaa koskaan tuntemattomien kanssa – pojissa vastaava osuus on 9 % (taulukko 2). Ei-binääristen pelaamisen sosiaalisuus sijoittuu pääasiallisesti tyttöjen ja poikien väliin.

Tyttöjen pelaamattomuus tuntemattomien kanssa on nähtävissä jo kaikkein nuorimmassa ryhmässä: vuoden 2019 viidesluokkalaisista aktiivisista pelaajatytöistä 51 % ei pelaa

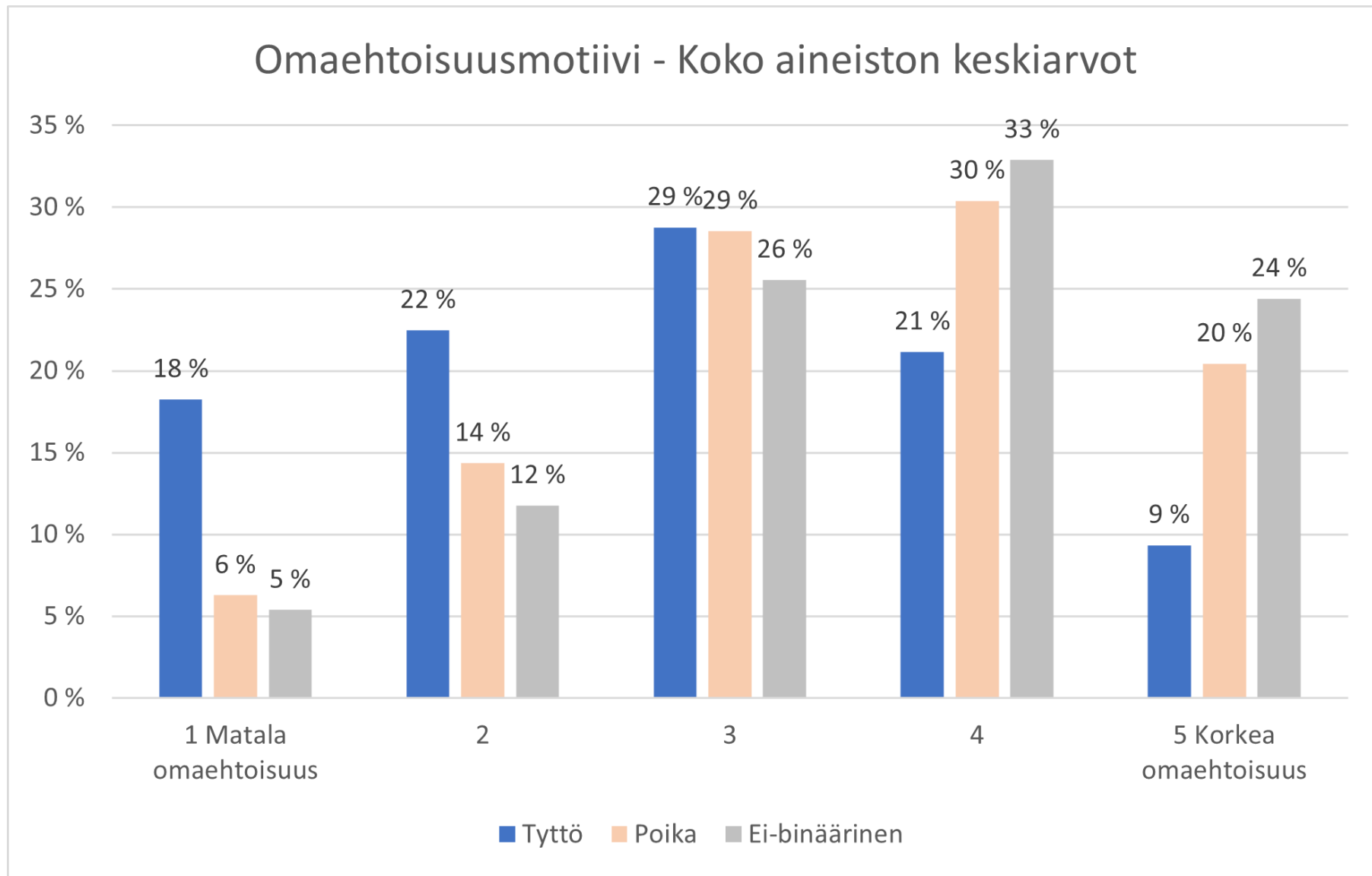
koskaan tuntemattomien kanssa (kuvio 20). Tuttujenkaan kanssa tytöt eivät pelaa yhtä usein kuin pojat – yksin pelaaminen on tyypillistä aktiivisesti pelaaville tytöille. Tyttöillä kaikki pelaamisen tavat vähenevät tasaisesti vuosina 2019–2022 (kuviot 20, 21 ja 22). Vain vuosi 2020 on poikkeus, jolloin erityisesti tyttöillä on nähtävissä, että muiden – sekä tuttujen että tuntemattomien – kanssa on pelattu enemmän kuin muulloin. Seuraavissa kuvioissa on tarkasteltu pelitapaa (yksin, tuttujen ja tuntemattomien kanssa) tarkemmalla aikaikkunalla, eli pari kertaa viikossa tai useammin.

Sukupuolen vaikutus pelikulttuuriseen osallistumiseen

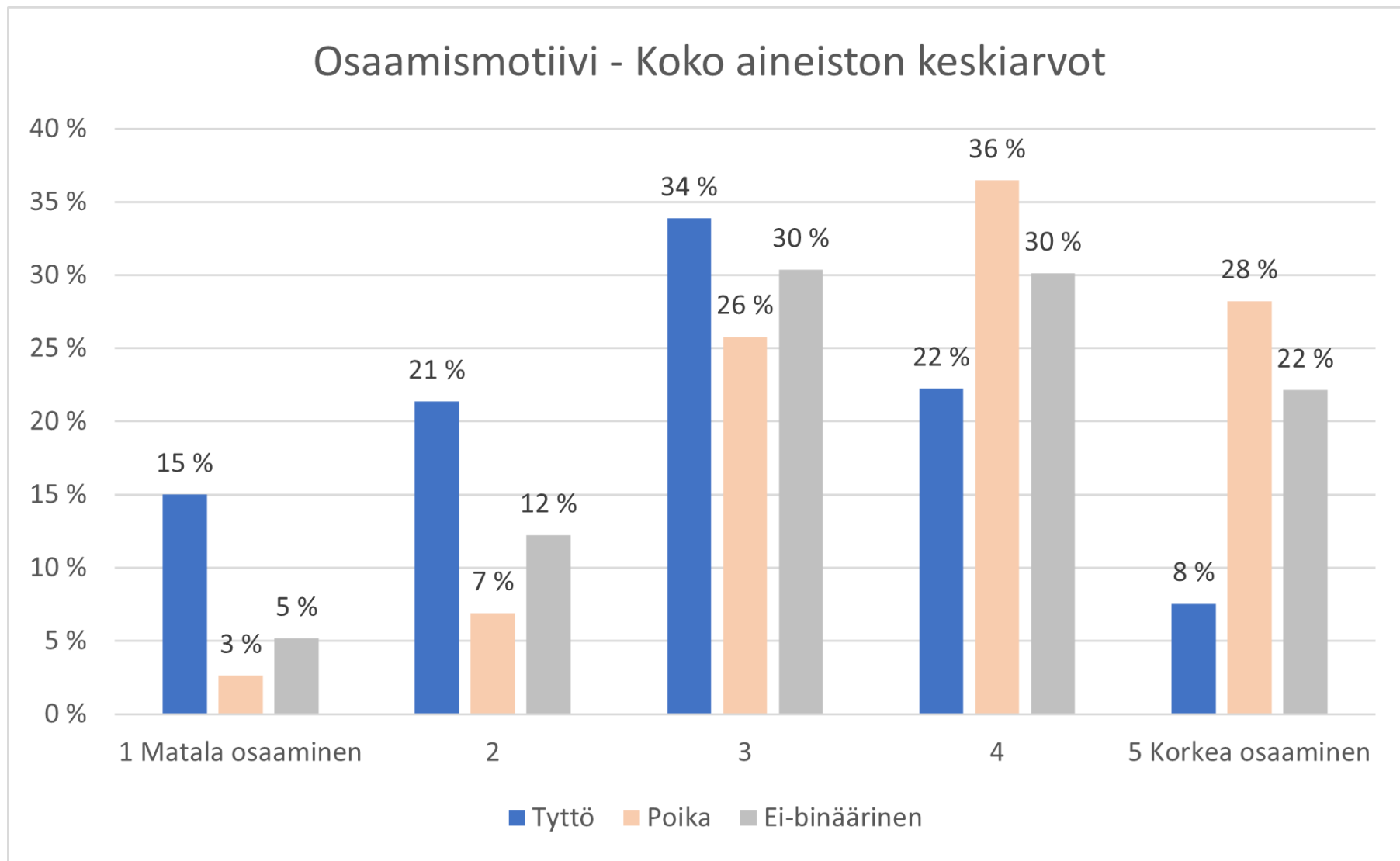
Pelikulttuurinen toiminta on sukupuolittunutta, ja tytöt osallistuvat siihen vähemmän kuin pojat – vain peleihin liittyvän sisällön luomista kuten piirtämistä, kirjoittamista tai cosplayta tytöt ja pojat harrastavat suurin piirtein saman verran (taulukko 3). Ei-binääriset vastaajat asettuvat muissa pelikulttuurisen osallistumisen muodoissa samoihin prosenttilukuihin kuin pojat, mutta peleihin liittyvän sisällön luominen korostuu: peräti 50 % ei-binäärisistä pelaajista ilmoitti vuonna 2022 harrastavansa sitä, siinä missä prosenttiluvut ovat tyttöillä ja pojilla 18 prosenttia. Tyttöjen osallistuminen striimaamiseen on huomattavasti alhaisempaa kuin muilla sukupuolilla. Ei-binääristen vastaajien huomattavan suuria prosenttiyksikkömuutoksia selittää osaltaan ryhmän pieni koko.

Tulosten yhteenveto

Tutkimus tukee aiempien suomalaisten lasten ja nuorten pelaamista käsittelevien tutkimusten tuloksia, joskin tutkimuksen helsinkiläisten vastaajien pelituntimäärät olivat alhaisempia kuin valtakunnallisessa Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Etenkin aktiivisten pelaajien määrä ja sen muuttuminen iän myötä näyttäytyvät samansuuntaisina sekä vuosien 2020

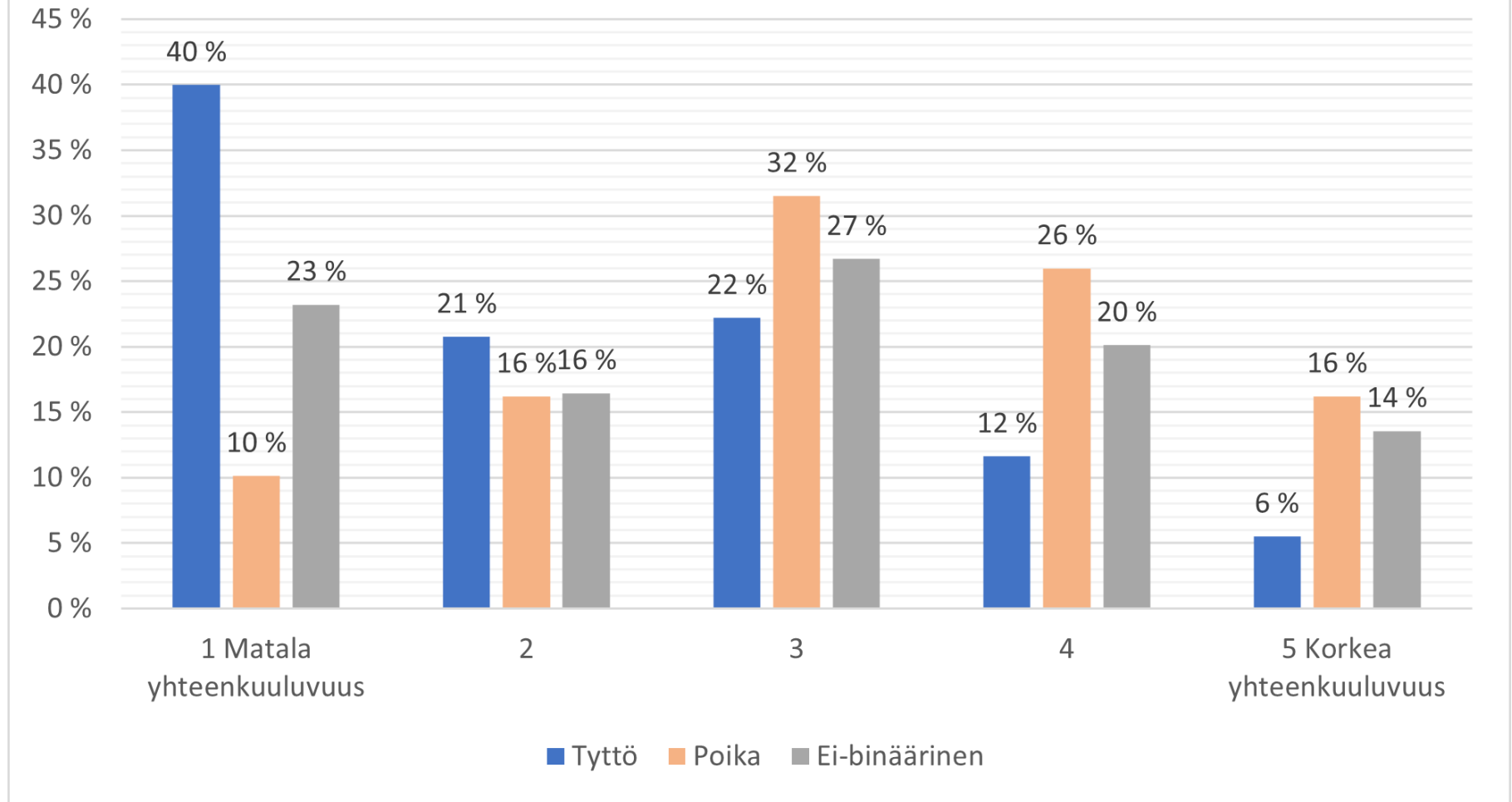


Kuvio 15. Omaehtoisuus pelaamismotiivina sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.

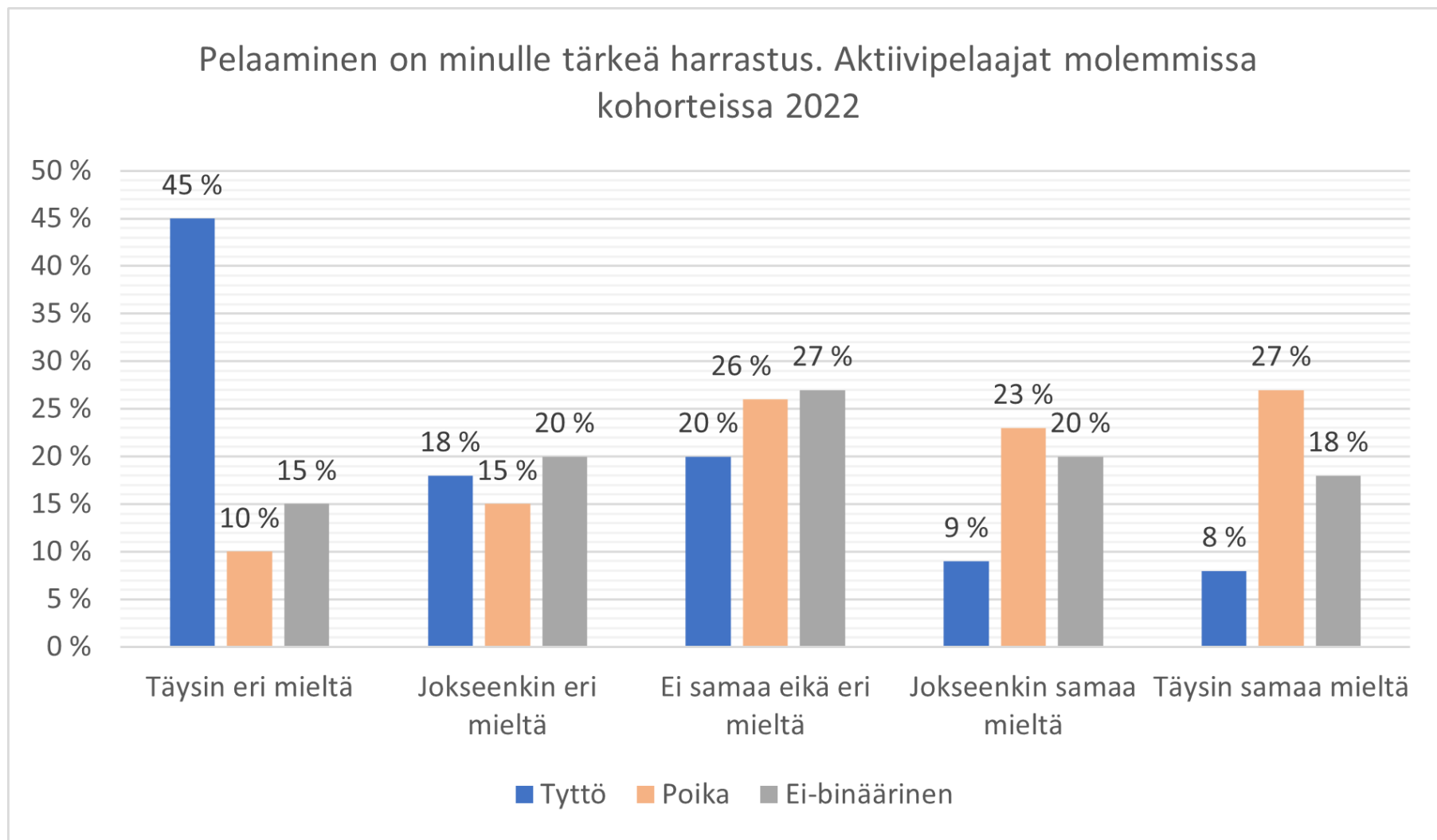


Kuvio 16. Osaaminen pelaamismotiivina sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.

Yhteenkuuluvuus - koko aineiston keskiarvot

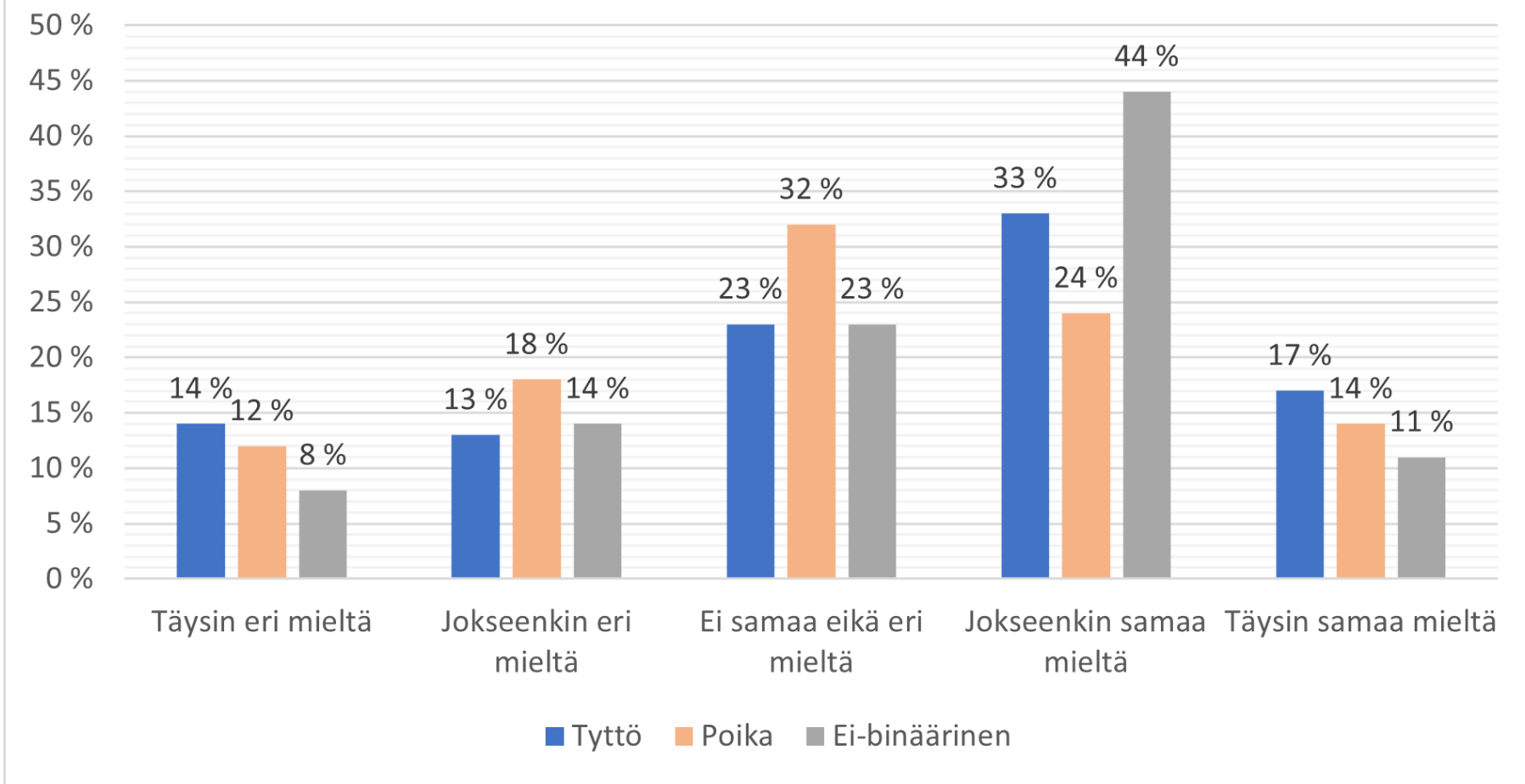


Kuvio 17. Yhteenkuuluvuus sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.



Kuvio 18. Pelaaminen tärkeänä harrastuksena sukupuolittain 2022, kohorttien A ja B aktiivipelaajat yhdistetty.

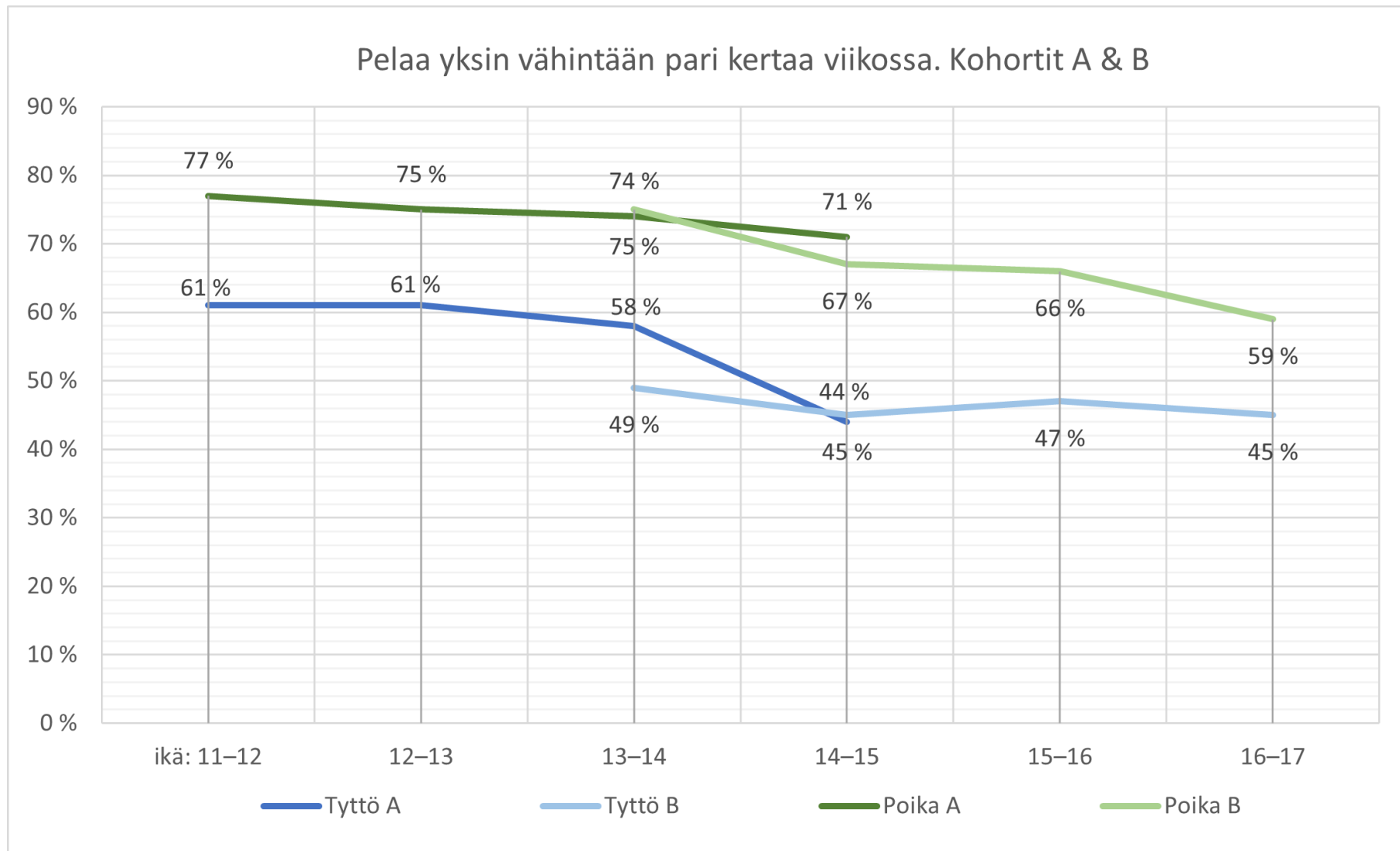
Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista. Aktiivipelaajat molemmissa kohorteissa 2022



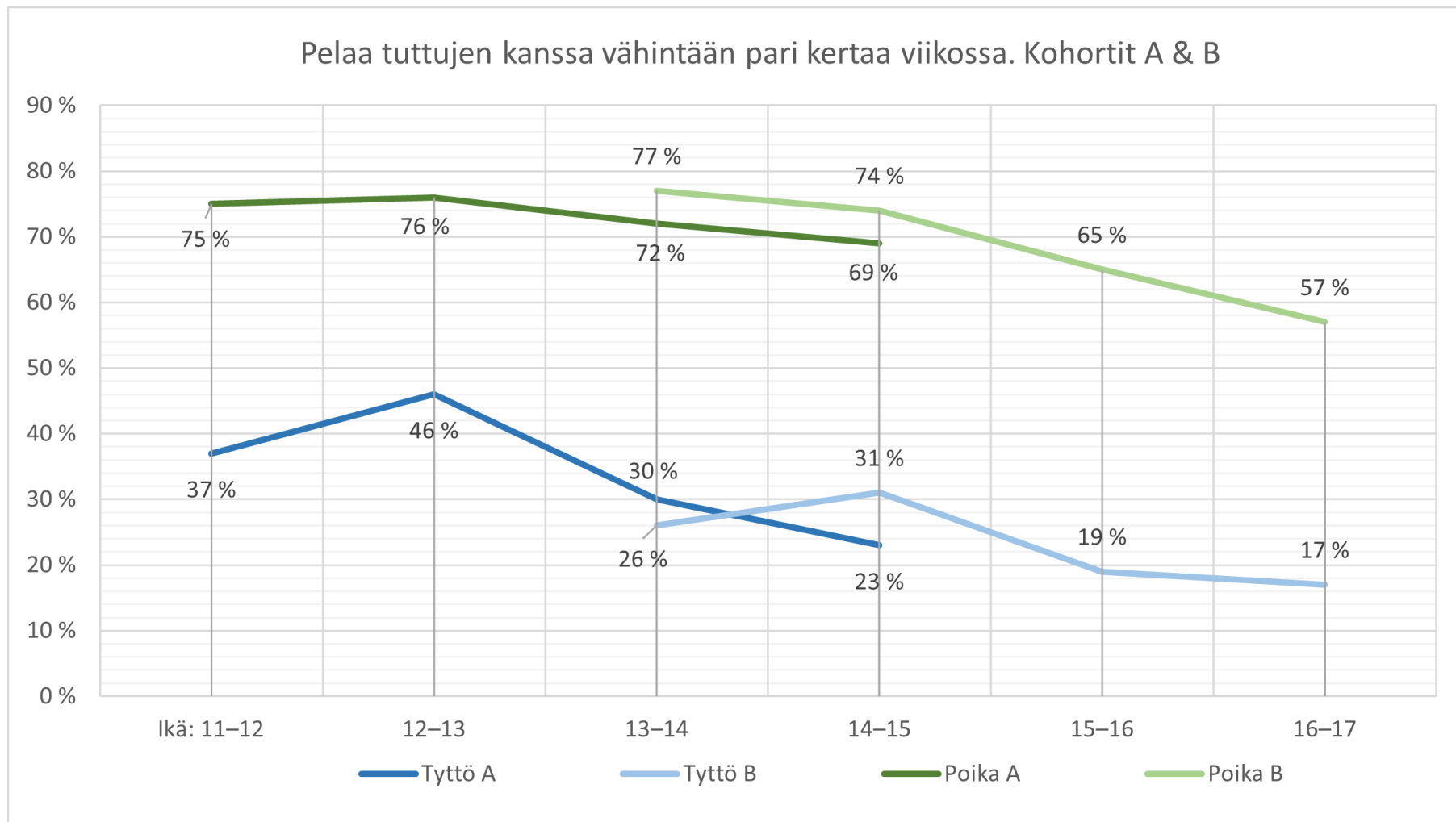
Kuvio 19. Pelaaminen ajan tappamisena sukupuolittain 2022, kohorttien A ja B aktiivipelaajat yhdistetty.

		Yksin	Tuttujen kanssa	Tuntemattomien kanssa
	ei koskaan	3 %	16 %	42 %
Tyttöjen pelaamistavat	harvoin	19 %	33 %	24 %
(%- osuus aktiivipelaavista tytöistä)	joskus	34 %	34 %	20 %
	usein	45 %	17 %	14 %
	ei koskaan	3 %	2 %	9 %
Poikien pelaamistavat	harvoin	11 %	13 %	20 %
(%- osuus aktiivipelaavista pojista)	joskus	27 %	28 %	22 %
	usein	59 %	57 %	50 %
	ei koskaan	0 %	5 %	24 %
Ei-binääristen pelaamistavat	harvoin	13 %	32 %	29 %
(%- osuus aktiivipelaavista ei- binäärisistä)	joskus	34 %	37 %	11 %
	usein	53 %	26 %	37 %

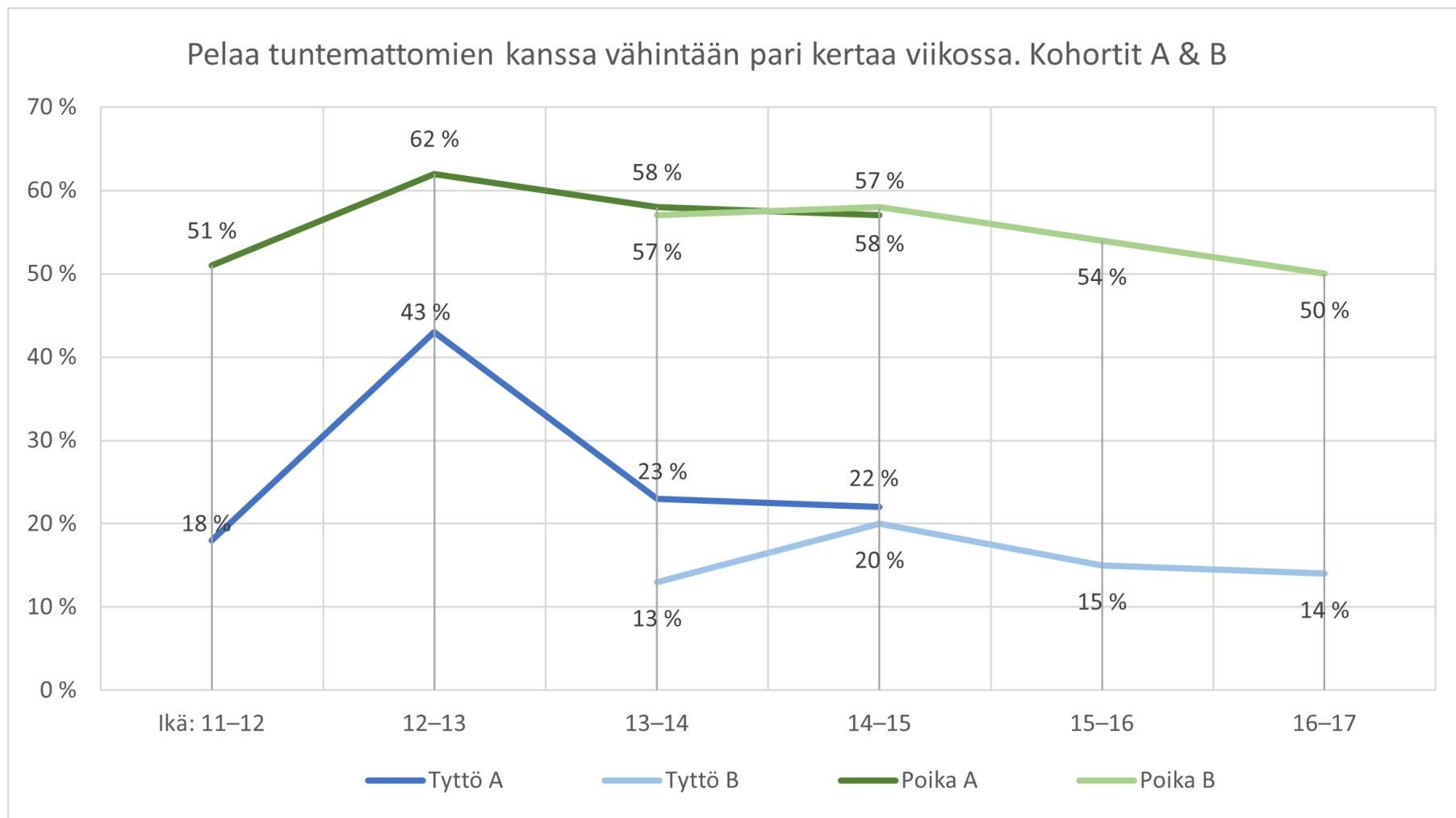
Taulukko 2. Aktiivipelaajien pelaamisen sosiaalisuus 2022, B-kohortti.



Kuvio 20. Yksin pelaaminen vähintään pari kertaa viikossa tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa iän mukaan esitettynä.



Kuvio 21. Tuttujen kanssa pelaaminen vähintään pari kertaa viikossa tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022, iän mukaan esitettynä.



Kuvio 22. Tuntemattomien kanssa vähintään pari kertaa viikossa pelaaminen tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022, iän mukaan esitettynä.

	n=761 ($\Delta = -260$)	n=960 ($\Delta = -77$)	n=74 ($\Delta = +27$)
	Tytöt	Pojat	Ei-binääriset
Muokkaa pelihahmoa	52 % ($\Delta = -8$ %)	66 % ($\Delta = 0$ %)	66 % ($\Delta = -22$ %)
Muokkaa pelejä	27 % ($\Delta = -7$ %)	43 % ($\Delta = -4$ %)	31 % ($\Delta = -37$ %)
Tekee peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, cosplay)	18 % ($\Delta = -1$ %)	18 % ($\Delta = -4$ %)	50 % ($\Delta = 0$ %)
Suunnittelee pelejä	8 % ($\Delta = +2$ %)	18 % ($\Delta = +1$ %)	13 % ($\Delta = -5$ %)
Seuraa striimiä	32 % ($\Delta = +1$ %)	67 % ($\Delta = -10$ %)	53 % ($\Delta = -26$ %)
Jakaa striimiä	6 % ($\Delta = +2$ %)	24 % ($\Delta = +7$ %)	21 % ($\Delta = +6$ %)

Taulukko 3. Aktiivisten pelaajien pelikulttuuritoiminta sukupuolittuneesti 2022 ($\Delta =$ muutos vuoteen 2019). Kerran kuukaudessa tai useammin aktiviteettia tekevien vastaajien osuus.

ja 2022 Pelaajabarometreissä (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020; Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) että Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksissa (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021; Tarvainen ym. 2023).

Vastaajien iän myötä pelaamisen motiiveista korostuvat ne, jotka liittyvät tunteiden hallintakeinoihin ja oman rauhan tavoitteluun. Pelaaminen kuitenkin menettää merkitystään tärkeänä harrastuksena lukuun ottamatta vuotta 2020, joka oli koronapandemian ensimmäinen vuosi ja johon ajoittuivat

suurimmat rajoitukset fyysiselle yhdessäololle. Pelaamisen tärkeyden kokemus ei kuitenkaan laske enää vuoden 2020 jälkeen tutkimuksen alkua vastaavalle tasolle.

Striimauksen merkitys korostuu aineistossa: striimejä seuraa noin puolet vastaajista. Kohorttien välillä on merkittävä ero sekä striimien jakamisen että seuraamisen suhteen, sillä nuorempi kohortti harrastaa molempia enemmän kuin vanhempi. Huomioitavan tuloksesta tekee se, että kohorttien välinen ikäero on vain kaksi vuotta ja muissa asioissa kohorttien vä-

liset erot ovat paljon pienempiä. Striimauksella on yhteyksiä muuhun pelikulttuuriseen toimintaan kuten pelien tekemiseen ja fanifiktio kirjoittamiseen. Oleellinen havainto on myös, että tyttöjen osallistuminen striimaukseen on vähäistä.

Pelaaminen ja muu pelikulttuurinen osallistuminen on monin tavoin sukupuolittunutta, ja sukupuolten erot korostuvat vastaajien iän myötä. Tytöistä pienempi osa voidaan laskea aktiivisiksi pelaajiksi, ja he pelaavat määrällisesti vähemmän kuin pojat. Siinä missä pojat pelaavat niin yksin, tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa, tytöt pelaavat tyypillisemmin yksin. Pelaaminen ei ole tytöille tärkeä harrastus yhtä usein kuin pojille, ja suuri osa tytöistä on myös jyrkästi eri mieltä peliharrastuksen tärkeydestä.

Sukupuoleltaan ei-binääristen vastaajien pelaaminen ja heidän pelikulttuuriosallistumisensa vastaa usein poikien osallistumista, mutta paikoin he sijoittuvat myös tyttöjen ja poikien väliin esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuuden suhteen. Ei-binäärisiä vastaajia on aktiivipelaajien joukossa suhteellisesti enemmän kuin koko tutkimuksen vastaajissa. Ei-binäärisillä vastaajilla aktiivisten pelaajien määrä pienenee hieman, mutta heidän suhteellinen osuutensa aktiivipelaajista kasvaa vuodesta 2019 vuoteen 2022.

Pohdinta

Tuloksemme kertovat paitsi nuorten monipuolisesta pelaamisesta, myös sen muutoksista iän myötä ja sukupuolittuneisuudesta. Määrällisen pitkittäistutkimuksemme tulokset laajentavat, tukevat ja täydentävät aiempia (Kahila ym. 2020; Meriläinen 2023) laadullisella tutkimuksella pienemmistä otoksista tehtyjä havaintoja lasten ja nuorten monipuolisesta osallistumisesta pelikulttuuriin.

Aineistossamme pelaamiseen käytetty aika vähentyy iän lisääntyessä. Tätä selittänevät osaltaan iän myötä lisääntyvät

vastuut ja muut pelaamisen kanssa kilpailevat vapaa-ajan aktiviteetit ja ihmissuhteet (esim. Meriläinen 2021). Pelaaminen myös eriytyy iän myötä: monilla vastaajista, etenkin tytöillä, suhde digitaaliseen pelaamiseen (ks. Meriläinen ja Ruotsalainen 2023) laimenee, kun taas joillain se muuttuu intensiivisemmäksi. Pelaamisen määrän väheneminen on linjassa aiemman harrastamistutkimuksen kanssa: niin urheiluharrastukset (Zacheus ja Saarinen 2019; Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) kuin harrastaminen ylipäänsä (Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) vähenevät yläkouluun siirryttäessä.

Tälläkin tavalla digipelien pelaaminen on yksi harrastus muiden joukossa. Edelleen on kuitenkin tavanomaista, että muita tapoja osallistua pelikulttuuriin ei ole huomioitu nuorten harrastuskyselyissä. Esimerkiksi Opetus- ja kulttuuriministeriön koululaiskyselyssä harrastustoiveiden listalta löytyvät ”tietokonepelikerho” ja ”pelisuunnittelu- ja koodaus” (OKM 2022), mutta vapaamuotoista pelikulttuuritoimintaa, kuten itsenäistä pelaamista, pelien muokkausta tai vaikkapa fanifiktio tekemistä, ei tunnisteta lainkaan. Harrastamisen tulkitseminen ohjatuksi, usein tavoitteelliseksi, aikaan ja paikkaan sidotuksi toiminnaksi on yleistä (OKM 2022; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 7–8), eivätkä kyselyihin vastaavat aina itsekään hahmota muuta vapaa-ajan toimintaa harrastamiseksi. Tämä saattaa heijastua myös tutkimuksemme vastauksiin kysyessämme, onko pelaaminen vastaajalle tärkeä harrastus.

Viikoittaisen pelaamisen määrässä on selkeä ero tämän tutkimuksen ja vuosien 2020 ja 2022 pelaajabarometri tulosten välillä, joissa viikoittainen pelimäärä 10–19-vuotiailla oli korkeampi (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020; Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022). Eroa voivat selittää erilainen mittaus-tapa, itsearviointin epä tarkkuus (ks. Scharrow 2016), pelaajabarometriin suurehko virhemarginaali tai laajempi ikähaa-

rukka. On mahdollista, että helsinkiläisnuoret pelaavat maan keskiarvoa vähemmän, mutta näin suuri ero olisi aiemman tutkimuksen valossa (Salasuo, Lehtonen ja Tarvainen 2023) yllättävä. Huomionarvoista on myös se, että pelaajabarometrin vastaajiksi voi valikoitua enemmän pelaamista harrastava ryhmä, mikä voi myös selittää eroa tämän tutkimuksen pelimäärän kanssa.

Korona ja sen mukanaan tuomat rajoitukset ovat vaikuttaneet lasten ja nuorten harrastamiseen (esim. Nyssölä ja Manner 2023), ja näkyvät myös aineistossamme. Koronarajoitusten alkaminen näkyy aineistossamme selkeästi vuonna 2020, mutta rajoitusten päättymisen vaikutusta on vaikea arvioida. Rajoitusten purkaminen oli asteittaista, minkä takia sen vaikutuksia on vaikea ajoittaa, vaikka ne oletettavasti näkyvät tuloksissamme.

Pelaamisen motiiveista omaehtoisuus kasvoi tutkimuksen aikana molemmissa kohorteissa. Osaamis- ja yhteenkuuluvuusmotiivit eivät kasvaneet vastaavasti. Siirtymä lapsuudesta nuoruuteen on huomattavien fyysisten, psykologisten ja sosiaalisten muutosten aikaa ja usein kuormittava vaihe elämässä (esim. Arnett 1999). Siirtyminen yläkouluun muuttaa esimerkiksi kaveripiiriä ja lisää koulun kuormittavuutta, ja lapset ja nuoret voivatkin hakea pelaamisella helpotusta stressiin ja kontrollin tunteen puutteeseen (Ferguson ja Olson 2013; Meriläinen 2020, 146–147). Myös koronapandemian voi olettaa lisänneen sekä stressiä että tylsistymistä ja vaikuttaneen siksi tämän motiiviin kasvuun (esim. Barr ja Copeland-Stewart 2021; Bengtsson, Bom ja Fynbo 2021).

Omaehtoisuusmotiivin kasvu voi kertoa sekä myönteisestä vastapainosta arjen kuormitukselle (esim. Meriläinen ja Ruotsalainen 2023) että liiallisesta pelaamisen käyttämisestä tunteiden säätelyn välineenä, ongelmallisuuteenkin asti. Pelaamisen motiivi ei kerro, saavuttaako pelaaja tavoittelemiaan

kokemuksia (esim. Snodgrass ym. 2018), tai helpotetaanko pahaa oloa purkamalla sitä muihin pelaajiin.

Pelaamisella oli hyvin pieni mutta tilastollisesti merkitsevä negatiivinen yhteys masentuneisuuteen ja yksinäisyyteen, eli pelaajat olivat hieman epätodennäköisemmin masentuneita tai yksinäisiä verrattuna ei-pelaajiin. Tämä tukee tulkintaa, että pelaamista käytetään tunteiden hallintakeinona, mutta suorat yhteydet pelaamisen ja yksinäisyyden tai masentuneisuuden välillä ovat hyvin vähäisiä. Vaikka pelaaminen voi toki olla yksittäisille nuorille masentuneisuuden tai yksinäisyyden selittäjä tai hallintakeino, laajemmalla kohorttitasolla näin ei kuitenkaan vaikuta olevan (ks. Meriläinen 2020, 144).

Striimaus vaikuttaa keskeiseltä ja edelleen kasvavalta pelikulttuurisen toiminnan ja peleihin liittyvän sosiaalisuuden muodolta. Striimauksen kytkeytyminen muuhun pelikulttuuriseen osallisuuteen, esimerkiksi pelien ulkopuolisen sisällön tuottamiseen, osoittautuu tämän tutkimuksen aineistossa merkittäväksi ilmiöksi. Tämä tukee aikaisempaa tutkimusta striimauksen tärkeyden kasvusta (ks. Ruberg, Cullen ja Brewster 2019; Uszkoreit 2018). Striimauskulttuurin kytkeytyminen erityisesti pelien tekemiseen voi puhua sen puolesta, että striimit ovat olennainen tietolähde pelaajille ja pelien tekijöille. Striimauksen voidaan nähdä tukevan monia Kahilan ym. (2020) määrittelemiä metapelaamisen muotoja, sillä se yhdistää sisällön kuluttamisen, keskustelun ja tiedonjaon (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019). Striimit ja muut pelaamiseen liittyvät oheistekstit ja -videot ovat tärkeitä tiedon ja pelikulttuurisen pääoman lähteitä, ja striimien käsittely pelkästään oheistekstinä on myös kyseenalaistettu, sillä sen merkitys voi olla peliä tärkeämpi (Consalvo 2007; 2017).

Sukupuolittunutta mutta ei yksioikoista

Tämän tutkimuksen keskeisin havainto on nuorten pelaamisen sukupuolittuminen: erot näkyvät jo alakouluiässä ja kasvavat iän myötä huomattavasti. Tyttöjen sosiaalinen pelaaminen on koko mittausajan muita sukupuolia harvinaisempaa, ja pelaaminen on heille harrastuksena vähemmän tärkeä. Ei-binääriset vastaajat sijoittuvat usein tyttöjen ja poikien väliin, mutta ovat usein lähempänä poikia pelitavoiltaan.

Vähäisempää sosiaalista pelaamista erityisesti tuntemattomien kanssa selittänee merkittävästi verkkopelien käytöskulttuuri: sukupuolittunut syrjintä, vähättely ja vainoaminen kohdistuu tyttöihin paljon useammin kuin poikiin (esim. Kuznekoff ja Rose 2012; Meriläinen ja Ruotsalainen 2022). Pelaaminen on etenkin pojille merkittävä tapa vahvistaa ystävyysuhteita (esim. Moberg ja Vogt 2022; Siutila, Joelsson ja Karhulahti 2022), mutta sen rooli tyttöjen sosiaalisessa elämässä vaikuttaa olevan huomattavasti vähäisempi. Se, onko tyttöjen vähäisempi sosiaalinen pelaaminen tämän syy vai seuraus, kaipaa lisää tutkimusta.

Se, että suuri osa tytöistä on vahvasti sitä mieltä, että pelaaminen ei ole heille tärkeä harrastus, voi kertoa siitä, että pelaamista tai pelaajuutta torjutaan sosiaalisena identiteettinä tyttöjen keskuudessa joko tietoisesti tai tiedostamatta (ks. Shaw 2012; Friman 2022b, 136–137). Ilmiön syytä voidaan hakea paitsi pelikulttuurin syrjinnästä ja naisvihamielisyydestä, myös laajemmasta pelikulttuurien sukupuolittuneisuudesta: pelejä on tyypillisesti suunnattu etenkin miehille (Shaw 2012), ja vanhemmat ja kaverit saattavat ohjata poikia useammin pelaamisen pariin kuin tyttöjä. Loukkaava kielenkäyttö ja syrjivien valtarakenteiden ylläpitäminen verkkopeleissä on myös nähty normalisoituna ”pelaajakielenä”, joskin tälle ilmenee vastustusta myös pelaajakulttuurin sisällä (Meriläinen ja Ruotsalainen 2022; Ståhl 2021, 100).

On huomionarvoista, että ei-binääristen pelaajien suhteellinen osuus aktiivipelaajissa vahvistuu samalla kun tyttöjen edustus putoaa. Tämä havainto kyseenalaistaa selitysmallia, jossa tyttöjen suurempi katoaminen pelaamisen piiristä selittyisi pelkästään tai ensisijaisesti pelaajakulttuurien seksisillä, vihamielisyydellä tai miesvaltaisuuksella, sillä nämä rakenteet vaikuttavat haitallisesti myös ei-binäärisiin pelaajiin (esim. Järvinen ja Isotalus 2022). Aiemmasta tutkimuksesta (Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) tiedetään, että tyttöjen kaikenlainen harrastaminen vähenee teini-ikässä poikia enemmän, mikä selittänee osaltaan sukupuolieroja myös pelaamisen suhteen.

Pelikulttuurien tunnistetun syrjinnän valossa ei-binääristen pelaajien aktiivista pelikulttuuriosallistumista voi pitää yllättävänäkin. Digitaalinen pelaaminen on osa nuorten identiteettityötä (Granic, Morita ja Scholten 2020), ja onkin mahdollista, että pelaaminen ja muu pelikulttuuriosallistuminen, kuten cosplay ja fanifiktio kirjoittaminen, korostuvat nuorilla, joiden sukupuoli-identiteetti ei asetu luontevasti tyttö-poika-binääriin. Peleihin kytkeytyvä fiktio voi tukea nuorten sukupuoli-identiteettityötä, sillä se mahdollistaa monenlaisia rooli- ja identiteettikokeiluja sekä esimerkiksi sukupuolella leikittelyä (ks. Eklund 2011; Osborne 2012). Kohtaamastaan syrjinnästä huolimatta sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvat nuoret löytävät peleistä ja pelaamisesta samantlaisia myönteisiä puolia kuin muutkin pelaajat (O’Brien ym. 2022).

Striimaaminen on erityisen sukupuolittunutta. Ruberg ym. (2019) esittävät, että striimauskulttuuri hakee alana legitimitettä ja että tämä näkyy naisstriimaajien kehojen kommentointina ja kontrollointipyrkimyksenä. Naisten striimaustointina asetetaan vahvemman julkisen tarkastelun ja keskustelun kohteeksi: naisten vaateetusta, kehon käyttöä sekä au-

diovisuaalisten laitteiden ja kuvasuhteiden hyödyntämistä kritisoidaan liian seksuaalisena (emt.; Uszkoreit 2018, 166). Kun striimausta tarkastellaan oppimisympäristönä, jossa opitaan pelien pelaamista ja taktiikkaa (Chen ja Chang 2019, 565), naisten vähäisempi osallisuus striimauskulttuurissa sulkee heidät ulos näistä oppimisen muodoista. Koska striimauskulttuuriin osallistumisella on yhteyksiä laajasti muuhunkin pelikulttuuritoimintaan, voidaanakin kysyä, sulkeeko striimauskulttuurin sukupuolittuneisuus myös ulos laajemmasta pelikulttuuriosallisuudesta.

Tyttöjen pelaajuuden väheneminen ja sosiaalisen pelaamisen välttely voivat muodostua ongelmallisiksi eri tavoin. Naisten ja tyttöjen vähäisempi moninpelaaminen heikentää heidän mahdollisuuksiaan kehittyä pelaajina, kehittää pelaamiseen liittyviä taitoja tai tulla e-urheilun ammattilaisiksi (Siuttila ja Havaste 2019; Uszkoreit 2018). Pelaaminen voi opettaa myös muita hyödyllisiä taitoja, sillä esimerkiksi yhteistyö ja tiedonhaku sekä luovuus ja strategisointi on nähty osana lasten ja nuorten pelaamista (Kahila ym. 2020). Oleellisimmaksi ongelmaksi muodostuu kuitenkin suuren väestönosan työntäminen ja ajautuminen sivuun keskeisen kulttuurimuodon parista: pelikulttuurissa nuoret ilmaisevat itseään, rakentavat identiteettejään, helpottavat stressiä ja tappavat aikaa (esim. Meriläinen & Ruotsalainen 2023). Tällaisten mahdollisuuksien tulee kuulua kaikille.

On tärkeää korostaa, että peliharrastuksen sukupuolittuneisuus ei ole vain yksilöiden ongelma, vaan paljon laajempi yhteiskunnallinen ilmiö. Se kietoutuu syrjiviin asenteisiin, jotka pitävät yllä sukupuolten epätasa-arvoa esimerkiksi koulutuksessa ja työelämässä ja vaikuttavat niin ammatinvalintaan, yhteiskunnalliseen osallistumiseen kuin hyvinvointiin.

Tutkimuksen vahvuudet ja rajoitteet

Tutkimuksemme keskeinen vahvuus on sen laaja kohorttiosasto ja harvinainen pitkittäisasetelma. Lasten ja nuorten pelaamista on tarkasteltu Suomessa aiemmin laadullisin menetelmin (esim. Kahila ym. 2022; Meriläinen 2021, 2023; Siuttila, Joelsson ja Karhulahti 2022) ja poikittaistutkimuksin (esim. Meriläinen 2020; Männikkö ym. 2017), joista laadullisten tutkimusten rajoitteena voidaan pitää heikompaan yleistettävyyttä ja pienempiä otoskokoja ja poikittaistutkimusten taas ajallisen perspektiivin puuttumista. Tutkimuksemme täydentää oleellisesti kuvaamme pelikulttuurista osana suomalaislasten elämää. Pääkaupungin nuorison osalta aineisto on erittäin kattava, sillä lähes koko ikäluokka Helsingissä on vastannut kyselyihin. Erityisen arvokkaana pidämme tarkastelun kohdistumista tärkeisiin nivelvaiheisiin, joissa siirrytään lapsuudesta nuoruuteen ja alakoulusta yläkouluun ja edelleen toisen asteen opintoihin. Aineistomme tarkastelujakso (2019–2022) kattaa myös poikkeuksellisen pandemia-ajan.

Tutkimuksemme rajoitteet kumpuavat sen määrällisestä tutkimusotteesta. Aineiston laajuus lisää sen luotettavuutta ja antaa mahdollisuuden kuvata yleisiä trendejä, mutta ei paljasta, mitä pelaaminen ja pelikulttuureihin osallistuminen merkitsee lapsille ja nuorille. Aineisto on hankittu osana laajaa kyselytutkimusta, mikä rajoitti esitettyjen kysymysten määrää: esimerkiksi erilaisia pelikulttuureihin osallistumisen tapoja on yhdistetty samaan kysymykseen, eikä esimerkiksi pelinimekkeitä, lajityyppejä tai pelaamiseen käytettyjä välineitä ole tiedusteltu. Jotkin pelikulttuureihin osallistumisen tavat ovat myös saattaneet jäädä kokonaan havaitsematta, koska kyselyssä ei ole käytetty avokysymyksiä. Kyselytutkimus keskittyi digitaaliseen mediaan, mikä rajasi pois esimerkiksi lautapeliä pelaamisen, joka yleisesti käsitetään osaksi pelikulttuuria. Kyselyjen täyttämisen oli työlästä ja ai-

kaavievää ja kysymyksissä käytetty käsitteistö oli toisinaan hankalasti ymmärrettävää, mikä vaikutti erityisesti vastajiin, jotka joutuivat vastaamaan muulla kuin äidinkielellään tai joilla on hahmotusvaikeuksia.

Aineistomme on kerätty helsinkiläisissä kouluissa, ja on mahdollista, että pääkaupungissa asuvien lasten ja nuorten pelaaminen ja pelikulttuurinen poikkeaa muusta Suomesta. Tähän viittaa esimerkiksi se, että vastaajamme käyttivät pelaamiseen vähemmän aikaa kuin Pelaajabarometriä sekä Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen vastaajat – on esimerkiksi mahdollista, että harrastusmahdollisuudet Helsingissä ovat monipuolisemmat kuin pienemmillä paikkakunnilla, mikä vähentäisi pelaamiseen käytettävää aikaa. Toisaalta lasten ja nuorten vapaa-aika vaikuttaisi olevan melko samankaltaista eri puolilla Suomea (ks. Salasuo, Lehtonen & Tarvainen 2023). On myös mahdollista, että koska tätä aineistoa ei ole kerätty ainoastaan peleihin keskittyen, kuten vaikka Pelaajabarometri, on pelaamattomuus tavoitettu tarkemmin.

Pelikulttuurissa on vahva edustus sukupuoleltaan ei-binäärisiä vastaajia, mutta yksittäiset aikapisteet sisältävät silti vain muutamia kymmeniä vastaajia, jolloin tilastollinen yleistettävyyks ei ole luotettavaa. Ei-binääristen vastaajien osuus myös kasvaa tutkimuksen alusta loppuun niin koko populaatiossa kuin myös suhteellisesti pelaajien joukossa, ja tutkimuksen vahvuutena voidaan toisaalta pitää melko laajaa ei-binääristen vastaajien edustusta.

Olemme keskittyneet tässä tutkimuksessa käytännön syistä intersektionaalisista muuttujista ainoastaan sukupuoleen. Ratkaisun taustalla oli halu esitellä lasten ja nuorten pelaamisen suuria pitkittäislinjoja ja analyysissa paljastuneita sukupuolieroja rajallisen mittaisessa artikkelissa. Intersektionaaliselle tilastoanalyysille on tunnustettu useita haasteita sosiaalisten kategorioiden määrittelyn vaikeudesta analyysimene-

telmien haastavuuteen. Kattava intersektionaalinen analyysi edellyttäisi juuri siihen keskittyneitä tutkimusasetelmaa (ks. Bauer ym. 2021).

Olemme käyttäneet tutkimuksessa Pelaajabarometriä myötä vakiintunutta määritelmää aktiivisesta pelaajuudesta, mikä tarkoittaa vähintään kerran kuukaudessa pelaamista. Kynnys tulla lasketuksi aktiiviseksi pelaajaksi on siis hyvin matalalla. Kerran kuukaudessa pelaavan pelaajan osallistuminen pelikulttuuriin on olettavasti hyvin erilaista kuin vannoutuneen peliharrastajan, joka tämänkin tutkimuksen keskiarvon mukaan pelaa 7–14 tuntia viikoittain, ja monesti useita kymmeniä tunteja viikossa (esim. Meriläinen 2020). Jatkossa onkin pohdittava, vastaako vuodelta 2009 peräisin oleva aktiivisen pelaajan määritelmä enää tämän päivän todellisuutta.

Tutkimusetiikka

Tutkimus noudattaa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan tutkimuseettisiä ohjeita ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisistä periaatteista (TENK 2019) ja hyvästä tieteellisestä käytännöstä (TENK 2023) sekä EU:n tietoturvalainsäädäntöä (EU 2016).

Tutkimukseen vastaaminen aiheutti vähäistä haittaa vastajille, sillä kyselyt olivat pitkiä ja niiden kielimuoto etenkin ensimmäisenä vuonna oli hankala. Kyselyiden tekemiseen oli lupa Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimialalta (KASKO). Suostumukset osallistua tutkimukseen kerättiin osallistujilta ja heidän huoltajiltaan, ja otoksesta on poistettu vastaajat, joilta molempia suostumuksia ei ole saatu. Vaikka huoltajien ensimmäisenä tutkimusvuonna antamat suostumukset olivat voimassa koko aineistonkeruajan, viesti lähetettiin heille vuosittain ennen aineistonkeruuta. Samoin joka kyselyssä pyydettiin vastajilta osallistumissuosittamus. Huoltajan suostumuksen pystyi antamaan usealla eri

kielellä (suomi, ruotsi, englanti, viro, venäjä, somali ja arabia). KASKO:n linjauksen mukaisesti huoltajan suostumusta ei kysytty B-kohortilta viimeisellä tiedonkeruukierroksella heidän täytettyään 15 vuotta (ks. TENK 2019).

Pseudonymisoitua aineistoa säilytetään Helsingin yliopiston tietoturvasuojatussa tilassa, johon on pääsy salassapitosopimuksen allekirjoittaneilla tutkijoilla. Tutkimushankkeen päätyttyä aineisto anonymisoidaan.

Jatkotutkimusta

Lapset ja nuoret pelaavat ja osallistuvat pelikulttuureihin monin tavoin ja heidän pelikulttuurinsa ovat monipuolisia ja eläväisiä. Aineistossamme esiintyvät aktiviteetit kuten pelien innoittama piirtäminen ja kirjoittaminen, fanikulttuureihin osallistuminen, cossaaminen, pelien muokkaaminen ja omien pelien tekeminen, ovat toistaiseksi saaneet tutkimuksessa harmillisen vähän huomiota.

Lisätutkimusta kaipaa myös lasten ja nuorten pelaamisen sukupuolittuneisuus. Kaikki eivät koe pelaamisen yhteisöjä omakseen, vaan tytöt välttelevät jo alakoulussa sosiaalista pelaamista varsinkin tuntemattomien kanssa, ja ilmiö voimistuu iän myötä. Pelistriimien seuraaminen ja oman pelaamisen jakaminen on samoin sukupuolittunutta, mitä voidaan pitää huolestuttavana, sillä striimaus vaikuttaa olevan tärkeä väylä sekä pelaamisen sosiaalisuuteen että muunlaisiin pelikulttuuriolosuhteiden muotoihin. Striimaaminen oheisilmiöineen tarjoaakin kiinnostavan jatkotutkimusaiheen.

Kirjoittajien työnjako

Kaikki kirjoittajat osallistuivat artikkelin kirjoittamiseen. RA, MM ja JS suunnittelivat kyselyn ja osallistuivat aineiston keruuseen, KL vastasi aineiston tilastollisesta käsittelystä.

Lähdeluettelo

Alin, Ella. 2018. Non-toxic. *Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Arnett, Jeffrey Jensen. 1999. "Adolescent storm and stress, reconsidered". *American Psychologist* 54 (5): 317–26. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.54.5.317>.

Aurava, Riikka ja Mikko Meriläinen. 2021. "Expectations and realities: Examining adolescent students' game jam experiences". *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10782-y>.

Barr, Matthew, ja Alicia Copeland-Stewart. 2021. Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture* 17 (1): 122–139.

Bauer, Greta R., Siobhan M. Churchill, Mayuri Mahendran, Chantel Walwyn, Daniel Lizotte ja Alma Angelica Villa-Rueda. 2021. *Intersectionality in quantitative research: A systematic review of its emergence and applications of theory and methods*. *SSM Population Health* 14:100798. doi: 10.1016/j.ssmph.2021.100798

Benavides-Varela, Silvia, Claudio Zandonella Callegher, Barbara Fagiolini, Irene Leo, Gianmarco Altoè ja Daniela Lucanelli. 2020. "Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis." *Computers & Education* 157. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103953>.

Bengtsson, Tea T., Louise H. Bom ja Lars Fynbo. 2021. "Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown." *Young* 29 (4_suppl): 65–S80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>

-
- Boluk, Stephanie ja Patrick Lemieux. 2017. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press.
- Booth, Paul. 2015. *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. Bloomsbury Academic.
- Buckingham, David ja Andrew Burn. 2007. "Game Literacy in Theory and Practice." *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16 (3): 323–349.
- Chen, Chi-Ying, ja Shao-Liang Chang. 2019. "Moderating Effects of Information-Oriented versus Escapism-Oriented Motivations on the Relationship between Psychological Well-Being and Problematic Use of Video Game Live-Streaming Services." *Journal of Behavioral Addictions* 8, (3): 564–73. doi:10.1556/2006.8.2019.34.
- Children's Commissioner for England. 2019. *Gaming the System*. <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf>.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Consalvo, Mia. 2017. "When Paratexts Become Texts: De-Centering the Game-as-Text." *Critical Studies in Media Communication* 34 (2):177–183. <https://doi.org/10.1080/15295036.2017.1304648>
- 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>
- Ducheneaut, Nicolas, Mark W. H. Wen, Nicholas Yee ja Greg Wadley. 2009. "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds." *CHI'09: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Boston, Massachusetts, USA, April 4–9, 2009*, 1151–1160. <http://doi.org/10.1145/1518701.1518877>
- Eklund, Lisa. 2011. "Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players." *Convergence* 17 (3): 323–342. <https://doi.org/10.1177/1354856511406472>
- EU (2016). REGULATION (EU) 2016/679 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation). *Official Journal of the European Union*. Luettu 30.8.2023. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679>
- Ferguson, Christopher J. ja Cheryl K. Olson. 2013. "Friends, Fun, Frustration and Fantasy: Child Motivations for Video Game Play." *Motivation and Emotion* 37 (1): 154–164. <https://doi.org/10.1007/s11031-012-9284-7>
- Friman, Usva. 2022a. "Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity". Väitöskirja, Turun yliopisto.
- Friman, Usva. 2022b. Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus. Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat, Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino.
- Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, toim. 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.
- Fromme, Johannes. 2003. "Computer Games as a Part

of Children's Culture." *Game Studies* 3 (1). <https://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

Garfield, Richard. 2000. "Metagames." Teoksessa *Horsemen of the Apocalypse*, toimittaja Jim Diets, 24–26. Jolly Roger Games.

Granic, Isabela, Hiromitsu Morita ja Hanneke Scholten. 2020. "Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age". *Psychological Inquiry* 31 (3): 195–223. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1820214>

Growing Mind. 2023. "Educational Transformations for Facilitating Sustainable Personal, Social, and Institutional Renewal in the Digital Age". Luettu 17.4.2023. <https://growingmind.fi/theproject/>

Helsinki. 2023. "Kasvatuksen ja koulutuksen toimialaan liittyvät tutkimukset". Luettu 24.8.2023. <https://www.hel.fi/fi/paatoksenteko-ja-hallinto/tietoa-helsingista/tietosuoja-ja-tiedonhallinta/tutkimusluvut/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimialaan>.

Johnson, Mark R., Carrigan, Mark ja Brock, Tom. 2019. "The imperative to be seen: The moral economy of celebrity video game streaming on Twitch.tv". *First Monday* 24 (8). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i8.8279>

Järvinen, Vilppu ja Pekka Isotalus. 2022. "Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo ja Petri Saarikoski, 4–26. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/117029/75274>

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Henriikka Vartiainen, Teemu Valtonen ja Kati Mäkitalo. 2020. "Children's gaming involves much more than the gaming itself: A stu-

dy of the metagame among 12- to 15-year-old children." *Games & Culture* 27 (3): 768–786. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>

Karvinen, Juho ja Frans Mäyrä. 2009. "Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa." Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7868-0>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. "Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan." Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä. 2022. "Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia." Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Korhonen, Tiina, Netta Tiippana, Noora Kääriäinen, Mikko Meriläinen, ja Kai Hakkarainen. 2020. *Growing Mind: Socio-digital participation in and out of school context: Students' experiences 2019*. University of Helsinki, Department of Educational Sciences. <https://doi.org/10.31885/9789515150189>

Kuznekoff, Jeffrey H. ja Lindsey M. Rose. 2012. "Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues." *New Media & Society* 15 (4): 541–556. doi:10.1177/1461444812458271

Kühn, Simone, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt ja Jürgen Gallinat. 2018. "Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study". *Molecular Psychiatry* 24: 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>

Merikivi, Jani, Sami Myllyniemi ja Mikko Salasuo. 2016. *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Nuorisotutkimusverkos-

ton/Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 104.
<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/1405-media-hanskassa>.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". *Kasvatustieteellisiä tutkimuksia* 66. Väitöskirja, Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/309143>

Meriläinen, Mikko. 2021. "Crooked views and relaxed rules: How teenage boys experience parents' handling of digital gaming". *Media and Communication* 9 (1): 62–72. <https://doi.org/10.17645/MAC.V9I1.3193>

Meriläinen, Mikko. 2023. "Young People's Engagement with Digital Gaming Cultures – Validating and Developing the Digital Gaming Relationship Theory". *Entertainment Computing* 44: 100538. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538>

Meriläinen, Mikko ja Maria Ruotsalainen. 2022. "Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo ja Petri Saarikoski. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 49–71. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988/75278>

Meriläinen, Mikko ja Maria Ruotsalainen. 2023. The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14: Article 1164992. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992>

Moberg, Karolin Elisabeth ja Kristoffer Chelsom Vogt. 2022. "Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid". *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning* 3 (2): 171–189. <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>

Männikkö, Niko. 2017. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health. Väitöskirja. Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584>.

Männikkö, Niko, Joël Billieux, Tanja Nordström, Kaisa Koivisto ja Maria Kääriäinen. 2017. "Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use". *International Journal of Mental Health and Addiction* 15 (2): 324–338. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9726-7>

Nyyssölä, Anni ja Manner Joel. 2023. "Nuorten hyvinvointia tukeva vapaa-aika ja siihen korona-aikana tulleet säröt." *Näkökulma* 90. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma90>

O'Brien, Robert T., Kelly W. Gagnon, James E. Egan ja Robert W.S. Coulter. 2022. "Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study". *Games for Health Journal* 11 (2): 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2022. "Valtakunnallisen Koululaiskyselyn 2022 tulokset." <https://okm.fi/koululaiskyselyt-harrastamisesta>

Osborne, Heather. 2012. "Performing Self, Performing Character: Exploring Gender Performativity in Online Role-Playing Games" *Transformative Works and Cultures* 11. <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0411>

Peeples, Dale, Jennifer Yen ja Paul Weigle. 2018. "Geeks, Fandoms, and Social Engagement." *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* 27 (2): 247–267. [doi:10.1016/j.chc.2017.11.008](https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.008)

-
- Ruberg, Bonnie, Amanda L. Cullen ja Kathryn L. Brewster. 2019. "Nothing but a 'Titty Streamer': Legitimacy, Labor, and the Debate over Women's Breasts in Video Game Live Streaming." *Critical Studies in Media Communication* 36 (1): 1–16. DOI:10.1080/15295036.2019.1658886
- Russell, Dan, Letitia A. Peplau ja Mary L. Ferguson. 1978. "Developing a Measure of Loneliness." *Journal of Personality Assessment* 42: 290–294.
- Ryan, Richard M., C. Scott Rigby ja Andrew Przybylski. 2006. "The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach". *Motivation and Emotion* 30: 347–363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Salasuo, Mikko, Kati Lehtonen ja Kai Tarvainen, toim. 2023. *Nuoruuden pohjoisin ulottuvuus. Tutkimus Pohjois-Lapin seutukunnan ja saamelaiseen yhteisöön identifioituvien lasten ja nuorten vapaa-ajasta ja harrastamisesta*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 75.
- Salasuo, Mikko, Kai Tarvainen ja Sami Myllyniemi. 2021. Tilasto-osio. Teoksessa *Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*, toimittaja Mikko Salasuo. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 68.
- Salokangas, Raimo K. R., Outi Poutanen ja Eija Stengård. 1995. "Screening for Depression in Primary Care: Development and Validation of the Depression Scale, a Screening Instrument for Depression." *Acta Psychiatrica Scandinavica* 92: 10–16.
- Salokangas, Raimo. K. R., Eija Stengård ja Outi Poutanen. 1994. "DEPS: Uusi väline depression seulontaan". *Duodecim* 110: 1141–1148.
- Scharkow, Michael. 2016. "The Accuracy of Self-Reported Internet Use—A Validation Study Using Client Log Data". *Communication Methods and Measures* 10 (1): 13–27. <https://doi.org/10.1080/19312458.2015.1118446>
- Shao, Rong ja Yunqiang Wang. 2019. "The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect." *Frontiers in Psychology* 10: 384. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Shaw, Adrienne. 2012. "Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity". *New Media and Society* 14 (1): 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Siuttila, Miia ja Ellinoora Havaste. 2019. "A Pure Meritocracy Blind to Identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit." *Transactions of the Digital Games Research Association* 4 (3): 97. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>
- Siuttila, Miia, Tapani Joelsson ja Veli-Matti Karhulahti. 2022. "'Mammat menee kahville, me koneelle'. Kilpapelaminen poikien elämässä." *Nuorisotutkimus* 40 (2): 41–60.
- Snodgrass, Jeffrey G., Andrew Bagwell, Justin M. Patry, H. J. Francois Dengah, Cheryl Smarr-Foster, Max Van Oostenburg ja Michael G. Lacy. 2018. "The partial truths of compensatory and poor-get-poorer internet use theories: More highly involved videogame players experience greater psychosocial benefits". *Computers in Human Behavior* 78: 10–25. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.020>
- Sotamaa, Olli. 2010. "When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture." *Games and Culture* 5 (3): 239–255. <https://doi.org/10.1177/1555412009359765>

Stenros, Jaakko ja Annakaisa Kultima. 2018. "On the Expanding Ludosphere". *Simulation & Gaming* 49 (3): 338–355. <https://doi.org/10.1177/1046878118779640>

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality: An Ethno-Case Study on Constructing Identities and Becoming Legitimate Participants in Online/Offline Communities". Väitöskirja, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>

Tarvainen, K., Manner, J. Myllyniemi, S., & Salasuo, M. 2023. "Tilasto-osio". Teoksessa *Vaihteleva vapaa-aika. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2022*, toimittaja Sinikka Aapola-Kari. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 74.

Taylor, T.L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

TENK. 2019. *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarvointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Toinen, uudistettu painos. Luettu 24.8.2023. <https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/ihmistieteiden-eettisen-ennakoarvioinnin-ohje>

TENK. 2023. *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Luettu 5.10.2023. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Tuominen, Pasi. 2016. *Nuorisotyö lanittaa*. Verke; Helsinki.

Tuominen-Soini, Heidi, Katariina Salmela-Aro ja Mika Niemivirta. 2008. "Achievement Goal Orientations and Subjective Well-Being: A Person-Centered Analysis." *Learning and Instruction* 18: 251–266. doi:10.1016/j.learninstruc.2007.05.003

Tuominen-Soini, Heidi ja Katariina Salmela-Aro. 2014.

"Schoolwork Engagement and Burnout among Finnish High School Students and Young Adults: Profiles, Progressions, and Educational Outcomes." *Developmental Psychology* 50: 649–662. doi:10.1037/a0033898

Uszkoreit, L. 2018. "With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers." Teoksessa *Feminism in Play*, toimittajat Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen. Palgrave Macmillan.

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters". Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>

Zacheus, Tuomas ja Arttu Saarinen. 2019. "Lasten ja nuorten liikunnan harrastaminen ja sen taustalla vaikuttavat syyt." Teoksessa *Oikeus liikua. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018*, toimittajat Tiina Hakanen, Sami Myllyniemi ja Mikko Salasuo. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 61. <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/2055-oikeus%20liikkua>

Liite 1: Summamuuttajat

Masentuneisuus. Cronbach alfa =,921

Millainen mielialasi on ollut viimeksi kuluneen KUUKAUIDEN aikana? -

1. Tunsin itseni surumieliseksi.
2. Tunsin itseni tarmottomaksi.
3. Tulevaisuus tuntui toivottomalta.
4. En nauttinut elämästäni.
5. Tunsin itseni arvottomaksi.
6. Tunsin, että kaikki ilo oli hävinnyt elämästäni.

7. Minusta tuntui, ettei alakuloisuuteni hellittänyt edes perheeni tai ystäväni avulla.

2. Pelaan tutustuakseni uusiin ihmisiin

Yksinäisyys. Cronbach alfa =,803

1. Kuinka usein koet, että sinulla ei ole ystäviä?
2. Kuinka usein koet, että sinut jätetään ulkopuolelle asioista?
3. Tunnen jääväni muiden ulkopuolelle.
4. Olen yksinäinen.

Omaehtoisuusmotiivi. Cronbach alfa =,823

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

1. Pelaan saadakseni omaa rauhaa ja mahdollisuuden olla itsekseni
2. Pelaan rentoutuakseni
3. Pelaan pelejä helpottaakseni paha oloa

Osaamismotiivi. Cronbach alfa =,813

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

4. Minulle on tärkeää kehittyä pelaajana
5. Nautin peleissä kilpailemisesta ja haasteista
6. Saan peleistä osaamisen ja onnistumisen kokemuksia

Yhteenkuuluvuusmotiivi. Cronbach alfa =,753

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

1. Pelaan pitääkseni yhteyttä ystäviini

Kohti saamelaisten suvereenien digitaalisten pelien tutkimusta

Artikkeli

Outi Laiti

Helsingin yliopisto

J. Tuomas Harviainen

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelin tarkoituksena on pohtia, miten dekoloniaalisia tutkimusmenetelmiä voidaan soveltaa digitaalisten alkuperäiskansapeliin tutkimuksessa. Hyödynnämme dekoloniaalista tarinatyön menetelmää ja pohdimme, millä tavoin saamelaisia pelejä voidaan tutkia osana sitä tietokäsitystä, jossa ne ovat syntyneet. Menetelmällisen pohdinnan kautta rakennetaan kolmivaiheinen tarinatyön spiraali, jonka keskiössä on kolmen saamelaisen pelinkehittäjän keskustelu. Aineiston tulkinta nojaa tutkijoiden vuoropuheluun, josta tarinatyön spiraali laajenee yleiseksi keskusteluksi. Tuloksena esitetään tarinatyön spiraalin menetelmällä luotu yhteinen tarina analyysineen sekä eettinen pohdinta. Tarinatyön spiraalimalli on hyödynnettävissä alkuperäiskansapeliin tutkimuksessa sekä valtapositioiden tarkastelussa. Herättelemme myös pohtimaan lähtökohtia, joista alkuperäiskansojen digitaalisia pelejä tarkastellaan.

Avainsanat: saamelaiset, alkuperäiskansat, dekoloniaaliset tutkimusmenetelmät, tarinatyö, kertomaperinne

Abstract

The aim of the article is to consider how decolonial research methods can be applied in the study of Indigenous digital games. We use the decolonial method of storywork and ask how Sámi games can be studied as part of the knowledge system in which they were created. Through methodical reflection, a three-stage spiral of storywork is built, the center of which is a conversation between three Sámi game developers. The interpretation of the data relies on the researchers' dialogue, from which the spiral of storywork expands into a general discussion. As a result, a story created using the spiral method of storywork is presented with its analyses, as well as an ethical reflection. The spiral model of storywork can be used in the study of Indigenous games and in the reflection of positions of power. We also encourage thinking about the starting points from which Indigenous games are examined.

Keywords: Sámi people, Indigenous peoples, decolonial research methods, storywork, storytelling tradition

Johdanto

Alkuperäiskansalähtöisten digitaalisten pelien määrä jatkaa globaalisti kasvuaan avaten samalla mahdollisuuksia tarkastella pelejä tutkimuksen keinoin. Pelien yhteisölähtöisyys sekä niiden tematiikka tekevätkin niistä mielenkiintoisen tarkastelun kohteen. Pelitutkimus sinällään voi sisältää hyvin monenlaista tutkimusta pelianalyyseistä suunnitteluun ja teknologiaan (Mäyrä ja Sotamaa 2017), mutta alkuperäiskansalähtöisten digitaalisten pelien tutkimuksissa tarkastelun lähtökohtana on usein tapaustutkimus ja eri näkökulmien pelianalyysit. Tutkimuskohteina ovat olleet esimerkiksi, mitä valtaväestö voi oppia alkuperäiskansakulttuureista alkuperäiskansalähtöisen digitaalisen pelin välityksellä (Alves 2019; Hawley 2016; de Vasconcelos Neto ja Alves 2020), alkuperäiskansojen aktiivista asenteellista selviytymistä kuvaavan survivanssin (engl. *survivance*, Vizenor 1999; ks. myös LaPensée 2014) käsitteen ilmeneminen digitaalisessa pelissä (Brown 2017), alkuperäiskansojen uskontokäsitykset digitaalisen pelin kautta tarkasteltuna (Lohne 2020), arkeologia pelitutkimuksessa alkuperäiskansalähtöisen pelin kautta tarkasteltuna (Reinhard 2015) ja alkuperäiskansojen yhteisöllisyyden kuvaukset digitaalisessa pelissä (Bledstein 2017). Näille tarkasteluille yhteistä on tarkastelun kohde: Inupiat-kansan tarinoista inspiroitava *Never Alone [Kisima Innitchuṅa]* (Upper One Games 2014) on sekä globaali hitti että yksi tarkastelluimmista alkuperäiskansojen yhteisölähtöisistä peleistä.

Myös saamelaiskulttuuria käsittelevien yhteisölähtöisten digitaalisten pelien lukumäärä on hiljalleen kasvamassa. Esimerkiksi Saamelaiskäräjien hallinnoimalla Oktavuohtasivustolla on listattuna joitakin saamelaisuutta käsitteleviä digitaalisia pelejä, joita voi vapaasti käyttää (Oktavuoha 2023). Pelien määrällisen kasvun taustalla ovat esimerkiksi erilaiset saamelaisten omaa toimijuutta korostavat pelin-

kehittämistapahtumat (Laiti 2021), jotka ovat tuottaneet julkisia ja avoimesti saatavilla olevia digitaalisia pelejä. Näistä peleistä on jo tehty tutkimuksiakin, joissa on tarkasteltu esimerkiksi saamelaisten luontosuhdetta ja sitä, millaisia ilmentymiä alkuperäiskansojen epistemologialla on Sami Game Jam -tapahtumassa (2018) kehitetyssä *Rievssat* -pelissä (suom. riekko) (Nijdam 2023a). Saamelaisten epistemologiaa on tarkasteltu myös *Gufihtara Eallu* -pelissä (suom. maa-histen elo) (Nijdam 2023b). Tarkasteluissa muun muassa todetaan, että yhteisölähtöisissä digitaalisissa peleissä alkuperäiskansojen omat tiedon tuottamisen menetelmät ovat keskiössä, jolloin digitaalisilla peleillä on mahdollisuus siirtää tietoa alkuperäiskansojen omien epistemologioiden pohjalta (Nijdam 2023a; Nijdam 2023b). Myös kaupallisia, ei suoranaisesti opetukseen keskittyviä mobiilisovelluksia sekä digitaalisia pelejä, on julkaistu jo jonkin aikaa: esimerkiksi *Raanaa – The Shaman Girl* (2019) ja *Skábma – Snowfall* (2022) ammentavat viihteellisesti saamelaisen kulttuurin ylisukupolvisista tarinoista ja tietokäsityksistä. Kertomaperinteestä inspiroituvat pelit, kuten *Raanaa* ja *Skábma*, ovat mielenkiintoisia juuri kertomaperinteen näkökulmasta: pelien keskeinen sisältö muodostuu ja välittää tietoa saamelaisten omilla tiedon tuottamisen tavoilla. Alkuperäiskansojen yhteisölähtöisissä digitaalisissa peleissä on siis sisältöjä, jotka ovat kytköksissä alkuperäiskansojen epistemologioihin, jolloin niiden tarkastelu vaatii dekoloniaalisia menetelmiä. Tällöin pelianalyysit eivät ole irrallaan siitä tietokäsityksestä, jossa tarkasteltavat pelit on luotu. Kysymmekin, millä tavoin saamelaisia pelejä voidaan tutkia osana sitä tietokäsitystä, jossa ne ovat syntyneet.

Tämän artikkelin tarkoituksena on saamelaispelien tutkimuksen metodologinen pohdinta. Samalla jatkamme saamentutkimuksen menetelmäosaajien (pohjoissaam. *Sámi dutkama máttut*, Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021) työtä edelleenkehittämällä menetelmiä alkuperäiskansalähtöisten digi-

taalisten pelien tutkimuksen tarpeisiin. Menetelmien kehittäminen on yksi olennainen osa tutkimusmenetelmien dekolonisaatiota (Smith 2021), mikä edistää alkuperäiskansojen omia pyrkimyksiä. Tarkastelun lähtökohtana ovat kaksi peliä: *Raanaa* (2019) ja *Skábmá* (2022), koska ne inspiroituvat saamelaisesta kertomaperinteestä ja aktiivinen toimijuus pelinkehittämisessä on lähtöisin saamelaisyhteisöstä. Tässä artikkelissa kuitenkin siirrämme tietoisesti tarkastelun painopisteen pois pelien sisällönanalyysistä ja keskitymme toimijuuteen pelien taustalla. Tutkimusmenetelmät, jotka nivovat pelinkehittäjät ja pelinkehitysprosessin, auttavat hahmottamaan lopputulokseen johtanutta suunnittelua ja päätöksentekoa (Hughes 2017; Mancini 2017; Loban 2023).

Seuravassa osiossa luodaan katsaus alkuperäiskansayhteisölähtöisiin peleihin ja tutkimukseen. Lisäksi saamelaisella kertomaperinteellä on tässä tarkastelussa useampi ulottuvuus, joita taustoitetaan seuraavassa osiossa. Teoriat ja menetelmät -osio pohjustaa kerrontaperinteen ympärille rakentuneita tutkimusmenetelmiä ja esittelee tarinatyön spiraalimallin. Tutkimuksen kulku kuvataan neljännessä osiossa. Tulos-osiossa esitellään tarinatyön spiraalimallin kahden ensimmäisen vaiheen tuloksia kaksivaiheisesti. Ensimmäisessä osassa kuvataan yhteinen tarina analyysineen. Toisessa osassa kuvataan tutkijapositionit ja eettinen pohdinta. Lopuksi pohdintaosassa arvioidaan menetelmää vaiheittain.

Teoriat ja tausta

Alkuperäiskansojen suvereenit pelit

Alkuperäiskansakontekstissa tuotetut pelit ja niiden tutkimus kulkevat monesti käsi kädessä. Esimerkiksi Elizabeth LaPensée (ks. esim. *When Rivers Were Trails* 2019), Maize Longboat (ks. esim. *Terra Nova* 2019), Meagan Byrne (*Hill Agency: PURITYdecay* 2023), Outi Laiti (Sami Game Jam 2018)

ja monet muut työskentelevät sekä pelitutkimuksen, että pelien kehittämisen parissa (Indigenous Interactive Digital Media and Video Game Database 2023). Alkuperäiskansojen pelitutkimus on viime aikoina keskittynyt korostamaan toimijuutta suvereenien pelien käsitteen kautta (ks. esim. Byrne 2020; Laiti 2021; LaPensée 2018; LaPensée, Laiti ja Longboat 2022; Loban 2023). Toimijuuden ajatellaan usein viittavan tarkoitukselliseen voiman- ja vallankäyttöön ja mahdollisuuksiin valita ja vaikuttaa yksilötasolla itseä koskeviin tapahtumakulkuihin (Gordon 2005, 115). Suvereniteettia taas yleisesti pidetään kansainvälisen politiikan ja valtio-opin keskeisenä käsitteenä, mutta se on keskeinen käsite myös alkuperäiskansatutkimuksessa. Suvereniteetin käsite ei siis ole muuttumaton, vaan ajassa elävä ja kontekstiriippuvainen: esimerkiksi alkuperäiskansatutkimuksessa suvereniteetin ei nähdä liittyvän oikeuteen itsenäisestä valtiosta, vaan enemmänkin itsehallintoon (Byers 2010) ja itseilmaisuuksiin (Nadjiwon 1992).

Alkuperäiskansapeliä kontekstissa suvereniteetin nähdään korostavan johtavaa roolia pelien kehittämisen prosesseissa (LaPensée 2018), sisällöissä ja vuorovaikutuksessa (Byrd 2016). Digitaaliset pelit nähdään yleisesti alustana, jossa alkuperäiskansojen itseilmaisuus voi kehittyä esimerkiksi ohjelmoinnin tai taiteen keinoin silloin, kun alkuperäiskansojen jäsenet ovat johtavissa rooleissa (LaPensée, Laiti ja Longboat 2022). Suvereniteetin nähdään suojelevan tätä itseilmaisua (Martinez 2015). On myös huomattava, että alkuperäiskansakontekstissa suvereniteetin käsite ei ole yksilökeskeinen, vaan kohdistuu yhteisön oikeuksiin. Esimerkiksi pelinkehittäjänä toimivalla alkuperäiskansan jäsenellä on usein tiivis kytkös omaan yhteisöönsä, joka on tavalla tai toisella mukana myös pelinkehittämisen prosesseissa tämän tiiviin suhteen kautta (LaPensée, Laiti ja Longboat 2022; Loban 2023). Suvereenit digitaaliset pelit voidaan nähdä siis alustana, jo-

ka alkuperäiskansojen tapauksessa tukee itseilmaisua, tuo aineetonta aineelliseksi ja avaa siten kurkistusikkunan alkupe-
räiskansayhteisöjen ajassa elävään kulttuuriin jäsentensä luo-
van toiminnan kautta. Suvereenien digitaalisten pelien näkö-
kulmasta kehitetty tutkimusmenetelmä suojaa edellä mainit-
tua toimijuutta ja itseilmaisua, jolloin tutkimusetiikka laaje-
nee myös käsitteistön puolelle.

Saamelaisella suvereenilla digitaalisella pelillä viitataan tässä
artikkelissa peliin, jota pelataan digitaalisella laitteella ja jon-
ka pelinkehittämissä on ollut vähintään yksi saamelai-
nen jäsen johtavassa roolissa kaikissa pelinkehittämisen vai-
heissa. Jokaisella vaiheella tarkoitetaan videopelin luomisen
prosessia esikehityksestä testaukseen ja jälkituotantoon. Sekä
Raanaa että *Skábmá* ovat joko kokonaan tai osittain saame-
laisomistuksessa olevien peliyritysten kehittämiä, jolloin voi-
daan lähteä siitä olettamasta, että saamelaisilla on aito vaikut-
tamisen mahdollisuus kaikissa pelinkehittämisen vaiheissa.

Ei-digitaaliset suvereenit pelit on rajattu tässä tutkimuksessa
tarkastelun ulkopuolelle, mutta niiden olemassaolo on hyvä
tiedostaa. Kansan- ja kielitieteilijä Toivo Immanuel Itkonen
kirjoitti paljon kuvauksia saamelaisista, ja myös pelit ja lei-
kit saivat osansa sekä erillisenä Lapin sivistysseuran kustan-
tamana vihkosena (1941) että kaksiosaisessa teoksessa *Suo-
men lappalaiset vuoteen 1945 I ja II* (1948). Itkonen jäljitti pe-
lien ja leikkien kirjallisia kuvauksia aina 1600-luvulle asti ja
täydensi kuvauksia etnografisesti tutkimusmatkoillaan. Leik-
kiperinteen kuvaamisen ja kehittämisen vetureina ovat sit-
temmin olleet saamelainen varhaiskasvatus (ks. esim. Äärelä
2016) ja perusopetus (ks. esim. Hirvonen 2003) ja näihin liit-
tyvä tutkimus.

Pelit ovat kuitenkin jääneet vähemmälle huomiolle. Osit-
tain syynä on pelien vähäinen määrä: Suomen pelimuseon
etsiessä saamelaisia pelejä kokoelmiinsa, löytyi ainoastaan

Pä'skksiörr (koltansaame) eli suomeksi paaskopeli (Kultima
ja Laiti 2019; ks. myös Kuāti 2023). Ei-digitaalisia suvereeni-
ja saamelaisia pelejä ovat myös esimerkiksi lautapelit *Sáhk-
ku* (pohjoissaame; suom. Sakko) (Borvo 2001) ja *Diehtoárran*
(pohjoissaam.)-tietopeli (suom. Tietoarina) (Siida 2023). *Sáhk-
ku* ei itsessään ole saamelaisten alusta loppuun keksimä lau-
tapeli, mutta saamelaisten käytössä siihen on tullut kulttuuri-
sia ilmentymiä, joita Alan Borvo (2001) on tarkastellut artik-
kelissaan. Borvon mukaan *Sáhkkun* kohdalla kytkös saame-
laiseen holistiseen tietokäsitykseen ja luontosuhteeseen oli
jopa koitua sen kohtaloksi: *Sáhkkun*-pelin niin sanottu kunin-
gasnappula sisälsi aurinkosymboleja, jotka Borvon mukaan
viittaavat saamelaiseen kertomaperinteeseen ja auringon roo-
liin kaiken elämän alkuvoimana. Borvon mielestä pohjois-
saamenkielinen sana *sáhkkun* (suom. sakko) ei nimessä vält-
tämättä viittaa sisällöltään rahalliseen hyvittämiseen, vaan
esimerkiksi uhraamiseen kaiken keskiössä olleelle auringol-
le. Muun muassa siksi *Sáhkkun* pelaaminen katsottiin haitalli-
seksi kristinuskon näkökulmasta ja erityisesti Laestadiuksen
seuraajat pyrkivät tuhoamaan pelin (Borvo 2001).

Tämän päivän pelinkehittäjät eivät enää joudu kirkon sen-
suurin kouriin: esimerkiksi *Diehtoárranin* (kehittänyt saamen
kielen lehtori Berit-Ellen Juuso) saamelaisen rummun kehää
muistuttavalla pelilaudalla ”kerätään arinakiviä” vastaamal-
la oikein saamelaiseen kulttuuriin liittyviin kysymyksiin (Siida
2023). Arinakivet viittaavat laavun (mukana kulkeva tila-
päinen asumus) keskellä olevan tulisijan (pohjoissaam. *árran*)
reunakiviin ja nimi *Diehtoárran* saamelaiseen tiedon rakenta-
misen tapaan, jossa tietoa muodostetaan keskustelemalla yh-
dessä esimerkiksi laavussa muiden töiden ohessa hieman sa-
maan tapaan, kun pelilaudan ääressä istutaan. Kertomaperin-
ne voi siis asettua luonnolliseksi toiminnan viitekehyykseksi,
mutta myös toiminnan sisällöksi.

Kertomaperinne on sekä osa elävää kulttuuria että media, jolla tieto siirtyy: se liittyy kasvatustalkuista (pohjoissaam. *gulahalán*, ks. esim. Boine ja Saus 2012) viihteeseen, kieltenoppimiseen, perinteen siirtoon kertomalla tai joikaamalla aina etiikan ja moraalin kehittämiseen asti (Keskitalo ja Gaup 2022). Kertomaperinteen moniulotteisuus sisältää runsaasti mahdollisuuksia, joita jo hyödynnetään osana saamelaista kasvatusta nivomalla kertomaperinnettä esimerkiksi saamenkieliseen perusopetukseen (Hirvonen 2003, 2004; Keskitalo ja Gaup 2022). Kertomaperinteen säilymisen haasteena on sille luontaisten tilojen löytäminen tässä ajassa (Keskitalo ja Gaup 2022). Luontaisten tilojen löytämisen haaste voi liittyä esimerkiksi siihen, että kertomaperinteen kuvittaminen tai kirjoittaminen ei ole ollut luontaista vielä kovinkaan pitkään. Tästä Aikio ja Aikio (1978) kirjoittavat kertomaperinteen tarinoita kokoavassa kirjassaan *Lentonoidan poika*:

Hahmoista keskeisimpiä ovat tarinoissa esiintyvät olennot, joilla on enemmän tai vähemmän inhimillisiä piirteitä. Tiede on niitä usein luokitellut ja kuvaillut, mutta sittenkin on vaikea kertoa täsmälleen, millaisia ne ovat. Saamelainen on tuskin koskaan kirjoittanut niistä, ja ylen harvoin hän on piirtänyt niiden kuvan. Silti saamelaisten keskuudessa ajatellaan, että jo lapsikin tietää, millainen on staalo, maahinen, meriraukka tai vainolainen. /.../ Kaikkein yleisimmistäkin hahmoista tulee monimutkaisia ja moniselitteisiä sen takia, että ne käyttäytyvät eri tavoin eri tavoin.

Vielä 70-luvun lopulla kirjallisia tai graafisia saamelaisten tekemiä kuvituksia kertomaperinteen hahmoista oli vähänlaisesti ja tätä puutetta esimerkiksi Aikiot paikkasivat kirjallaan. Heidän mukaansa ”tieteellinen luokittelu ja kuvailu” ei pysty rakentamaan näistä hahmoista tarkkaa kuvausta, mutta

kertomaperinne pystyy, koska kertomaperinteen piirissä kasvanut ”lapsikin jo tietää”. Kertomaperinteeseen kuuluu paljon sellaista, joka ei sisälly itse tarinaan: esimerkiksi alueelliset erot ja niiden vaikutus tarinaan, vastaaminen kuulijoiden spontaaneihin kysymyksiin kerronnan lomassa (Aikio ja Aikio 1978), liioittelua, toistoa, repliikkejä (Huuskonen 2004), näyttelyä, matkimista ja pelleilyä (Enges 2015). Kertomaperinteeseen voi kuulua myös eräänlainen kertomaperinteen parodia, jossa tarinankertoja ”kokemusasiantuntijana” kertoo nähneensä jonkin kertomaperinteen hahmon esimerkiksi ihmiselle luontaisten arkisten askareiden parissa (Enges 2015). Hahmot ovat siis ”monimutkaisia ja moniselitteisiä”, kuten Aikiot (1978) kuvailevat, ja tämä luonnollisesti ulottaa lonkeronsa kertomaperinteen pohjalta tehtyihin peleihin sekä niistä tehtäviin tulkintoihin.

Saamelainen kulttuurinen itseilmaisuus on jo pitkään sekoittanut sekä perinteisemmäksi miellettyjä että nykyaikaisia elementtejä (Cocq ja DuBois 2019). Esimerkiksi saamenkielisen rap-musiikin saralla Ailu Valle x Amoc julkaisivat vuoden 2020 lopussa yhteiskappaleen *Horagállis* (2020), jonka pohjoissaamenkielinen nimi viittaa saamelaisen kertomaperinteen ukkosen jumalaan (Porsanger ja Pulkkinen 2023). Kappaleen videolla on nähtävissä perinteiseksi miellettyjä kulttuurielementtejä, kuten *gákti* (pohjoissaam. suom. lapinpuku), inarinsaamen ja pohjoissaamen kielet ja kertomaperinne. Rap-musiikin nivominen osaksi kokonaisuutta voidaan ajatella sekä tämän päivän itseilmaisun välineenä, mutta tekijät ajattelevat sitä itse myös kertomaperinteen siirtoalustana (Kaijosuo 2020). Myös Helsinki Biennaalissa vuonna 2021 esitelty Birit ja Katja Haarlan sekä Outi Pieskin teos *Guhte gullá / Here to hear* (HAM Helsingin taidemuseo 2023) toi esiin kertomaperinteen jumalattaret Uksáhkkán, Juoksáhkkán ja Sáráhkkán (pohjoissaam. suom. Uksakka, Juoksakka ja Sarakka) tanssin ja saamelaisen käsityön eli duodjin kautta. Pe-

rinteisiä elementtejä ovat kertomaperinteen hahmot sekä saamelainen joiku ja käsityö, jonka monimerkityksisenä tarkoituksena on sekä olla menneen ilmentymä tässä päivässä että rakentaa yhteys esiäiteihin tanssin ja elektronisen musiikin avulla (HAM Helsingin taidemuseo 2023). Tätä kulttuurisen itseilmaisun keksimistä uudelleen ja sovittamista vallitseviin olosuhteisiin voidaan kutsua esimerkiksi resilienssiksi (Rahko-Ravanti 2016) tai survivanssiksi (Vizenor 1999).

Sekä resilienssi että survivanssi ovat positiivissävytteisiä käsitteitä, mutta itseilmaisun uudelleenkeksimisen taustalla voi vaikuttaa myös etnostressi (Kuokkanen 1999). Etnostressin on kuvattu liittyvän juuri etniseen ryhmään kuulumiseen liittyvään paineeseen toimia kaikilla elämän osa-alueilla oman yhteisönsä hyväksi (Kuokkanen 1999). Uusista ilmentymistä huolimatta kertomaperinteen nähdään olevan katoamassa, koska sille on yhä vähemmän tilaa tässä ajassa (Keskitalo ja Gaup 2022).

Teoriat ja menetelmät

Saamelainen tiedon rakentamisen tapa on ollut pohjana monille tutkimuksessa käytettäville malleille. Erityisesti saamelaisen kulttuurin asumus, laavu, on inspiroinut saamentutkimuksen menetelmien kehittämistä kasvatuksen ja koulutuksen aloilla, sillä laavu muun muassa symbolisoi alkuperäiskansojen yhteistoimintaa ja tiedon rakentamisen tapaa keskusteluihin: malleina on esitelty esimerkiksi kielikylypylaavu (Keskitalo, Määttä ja Uusiautti 2014), saamelaisopetuksen laavumalli (Rahko-Ravanti 2016), digitaalisen arinan malli (Laiti ja Frangou 2019 ja alkuperäiskansojen pelisuunnittelun malli (Laiti 2021). Myös saamelaiseen käsityöperinteeseen kuuluvat korut ovat olleet tutkimusmallien pohjana, esimerkiksi komsiopallon muotoon laadittu kielipesäpedagogiikan malli (Äärelä 2016). Yhteistä näille kaikille malleille on saamelaiseen tietokäsitykseen pohjaaminen ja mallin rakentami-

nen yhdenvertaista yhteistoimintaa, erityisesti keskustelua, korostaen. Tämän tutkimuksen tematiikka kietoutuu saamelaisen kertomaperinteen ympärille, joka on itsessään jo menetelmä rakentaa ymmärrystä myös tutkimuksessa. Esimerkiksi Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen keskustelupiireihin (engl. *talking circle*) pohjaava saamelaistutkimuksen menetelmä *gáfestallan* (*pohjoissaam.*, suom. kahvistelu) -keskustelu on menetelmä, jossa muun toiminnan lomassa luodaan myös uutta keskustellen (Keskitalo ym. 2021).

Alkuperäiskansatutkimuksen keskusteluun ja erityisesti kertomaperinteisiin pohjaavaa menetelmää kutsutaan nimellä tarinatyö (engl. *storywork*, Archibald 2008). Se on dekolonisoiva menetelmä antaa oikeus, tila ja ääni alkuperäiskansojen tarinatyöläisille, eli tarinan kerrontahetkessä läsnä oleville kertojille ja kuulijoille (Smith 1999b). Tarinatyön käsitteen esitteli Jo-Ann Archibald Q'um Q'um Xiiem (Archibald 2008): hänen mukaansa tarinatyössä hakeudutaan tarinan ja tarinankertojen yhteyteen ja ollaan vuorovaikutuksessa sekä kertojan että itse tarinan kanssa. Menetelmässä ei siis ole vain kyse vallasta, joka liittyy siihen, kuka tarinaa kertoo ja kenen tarinaa kerrotaan, vaan myös vallasta työskennellä tarinoiden kanssa siten, että alkuperäiskansojen kokemukset, näkemykset ja tieto päätyvät osaksi tarinaa (Smith 1999b).

Tällaisia lähestymistapoja on myös alkuperäiskansatutkimuksen ulkopuolella ja niitä on sovellettu myös saamentutkimuksessa. Esimerkiksi Pigga Keskitalo (2010) esittelee väitöskirjassaan emistisen lähestymistavan kasvatustutkimuksen tiedonhankintaan Piken (1967) esittelemien *etic*- ja *emic*-käsitteiden pohjalta. Pike ajatteli, että kulttuuriset perusyksiköt (*etic*) yhdistyvät kulttuurierityisiksi yksiköiksi (*emic*), jolloin *etic* on se taso, jolla tutkija erottelee kulttuuria ja *emic*-tasolla tutkittavat tuottavat kulttuurimerkityksiä. Keskitalo taas positioi itsensä *emic*-tasolle tarkastellessaan saamelai-

sena Norjan saamelaiskoulujen opetusta. Tutkimusmenetelmien dekolonisaatioon liittyy kuitenkin haasteita erityisesti silloin, kun tutkija tarkastelee omaa yhteisöään: Smith (1999; ks. myös. Wilson 2008) nostaa esiin haastavan asetelman yrittää dekolonisoida menetelmiä, jotka perustuvat alkuperäiskansaparadigmasta erilliselle epistemologialle ja ontologialle. Haasteet liittyvät eri epistemologioiden yhteentörmäykseen esimerkiksi silloin, kun pohditaan, mitä on olennaista tietää ja kenen näkökulmasta. Smithin mielestä toiset tutkijat selviävät haasteista kuivemmin jaloin kuin toiset, mutta työstä läntä länsimaalaisten menetelmien dekolonisointi vähintäänkin on (Smith 1999a).

Tarinatyön menetelmää on hyödynnetty dekoloniaalisena menetelmänä matematiikanopetuksesta kirjallisuudentutkimukseen, elokuvataiteeseen ja oikeuskäytäntöön erityisesti Uuden-Seelannin, Australian ja Kanadan alueilla (Smith 1999b). Archibald (2008, 19) esitteli kirjassaan kaksivaiheisen lähestymistavan tarinatyön menetelmän soveltamiseksi alkuperäiskansoja koskevassa tutkimuksessa. Ensimmäisessä vaiheessa luodaan tila, jossa tarinoita voidaan jakaa, asioista keskustella sisäisesti ja muodostaa yhteinen tarina aiheen ympärille. Toisessa vaiheessa keskusteluun voidaan kutsua muitakin. Tarinatyön tavoitteena on eri osapuolten kasvaminen tarinassa ja tarinan avulla, mutta myös tämän prosessin suojaaminen vaiheistamalla. Vaiheiden välistä yhteyttä voidaan ajatella iteratiiviseksi: ymmärrys rakentuu asteittain. Iteratiivinen spiraalimalli on myös yksi tärkeimmistä ohjelmistokehityksen elinkaarimalleista, ja sen keskiössä on riskinhallinta iteraation eri vaiheissa, jotta iteraation kautta voidaan saavuttaa sekä parempaa (ohjelmistoon liittyvää) laatua ja sitä kautta luotettavuutta (Munassar ja Govardhan 2010). Ohjelmistokehityksessä riskienhallinta liittyy lähinnä tuotannollisiin ja taloudellisiin riskeihin, mutta esimerkiksi tarinatyön

kontekstissa iteratiivisuutta voidaan hyödyntää ensimmäisen vaiheen suojaamiseen.

Tässä tutkimuksessa edelleenkehitämme tarinatyön mallia. Tarinatyön spiraalimallissa yhdistetään Archibaldin (2008) kaksivaiheinen lähestymistapa Smithin (1999a; ks. myös Porsanger 2004) esittelemiin tutkimuseettisyyttä koskeviin kysymyksiin:

- Kenen tutkimus tämä on?
- Kenen tarkoitusperiä se palvelee?
- Kuka siitä hyötyy?
- Kuka on muotoillut kysymykset ja viitekehityksen?
- Kuka sen toteuttaa?
- Kuka sen kirjoittaa?
- Millä tavoin tutkimustuloksia levitetään?

Kysymykset liittyvät laajaan eettiseen tarkasteluun, ja myös tulosten laadun arviointiin. Tarinatyön lokalisoinnin viitekehityksenä käytetään *Digital árrán* (engl. ja pohjoissaam.; suom. digitaalinen arina) -mallia (Laiti ja Frangou 2019), joka tuo saamelaiseen tiedon muodostamisen ja välittämisen tapoja osaksi erilaisia tietotekniikkaa hyödyntäviä ympäristöjä. Digitaalisuus viittaa tässä tutkimuksessa tarinatyön tekniseen toteutukseen kokoussovelluksen avulla, ja arina tiedon rakentamiseen yhdessä keskustelemalla saamelaisen kulttuurin tapaan. Tuloksena syntyy pääaineisto: yhteinen tarina, jonka pohjana on vuorovaikutus sekä keskustelijoiden välillä, että itse tarinan kanssa. Tarinatyön spiraalimallissa on erotettavissa kolme vaihetta:

1. Suojattu sisäinen keskustelu, spiraalin keskiö
2. Suppea kutsu keskusteluun, spiraali lähtee laajenemaan osittain ulkopuoliseen vuoropuheluun

3. Laaja kutsu keskusteluun, tulosten julkaiseminen

Spiraalin keskiössä on suojattu yhteisön sisäisen keskustelun vaihe, jonka tavoitteena on antaa yhteisön omille tiedon rakentamisen tavoille tilaa ja samalla suojata tätä prosessia. Ensimmäisen vaiheen aikana vastataan kysymyksiin:

- Kenen tutkimus tämä on?
- Kenen tarkoitusperiä se palvelee?
- Kuka siitä hyötyy? (Smith 1999a)

Sisäinen keskustelu voi hyvin tapahtua muun toiminnan ohessa, kuten esimerkiksi *gáfestallan*-keskusteluissa (Keskitalo ym. 2021). Keskustelun rakenteen ja etenemisen keskustelijat päättävät itse. Lopputuloksena yhteisössä on rakennettu yhteistä ymmärrystä omilla tiedon tuottamisen tavoilla. On kuitenkin huomattava, että yhteinen ymmärrys ei välttämättä tarkoita yksimielistä ”lausuntoa”, vaan ennemminkin moniäänistä yhdenvertaista pohdintaa aiheen ympärillä. Tarinatyön spiraalimallin tarkoituksena ei ole rajata yhteisön tiedon tuottamisen tapoja tai mahdollisia lopputuloksia, vaan kääntää huomio sisäisen tiedon rakentamisen arvostamiseen ja tämän prosessin suojeluun.

Toisessa vaiheessa tarinatyön spiraali lähtee laajenemaan osittain ulkopuoliseen vuoropuheluun. Seuraa suppean dialogin vaihe, jossa vastataan Smithin (1999a) kysymyksiin:

- Kuka on muotoillut kysymykset ja viitekehysten?
- Kuka sen toteuttaa?
- Kuka sen kirjoittaa?

Toisessa vaiheessa tutkijoiden näkökulmat keskustelevat omista epistemologisista lähtökohdistaan. Vuoropuhelun aikana aineistoa tarkastellaan sekä alkuperäiskansatutkimuksen, että alkuperäiskansatutkimuksen ulkopuolella olevien teorioiden kautta. Tarkastelussa aihetta altistetaan hallitusti erilaisille tulokulmille ja tulkinnoille. Päämääränä on suojata tietoa mystifioinnilta, pirstaloitumiselta ja vääriltä tulkinnoilta. Suppean dialogin vaiheeseen katsotaan kuuluvan myös tutkimuksen sisäinen ja ulkoinen arviointi, jossa tutkimusraporttia lukevat sekä tutkimukseen osallistuneet että rajattu akateeminen yhteisö. Ensimmäisessä vaiheessa mukana olleen yhteisön sisäinen palaute on syytä arvioida eettisten periaatteiden, erityisesti suhteiden ylläpitämisen ja kehittämisen, näkökulmasta. Yhteisön ulkopuolelta tulevaa palautetta taas arvioidaan esimerkiksi suojeltavan tiedon näkökulmasta: edistääkö se alkuperäiskansatutkimuksen tavoitteisiin pääsemistä esimerkiksi auttamalla kehittämään juuri alkuperäiskansatutkimusta tai tutkimuksen kohteena olevan yhteisön päämääriä. Toisen vaiheen keskusteluun kuuluvat myös esimerkiksi tutkijapositiot ja tutkimusetiikka.

Tarinatyön spiraalin kolmannessa vaiheessa julkaistaan tulokset ja kutsutaan laajempaan keskusteluun. Tässä vaiheessa otetaan kantaa Smithin (1999a) kysymykseen: ”Millä tavoin tutkimustuloksia levitetään?” Tulosten levittämisessä on erilaisia tasoja jaoteltuna esimerkiksi kohdeyleisön, kielen, termistön tai informaatioarvon perusteella. Tämän vaiheen perimmäinen tarkoitus on saada pohtimaan tutkimustulosten palauttamista yhteisöön. Tarinatyön spiraalissa kuvatut kaksi ensimmäistä vaihetta pyrkivät varmistamaan, että erillistä palauttamisen vaihetta ei tarvita tutkimukseen osallistuneille, ainakaan kovin suurella mittakaavalla. Tiedon palauttaminen nähdään ennemminkin yhteisöohjauksena julkaisun äärelle silloin, kun tutkimusraportti on lopulta kaikkien luettavissa. Laajemmalle yhteisökeskustelulle voidaan

kuitenkin varata tilaa. Tietoa levitetään myös muilla tasoilla, esimerkiksi akateemiselle yhteisölle. Tällöin informaatioarvo voi olla erilainen. Kolmanteen vaiheeseen voidaan nähdä kuuluvan myös julkaistun tiedon pohjalta tehtävät tulkinat, eli erilaiset mediajulkaisut, jolloin tiedon levittämisen pohtiminen liittyy myös siihen, kuinka tuloksia jatkossa käsitellään. Tiedon suojaamiseen liittyviä valintoja tulee tehdä kahden ensimmäisen vaiheen aikana, sillä hyvin vähän voidaan enää kolmannessa vaiheessa vaikuttaa siihen, millä tavalla tehtyä tutkimusta tulkitaan.

Keskustelua saamelaisista peleistä

Keskeisen aineiston, josta käytämme nimitystä yhteinen tarina, muodostanut keskustelu käytiin 5.12.2022 klo 15–18 välisenä aikana Jitsin (ilmainen verkkovälitteinen kokoustyökalu, <https://meet.jit.si/>) välityksellä. Sana ‘tarina’ viittaa tässä yhteydessä saamelaisen kertomaperinteen tarinatyön tuloksena syntyneeseen tekstiyhteenvetoon. Keskustelun alussa osallistujat sopivat esiintyvänsä tekstissä omilla nimillään alkuperäiskansojen tietokäsityksen mukaisesti (ks. esim. Wilson 2008). Keskustelussa olivat mukana Ántte-Ásllat Leena Outi (Outi Laiti), Eira-Teresá Joret Mariánná (Marjaana Auranen, Red Stage Entertainment) ja Joret Juhana Juhana Mikkel (Mikkel Sara, Miksapix Interactive). Keskustelijoista käytetään jatkossa nimiä Marjaana, Mikkel ja Outi. Tutkimusluopien osalta päädyttiin suulliseen informointiin. Keskustelua käytiin englannin, pohjoissaamen ja suomen kielillä.

Keskustelun alussa todettiin myös, että kaikki kolme keskustelijaa ovat kehittäneet kertomaperinteestä ammentavia digitaalisia pelejä, Mikkel ja Marjaana myös kaupallisesti. Keskustelun lähtökohtana olivat *Raanaa* (2019) ja *Skábma* (2021). *Raanaa* on Miksapix Interactiven luoma mobiilipeli, josta on vuoteen 2023 mennessä julkaistu viisi episodua. Pelissä Raa-

naa seikkailee fantasiamaailmoissa, jotka inspiroituvat saamelaisen kertomaperinteen ympäristöistä. *Skábma* on Red Stage Entertainmentin kehittämä ja PID Games/Sunsoftin vuonna 2022 julkaisema kolmannen persoonan seikkailupeli, joka inspiroituu myös saamelaisesta kertomaperinteestä: pelissä mystinen sairaus valtaa maailmaa ja Áilun, nuoren poronhoitajan, tehtävänä on palauttaa yhteys luontoon löytämänsä vanhan rummun avulla. *Skábma* on tekstitetty kahdeksalle eri kielelle ja sen ääniraitana on pohjoissaame. Pelin ääniraita sisältää myös Hildá Länsmanin joikua. Itse keskustelun pohjaksi Outi kertoi lyhyen tarinan, joka tässä yhteydessä viittaa kertomaperinteen tavalla muodostettuun käsitykseen aiheesta. Tarinan hahmottelemiseksi Outi on pelannut *Raanaata* (2019) ja *Skábmaa* (2022), katsonut niistä YouTubeissa julkaistuja pelivideoita ja kirjoittanut muistiin peliä yhdistäviä (pelimekaniikka pohjaa kertomaperinteeseen, juonen keskiössä kulttuurinen revitalisaatio, ei ole herättänyt julkista keskustelua) tai erottavia (pääpelihahmo, pelialusta) tekijöitä. Peleihin liittyvät muistiinpanot olivat keskustelijoiden nähtävillä samalla, kun Outi avasi keskustelun kertomalla tarinan muistiinpanojen pohjalta. Keskustelun aluksi kerrotun tarinan tarkoitus oli avata keskustelu, mutta muutoin keskustelulla ei ollut mitään muodollista kaavaa tai kysymyspatteristoa. Keskustelijat saivat keskustella aiheesta vapaasti, asiasta tai sen vierestä saamelaiselle kertomaperinteelle tyyppilliseen tapaan (ks. esim. Aikio ja Aikio 1978).

On hyvin tavallista, että ihmisiä tulee ja menee laavukestuteluiden aikana, ja näin oli myös tässä virtuaalilaavukestutelussa: Mikkel ja Outi aloittivat keskustelun, ja Outi ja Marjaana jatkoivat Mikkelin poistuttua keskustelusta. Outi teki keskustelun ajan muistiinpanoja, jotka olivat nähtävillä reaaliaikaisesti. Outi myös kirjoitti myöhemmin muistiinpanojen pohjalta keskustelun tarinallisen yhteenvedon, yhteisen tarinan, suomeksi, koska tekstin julkaisukieli tulisi ole-

maan suomi. Tarinaluonnos jaettiin englanniksi käännettynä keskustelijoiden tarkastettavaksi ja muokattavaksi. Tutkimukseen osallistuvilla oli avoin pääsy tutkimusaineistoon ja sen pohjalta kirjoitettuihin luonnoksiin. Menettelyn tarkoituksena oli mahdollistaa osallistujille tutkimuksen etenemisen seuranta ja sitä kautta auttaa arvioimaan suostumusta olla mukana tutkimuksessa myös aineistonkeruun jälkeen. Outi määritteli lopullisen yhteisen tarinan tutkimuksella suojeltavaksi tiedoksi ja tulkitsi alkuperäiskansatutkimuksen eettisiä periaatteita siten, että kolmen keskustelijan suhteet toisiinsa ja tähän aiheeseen ovat suojeltavan tiedon piirissä ja tutkimuksen raportoinnin tulee, paitsi suojella tietoa, myös tukea näiden suhteiden kehittymistä. Samalla alkuperäiskansojen tutkimusmenetelmien kehittäminen määriteltiin tutkimusraportoinnin keskiöön, sillä Outi katsoi sen edistävän myös saamelaisyhteisön omia pyrkimyksiä. Yhteisen tarinan pohjalta kirjoitetun tutkimusraportin kirjoittaminen tapahtui yhteistyössä J. Tuomas Harviaisen kanssa.

Saamelainen rumpu ja kertomaperinne pelissä

Tulokset ovat jaettuna kahteen kokonaisuuteen. ”Yhteinen tarina ja analyysi”-osassa esitellään tarinatyön ensimmäisessä vaiheessa syntynyt yhteinen tarina, jota on täydennetty spiraalin toisen vaiheen tulkinnoilla. Tätä seuraa positiioihin ja eettisen pohdintaan keskittyvä ”Erilaisten positioiden huomioiminen” -osio, joka on tarinatyön spiraalin toisen vaiheen tulos.

Yhteinen tarina ja analyysi

Yhteinen tarina alkoi käsitteiden pohdinnalla: keskustelussa hahmoteltiin saamelaisen rummun käsitettä ja sitä, millä nimellä keskustelijat kyseisen esineen tuntevat tai mitä nimeä he siitä käyttävät tässä keskustelussa. Saamelainen rumpu koettiin aiheena, jonka käsittely esimerkiksi peleissä voi ja-

kaa mielipiteitä, ja siksi olisi hyvä löytää keskusteluareenoita juuri tämän aiheen ympärille:

Outi käyttää tässä keskustelussa nimeä saamelainen rumpu, Mikkel käyttää nimeä Meavrresgárri ja Marjaana nimeä Goavddis (pohjoissaam.; suom. Kannus). Marjaana sanoi välttävänsä shamaani-etuliitteen käyttöä rummusta puhuttaessa, jotta vältettäisiin väärät mielikuvat ja yhteydet esimerkiksi uusshamanismiin. *Raanaassa* kertomaperinne on läsnä, mutta esineistö, kuten rumpu, ei ole yhtä vahvasti esillä. *Skábmassa* rummulla on näkyvä rooli osana pelimekaniikkaa, joka monimutkaistaa pelisuunnittelua. *Skábmassa* esillä ollut rumpu edustaa paluuta luontoyhteyteen.

Saamelainen rumpu esiintyi näkyvästi osana *Skábmán* pelimekaniikkaa, ja sen tuominen peliin kuvattiin ”monimutkaisena”, vaikka sen koetaan osaltaan vahvistavan holistisuutta ja luontoyhteyttä. Holistisuudella viitataan saamelaiseen tietokäsitykseen (ks. esim. Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021), jossa toimijat ovat edelleen kiinni. Esimerkiksi Nils-Aslak Valkeapään runoteos *Beaivoi, áhčážan* (pohjoissaam.; suom. Aurinko, isäni) (1988) on niin monitulkintainen kurkistusikkuna saamelaiseen holistiseen tietokäsitykseen, että aiheesta on tehty useita tutkimuksia (ks. esim. Dana 2003). Monimutkaisuus voi kytkeytyä saamelaiseen rumpuun kertomaperinteen ilmentymänä juuri digitaalisessa muodossa. On tyypillistä, että vähemmistöjen uskonnollisuuden elementtejä typistetään valtaväestön kentille esoteeriseksi salatiedoksi (Young 2022). Niistä puhuminen ulkopuolelta esimerkiksi ”magiana” on vertailevaa, kolonialistista toiseuttamista (Lehrich 2013). Tehtäessä avoimesti saatavilla olevia digitaalisia pelejä kuten *Raanaa* tai *Skábmá*, pelien sisällöt joutuvat väistämättä osaksi tätä haastetta ja kysymystä pyhien asioiden

käsittelystä. Monimutkaisuus voi liittyä yhtäältä siihen, että kertomaperinne saa pelinkehittäjien käsittelyssä uuden digitaalisen ulottuvuuden ja toisaalta siihen, miten tätä peliin päätyntä kertomaperinteen ilmentymää levitetään eli käsitellään esimerkiksi eri medioissa ja millaisen vastaanoton se lopulta saa. Tätä monimutkaisuutta kuvasivat myös Aikiot (1978) viitaten saamelaisen kertomaperinteen hahmojen kontekstisidonnaiseen luonnehdintaan. Tarinassa pohditaan tähän myös ratkaisua:

Marjaanan mielestä tarvitaan myös lisää ääniä kuuluviin, jotta kertomaperinteen hahmoille syntyy riittävästi erilaisia kuvauksia ja näkökulmia. Tällöin voimme luoda nämä hahmot uudelleen digitaalisesti ja pohtia, millaisia ne ovat.

Kertomaperinteen eri tarinat luonnehtivat hahmoja eri näkökulmista, jolloin myös kertomaperinteestä inspiroitava peli tuo hahmoista esille tarinan kannalta oleelliset piirteet, eikä pyri piirtämään kokonaista kuvaa. Monimutkaisuus ei kuitenkaan rajoitu vain hahmojen suunnitteluun. Tarinassa pohditaan myös pelisuunnittelun prosessien haastavuutta:

Marjaanalle päätös lähteä kehittämään saamelaisuuteen pohjautuvaa peliä oli helppo, mutta vauhti kiihtyi vaihe vaiheelta ja aikaa tehdä päätöksiä tai selvittää asioita oli jatkuvasti vähemmän. Vaikka kyseessä onkin fantasiapeli, onnistumisen paineet olivat kovat. Työmäärä uuvutti, koska samalla piti todistaa itselleen asioita ja käsitellä omia ylisukupolvisia traumoja, olla muille hyödyksi ja laittaa mahdollisimman paljon kulttuuria yhteen peliin. Toisaalta pelin tekeminen oli myös terapeutista itselle, koska se pakotti käsittelemään omia kulttuuriin liittyviä kipupisteitä. Sekä Mikkel, että Outi jakavat myös

käsityksen siitä, että oman kulttuurin käsitteleminen peleissä lisää työmäärää merkittävästi verrattuna esimerkiksi johonkin yleismaailmallisempaan peliteemaan.

Tarinassa kuvataan sekä yleisluontoista työhön liittyvää stressiä että etnostressiä pelin kehittämisen prosessissa. Stressin aiheuttajina ovat 'onnistumisen paine', jota voidaan ajatella sekä yhteisöpaineena (etnostressi), että yleisemmin esimerkiksi taloudellisesta näkökulmasta. Stressi on yleisesti pelialalla työhyvinvoinnin riskitekijä, mutta esimerkiksi Penttisen mukaan pelialan stressi nousee vähäisistä vaikutusmahdollisuuksista itse työhön (Penttinen 2016). Tähän samaan viittaa myös tarinassa mainittu vauhdin kiihtyminen, nopeutuva taustatyö ja päätöksenteko. Näitä voidaan ajatella ulkopuolelta tulevina stressitekijöinä, johon sinänsä suvereenin pelisuunnittelun prosessi ei voi vaikuttaa. Suvereenin pelisuunnittelun ydin on kuitenkin juuri sen pohtiminen, mistä asiasta alkuperäiskansakulttuureja käsitellään peleissä ja kuka lopulta tekee pelien kehittämiseen liittyvät päätökset (Loban 2023).

Tarinan mukaan pelinkehittämisprosessissa on nähtävissä useita tavoitteita: henkilökohtaisella tasolla (oma kehittyvä suhde kulttuuriin), yhteisötasolla (olla hyödyksi yhteisölle pelinkehittämisen kautta) ja panna mahdollisimman paljon kulttuuria peliin siten, että se palvelee sekä yhteisöä, että yleisöä. Saamelaiset pelisuunnittelijat saattavat siis kantaa tietoisuutta vastuuta ulkoisen ja sisäisenkin tietovajeen paikkaamisesta samalla, kun he tekevät pelejä työkseen. Sisäisen tietovajeen paikkaamisella viitataan siihen, että saamelaiseen kertomaperinteeseen pohjautuvia pelejä on verrattain vähän ja saamelaisyhteisöissä pelejä tarvitaan erityisesti kielenelvytyksen näkökulmasta (Laiti 2021). Ulkoisella tietovajeella viitataan siihen, että saamelaiset ovat yksi tutkituimmista alku-

peräiskansoista, mutta syystä tai toisesta tämä ei näy esimerkiksi saamelastietämyksen määränä tämän päivän Suomessa. Opetus- ja kulttuuriministeriö on julkaissut vuonna 2020 selvityksen, jonka mukaan perusopetuksen saamelastieto on määrällisesti ja laadullisesti puutteellista, yksipuolista, toiseuttavaa, historiapainotteista ja jopa rasistista (Miettunen 2020). Saamelastiedon puute muun muassa lisää syrjintää ja ennakkoluuloja ja vaikuttaa siten heikentävästi saamelaislasten ja nuorten hyvinvointiin (Miettunen 2020; Weckström, Kekkonen ja Kekkonen 2023). Paine “laittaa mahdollisimman paljon kulttuuria peliin” voi nousta siis tiedon tarpeen kokemuksesta, jolloin saamelaisesta kertomaperinteestä inspiroitava fantasiapeli voi pyrkiä jo pelkästään kulttuurin sisäisesti kahteen maaliin: toisaalta kertomaperinteen uudistamiseen (esimerkiksi kertomaperinteen hahmot fantasiamaailmoissa) ja toisaalta luomaan mahdollisimman aitoa kulttuurisisältöä (esimerkiksi puhuttu pohjoissaamen kieli). Työ on raskasta, mutta tukeakin on saatavilla:

Saamelaisyhteisö Bárbmuni oli Marjaanan voimavarana *Skábmán* kehittämisen aikana. Mikkel toteaa, että saamelaisuus tuo mukanaan työtä myös peliprojekteihin. Metatyötä on paljon, ja se turhauttaa ja vie energiaa.

Tarinassa todetaan, että yhteisön tuki on voimavara, kun taas yksilötyö aiheuttaa monenlaista kuormitusta. Stevenson (1996) on verrannut alkuperäiskansojen arvoja ja tietokäsitystä länsimaisiin arvoihin ja tietokäsitykseen ja esittänyt esimerkiksi, että alkuperäiskansoilla on korkea itsetunto ryhmänä mutta matala yksilöinä. Länsimaisissa arvoissa vastaavasti korkea itsetunto on yksilöinä mutta matalampi ryhmänä. Saamelaisyhteisö Bárbmunin tuki pelintekijöiden prosesseissa viestii pyrkimyksestä yhteisön korkeaan ryhmäidentiteettiin ja yhteisön osallisuuteen. Yhteisön tuki vaikuttaisi myös olevan

eräänlainen etnostressin hallintakeino pelinkehittämisen prosesseissa. Yhteisön tuki käy ilmi myös tarinasta siinä, millaista palautetta pelien kehittämisestä saadaan yhteisön sisäisesti sekä muutoin:

Mikkel ja Marjaana kertovat saaneensa yleisesti pääosin positiivista palautetta. Mikkel sanoo saaneensa ehkä noin 2–3 negatiivista kommenttia yhteisön sisäältä shamanismiin liittyen ja Marjaana ei yhtään. Marjaana tosin huomauttaa, että hänen mielestään saamelaisessa kulttuurissa palautteen antamisen tapana on erilainen eikä kritiikkiä välttämättä esitetä suoraan. Pääosin yhteisön sisäinen palaute on kuitenkin positiivista. Marjaana kertoo kuitenkin huomanneensa, että median on vaikea kirjoittaa mitään positiivista saamelaisista. Mikkel sanoo ihmisten useimmiten kertovan, että tehty työ on tärkeää, josta Marjaana on samaa mieltä. Outi kertoo kuulleensa muutamia kysymyksiä liittyen esimerkiksi siihen, ovatko digitaalisten pelien tekijät saamelaisia ja onko oikein käsitellä saamelaisuudessa pyhiä asioita digitaalisesti. Mikkel on vahvasti sitä mieltä, että saamelaisissa tarinoissa ei ole sensitiivisiä aiheita, joita ei voisi peleissä käsitellä. Marjaana pohtii, että hänen mielestään sensitiivisiä aiheita ehkä kuitenkin on.

Yhteisön sisäisen keskustelun tarpeeseen viittaa esimerkiksi saatu palaute: “ovatko digitaalisten pelien tekijät saamelaisia ja onko oikein käsitellä saamelaisuudessa pyhiä asioita digitaalisesti” ja ulkoisen keskustelun tarpeeseen vastaavasti “median on vaikea kirjoittaa mitään positiivista saamelaisista”. Negatiivisen mediahuomion osalta myös esimerkiksi Kukka Ranta nosti kolumnissaan esiin “saamelaisuutisoinnin surkean tason”, jonka hän liittyy sekä puutteelliseen saa-

melaistietoon että haluttomuuteen paikata tätä tiedon puutetta (Ranta 2023). Digitaalisten pelien saama mediatila voisi toimia myös saamelaisyhteisön oman, sisäisen keskustelun avaajana, jonka käyminen hyödyttää saamelaisyhteisöä esimerkiksi näiden teemojen osalta.

Saamelaisten tarinoiden käyttämisestä pelien pohjana pohditaan tarinassa lisää, erityisesti sitä, kenellä on oikeus saamelaiseen kulttuuriin pelien tuottamisen osalta.

Mikkel, Marjaana ja Outi ovat yhtä mieltä siitä, että vain saamelaisilla on oikeus käyttää saamelais- ta kulttuuria esimerkiksi pelien tarinankerronnassa. Mikkel pitää pelejä erinomaisena tapana kertoa omia tarinoita omilla ehdoilla ja korostaa suvereniteettia. Tarinoita on paljon kerrottavaksi ja teknisiä mahdollisuuksia kokeilematta, ja näistä olemme yhtä mieltä.

Se, että saamelainen kertomaperinne saa ilmentymiä digitaalisiin peleihin, ei avaa sitä kuitenkaan kaikkien pelinkehittäjien hyödynnettäväksi: saamelainen kertomaperinne katsotaan tarinassa yksimielisesti kuuluvaksi vain saamelaisille silloin, kun sen pohjalta luodaan uutta. Tämä linkittyy yleisellä tasolla esimerkiksi saamelaisen aineettoman kulttuuriperinnön suojelemiseen ja kehittämiseen sekä saamelaisten perustuslaillisiin oikeuksiin kehittää ja ylläpitää saamelaisuutta. Saamelaisen kulttuurin digitaaliset ilmentymät ovat kaikkien saatavilla, mutta se ei tee saamelaisista avoimen saavutettavuuden (engl. *open access*) yhteisöä, joka tuottaa avoimesti saavutettavaa dataa (ks. esim. Kestilä 2020). Pelaamisen osalta näkemys on, verrattuna tuottamiseen, päinvastainen:

Mikkel myös toteaa, että vaikka saamelainen tarinankerronta pelien välityksellä kuuluukin vain saamelaisille, pelaajiksi toivotaan aivan kaikkia. On tär-

keää, että näitä pelejä pelataan mahdollisimman laajasti.

Kertomaperinteeseen pohjautuvien pelien pelaaminen nähdään tarinassa kuuluvaksi kuitenkin kaikille taustasta huolimatta. Taustalla on mahdollisesti ajatus saamelaistiedon leviämistä digitaalisten pelien välityksellä, eräänlainen hyötypelinäkökulma. Aiemmin mainittu perusopetuksen saamelaistiedon laadullinen tila herättää kuitenkin pohtimaan, millaisista lähtökohdista tämän perusopetuksen pohjalta ponnistava voi ymmärtää, tulkita, tuottaa ja kriittisesti arvioida saamelaiseen kulttuuriin liittyviä mediasisältöjä? Voiko suomalaisen perusopetuksen läpikäyneellä valtaväestöllä esimerkiksi olla sellaista pelilukutaitoa, jonka pohjalta kertomaperinteeseen pohjautuvista peleistä voisi erottaa saamelaista kulttuuria kuvaavia sisältöjä? Yksiselitteistä vastausta ei tietenkään ole, sillä ihmiset voivat hakeutua itse saamelaistiedon äärelle lukien, katsellen, kuunnellen tai vaikka pelaten. Saamelaisia pelejä pelaavan ja tutkivan voisi kuitenkin ajatella hyötyvän eräänlaisesta kulttuurisesta pelilukutaidosta, sillä yksittäinen peli ei voi sisältää kuin palasia kulttuurista (Laiti 2021). Pelien käsitteleminen saamelaiskuvauksina ja paikkaamassa esimerkiksi perusopetuksen puutteellisia oppimateriaaleja voi osaltaan lisätä pelintekijöiden etnostressiä, sillä se lisää painetta kuvata kulttuuri oikein ja toisaalta vähentää mahdollisuuksia ottaa taiteellisia vapauksia. Kuten tarinassa aiemmin kuvattiinkin, pelit ovat kulttuurinsa tuotteita, mutta myös fantasiaa. Tässä viitekehyksessä pelejä tulisi myös osata tulkita sekä yksilötasolla, mutta erityisesti silloin, kun peleistä raportoidaan muille.

Yhteisessä tarinassa käsitellään hetki sukupuolia, koska *Raanaa* (engl. *The Shaman Girl*, suom. *shamaanityttö*) -pelin nimi ottaa kantaa pelin päähahmon sukupuoleen. *Skábmán* pää-

hahmon Áilun voi nähdä edustavan samanikäistä maskuliinista hahmoa.

Marjaana kuitenkin sanoo, että Áilun sukupuolta ei kerrota pelissä. Áilu voidaan nähdä muunsukupuolisena, vaikka nimi viittaaakin poikaan.

Tarkasteltujen pelien pääpelihahmot edustavat siis sukupuolten moninaisuutta. Yleisimmin peleissä pääosaa esittää maskuliininen keski-ikää lähestyvä hahmo (ks. esim. Friman 2013). Vahvoja naisia esiintyy siis peleissä yleisesti vähänlaisesti, mutta saamelaisessa kulttuurissa vahvat naiset eli matriarkat ovat olleet saamelaisen kulttuurin, ja siten esimerkiksi saamelaisen taiteen, keskiössä:

Mikkel ja Outi keskustelevat saamelaisen kulttuurin matriarkaalisuudesta. Suvuissa on tarinoita tällaisista henkilöistä. Lisäksi todetaan, että vahvojen naisten joukossa on ollut shamaaneja, mutta esimerkiksi etnografisissa tutkimuksissa nämä eivät ole tulleet välttämättä näkyviin, koska kulttuurin kuvaukset ovat osin vääristyneitä ja painottavat miesten tekemisiä.

Alkuperäiskansatutkimuksessa, erityisesti feministisessä tutkimuksessa, on käsite rematriaatio (ks. esim. Kuokkanen 2019), joka viittaa paluuseen siihen saamelaiseen yhteisörakenteeseen, jossa naisilla oli auktoriteettia yhteisössä (matriarkaatti) ja myös keskeinen rooli päätöksenteossa. *Raanaa*-pelin päähahmo voidaan nähdä eräänlaisena rematriaation ulottuvuutena, paluuta naisvetoiseen yhteisörakenteeseen fantasiamaailmassa. Pelisuunnittelu mahdollistaa vaihtoehtoisten tapahtumakulkujen kuvittelemisen: esimerkiksi millaiselta matriarkaattisaamelaisuus voisi näyttää?

Yhteinen tarina päättyi tähän. Kaikki keskusteluun osallistuneet olivat saaneet sanoa asiasta sen, mitä halusivat siitä juuri

sillä hetkellä sanoa.

Erilaisten positioiden huomioiminen

Tutkimuksen menetelmällinen lähtökohta voidaan tiivistää sanoihin *saamelaisilta saamelaisten kanssa saamelaisille* (ks. esim. Barnes 2000; Porsanger 2004). Lyhyesti tämä tarkoittaa, että saamelainen tutkija on ollut vastuussa alkuperäiskansaparadigman (Wilson 2008) tulkitsemisesta ja soveltamisesta tutkimuksessa, tutkimusaihe nousi saamelaisyhteisöstä, ja tutkimusta tehtiin yhdessä saamelaisten kanssa ja saamelaisyhteisöä ensisijaisesti hyödyttäen.

Esimerkiksi Squiren (2005) mielestä on olennaista pohtia pelien tarkastelun lähtökohtia ja sitä, mistä positiosta tulkinat syntyvät. Tällöin voidaan myös hahmottaa, missä analyysien ja tulkintojen rajat menevät. Me, tämän artikkelin kirjoittajat, tulemme erilaisista taustoista: Laiti on saamelainen, kun taas Harviainen ei ole. Tiedostamme, että tutkijoina ymmärrämme ja tulkitsemme esimerkiksi pelejä ja pelaamista hyvin eri tavoin: Laiti alkuperäiskansatutkimuksen näkökulmasta ja Harviainen valtavirtapelitutkimuksen viitekehyksessä. Laiti on suullisen kertomaperinteen kasvatti ja myös kirjoittaa sen mukaisesti, rönsyillen, ja jäsentäen aineetonta aineelliseksi (ks. esim. Hirvonen 1999, 92). Saamelaisen suullisen kertomaperinteen ja suomalaisen kirjallisen ilmaisun välissä on paljonkin sellaista, joka ”häviää käänöksessä”, ja sen voidaan nähdä kuuluvan kertomaperinteen kirjalliseen luonteeseen (ks. esim. Aikio ja Aikio 1978). Laiti on siis mitä suuremmassa määrin subjektiivinen ja tiukasti sidoksissa sekä tämän tutkimuksen aiheeseen että saamelaisyhteisöön. Alkuperäiskansatutkimuksessa tutkijan kuuluminen alkuperäiskansaan ei itsessään ole laadun tae, koska kulttuurit eivät ole monoliitteja ja ”sisäpuolellakin” näkökulmat vaihtelevat (Porsanger 2004). Subjektiivisuus ja sidoksisuus ei myöskään heikennä tutkimuksen laatua (ks. esim. Wilson 2008; Van Maanen 2011).

Sen sijaan eettisten periaatteiden noudattaminen muuntuu myös laadun varmistamisen välineeksi, sillä esimerkiksi tutkimustulosten hyödynnettävyys yhteisöissä tai tutkimuksen aikaisten suhteiden kehittyminen kertovat tutkimuksen laadusta.

Tässä tutkimuksessa noudatetaan alkuperäiskansatutkimuksen eettisiä periaatteita (engl. *the six R's*, Tsosie ym. 2022): kunnioitus (*respect*), suhteet (*relationship*), merkityksellisyys (*relevance*), vastavuoroisuus (*reciprocity*), vastuullisuus (*responsibility*) ja representaatio (*representation*). Ne näkyvät tässä tutkimuksessa esimerkiksi siten, että:

1. Kunnioitamme tutkimuksen aihepiiriä. Käytämme esimerkiksi menetelmiä, jotka eivät ole irrallisia tutkimuskontekstista.
2. Ymmärrämme, että alkuperäiskansaparadigmassa tieto on relationaalista (ks. esim. Wilson 2008). Kunnioitamme tutkimuksenaikaisia suhteita sekä menetelmällisesti, että varmistamalla näiden suhteiden jatkuvan myös tämän tutkimuksen jälkeen.
3. Tutkimusaihe nousee saamelaisyhteisöstä ja on yhteisölle merkityksellinen.
4. Tutkimustulokset palvelevat saamelaista yhteisöä.
5. Tunnistamme vastuullisuutemme tätä sensitiivistä aihetta käsitellessämme.
6. Ymmärrämme, että tutkimukseen osallistuvat ovat sekä yksilöitä, että yhteisöjensä jäseniä. Yksilön ääni voi olla, mutta ei välttämättä ole, myös yhteisön ääni. Pyrimme menetelmällisesti edistämään alkuperäiskansojen oikeuksiin liittyvää sosiaalista oikeudenmukaisuutta. (Tsosie ym. 2022; Wilson 2008)

Lisäksi ymmärrämme, että alkuperäiskansatutkimuksen eettiset periaatteet eivät ole vain täydentämässä muita tutki-

museettisia linjauksia, vaan omanlaisensa kokonaisuus. Wilson (2008, 62–68) esimerkiksi toteaa, että alkuperäiskansatutkimuksen etiikka poikkeaa toisinaan siitä, mitä valtavirtatutkimuksessa pidetään tänä päivänä normina. Esimerkkeinä tällaisista käytännöistä Wilson mainitsee anonymiteetin sekä tutkimuslupakäytännöt: anonymiteetti on sekä tutkimukseen osallistuvan että kirjoittajan valinta, joka osaltaan alleviivaa vastuuta tutkimuksen aikana luoduista tai kehittyvistä suhteista, ja tutkimuslupa ilmenee läsnäolona tutkimustilanteessa sen jälkeen, kun tutkimuksesta on kerrottu suullisesti (Wilson 2008, 62–68; vrt. Laiti 2021).

Eriäviä taustojamme tulee myös tarkastella kriittisesti. Porsangerin (2004) mukaan alkuperäiskansoihin liittyvää tutkimusta voidaan tehdä alkuperäiskansanäkökulmasta, kulttuurin ulkopuolelta tarkastellen, tai näiden yhdistelmänä. Tällöin nousee haasteeksi esimerkiksi vähättelevä suhtautuminen suulliseen kertomaperinteeseen tiedon lähteenä länsimaisen kirjallisen ilmaisuperinteen rinnalla (ks. myös Archibald 2008, 11–12), alkuperäiskansaparadigma sekä menetelmien soveltaminen (ks. myös Smith 2021; Wilson 2008), alkuperäiskansojen epistemologiat ja niihin kohdistuva epistemologinen rasismi (ks. myös Bishop 1995), tiedon suojaaminen väärinkäytöltä ja vääriltä tulkinnoilta (ks. myös Archibald 2008; Porsanger 2004) ja tarkemmin esimerkiksi alkuperäiskansatiedon pirstaloitumiselta ja mystifioinnilta (ks. myös Struthers 2001), objektiivisuus, alkuperäiskansoihin liittyvän tiedon omistajuus, yhtäläinen hyöty tutkijalle sekä tutkimuksen kohteena olevalle yhteisölle. Myös Linda Tuhiwai Smith (2021) toteaa, että alkuperäiskansayhteisöihin kuuluvat tutkijat saattavat päätyä suosimaan positivistisia menetelmiä marginalisoiden yhteisön roolia tutkimuksen toteuttamisessa. Erityisesti Laitin riskinä on liukua tutkimusmenetelmien dekolonisaatiosta itsekolonisaatioon. Tällainen riski liittyy myös esimerkiksi tutkimusraportista saatavaan ulkoiseen pa-

lautteeseen, joka on lisännyt painetta tehdä muutoksia esimerkiksi kertomaperinteeseen pohjautuvaan ilmaisuun ja pyrkiä standardisoimaan sitä.

Eriävien taustojemme laaja kriittinen tarkastelu on kuitenkin tämän tutkimuksen vahvuuksia. Olemme rakentaneet näkökulmiemme välille dialogia, joka inspiroituu esimerkiksi Ovloš Juhánan eli Johan Turin kirjoittaman antropologisen kuvaukseen *Muitalus sámiid birra* (*Kertomus saamelaisista* 1910, suomennos 1979) työmenetelmistä, joita Kuutma (2003) nimittää kollektiiviseksi etnografiaksi. Saamelainen Turikaan ei kirjoittanut antropologista kuvaustaan yksin vaan tanskalaisen taiteilijan Emilie Demantin kanssa. Demant toimitti ja käänsi kirjan samalla tanskaksi, mahdollistaen tekstit eurooppalaisten lukijoiden saataville heti kirjan ilmestyttyä vuonna 1910 (Hirvonen 2018; Kuutma 2003). Erilaisista taustoista tulevien pyrkimys tasavertaiseen vuoropuheluun voi siis tuoda tulokset paremmin saavutettavaksi myös sellaisille lukijoille, jotka eivät välttämättä muutoin lukijakuntaan kuuluisi, ja parhaimmillaan luoda avauksia alkuperäiskansanäkökulmasta turvallisempaan tieteidenväliseen dialogiin.

Pohdinta

Tämän artikkelin tavoitteena oli pohtia, millä tavoin suvereenija, saamelaista kertomaperinnettä käsitteleviä digitaalisia pelejä voidaan tutkia saamelaisten tietokäsityksen pohjalta. Edelleenkehitimme tarinatyön mallia iteratiiviseksi spiraaliksi. Tuloksena esittelimme, millaista aineistoa menetelmällä voidaan koota. Yhteinen tarina on muodostettu tarinatyön spiraalimallin ytimessä, tarinatyön toinen vaihe toi mukaan analyysin ja eettisen pohdinnan. Kehittämämme menetelmä kontribuoi erityisesti alkuperäiskansalähtöisten pelien tutkimukseen, mutta myös sellaiseen tutkimukseen, jota tehdään kahden erilaisista taustoista tulevan tutkijan vuoropuheluna.

Menetelmä auttaa pohtimaan valtapositiioita tutkimuksessa laajemminkin ja sitä, kenen ääni lopulta kuuluu.

Menetelmän arviointi tehdään tarinatyön spiraalimallin vaiheita mukailien. Spiraalin keskiössä ollut suojattu yhteisön sisäisen keskustelun vaihe pyrki vastaamaan myös eettisiin kysymyksiin: “Kenen tutkimus tämä on?”, “Kenen tarkoitusperiä se palvelee?” ja “Kuka siitä hyötyy?” (Smith 1999a). Tutkimusmenetelmän päämääränä siis oli, että ydinkeskustelu palvelee ensisijaisesti saamelaisia sisäisen keskustelun ja tiedon rakentamisen tilana: tieto siis syntyy ja jalostuu yhteisössä ennen sen jakamista laajemmin. Tämä eroaa historiasa toteutuneista tutkimuskäytännöistä, jossa alkuperäiskansat mielletään tutkimusobjekteiksi, “natiivi-informanteiksi”, joiden omille tietokäsityksille annetaan harvoin tilaa (Foley 2003; Fredericks 2009).

Vuokko Hirvonen (1996) nosti esiin eettisyyspohdinnoissaan yhteisölähtöisen näkökulman, jonka mukaan erityisesti yhteisöjen ulkopuolelta tehdyn alkuperäiskansatutkimuksen tavoitteina on ollut lähinnä edistää tutkijan uraa ja tuottaa tietoa muun maailman tiedontarpeisiin (ks. myös Kuokkanen 2002; Varman ja Vijay 2018). Hirvosen mukaan tutkijoiden intresseistä kertoo esimerkiksi kirjoituskielen painottuminen valtakieliin eikä esimerkiksi saamen kieliin (Hirvonen 1996, ks. myös JanMohamed ja Lloyd 1987). Alkuperäiskansojen näkeminen aineistoresurssina on johtanut muun muassa siihen, että alkuperäiskansojen tutkimusta koskeviin eettisiin ohjeisiin on kirjattu esimerkiksi takaisin antamisen periaate (Smith 1999a). Tutkimustulosten palauttaminen yhteisöön on askel oikeaan suuntaan, mutta käytännössä se ylläpitää asetelmaa, jossa alkuperäiskansat pääsevät osallisiksi omista resursseistaan vasta muiden jälkeen: tämä siis siinä tapauksessa että tutkimuksessa ensin otetaan jotakin pois, jalostetaan muualla, esitetään muille ja sitten annetaan takaisin jonkin

verran sen enempää arvioimatta annetun hyötyä yhteisönäkökulmasta.

Nyt esitellyssä menetelmässä hyvää on menetelmän ydin: yhteistä tietoa kerryttävä ote ja oppiminen tarinatyön prosessissa. Spiraalin ydinvaihe kartuttaa jo itsessään alkuperäiskansojen tietovarantoja: ensin muodostetaan ja jalostetaan käsityksiä yhteisön sisällä, kehitetään ymmärrystä suljettuna keskusteluna ja sitten vasta viedään asteittain avoimelle yleisölle. Tarinatyön menetelmän aukikirjoittaminen purkaa myös osaltaan stereotyyppistä mystifiointia, eräänlaista ”tietäjien” leimaa, joka alkuperäiskansoihin on historiassa esimerkiksi peleissä liitetty (LaPensée 2018). Yhteisössä käytävien arkistenkin keskusteluiden soveltaminen tutkimustarkeiksi sujui myös siinä mielessä mukavasti, että se vähensi tutkimuksen tekijän kuormitusta tilanteessa. Wilson (2008) käyttää tällaisesta tuttuuden kokemuksesta ilmausta ”on a journey with my friends”, matkalla ystäväni kanssa.

On kuitenkin todettava, että vaikka tutkimusmenetelmä on ’naamioitu’ normaaliksi yhteisökanssakäymiseksi, on osallistamisen käänköpuolena edelleen yhteisön ja yhteisösuhteiden rasittaminen tutkimuksella. Kun vastataan kysymyksen: ”Kenen tutkimus tämä on?”, on sen tarkoituksena pohdita osallisuuden astetta. Jos tutkimus tehtäisiin esimerkiksi sähköisiä aineistoja analysoimalla, olisi yhteisöön kohdistuva tutkimusrasitus, sekä osallisuus, vähäistä. Tässä tutkimuksessa pienen yhteisön osallisuus nostettiin yhdeksi tärkeimmistä periaatteista, jolloin osallistaminen jatkui vielä tarinatyön spiraalin toisessa, eli suppean keskustelun vaiheessa. Vaikka tekstiä tuotettiin pääasiassa tutkijoiden voimin, oli tutkimukseen osallistuneilla oikeus lukea ja kommentoida tekstiä.

Tutkimusraportin useat luonnoskierrokset tekivät osallistamisesta pidemmän päälle kiusallista Laitin näkökulmasta,

sillä ennako-oletuksena oli, että kertaluontoinen lukeminen ja kommentointi riittää tämän vaiheen osalta. Tähän tutkimukseen osallistuneilta ei kuitenkaan erikseen jälkeinpäin kysytty, millaisena he tutkimukseen osallistumisen kokivat. Tutkimuspalautteen kysymisen voisi jatkossa ajatella osaksi spiraalin kolmatta vaihetta, johon tutkimuksen levittäminen ja takaisinantaminen kuuluvat. Takaisinantamista voisi ajatella esimerkiksi vastavuoroisuusperiaatteen pohjalta siten, että tutkija kertoo tutkimustulosten julkaisemisesta ja levittämisestä, ja saa vastineena palautetta tutkimukseen osallistumisesta. Tätä palautetta voidaan jatkossa käyttää menetelmän kehittämiseen.

Menetelmää voidaan arvioida myös sen pohjalta, kenelle tällainen menetelmä on hyödyllinen. Tarinatyön spiraalin toisessa vaiheessa kirjoitimme auki sekä tutkijapositiot että eettisen pohdinnan, ja nämä ovat hyödynnettävissä alkuperäiskansatutkimuksessa, erityisesti erilaisten positioiden tarkastelussa. Tutkijoiden välisten valtapositioiden pohtiminen nousee tällaisessa yhteistyössä väistämättä esiin tutkimuksen eri vaiheissa: esimerkiksi vertaisarviossa mahdollisesti esitettävä kehoitus ”vahvistaa teoreettista pohjaa” aiheuttaa väkisinkin pohdintaa siitä, kenen tekemää on se tutkimus, joka sitä teoreettista pohjaa vahvistaa. Toisin sanoen: onko yksi epistemologia arvokkaampi kuin toinen? Kuten aiemmin todettiin, alkuperäiskansatutkimuksessa tutkijan etnisyydellä ei sinällään ole merkitystä, vaan olennaista on oikeanlaisen tutkimuseettisen menetelmän valinta, sen syväymmärtäminen ja noudattaminen tutkimuksen kaikissa vaiheissa. Pienet yhteisöt tarvitsevat kaikenlaisia näkökulmia: sekä niitä, jotka kumpuavat alkuperäiskansojen omista tietokäsityksistä, että niitä, jotka nousevat muista epistemologioista.

Menetelmän hyödyllisyydestä esimerkiksi saamentutkimukselle tai alkuperäiskansatutkimukselle näyttää lähinnä sovel-

lettavuus ja hyödynnettävyys, ja aika. Saamelaisen menetelmäajattelun esikulkijat (pohjoissaam. *Sámi dutkama mattut*, Porsanger ja Seurujärvi-Kari 2021) tuskin ajattelivat työnsä jatkumon merkitystä kovinkaan syvällisesti vielä kehittämissivaiheessa. Saamentutkimuksessa aiemmin kehitetyt yksittäiset menetelmät ovat kuitenkin muodostaneet menetelmäpankin, jolla on rajapintaa saamelaisen elävän kulttuuriperinnön kanssa: menetelmät ammentavat kulttuuriin sidoksissa olevista käytänteistä ja nivotaan käsillä olevaan tarpeeseen aivan kuten kulttuurikin elää ja sopeutuu aikaansa.

Lähdeluettelo

Kirjallisuus

Aikio, Samuli ja Annukka Aikio 1978. *Lentonoidan poika: saamelaisia satuja*. Porvoo; Helsinki; Juva: WSOY.

Ailu Valle x Amoc. 2020. "Horagállis." YouTube -video, 4:01, 31.12.2020. <https://youtu.be/uDFsALkCm8c>.

Archibald, Jo-Ann. 2008. *Indigenous storywork: Educating the heart, mind, body, and spirit*. Vancouver: UBC press.

Barnes, Helen M. 2000. "Kaupapa maori: explaining the ordinary." *Pacific Health Dialog* 7 (1): 13–16. <https://www.pacifichealthdialog.org/fj/Volume207/No120Maori20Health20in20New20Zealand/Original20Papers/Kaupapa20maori20explaining20the20ordinary.pdf>.

Bishop, Alan R. 1995. "Collaborative research stories: Whakawhanaungatanga." Väitöskirja, University of Otago. <http://hdl.handle.net/10523/531>.

Bledstein, Max. 2017. "Gaming Together: The Communal Journey in Upper One Games' Never Alone." *Roundtable* 1 (1): 6. <https://doi.org/10.24877/rt.12>.

Boine, Else Målfrid ja Merete Saus. 2012. "Saamelaisten isien kasvatustrategioita." Teoksessa *Koulu ja pohjoisen pojat*, toimittaja Anneli Lauriala, 69–85. Rovaniemi: Lapin yliopisto-kustannus.

Borvo, Alan 2001. "Sáhkkku, the 'devil's game.'" *Board Games Studies* 4: 33–52.

Brown, Michelle L. 2017. "Never alone: (Re)coding the comic holotrope of survivance." *Transmotion* 3 (1): 22–44. <https://doi.org/10.22024/UniKent/03/tm.257>.

Byers, Michael. 2010. *Who owns the Arctic?: understanding sovereignty disputes in the north*. Vancouver: Douglas & McIntyre.

Byrd, Jodi. A. 2016. "'Do they not have rational souls?': Consolidation and sovereignty in digital new worlds." *Settler Colonial Studies* 6 (4): 423–437. <https://doi.org/10.1080/2201473X.2015.1090635>.

Byrne, Meagan. 2020. "Unsullied by others' hands: Indigenous video games as immutable sacred spaces." Teoksessa *Night of the Indigenous Devs Proceedings 2019*, toimittajat Meagan Byrne ja Elizabeth LaPensée, 23–105. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Cocq, Coppélie ja Thomas. A. DuBois. 2019. *Sámi media and indigenous agency in the Arctic North*. University of Washington Press.

Dana, Kathleen O. 2003. "Áillohaš the Shaman-Poet and his Govadas-Image Drum. A Literary Ecology of Nils-Aslak Valkeapää." Väitöskirja, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9514269446>.

Enges, Pasi. 2015. "Saamelainen kertomusperinne, tekijäyys ja tekijänoikeudet." *AVAIN -Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti* (3): 112–121. <https://doi.org/10.30665/av.74998>.

- Foley, Dennis. 2003. "Indigenous epistemology and Indigenous standpoint theory." *Social alternatives* 22 (1): 44–52.
- Fredericks, Bronwyn. 2009. "The epistemology that maintains white race privilege, power and control of Indigenous Studies and Indigenous peoples' participation in universities." *Critical Race and Whiteness Studies* 5 (1): 1–12.
- Friman, Usva. 2013. "Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus." Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201309115737>.
- Gordon, Tuula. 2005. "Toimijuuden käsitteen dilemmoja." Teoksessa *Ihmistieteet tänään*, toimittajat Anneli Meurman-Solin ja Ilkka Pyysiäinen, 114–130. Helsinki: Gaudeamus.
- HAM Helsingin taidemuseo. 2023. "Birit & Katja Haarla, Outi Pieski." Luettu 29.1.2023. <https://helsinki.fi/artist/outi-pieski-birit-katja-haarla/>.
- Hawley, Kandace. 2016. "Videogames as a platform for learning: self-case study: the videogame never alone." Maisterintutkielma. Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-oulu-201609132771>
- Hirvonen, Vuokko. 1996. "Research ethics and Sami people – From the woman's point of view." Teoksessa *Awakened voice: Sami knowledge*, toimittaja Elina Helander, 7–12. Guovdageaidnu: Nordic Sami Institute.
- Hirvonen, Vuokko. 1999. *Saamenmaan ääniä: Saamelaisen naisen tie kirjailijaksi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hirvonen, Vuokko. 2003. *Mo sámáidáhttit skuvlla? Reforpma 97 evalueren*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hirvonen, Vuokko. 2004. *Sámi culture and the school: reflections by Sámi teachers and the realization of the Sámi School. An evaluation study of Reform 97*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hirvonen, Vuokko. 2018. *Njálmmálas árbevierut kultuvrralás árbin*. Karasjok, Norja: ČálliidLágádus.
- Hughes, Gabrielle. 2017. "Tradigital knowledge? Indigenous video games, copyright, and the protection of traditional knowledge." Teoksessa *The interactive past: Archaeology, heritage, and video games*, toimittajat Angus A. A. Mol, Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, Krijn H. J. Boom ja Aris Politopoulos, 33–52. Leiden, Alankomaat: Sidestone Press.
- Huuskonen, Marjut. 2004. "Stuorra-Jovnnan ladut: tenonsaamelaihen ympäristökertomusten maailmat." Väitöskirja, Turun yliopisto. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Indigenous Interactive Digital Media and Video Game Database*. Luettu 22.9.2023. <https://www.indigenousgamedevs.com/database/>.
- Itkonen, Toivo I. 1941. *Lappalaisten leikit ja ajanvietot*. Lapin sivistysseuran julkaisuja 9. Helsinki: Lapin sivistysseura.
- Itkonen, Toivo. I. 1948. *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 I*. Porvoo: WSOY.
- Itkonen, Toivo. I. 1948. *Suomen lappalaiset vuoteen 1945 II*. Porvoo: WSOY.
- JanMohamed, Abdul, R. ja David Lloyd. 1987. "Introduction: Minority discourse: What is to be done?" *Cultural Critique* (7): 5–17. <https://doi.org/10.2307/1354148>.
- Kaikosuo, Petri. 2020. "Áilu Valle räppää pohjoissaameksi, vaikka kielessä ei ole sanoja kaikille modernin maailman ilmiöille: 'Ajattelen räppiä työkaluna, joka innostaa opiskelemaan kieltä coolilla tavalla'." *Aamulehti*. 6.2.2020. <https://www.aamulehti.fi/musiikki/art-2000007421763.html>

Keskitalo, Pigga. 2010. "Saamelaiskoulun kulttuurisensitiivisyyttä etsimässä kasvatustieteen keinoin." Väitöskirja, Lapin yliopisto. Kautokeino, Norja: Sámi allaskuvla.

Keskitalo, Pigga ja Ante Mihkkal Gaup. 2022. *Saamelainen kertomaperinne varhaiskasvatuksessa ja koulussa*. Saamelaiskäräjät.

Keskitalo, Pigga, Kaarina Määttä ja Satu Uusiautti. 2014. "Language immersion tepee" as a facilitator of Sámi language learning." *Journal of Language, Identity & Education* 13 (1): 70–79.

Keskitalo, Pigga, Torkel Rasmussen, Rauna Rahko-Ravanti ja Rauni Äärelä-Vihriälä. 2021. "Gáfestallan talks of the Indigenous research paradigm in Sámi research." Teoksessa *Indigenous Research Methodologies in Sámi and Global Contexts*, toimittajat Pirjo Kristiina Virtanen, Pigga Keskitalo ja Torjer Olsen, 65–83. Brill. <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctv1v7z4bk4>.

Kestilä, Iris. 2020. "Saamelaisten kulttuuriperintöä koskevien arkistoinneiden käytön eettiset ohjeet." *Tieteessä tapahtuu* 38 (3): 50–55. <https://journal.fi/tt/article/view/95567/54006>.

Kuáti. 2023. *Paaskopeli*. Kuáti: saamelaisen varhaiskasvatuksen materiaali- ja verkko-pankki. <https://kuati.fi/fi/ymparistoluontoyhteys/paaskopeli/>

Kultima, Annakaisa ja Outi Laiti. 2019. "Sami Game Jam – Learning, Exploring, Reflecting and Sharing Indigenous Culture through Game Jamming." *Proceedings of DiGRA international conference* http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_367.pdf.

Kuokkanen, Rauna. 1999. "Etnostressistä sillanrakennukseen. Saamelaisen nykykirjallisuuden minäkuvat." Teoksessa *Pohjoiset identiteetit ja mentaliteetit, osa I: Outamaalta tuntu-*

riin, toimittajat Maija Tuominen, Seija Tuulentie, Veli-Pekka Lehtola ja Mervi Autti, 95–112. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Kuokkanen, Rauna. 2002. "Alkuperäiskansojen diskurssi ja dekolonisaatio." Teoksessa *Kojootteja, sulkapäähineitä, uraani-kaivoksia. Pohjois-Amerikan intiaanien kirjallisuutta ja kulttuureja*, toimittajat Sami Lakomäki ja Matti Savolainen, 240–264. Oulu: Oulun yliopisto.

Kuokkanen, Rauna. 2019. *Restructuring Relations: Indigenous Self-determination, Governance, and Gender*. Oxford: Oxford University Press.

Kuutma, Kristin. 2003. "Collaborative ethnography before its time: Johan Turi and Emilie Demant Hatt." *Scandinavian Studies* 75 (2): 165–180.

Laiti, Outi. 2021. "Old Ways of Knowing, New Ways of Playing – The Potential of Collaborative Game Design to Empower Indigenous Sámi." Väitöskirja, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

Laiti, Outi K. ja Satu-Maarit Frangou. 2019. "Social Aspects of Learning: Sámi People in the Circumpolar North." *International Journal of Multicultural Education* 21 (1): 5–21. <https://doi.org/10.18251/ijme.v21i1.1728>.

LaPensée, Elizabeth. A. 2014. "Survivance: An indigenous social impact game." Väitöskirja, Simon Fraser University.

LaPensée, Elizabeth. 2018. "Self-determination in Indigenous games." Teoksessa *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, toimittaja Jeremy Sayers, 128–137. New York, NY: Routledge.

LaPensée, Elizabeth A., Outi Laiti ja Maize Longboat. 2022. "Towards Sovereign Games." *Games and Culture* 17 (3): 328–343. <https://doi.org/10.1177/15554120211029>.

-
- Lehrich, Chris I. 2013. "Magic in Theoretical Practice." Teoksessa *Defining Magic: A Reader*, toimittajat Berndt-Christian Otto ja Michael Stausberg, 211–28. New York, NY: Routledge.
- Loban, Rhett. 2023. *Embedding culture into video games and game design: the palm, the Dogai and the tombstone*. Boca Raton: CRC Press.
- Lohne, Inger. L. D. 2020. "Never Alone. A study of articulations of indigenous religion in the video game". Maisterintutkielma, Tromssan yliopisto. <https://munin.uit.no/handle/10037/20085>.
- Mancini, Huni. 2017. "Mapping new terrain: Self-determined Indigenous app and game development." Maisterintutkielma, Aucklandin yliopisto. <http://hdl.handle.net/2292/36972>.
- Martinez Christopher. C. 2015. "Tecno-sovereignty: An Indigenous theory and praxis of media articulated through art, technology, and learning." Väitöskirja, Arizona State University. <https://keep.lib.asu.edu/items/153526>.
- Miettunen, Tuuli. 2020. *Saamelaitietoa vai puuttuvaa tietoa saamelaisista? Selvitys saamelaitiedosta peruskoulun suomen- ja ruotsinkielisissä oppimateriaaleissa*. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-832-8>.
- Munassar, Nabil M. A. ja A. Govardhan. 2010. "A comparison between five models of software engineering." *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)* 7 (5): 94–101. <https://www.ijcsi.org/papers/7-5-94-101.pdf>.
- Mäyrä, Frans ja Olli Sotamaa. 2017. "Need for perspective: Introducing the special issue 'Reflecting and evaluating game studies'." *Games and Culture* 12 (6): 495–498.
- Nadjiwon, Carol Ann. 1992. "Egalitarianism: A perspective from North American tribal society." Maisterintutkielma, University of Arizona. <https://www.proquest.com/openview/0159cc293b5b6b43943a29d2a2788ef7/>.
- Nijdam, Elizabeth "Biz". 2023a. "Recentring Indigenous Epistemologies Through Digital Games: Sami Perspectives on Nature in Rievssat". *Games and Culture* 18 (1): 27–41. <https://doi.org/10.1177/15554120211068086>.
- Nijdam, Elizabeth "Biz". 2023b. "Sami-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games." *New Media & Society* 25 (11): 3093–3116.
- Oktavuohta. 2023. *Oktavuohta: Saamelaitietoa opetukseen*. Luettu 29.1.2023 <https://www.oktavuohta.com/levyraati>.
- Penttinen, Paula. 2016. "Työhyvinvointi suomalaisella pelialalla." *Opinnäytetyö*, Metropolia-ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605117178>.
- Pike, Kenneth. 1967. "Etic and emic standpoints for the description of behavior." Teoksessa *Language and thought: an enduring problem in psychology*, toimittaja Donald C. Hildum, 32–39. Princeton, NJ: D. Van Norstrand Company.
- Porsanger, Jelena. 2004. "An essay about indigenous methodology." *Nordlit* 15: 105–120. <https://doi.org/10.7557/13.1910>
- Porsanger, Jelena ja Risto Pulkkinen 2023. "Ukkosenjumala." *Saamelaiskulttuurin ensyklopedia*. Luettu 29.1.2023. <https://saamelaisensyklopedia.fi/wiki/Ukkosenjumala>.
- Porsanger, Jelena ja Irja Seurujärvi-Kari. 2021. "Sámi dutkama máttut: The Forerunners of Sámi Methodological Thinking." Teoksessa *Indigenous Research Methodologies in Sámi and Global Contexts*, toimittajat Pirjo Kristiina Virtanen, Pigga Keskitalo ja Torjer Olsen, 33–64. Leiden: Brill.

- Rahko-Ravantti, Rauna. 2016. "Saamelaisopetus Suomessa: Tutkimus saamelaisopettajien opetustyöstä suomalaiskouluissa." Väitöskirja. Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/62576>
- Ranta, Kukka. 2023. "Suomalaismedian saamelaisuutisoinnin taso on surkea, kirjoittaa toimittaja Kukka Ranta." *Journalisti*, 6.2.2023. <https://journalisti.fi/nakokulmat/2023/02/suomalaismedian-saamelaisuutisoinnin-taso-on-surkea-kirjoittaa-toimittaja-kukka-ranta/>
- Reinhard, Andrew. 2015. "Review of Never Alone [game]." *Internet Archaeology* 38. <https://doi.org/10.11141/ia.38.6>
- Sami Game Jam. 2018. <https://saamigamejam.com>.
- Siida. 2023. "Diehtoárran". Luettu 29.1.2023 <https://siida.fi/tuote/diehtoarran-tietopeli/>.
- Smith, Linda Tuhiwai. 1999a. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. Lontoo: Zed Books.
- Smith, Linda Tuhiwai. 1999b. "Forewords." *Decolonizing research: Indigenous storywork as methodology*, toimittajat Jo-Ann Archibald Q'um Xiiem, Jenny Bol Jun Lee-Morgan ja Jason De Santolo, xi–xii. Lontoo: Zed Books.
- Smith, Linda Tuhiwai. 2021. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. 3. painos. London: Bloomsbury Publishing.
- Squire, Kurt D. 2005. "Toward a Media Literacy for Games." *Telemidium: The Journal of Media Literacy* 52 (1–2): 9–15.
- Stevenson, Marc G. 1996. "Indigenous knowledge in environmental assessment." *Arctic* 49 (3): 278–291. <https://www.jstor.org/stable/40512004>.
- Struthers, Roxanne. 2001. "Conducting Sacred Research: An Indigenous Experience." *WICAZO SA Review* 16 (1): 125–133. <https://www.jstor.org/stable/1409450>.
- Tsosie, Ranalda. L., Anne D. Grant, Jennifer Harrington, Ke Wu, Aaron Thomas, Stephan Chase, D'Shane Barnett, Salena Beaumont Hill, Annjeanette Belcourt, Blakely Brown ja Ruth Plenty Sweetgrass-She Kills. 2022. "The six Rs of Indigenous research." *Tribal college journal of American Indian higher education* 33 (4). <https://tribalcollegejournal.org/the-six-rs-of-indigenous-research/>.
- Turi, Johan. 1979. *Kertomus saamelaisista*. Suomentanut Samuli Aikio. Porvoo: Söderström. (Alkuperäisteos julkaistu 1910)
- Valkeapää, Nils-Aslak. 1988. *Beaivoi áhčážan* Kautokeino: DAT.
- Van Maanen, John. 2011. *Tales of the Field: On Writing Ethnography*. 2. painos. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Varman, Rohit ja Devi Vijay. 2018. "Dispossessing vulnerable consumers: Derealization, desubjectification, and violence." *Marketing Theory* 18 (3): 307–326. <https://doi.org/10.1177/1470593117753980>.
- de Vasconcelos Neto, Hélio Parente ja Maria Aurileide Ferreira Alves. 2019. "Cultural Playing: A Videogame Case Study of Never Alone and the Teaching of Culture." Teoksessa *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design: Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors and Wearable Technologies, and the AHFE International Conference on Game Design and Virtual Environments, July 24–28, 2019, Washington DC, USA*. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol. 973. Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20476-1_22.
- Vizenor, Gerald R. 1999. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Weckström, Elina, Karri Kekkonen ja Outi Kekkonen. 2023.

Saamelaislasten hyvinvointi ja oikeuksien toteutuminen. Lapsiasiavaltuutetun toimiston julkaisuja 1. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202301255744>

Wilson, Shawn. 2008. *Research is Ceremony. Indigenous Research Methods*. Winnipeg: Fernwood.

Young, Francis. 2022. *Magic in Merlin's Realm: A History of Occult Politics in Britain*. Cambridge: Cambridge University Press.

Äärelä, Rauni. 2016. "‘Dat ii leat dušše dat giella’ – ‘Se ei ole vain se kieli’: tapaustutkimus saamenkielisestä kielipesästä saamelaisessa varhaiskasvatuksessa." Väitöskirja, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-929-6>.

Pelit

Achimostawinan Games. 2023. *Hill Agency: PURITY-decay*. Windows. Ontario: Achimostawinan Games. <https://achimogames.ca/>

Indian Land Tenure Foundation, Elizabeth LaPensée, Michigan State University GEL Lab. 2019. *When Rivers Were Trails*. Android, Microsoft Windows, iOS, Mac OS. Michigan: Indian Land Tenure Foundation, Elizabeth LaPensée, Michigan State University GEL Lab. <https://indianlandtenure.itch.io/when-rivers-were-trails>

Maize Longboat, Mehrdad Dehdashti, Ray Caplin ja Beatrix Moersch. 2019. *Terra Nova*. Montreal: Maize Longboat, Mehrdad Dehdashti, Ray Caplin ja Beatrix Moersch. <https://maizelongboat.itch.io/terra-nova>

Miksapix Interactive. 2019. *Raanaa – The Shaman Girl*. Android, IOS, Windows. Karasjok: Miksapix Interactive. <https://www.raanaa.no/en/>

Red Stage Entertainment. 2022. *Skábma - Snowfall*. Microsoft

Windows. Montpellier: Plug In Digital, ja Kōnan: Sunsoft. <https://www.skabma.com/>

Upper One Games. 2014. *Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa)*. Xbox One, PlayStation 4, Microsoft Windows, macOS, Android, iOS, Linux. Phoenix, Arizona: E-Line Media.

Iloisesta noususta syvään katumukseen – alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä

Katsaus

Tero Kerttula

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Pohdin tässä katsauksessa alkoholin ja alkoholiongelmien esittämistä peleissä muutaman viime vuosikymmenen aikana. Käsittelyssä on eri peleistä yhteensä 30 pelihahmoa, jotka ovat peleissään sivuhahmoja, eivätkä varsinaisia pelattavia päähahmoja. Katsauksen tarkoituksena onkin itse päihtymystilan simuloimisen sijasta tuoda esille se, millaisia tarinoita päihteidenkäytöstä peleissä on kerrottu ja voidaan kertoa. Pelit edustavat myös niin sanottuja viihdepelejä, joten en käsittele katsauksessani opetustarkoitukseen kehitettyjä pelejä. Tällä tavoin pohdin sitä, esiintyykö tarinoissa alkoholiin liittyvää valistusta vai kulkevatko hahmojen alkoholiongelmat saumattomammin tarinan ohessa.

Avainsanat: Videopelit, historia, alkoholismi, käsikirjoittaminen, pelihahmot

Abstract

In this article I consider how video games have presented alcohol and drinking problems during the last few decades. Instead of the protagonist, this article looks at 30 different minor characters in their respective video games. The aim is to highlight how, instead of simulating intoxicated behavior, video games have dealt with alcohol use, and what kind of stories about the subject are possible within the medium. The games selected are for entertainment purpose, rather than being educational games. This allows us to see how well different aspects of alcoholism are depicted in these games, as well as to see how these themes fit into video game writing.

Keywords: Video games, history, alcoholism, writing, characters

Johdanto

Videopelit ovat kautta historiansa olleet viihteen ohella myös ympäröivää maailmaansa ja siellä syntyneitä tarinoita heijastavia kokemuksia. Videopeleissä on nähty ja pelattu mielenlinterveysongelmista kärsiviä hahmoja, päihdeongelmaisia hahmoja ja muista sosiaalisista ongelmista kärsiviä hahmoja. Käsittelen alkoholin käytön esittämistä videopeleissä noin 1980-luvulta eteenpäin. Tarkemmassa tarkastelussa ovat 24 valittua peliä, joissa näkyville hahmoille on taustatarinaansa kirjoitettu selkeä alkoholiongelma. Valitut hahmot ovat peleissään sivuhahmon roolissa. Tarkoitukseni on alkoholin vaikutuksen alaisena toimimisen simuloinnin sijasta pohtia, onko alkoholia ongelmallisesti käyttävien hahmojen esittämisessä ja kirjoittamisessa nähtävissä selkeitä eroja videopelien kehittyessä kohti nykyistä asemaansa populaarikulttuurissa. Pohdin myös, ovatko vakavammat teemat liittyen päihteiden käyttöön mahdollisesti yleistyneet videopelitarinoissa ajan myötä.

Käsittelen tässä esseessä pääasiassa pelien sivuhahmoja, joiden kanssa pelien päähahmot toimivat. Monet pelattavan hahmon juomisen sallivat pelit, kuten *Redneck Rampage* (Xatrix Entertainment 1997) ja *Postal 2* (Running With Scissors 2003) ovat pyrkineet humoristisesti mallintamaan juomisen aikaansaamia vaikutuksia, mutta myös tätä kautta aiheuttamaan moraalista pahennusta. Onkin kiintoisampaa pohtia sitä, millaisia alkoholia kenties ongelmallisestikin käyttäviä hahmoja peleissä on kuvattu tarinallisesti toiminnallisuuden sijasta. Perustan tämän valinnan myös siihen, miten peleissä tarinan päähahmoksi saatetaan usein mieltää pelattava, aktiivinen hahmo. Tämä hahmo voi olla myös joko sankari tai vaihtoehtoisesti antagonistinen antisankari. Monesti pelit myös pyrkivät alleviivaamaan tätä otsikossaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelin tarina käsittelee vain pelatta-

van päähahmon tarinaa. Erityisesti elokuvissa voidaan havaita usein se, miten elokuvan tarinaa kokonaisuutena tarkastellessa oletetut päähahmot ovat vain osanen suuremmaksi tarkoitettua tarinakokonaisuutta, jota vain tarkastellaan päähahmojen kautta. Myös monet tarinalliset pelit sisältävät tämänkaltaisen kokonaisuuden, jossa pelattava hahmo onkin vain ulkopuolinen tarkkailija jonkin toisen hahmon tarinassa. Tätä näkökulmaa pyrin myös tuomaan esille analysoimieni pelien kautta.

Katsaus perustuu hahmojen visuaaliseen ja kielelliseen esittämiseen erilaisten alkoholismiin liitettävien diskurssien kautta (Mcfarlane & Tuffin 2010). Tarkastelen myös selkeästi vain viihdetarkoitukseen tehtyjä pelejä opetustarkoitukseen tehtyjen pelien sijasta. Tätä kautta pyrin pohtimaan sitä, millä tavalla pelit käsittelevät ilmiötä erityisesti fiktion kautta ja kuinka mahdollisen alkoholismien kuvaukset näkyvät osana suurelle yleisölle suunnattuja pelejä.

Aineisto koostuu peliesimerkeistä, joissa alkoholiviittauksia on nähty sekä kolmenkymmenen alkoholia ongelmallisesti käyttävän hahmon analyysistä. Aineistovalinnan lähtökohdat ovat olleet omat muistikuvani tämänkaltaisista hahmoista yhdistettynä hakuihin verkon historiasivustoista ja tietopankeista. Aineisto koottiin tekstimuodossa laadullisen aineiston analyysiin tarkoitettulle Atlas.ti -alustalle, johon pelit listattiin kronologisessa järjestyksessä julkaisuvuoden mukaan, minkä lisäksi aineistoon lisättiin pelien genret sekä niiden kehittäjät ja julkaisijat. Tämän jälkeen peleille luotiin aineistoon alustavia tunnisteita sen perusteella, mitä peleistä on sivustoilla kirjoitettu ja millaisia alkoholin käyttöön sisältäviä viittauksia niiden kerrottiin sisältävän. Alustavan koonnin jälkeen aineisto on varmistettu paikkansa pitäväksi pelaamalla pelejä itse, katsomalla peleistä tehtyjä Let's Play- ja longplay-videoita sekä lukemalla pidempien pelikokonai-

suuksien läpipeluudokumentteja ja dialogikoosteita. Erilaisen lähdemateriaalien tarkoituksena on varmistaa, että tulkinta hahmon ongelmista on havaittu yleisemmin, eikä perustu vain omaan tulkintaani. Tämän jälkeen aineiston tunnistamista täydennettiin havaintojen kautta.

Aineisto ei ole täydellisen kattava, sillä erilaisia alkoholiviitauksia sisältäviä pelejä on tuhansia. Kuitenkin erityisesti tarkemmin analysoitavat hahmot on valikoitu mahdollisimman kattavaksi kokonaisuudeksi. Katsaus on jaettu karkeasti kahteen jaksoon: ensimmäisessä käsitellään humoristiseksi havaittuja hahmoja, kun taas jälkipuolella katsotaan tarkemmin alkoholikuvausten vakavampia sävyjä.

Iloinen nousu

Videopelien ja alkoholin suhde on ollut mutkikas jo varhaisessa vaiheessa. Midwayn kolikkopeli *Tappperissa* (Midway 1981) päärooli oli baarimikolla, jonka tehtävänä oli tarjoilla juotavaa janoiselle kansalle. Alun perin pelin sponsorina oli olutmerkki Budweiser, jonka logo komeili kolikkopeliautomaatin ohjaimina toimineissa oluthanoissa. Pelistä on tietävästi olemassa myös japanilainen, SEGAN valmistama versio, jossa Budweiser on korvattu japanilaisen alkoholimerkin, Suntoryn logoilla (Museum of the Game n.d.). Pelistä julkaistiin myöhemmin myös alkoholiton versio nimellä *Root Beer Tapper* (Midway 1984). Hajanaisten verkkolähteiden perusteella alkuperäinen *Tappper* oli tarkoitettu baareihin ja tavernoihin, mutta peli päättyi silti myös kolikkopelihalleihin. Tämän puolestaan kerrotaan herättäneen vanhempien huolta, sillä *Tapperia* pääsivät näin ollen pelaamaan myös alaikäiset. Tämän vuoksi alkoholitonta versiota ilmeisesti markkinoitiin myöhemmin koko perheen kolikkopeliviihteenä.

1980-luvulla alkoholi näkyi videopeleissä muutenkin usein humoristisin ja esineellisin keinoin. Tunnetuimpia aikakau-

den esimerkkejä lienee nyrkkeily-peli *Punch-Outin* (Nintendo 1984) kolikkopeliversiossa vastustajana oleva Vodka Drunkenski, joka erätauoilla hörppii iloisesti voimajuomaa kehän laidalla olevasta pullostaan. Drunkenski koki konsoliversioissaan Tapperin kohtalon ja sensuurin iskettyä hahmo opittiin yleisesti tuntemaan nimellä Soda Popinski. Drunkenskin taustaa avataan hieman hahmon esittelytekstissä, mutta tästä huolimatta kyseessä on hyvin karrikoitu ja stereotyyppinen hahmo, joka perustuu ajatukseen venäläisestä tai itäeurooppalaisesta henkilöstä alkoholiongelmineen.

Samankaltaisia hahmoja aikakaudella nähtiin muitakin, kuten *Bubble Bobblen* (Taito 1986) päävihollinen Super Drunk, joka hyökkäyksensä viskelee pulloja pelihahmoja kohti. Hahmosta kehitettiin jatko-osaa varten myös vaikeampi versio nimeltään Hyper Drunk. Pulloja viskeli myös *Dark Castlen* (Silicon Beach Software 1986) päävihollinen Black Knight. *Super Mario Kartin* (Nintendo 1991) japanilaisessa versiossa voittaja juo asiaankuuluvasti palkintokorokkeella shampanjaa, joka kuitenkin sensuroitiin pois länsimaisista versioista.

Tässä yhteydessä havaittavaa on se, miten erityisesti japanilaisissa peleissä olevat viittaukset alkoholiin on usein sensuroitu länsimaissa. Laajemmassa mittakaavassa alkoholi-tuotteiden sensurointi on osa aikakauden videopelisen-suuria, jossa päihteen ohella peleistä sensuroitiin esimerkiksi seksuaalista ja liiallisen väkivaltaiseksi koettua sisältöä (esim. Kocurek 2013). Vastaavasti länsimaisissa julkaisuissa kuvaukset alkoholin nauttimisesta ovat olleet osa selkeästi aikuiselle yleisölle suunnattujen pelien kuvastoa, joissa oli toisinaan hyvinkin näkyvästi päihtyneitä hahmoja. *Softporn Adventure* (Blue Sky Software 1981) ja tähän pohjautunut *Leisure Suit Larry: In The Land of The Lounge Lizards* (Sierra Online 1987) esittivät tällaisia hahmoja osana seikkailun mekaniikkaa. Sivuhahmoina pelissä on miestenhuoneen oven vie-

ressä humalaisesti sammaltava herrasmies sekä stereotyyppinen epäsiisti kujien mies, joka niin ikään puhuu karrikoidusti sammaltaen. Molemmat hahmot ovat pelien etenemisen kannalta myös merkityksellisiä, sillä viskilasillisen tai viinipullon ojentaminen kyseisille hahmoille johtaa vastalahjaan, jota ilman pelissä ei pääse etenemään. Hahmojen tarinallinen merkitys on sinänsä pieni, mutta ympäristön huomioon ottaen ne puolustavat tietyssä mielessä paikkaansa – rähjäisellä kujalla ja epämääräisessä baarissa kyseisenlaisiin hahmoin törmääminen on erittäin todennäköistä myös todellisuudessa. Myös muissa aikuisia teemoja sisältävissä peleissä on esitetty alkoholin käyttöä. Eroottiseen ranskalaiseen elokuvaan perustuneessa seikkailupelissä *Emmanuelle* (Coktel Vision 1989) viini on osa pelin kuvastoa kerronnassa, mutta myös käytettävänä esineenä.

Tässä kohden esille nousee keskustelu pelien kohdeyleisöstä ja ikärajoista. Kohdeyleisön osoittamiseksi vielä 1980-luvulla aikuisille suunnatut pelit tunnisti vain pelilaatikon kannessa olevasta “Adults only” -tekstistä (kuva 1), jota ei kaikissa peleissä edes käytetty. Vuonna 1994 perustettu ESRB (Entertainment Software Rating Board) muutti asiaa ja pakotti peleihin oman järjestelmänsä mukaiset ikäraajat. Ikärajojen yhteydessä käyttöön otettiin myös sisältöä kuvaavat varoitukset. ESRB:n sisältövaroitukset perustuvat päihteiden suhteen siihen, sisältääkö peli alkoholin, tupakan tai huumeiden esittämistä tai käyttöä (Entertainment Software Rating Board 2023). Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen peli, jossa viitataan vähänkin alkoholiin, saa ESRB:ltä merkinnän viittauksesta alkoholiin. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi lukuisat ongelmanratkontapelit, joissa pelikentällä yhtenä esineenä on viinipullo. Samoin koko perheelle suunnatuista ravintolasimulaatioista saattaa löytyä vastaava merkintä. Varsinaiseen ikärajaan sisältövaroitusta ei vaikuta ja alkoholiviittauksia sisältäviä pelejä löytyy sivuston tietokannasta kaikista ikärajaluokista. Vas-

taavasti Euroopassa ikärajoista vuodesta 2003 vastannut PEGI (Pan European Game Information) suhtautuu päihteisiin jyrkemmin. Mikäli pelistä löytyy viittauksia huumeiden, tupakan tai alkoholin käyttöön, peli saa aina automaattisesti PEGI 16- tai PEGI 18 -luokituksen (PEGI n.d.).

Alkoholin ja muiden päihteiden näkyminen yleisesti populaarikulttuurin kuvastossa heijastui myös peleihin. Villin lännen populaarikulttuurikuvastoa toisintava *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* (Sierra On-Line 1993) esittelee pelaajille oleellisena sivuhahmona tohtori Gillespien, jonka alkoholiongelmien viitataan toistuvasti pelin päähahmon sisäisessä monologissa. Gillespie on hahmona muutenkin stereotyyppinen ja humoristinen. Punanenäinen tohtori viettää enimmäkseen aikaansa kylän saluunassa ja puhuu karrikoidun epäselvästi. Pelin käsikirjoituksesta selviää, kuinka tohtorin kirjoittaman lääkereseptit tuoksuvat aina viskiltä ja ovat usein myös viskistä tahriintuneet. Varsinaista syytä tohtorin alkoholin käytölle ei anneta, eikä sellaisesta anneta edes vihjeitä, hahmo vain on selkeän alkoholiongelmainen. Annettu kuva edustaa populaarikulttuurista tutuksi tullutta villin lännen kuvastoa, jossa alkoholi ja erityisesti viski on usein läsnä. Kuvasto on todettu tutkimuksessa myös historiallisesti oikeaksi (Wrabley 2007).

Stereotyyppisesti alkoholin käyttöä on nähty myös merirosvotarinoissa, ainoastaan viski on korvattu rommilla. Peleistä esimerkkinä ovat *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games 1990) -pelisarjan kaksi ensimmäistä osaa, joissa nähtävät merirosvohahmot ovat selkeästi päihtyneitä ja hikottelevat puhuessaan. Sarjan toisessa osassa, *The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (Lucasfilm Games 1992) törmätään kuitenkin kiinnostavasti alkoholia selvästi liikaa käyttäviin isä-vainajaan ja tämän poikaan, Rum Rogers vanhempaan ja nuorempaan. Molemmilla hahmoilla on merkittävä rooli tarinan



Kuva 1. Sisältöhuomautus *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizardsin* kannessa.

etenemisessä ja pelisarjan päämotivaattorina olevassa apina-saaren salaisuudessa. Molemmissa hahmoissa on selkeä humoristinen elementti mukana, esimerkiksi vanhempi Rogers tietävästi kirjaimellisesti kylpi itse tekemässään rommissa ja hänen poikansa myöhemmin jatkoi tätä perintöä, vain keittämällä romminsa isänsä versiota vahvemmaksi. Humoristisesta kulmasta huolimatta hahmokaksikko on yksi niistä esimerkeistä, joissa sivutaan alkoholismien perinnöllisiä ominaisuuksia (ks. Walters 2002). On huomattavaa, että edellä mainittujen hahmojen koominen ulottuvuus johtuu osittain pelien itsensä humoristisesta luonteesta, mutta myös juuri villiin länteen ja merirosvojen aikakauteen liitetyistä populaarikulttuurisista stereotyyppioista.

Vaihteleva baarikuvasto on yleinen näky videopeleissä. Eri-tyisesti urbaaniin ympäristöön sijoittuvat pelit sisältävät

usein pelitilanteita, jotka sijoittuvat anniskeluravintoloiden sisään, tai vaihtoehtoisesti erilaisia baarikuvauksia on nähtävillä pelin taustagrafiikoissa. Aikuisille suunnattujen pelien, kuten *Grand Theft Auto* -pelisarjan ohella baarikuvasto on nähtävillä jo huomattavasti varhaisemmissa peleissä, kuten *Ninja Gaidenissa* (Tecmo 1990) ja vaikkapa *Streets of Rage* (Sega 1989). Urbaanien ympäristöjen ohella baareja on nähtävillä myös tieteisfiktio- ja fantasiapeleissä, kuten *Space Quest* -pelisarjassa (Sierra On-Line 1987) ja Terry Pratchettin kirjoihin perustuneessa *Discworldissä* (Perfect 10 Productions 1995). Toisinaan näissä peleissä alkoholi toimii käytettävänä esineenä ja aina toisinaan niissä myös tapaa selkeästi päihytyneitä hahmoja. Tämä kuvasto perustuu yleensä muuhun fiktion, kuten elokuvaan ja kirjallisuuteen, joissa baarikuvasto juomineen ja päihytyneine hahmoineen on tavallinen näky. Usemmissa tapauksissa baarit ovat kuitenkin vain osanen

pelissä esitettyä urbaania ympäristöä muun kaupunkimaisen ohessa. On kuitenkin erityisesti 1980-luvun pelien kohdalla mielenkiintoista havaita, miten usein kenttäsuunnittelussa pelien päävastustajat kohdataan juurikin olutravintolan kaltaisessa ympäristössä. Koska erityisesti *Streets of Rage* ja muissa saman genren peleissä toistetaan toimintaelokuvista tuttuja visuaalisia malleja, on oletettavaa, että baariympäristö liittyy voimakkaasti kuvaan paheellisuudesta ja laitapuolesta, joihin rikolliset asettuvat ympäristön puolesta mainiosti.

Monista peleistä löytyy myös hahmoja, joiden mahdollisen ongelmallista alkoholin käyttöä on vaikeampi määritellä siksi, että nämä käyttävät selkeästi paljon alkoholia, mutta on epäselvää, onko kyseessä aktiivinen vai raitis alkoholisti. Tämä jaottelu perustuu alkoholimitutkimukseen, jonka mukaan raitistunutkin alkoholisti on edelleen alkoholisti, eikä mahdollinen alkoholiongelma näyttäydy päivittäisenä käytöksenä (Dunlop & Tracy 2013). Tällaisia hahmoja ovat esimerkiksi *Lunar: Silver Starin* (Game Arts 1992) Kyle ja *Shenmuen* (Sega AM2 1999) Dick Phillips. Molemmat hahmot nähdään peleissään humaltuneena, mutta juomisesta ei puhuta ongelmallisena, vaikka se sellaiselta pelien kontekstissa saattaa vaikuttaa. Molemmat hahmot nähdään aktiivisina myös selvinpäin, joten mahdollinen alkoholiongelma ei vaikuta aktiiviselta. Seikkailupeli *Teenagentin* (Metropolis Software 1994) hahmogalleriasta löytyy vartija, joka silloin, kun ketään ei ole läsnä todistamassa, ottaa huikan taskussa olevasta pullostaan. Kyseinen pullo on osa pelimekaniikkaa ja ongelmanratkaisua ja paljastuu myöhemmin viskipulloksi. Niinpä ongelman määritelmä tiivistyy töissä sekä salassa juomiseen. Vastaavasti *No More Heroes* (Grasshopper Manufacture 2007) -peleissä toistuvasti kohdattava Bad Girl juo rankasti, päätellen tämä ympärilleen jättämistä lukuisista olutölkeistä. Hahmon juominen on kuitenkin lähinnä tämän per-

soonaan vaikuttava sivuseikka, jolla ei tunnu olevan varsinaisesti pelillistä tai tarinallista merkitystä. Edellä mainitut hahmot vaikuttavat kaiken kaikkiaan olevan tyytyväisiä alkoholin käyttöönsä ja siihen, mitä alkoholi heidän elämässään aiheuttaa. Kuitenkin erityisesti Kyle on pidemmällä tarinassa ristiriitainen hahmo, jonka olemus ja käyttäytyminen muuttuu humalatilasta myötä, mutta tarinassa ei silti varsinaisesti missään vaiheessa puututa tähän, näin vain nyt on, ja iloinen nousu jatkuu.

Syvä katumus

Alkoholijuomien humoristinen esittäminen osana pelimekaniikkaa tai tarinankerrontaa poikkeaa merkittävästi siitä, miten peleissä hiljalleen päädyttiin keskustelemaan ja esittämään myös alkoholin käytön varjopuolia. Monissa tapauksissa alkoholiongelma kertominen videopelitarinoissa on ollut sävyiltään vakavampaa ja jopa traagisempaa. Selkeän eksplisiittisesti alkoholiongelmaisia hahmoja peleissä nähdään edelleen verrattain harvoin. Varhaisin esimerkki löytyy Sierra On-Linen pelistä *The Colonel's Bequest* (Sierra On-Line 1990), jossa sivuhahmona esiintyvä Ethel Prune on kirjoitettu alkoholiongelmaiseksi. Ethel on iäkäs hahmo, joka päätyi juomaan miehensä kuoltua. Tarina mainitsee Ethelin myös vanhentuneen ulkoisesti alkoholin vuoksi, erityisesti ryppyisen ihonsa vuoksi. Pelillisesti Ethelin rooli on pieni, mutta tarinassa hahmon rooli on merkittävä. Ethelin tyttären kautta tarina käsittelee myös alkoholismin vaikutuksia hahmon lähipiiriin, mutta perinnöllisyyden sijaan se käyttää näkökulmaa, jossa lähisukulaisen alkoholismi on jättänyt muunlaisia traumoja jälkeensä. Sierra On-Line käsitteli aihetta myös *Phantasmagoriassa* (Sierra On-Line 1996), jossa tarinan antagonistin Zoltan Carnovaschin toisen vaimon, *Victorian* vihjataan olleen alkoholisti. Myös Victorian rooli pelissä on pieni, mutta erityisesti Zoltanin tarinan ja persoonan muodostamises-

sa oleellinen. Victoria on päätynt juomaan miehensä tekojen vuoksi ja päätty lopulta kuolleen viinikellariin. Näissä tapauksissa alkoholin käyttämistä käsitellään selviytymisen diskurssin kautta. Erityisesti juuri perinteiset tekstivetoiseen draamaan perustuvat seikkailupelit ovat käsikirjoitukseltaan hyviä esimerkkejä siitä, miten yhteen tarinaan mahtuu monta tarinaa. Pelien päähahmot suorittavat tarinassa omaa tehtäväänsä, *Colonel's Bequestin* Laura Bow ratkoo murhamysteeriä ja *Phantasmagorian* Adrienne Delaney tutkii puolestaan ostamansa kartanon kauhuja, mutta tarinan kokonaiskuvan muodostamiseksi niihin liittyy myös paljon päähahmoista riippumattomia tarinoita. Niinpä esimerkiksi Victorian tragedian tehtävänä on taustoittaa pelin antagonistin hahmoa ja toisaalta herättää pelaajassa mahdollisesti myötätuntoa Victoriaa kohtaan. Juomiseen päätyminen toisin sanoen kuvastaa sitä, millaiseen tilanteeseen Carnovasch vaimonsa ajoi, ja Adrienne on tässä tarinassa vain seuraajan roolissa.

Menetystä ja traumaa voidaan käsitellä myös tragedian ja huumorin välimaastossa. *Diablon* (Blizzard Entertainment 1996) Farnham the Drunk on sivuhahmo, jonka syyt juoda alkoholia löytyvät matkan varrella syvältä pelin luolastosta. Keskustelut Farnhamin itsensä kanssa ovat lähinnä koomisia, johtuen tämän jatkuvasta humalatilasta, mutta keskustelemalla pelin aikana muiden hahmojen kanssa selviää, että luolastossa koetut traumat vaikuttivat Farnhamiin syvästi, minkä vuoksi tämä tukeutuu juomiseen. Sivuhahmojen repliikeissä on havaittavissa selkeästi sääliä ja surua Farnhamin kohtalosta, mutta hahmo itse ei juuri kohtalostaan traumansa vuoksi keskustele. Myös Diablossa päähahmo on kaiken jo tapahtuneen suhteen sivuhahmo, joka saapuu paikalle vain todistamaan aiemmin tapahtunutta. Tämän vuoksi Farnhamin alkoholinen hahmo on ensihavaintoa merkittävämmässä roolissa, sillä se pohjustaa osaltaan päähahmon tulevaa tarinaa. Mitä niin kauheaa luolastossa piileekään, että se

on saanut miesraukan juomaan unohtaakseen?

Surun ja traumaattisuuden teemat juomisen syynä ovat käsitellyissä peleissä selvästi näkyvillä, ja ne ovat myös tutkitusti usein syy alkoholiongelmiin (Eddinger 2019). *Fallout: New Vegasin* (Obsidian Entertainment 2010) Rose of Shadow Cassidy ja *Harvest Moon 64:n* (Victor Interactive Software 1999) Karen ovat esimerkkejä tällaisista hahmoista, mutta keskenään eri syistä. Hahmojen juominen myös näyttäytyy eri tavalla. Molempien taustalla on kuitenkin vahva isähahmo, jonka aiheuttamat paineet vaikuttavat taustasyinä hahmojen juomiseen. Tosin siinä missä Rose näyttäytyy kovana ja jopa välinpitämättömänä hahmona, joka juo kaiken minkä reppuunsa saa, Karenin tarinassa korostuu enemmän surun ja riittämättömyyden diskurssi. Erityisesti Karenin tarinassa huomattavaa on tämän työ viinitilalla ja anniskeluravintolassa.

Työn ja alkoholismien välinen suhde on alkoholismitutkimuksessa jo varhain käytetty diskurssi (Black 1979). Tästä näkökulmasta samaan kategoriaan voidaan asettaa myös *Bullyn* (Rockstar Games 2005) opettajahahmo Galloway. Hahmo on oppilaiden keskuudessa pidetty, vaikka Galloway ilmestyy usein töihin krapulassa, tai jopa pienessä hiprakassa. Galloway on merkittävässä roolissa useassa pelin juonitehtävässä, joissa pelaajan hahmona toimiva koulupoika pyrkii autamaan Gallowaytä tämän ongelmien kanssa. Galloway on pääpiirteittäin joka tapauksessa kykenevä työhönsä, vaikka oppitunnit eivät aina menekään täysin mutkattomasti. Tämän vuoksi hahmo pyritään myös erottamaan virastaan tarinan aikana. Tätä kautta peli käsittelee diskurssia alkoholismien vaikutuksista työelämään, sekä sitä kuinka alkoholistit toisinaan pystyvät hoitamaan työtehtävänsä sairaudestaan riippumatta, mutta tulevat silti usein erotetuiksi (Singh ja Sindolya 2022, 251–252).

Myös *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015) sisältää vastaavan alkoholiongelmaisen opettajahahmon, rehtori Wellsin. Rehtorin hahmon sävy on vakavampi ja tämän alkoholismin syyksi selviää tarinan mittaan tämän työssään kokema stressi. Työn ja alkoholin suhdetta käsitellään myös *Star-dew Valleyssä* (ConcernedApe 2015). Pelissä esiteltävä Pam on hahmo, jonka tehtävät sisältävät alkoholituotteiden noutamista ja tarinan mittaan Pam on usein krapulassa tai käyttää alkoholia muuten liiallisesti. Pamin tarinassa toistuu edellä mainittu työ, sillä hahmo on paikallinen bussikuski, mutta bussin ollessa rikki myös pullon avaamiselle löytyy hyvä syy. Bussin toimiessa Pam hoitaa työtehtävänsä normaalisti.

Hieman saman kaltainen hahmo on *Firewatchin* (Campo Santo 2016) sivuhahmo Delilah. Peli ei missään vaiheessa näytä Delilahin hahmoa, vaan hänet vain mainitaan ohimennen, minkä vuoksi Delilah on läsnä ainoastaan radiokeskustelujen kautta. Keskustelujen kautta Delilah muodostaa pelin päähahmon, *Henryn* kanssa erikoisen suhteen, jossa nämä keskustelevat elämästään etäisyyksien päästä vain radiopuhelinten välityksellä. Useassa näistä keskusteluista Delilah juo viiniä tai on jo selkeästi päihtynyt. Pelin myöhemmässä vaiheessa peli antaa myös selkeän vihjeen Delilahin mahdollisesta alkoholiongelmasta, minkä lisäksi Henry löytää Delilahin tornista paljon tyhjiä viinipulloja. Myös Henryllä itsellään vihjataan olevan hieman hankaluuksia alkoholin kanssa.

Vaikka työ ja alkoholi ovatkin läsnä *Firewatchin* tarinassa, pelin keskeisin elementti on kuitenkin pakeneminen. Sekä Henry että Delilah ovat vartiotorneissaan paossa parin kuukauden ajan omalta elämältään ja ongelmiltaan. Tarinan sisältämät vihjeet antavat osaltaan ymmärtää erityisesti Delilahin myös pakenevan asioita alkoholin avulla. Menetyksen ja pakenemisen nähdään alkoholitutkimuksen pohjalta olevan usein syy alkoholin liikakäyttöön (Eddinger ym. 2019), mi-

kä osaltaan voi tässä tapauksessa päteä myös Delilahin hahmoon. Työ näyttäytyykin näissä peleissä kattokäsitteenä, jonka alla ovat menetyksen ja pakenemisen ohella myös stressi, pettymys ja ihmissuhdeongelmat.

Menetyksen diskurssi on voimakkaammin esillä isän hahmossa teoksessa *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Dontnod Games 2019). Jälleen kerran isä on sivuhahmo, tämän pojan ollessa pelin päähahmo. Syyksi isän juomiselle mainitaan selkeästi tämän kohtaama tragedia, jossa hänen vaimonsa ja poikansa äiti menehtyi. Isän juomista kuvataan moneen otteeseen lyhyen tarinan aikana, kuten myös tämän selkeää vähättelyä omaa juomistaan kohtaan – sehän on vain olutta. Talosta löytyy silti isän piilottamia, vahvempia alkoholeja sisältäviä pulloja. Pullojen piilottaminen on tunnettu alkoholismin piirre, joka on tunnistettu tutkimuksessa jo varhaisessa vaiheessa (Simmel 1948).

Voimakkaasti perheen diskurssi on läsnä kotimaisessa *Lydia*-seikkailussa (*Platonic Partnership* 2020), jossa päärooli on alkoholisoituneiden vanhemman lapsessa ja tämän kokemuksessa ja kasvutarinassa kyseisessä ympäristössä. Lydia on lapsi, joka käsittelee vanhempiansa alkoholisoitumista oman mielikuvitusmaailmansa kautta. Isän ja äidin tarinat käydään lyhyen tarinan aikana läpi erilaisten skenaarioiden kautta, joissa aikuista tarvitseva lapsi joutuu turvattomiin tilanteisiin. Lydia on myös peliaineistosta selkeä poikkeus, sillä draaman ohella sen kerronnan genre lähestyy kauhua. Lydian mielikuvitusmaailmassa aikuiset ovat paikoitellen hirviöitä tai pettymyksiä tuottavia sankareita, jota pelin groteski kuvitus tukee. Kuitenkin vanhempien alkoholiongelmien syyt eivät tule tarinan aikana läpi yksiselitteisesti. Kantavina teemoina ovat silti vanhempien parisuhdeongelmat sekä pettymys omiin elämiinsä, joita molemmat projisoivat lapseensa.

Alkoholismi näyttäytyy hirviönä lapsen maailmassa myös

Vander Caballeron kehittämässä *Papo & Yo* (Minority Media Inc. 2012) -seikkailussa. Pelin päähahmo Quico pakenee alkoholisoitunutta ja väkivaltaista isäänsä fantasianomaisen brasilialaisen lähiön halki. Peli käyttää lukuisia visuaalisia metaforia kuvaamaan Quicon matkaa, joista merkittävin on mukana kulkeva hirviö. Hirviö ei ole pelkästään paha hahmo ja on myös merkittävä osa pelimekaniikkaa ongelmien ratkaisuisissa. Pelin edetessä *Papo & Yo* tuo kerrontaansa mukaan perheen ohella myös trauman ja tragedian diskurssit, isän alkoholismin ja siihen johtaneiden syiden tullessa ilmi. Mielikuvituksellinen kuvitus säilyy mukana halki pelin ja vaikka myöhemmissä vaiheissa tarinan taustat tuodaankin selkeästi ilmi, peli ei irrottaudu lapsenomaisesta mielikuvituksellisuudestaan ja kuvaa näin lapsen kokemusta päihdeongelmaisesta vanhemmasta mielen sisäisin keinoin. *Papo & Yon* kohdalla merkittävää on myös se, kuinka peli pohjautuu kehittäjä Caballeron omiin kokemuksiin päihdeongelmaisesta vanhemmasta ja vaikeiden perheolosuhteiden pakenemista videopelien avulla (Good 2011)

Mielikuvituksellista kuvastoa alkoholiongelmien kuvaamisessa hyödyntää myös *Psychonauts 2* (Xbox Games 2022), joka käsittelee kahden sukupolven alkoholiongelmia näiden kuvitteellisen ajatusmaailman silmin. Osiossa tavatta hahmo Bob on kovia kokenut puutarhanhoitaja, joka on eristäytynyt muusta maailmasta ja tukeutuu kasviensa ohella pulloon tuskaansa lievittääkseen. Osion edetessä käy ilmi, että myös Bobin äiti oli alkoholisti ja kuoli juomiseen. Osio on tarkkaan kirjoitettu yhdistelmä alkoholismin eri muotoja, mutta päälimmäiseksi teemaksi se nostaa surun ja menetyksen. Kun asiaa ajatellaan perheen diskurssin näkökulmasta, myös *Psychonauts 2* kertoo siitä, kuinka alkoholistin juominen vaikuttaa tämän elinympäristöön, mutta hieman erilaisesta näkökulmasta. Kiinnostava yksityiskohta on myös äidin esittäminen alkoholistina isän sijasta. Pelin tarinankerronnan tapa koros-

taa omalla tavallaan yhtä aikaa päähahmon sivuroolia jo tapahtuneissa asioissa, mutta aktiivista roolia mahdollisesti tulevissa asioissa. Pelaajan ohjastama Raz seuraa surullista tarinaa sivusta samalla pelissä edeten, mutta tapahtuneet asiat ovat jo saavuttamattomissa ja vaihtoehdoksi jää vain niiden ymmärtäminen.

Yhteenveto

Alkoholin esittäminen videopeleissä noudattelee muussa populaarikulttuurissa nähtyä kuvastoa. Pelit toisintavat esimerkiksi elokuvissa ja muussa fiktiossa nähtyä kuvastoa, mutta etenkin varhaisemmassa vaiheessa vielä humoristisesti ja karrikoiden. Alkoholin aiheuttamien ongelmien ja alkoholiriippuvuuden kuvaamisessa videopelit ovat kehittyneet vasta myöhemmin. Tämän otannan perusteella vasta 2010-luvulta eteenpäin tarinoissa on näkynyt alkoholiongelmia kuvattuna draamallisesti enemmän. Osaltaan havainto heijastaa sitä, miten esimerkiksi pääosin tarinaan keskittyneet pelikokemukset yleistyivät kyseisen vuosikymmenen vaihteen jälkeen enemmän.

Alkoholismin traagisia puolia käsitellään peleissä toisin sanoen hyvinkin toistuvien teemojen kautta. Työ, menetys ja vanhemman ja lapsen välinen suhde esiintyvät kantavina teemoina pelistä toiseen. Suurin ero alkoholin käytön humoristisessa ja positiivisemmassa esittämisessä alkoholiongelmien kuvauksiin on se, miten ongelmille pyritään useimmiten löytämään jonkinlainen syy. Etenkin 1990-luvun peleissä synkät sävyt eivät kenties olisi sopineet humoristisempaan ilmapii-riin, mutta myöhemmin vuosina tämäkin oletama on todistettu vääräksi. Esimerkiksi *Bully*, *Firewatch* ja *Psychonauts 2* sisältävät runsaasti humoristisia elementtejä, mutta sisällyttävät silti tarinankerrontaansa myös vakavahenkisiä elementtejä.

Aineiston joukosta kiinnostava havainto on sen sukupuolijakauma, jossa miesten osuus on 21 hahmoa ja naisten 9. Naisten juominen on toisin sanoen peleissä vähemmän kuvattu teema, mutta määrä on silti aineiston kokoa ajatellen yllättävänkin suuri. Tämä puolestaan asettaa myös teemojen analysoinnille oman kulmansa. Suurin osa (n=6) naisten juomisen kuvauksista liittyy tavalla tai toisella hankaliin miessuhteisiin, joko isän tai entisen puolison kautta. ”Naiset juovat miesten vuoksi” on myös elokuvatutkimuksen puolella havaittu teema (Kanner 1990), joka vaikuttaisi ainakin jossain määrin toistuvan myös videopelikerronnassa. Myös Lydian äiti on kenties yksi tällainen hahmo, vaikka tämä tulkinta onkin pelin luonteen takia haastavampi.

Mieshahmojen tarinat eivät kietoudu yhtä selkeästi erilaisten traumojen ja tragedioiden ympärille, eivätkä erilaiset ihmissuhteet nouse määrittävään rooliin. Dramaattisimmissa tarinoissa toistuvat erityisesti stressi ja pakeneminen. On myös merkittävää, miten humoristisia teemoja sisältävissä kertomuksissa alkoholisti on poikkeuksetta mies, ongelmaisia naishahmoja ei esitetä tällaisissa viitekehyksissä.

Päähahmojen näkökulmasta mielenkiintoinen yksityiskohta on se, että neljässä tapauksessa pelin päähahmo on lapsi, mikä lisäksi yksi hahmoista on juuri täysi-ikäisyyteen ehtinyt nuori. Kun tarkasteluun otetaan *Lydian* päähahmo, *Psychonautsin* Raz, *The Awesome Adventures of Captain Spiritin* Chris ja *Bullyn* Jimmy, kerronnassa ja päähahmojen suhtautumisessa alkoholistiseen hahmoon nähdään selkeä ero aikuishahmojen suhtautumisessa vastaaviin sivuhahmoihin.

Esimerkiksi Raz ei mainitse Bobin, eikä tämän äidin alkoholiin liittyviä ongelmia osuuden aikana kertaakaan, mikä osaltaan kuvastaa sitä, että Raz ei todennäköisesti ymmärrä ongelmaa ja sen syitä. Sama toistuu muita lapsihahmoja tarkastellessa. Lydian päähahmo pelkää ja pakenee fantasiamaail-

maansa, Chris seuraa sivusta isänsä surua ja raiteilta luisua avuttomana ja Jimmy on puolestaan teini-ikäinen poika, jonka silmissä päihtyneesti käyttäytyvä aikuinen on lähinnä huvittava.

Lapsihahmojen tuomisessa mukaan alkoholismia kuvaavaan pelikerrontaan havaitaan myös ajallista erottuvuutta muihin peleihin ja niiden hahmoihin ja teemoihin verrattuna. Vuonna 2006 julkaistu *Bully* on tässä aineistossa ensimmäinen lajissaan, mutta tästä seuraava peli, *Captain Spirit* julkaistiin 2019. Lapsen näkökulma alkoholismiin peleissä on toisin sanoen hyvin uusi asia, mutta sillä ei pyritä kuvaamaan ainoastaan alkoholismin aiheuttamia ongelmia tämän lähipiiriin. Lapsen silmin nähtynä vieraskin päihtynyt aikuinen voi olla pelottava, mutta lapsen näkökulmaa asiaan ei silti tule vähätellä. Tämä korostuu erityisesti *Psychonauts 2:n* käsikirjoituksessa.

Pelit vaikuttaisivat etenkin nykyään tuntevansa alkoholistinsa hyvin. Monet alkoholiongelmien liitettävät piirteet tulevat peleissä esille hyvinkin selkeästi, mutta näkökulmat ovat aiempaa vaihtelevampia. Edelleenkin merirosvo- ja villi länsi-aiheisissa peleissä alkoholi on osa näihin liitettyä kuvastoa, mutta pelitarinoissa on myös irtauduttu näistä tutuiksi tulleista stereotyyppioista ja konventioista.

Kiinnostavaksi yksityiskohdaksi nouseekin kohdeyleisön pohtiminen. Koska käsitellyt pelit ovat viihteellisiä, eikä niillä ole varsinaista opetuksellista tarkoitusta, ne voivat käsitellä teemojaan moninaisilla draaman keinoilla ja suunnata sisältönsä laajalle yleisölle. Ikärajakeskustelu on yksi tähän liittyvistä asioista. Käsitellyistä peleistä *Psychonauts 2* on saanut PEGI 7 -luokituksen ilman sisältövaroituksia, kun taas esimerkiksi *Lydian* luokitus on PEGI 16 sisältövaroitusten kera, mikä johtuu pelien yleisestä genrestä. Karkeasti jaoteltuna *Psychonauts 2* voidaan ajatella kuuluvan draamallisesti kome-

dian genreen, kun taas *Lydia* on ilmaisultaan lähempänä psykologista kauhua. Silti molempien pelien sanoma on tärkeä ikään katsomatta.

Yksikään käsitellyistä peleistä ei heristä valistavaa sormea, eikä väännä sanomaansa liiaksi rautalangasta. Draaman keinoin peleissä on nykyään mahdollista kertoa kaiken ikäisille pelaajille surullisia ja vakaviakin asioita. Erilaiset päihdeongelmat tulevat monelle vastaan jo arkielämässä kadulla. Pelien kautta näiden asioiden käsitteleminen ei välttämättä ole huono ratkaisu. Ehkä sisältövaroitusten tarkoitusta voisi sitenkin pohtia vielä uudestaan?

Lähdeluettelo

Black, Claudia. 1979. "Children of Alcoholics." *Alcohol Health and Research World* 4 (1): 23.

Dunlop, William L. ja Jessica L. Tracy. 2013. "Sobering stories: Narratives of self-redemption predict behavioral change and improved health among recovering alcoholics". *Journal of Personality and Social Psychology* 104 (3): 576–590. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0031185>.

Eddinger, Jasmine R. 2019. "Alcohol Use and Drinking Motives Among Suddenly Bereaved College Students". *Journal of Dual Diagnosis* 15 (1): 16–24. <https://doi.org/10.1080/15504263.2018.1531185>.

Entertainment Software Rating Board. 2023. "ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors". Luettu 16.8.2023. https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc.

Good, Owen. 2011. "Papo & Yo is a Bittersweet Allegory of Growing Up With an Drug User". Luettu 29.8.2023. <https://kotaku.com/papo-yo-is-a-bittersweet-allegory-of-growing-up-with-5808495>.

Kanner, Melinda. 1990. "That's Why the Lady Is a Drunk: Women, Alcoholism and Popular Culture." Teoksessa *Sexual Politics and Popular Culture*, toimittaja Diane Raymond. Bowling Green State University, Ohio, USA: Popular Press.

Kocurek, Carly. 2013. "Game Censorship and Regulation in the United States." Teoksessa *Gaming Globally: Production, Play and Place*, toimittajat Nina B. Huntemann & Ben Aslinger. New York, USA: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137006332_15.

Mcfarlane, Angela ja Keith Tuffin. 2010. "Constructing the Drinker in Talk about Alcoholics". *New Zealand Journal of Psychology* 39 (3): 46–55.

Museum of the Game. n.d. "Tapper – Videogame by Bally Midway". Luettu 16.8.2023. https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=12839.

PEGI. n.d. "Mitä merkinnät tarkoittavat?" Luettu 16.8.2023. <https://pegi.info/fi/node/59>.

Simmel, Ernst. 1948. "Alcoholism and Addiction". *The Psychoanalytic Quarterly* 17 (1). <https://doi.org/10.1080/21674086.1948.11925703>

Singh, Dharam Pal ja Meenakshi Sindoliya. 2022. "Alcoholism: A Health and Social Evil". Teoksessa *Alcoholism. Causes, Symptoms, Effects and Treatment*, toimittajat Vinod K. Shanwal & B. S. Chhikara. Oxon: CRC Press.

Walters, Glenn. 2002. "The Heritability of Alcohol Abuse and Dependence. A Meta-Analysis of Behavior Genetic Research." *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 28 (3): 557–584. DOI: 10.1081/ADA-120006742

Wrabley, Raymond. 2007. "Drunk Driving or Dry Run? Cowboys and Alcohol on the Cattle Trail". *Kansas History: A Journal of the Central Plains* 30: 38–53. <https://ssrn.com/abstract=>

2467547

Pelit

Blizzard North. 1997. *Diablo*. Windows, Playstation, Mac OS. Irvine: Blizzard Entertainment

Blue Sky Software. 1981. *Softporn Adventure*. DOS, Apple II, Atari, FM-7, PC-88. PC-98, Sharp X1. Simi Valley: On-Line Systems

Campo Santo. 2016. *Firewatch*. Windows, Linux, OS X, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch. San Fransisco: Campo Santo

Coktel Vision. 1989. *Emmanuelle*. DOS, Amiga, Atari ST. Pariisi: Coktel Vision

ConcernedApe. 2016. *Stardew Valley*. Windows. Los Angeles: ConcernedApe

Dontnod Entertainment. 2015. *Life is Strange*. Windows, Linux, OS X, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android, Google Stadia, Nintendo Switch. Tokio: Square Enix.

Dontnod Entertainment. 2018. *The Amazing Adventures of Captain Spirit*. Windows, Playstation 4, Xbox One. Tokio: Square Enix.

Double Fine. 2022. *Psychonauts 2*. Redmond: Microsoft Game Studios.

Game Arts. 1992. *Lunar: The Silver Star*. Sega CD. Redding: Working Designs.

Lucasfilm Games. 1990. *The Secret of Monkey Island*. DOS, Amiga, Atari ST, Mac OS. San Francisco: Lucasfilm Games.

Lucasarts. 1991. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. DOS, Amiga, FM Towns, Mac OS. San Francisco: Lucasarts.

Metropolis Software. 1994. *Teenagent*. DOS, Amiga. Varsova: Metropolis Software.

Midway Manufacturing. 1981. *Tapper*. Kolikkopeli. Chicago: Midway Manufacturing.

Midway Manufacturing. 1984. *Root Beer Tapper*. Kolikkopeli. Chicago: Midway Manufacturing.

Minority Media Inc. 2012. *Papo & Yo*. Playstation 3, Windows, OS X, Linux. Montreal: Minority Media Inc.

Nintendo R&D3. 1984. *Punch-Out!!* Kolikkopeli. Kioto: Nintendo.

Nintendo EAD. 1991. *Super Mario Kart*. Super Nintendo. Kioto: Nintendo.

Obsidian Entertainment. 2010. *Fallout: New Vegas*. Windows, Playstation 3, Xbox 360. Rockville: Bethesda Softworks.

Platonic Partnership. 2019. *Lydia*. Windows. Helsinki: Alko.

Rockstar Vancouver. 2006. *Bully*. Windows, Playstation 2, Xbox 360, Wii, Android, iOS. New York: Rockstar Games.

Running With Scissors. 2003. *Postal 2*. Windows, Mac OS, Linux. West Chester: Whiptail Interactive.

Sega AM2. 1999. *Shenmue*. Dreamcast. Tokio: SEGA.

Sierra On-Line. 1987. *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards*. DOS, Amiga, Atari ST, Apple II, Tandy. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1990. *The Colonel's Bequest*. DOS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1993. *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*. DOS, Windows, Mac OS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1995. *Phantasmagoria*. DOS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Silicon Beach Software. 1986. *Dark Castle*. Mac OS, Amiga, Commodore 64, DOS, Sega Mega Drive, Apple II, Atari ST, CD-i. San Diego: Silicon Beach Software.

Victor Interactive Software. 1999. *Harvest Moon 64*. Nintendo 64. Tokio: Natsume.

Xatrix Software. 1997. *Redneck Rampage*. DOS, Mac OS. Los Angeles: Interplay Productions.

Suomenruotsalainen e-urheilu – mitä se on? Miten alueellinen ja globaali muovaa paikallista e-urheilukulttuuria

Katsaus

Matilda Ståhl

Tampereen yliopisto ja Åbo Akademi

Fredrik Rusk

Åbo Akademi

Tiivistelmä

E-urheilu on globaali ilmiö, mutta toisaalta yksittäiset e-urheilukulttuurit ja -ekosysteemit sijoittuvat aina tiettyyn viitekehykseen. Tässä tekstissä käsittelemme kuinka e-urheilua toteutetaan tietyssä ryhmässä: Suomen ruotsinkielisessä vähemmistössä. Ruotsi on toinen Suomen virallisista kielistä ja molemmat kirjoittajat kuuluvat ruotsinkieliseen kielivähemmistöön. Teksti pohjautuu ruotsinkieliseen, helmikuussa 2023 järjestettyyn verkkotapahtumaan, joka koostui 'verkkolaneista', keskusteluohjelmasta ja useista turnauksista. Aineisto koostuu tapahtumasta tehdyistä ruututallenteista, muistiinpanoistamme, sekä kahden tapahtumajärjestäjän haastattelusta. Työmme keskiössä on pohdinta siitä, kuinka e-urheilua toteutetaan ruotsinkielisessä kielivähemmistössä ja miltä 'suomenruotsalainen e-urheilu' voisi näyttää.

Avainsanat: e-urheilu, e-urheilukulttuuri, e-urheiluekosysteemi, kielivähemmistö

Abstract

Esports is a global phenomenon at the same time as esports cultures and ecosystems are situated in specific contexts. Here, we discuss how esports is done in a very particular group: the Swedish linguistic minority in Finland. Swedish is one of two official languages in Finland and is a linguistic minority both authors are part of. This discussion is based on an online event arranged in Swedish in February 2023, which included an 'online LAN-party', a live talk show and several tournaments. The material consists of screen recordings of part of the event, our fieldnotes and an interview with two of the event producers. The focus here is on discussing how esports is done within the Swedish speaking linguistic minority and what 'Swedish speaking esports in Finland' could look like.

Keywords: esports, esports culture, esports ecosystems, linguistic minority

Johdanto

E-urheilututkimuksessa e-urheilua kuvataan usein maailmanlaajuisena ilmiönä, joka vaikuttaa yhteiskunnan monille eri sektoreille (ks. esim. Taylor 2012; Zhouxiang 2022). Scholzin mukaan tärkein sidosryhmä e-urheilun ekosysteemissä on pelaajat (jotka ovat sekä kohdeyleisöä että asiakkaita), kun taas pelinkehittäjiä, ammattilaistiimejä ja -pelaajia ja turnausten järjestäjiä voidaan pitää välttämättöminä sidosryhminä. E-urheilussa ei kuitenkaan välttämättä ole kyse selkeästä ja johdonmukaisesta ekosysteemistä, koska se on organisoitunut monilla tavoin, esimerkiksi hallinnon ja sidosryhmien vaihdellessa kontekstin mukaan (Peng, Dickson, Scelles, Grix ja Brannagan, 2020; Witkowsksi, 2022). Esimerkiksi Taylor ja Stout (2020) kuvaavat, miten Pohjois-Amerikan yliopistotason e-urheilu esitetään kouluille STEM-aineiden joukossa urheilun sijaan. Witkowski (2022) pohtii erityyppisiä e-urheiluseuroja sen perusteella, miten ne on rakennettu ja minkälaisien haasteiden edessä ne ovat tulevaisuudessa. Hän nostaa esiin 4 erityyppistä seuramallia: *julkinen, teollinen, kilpaileva ja harrastuslähtöinen seura* (oma käännöksemme, alkuperäiskategoriat ovat “public, industry, substitute, and early adopter associations”, Witkowski 2022, 1). Kaupalliset voimat vaikuttavat eri tavoin erityyppisiin seuroihin, mutta niin teollisilla kuin vakautta horjuttavilla seuroilla on enemmänkin eksplisiittinen kaupallinen vaikutus toiminnassaan. Tämä eroaa julkisten ja harrastajapohjaisten seuramallien toiminnasta. Tässä tekstissä käsittelemässämme tapauksessa ei ole kyse ammattimaisista tiimeistä tai pelaajista, vaan kyse on amatöörien välisestä turnauksesta. Tässä työssä käsittelemämme tapausta voidaan pitää julkisen seuratoiminnan ja aktiivisen harrastajaseuratoiminnan yhdistelmänä. Palaamme tähän myöhemmin tässä tekstissä.

Tarkoituksemme on käsitellä sitä, miten e-urheilua harrastetaan juuri tietyn erityisryhmän keskuudessa: Suomessa asuvan ruotsinkielisen vähemmistön. Ruotsin kieli on Suomen toinen virallinen kieli ja tällä hetkellä Suomessa asuu noin 285 000 henkilöä, joiden äidinkielenä on ruotsi. Tämän tekstin kirjoittajat kuuluvat juuri tähän väestöryhmään. Tämän tekstin pohjana on pelien ja pelaamisen etnografinen tutkimus suomenruotsalaisessa kontekstissa, kyse on sekä online-että offline-pelaamisesta (ks. esim. Ståhl ja Rusk 2020; Rusk ja Ståhl 2022). Tekstimme materiaali käsittelee tiettyä yksittäistä tapausta eli helmikuussa vuonna 2023 järjestettyä online-pelitapahtumaa. Sen perusteella analysoimme ruotsinsuomalaisista e-urheilua sekä sitä, mitä voi pitää ominaisena juuri ‘suomenruotsalaiselle e-urheilulle’. Materiaali koostuu kyseisen online-tapahtuman eri vaiheissa tehdyistä näyttökuvakaappauksista, kentällä tekemiimme muistiinpanoihin sekä kahden tapahtuman taustalla vaikuttaneen henkilön kanssa tekemäämme haastatteluun. Yhteisön pienen koon takia emme nimeä tapahtumaa suojellaksemme osallistujien yksityisyyttä. Kaikki tutkimukseen osallistuneet henkilöt esitellään nimettömänä ja heihin viitataan rooliensa mukaan (esimerkiksi järjestäjä tai juontaja).

Tässä tekstissä käsitellään Discordissa järjestettyä online-tapahtumaa eli *online LAN-partya*. Kyse on suorasta talkshow’sta eli keskusteluohjelmasta, joka lähetetään suoratoistona YouTubeissa. Osan turnauksista voi striimata Twitchissä. Tapahtuman mahdollistavat paikalliset, kansalliset ja kansainväliset rahastot, joista useat ovat tehneet linjauksen suomenruotsalaisen kieliperinteen ja kulttuurin tukemisesta. Tapahtuman järjestäjänä toimii puoluepoliittisesti sitoutumaton yhdistys, joka järjestää suomenruotsalaisille nuorille monipuolisesti toimintaa, esimerkiksi erilaisia tapahtumia. Näiden toimijoiden lisäksi tapahtuman järjestäminen perustuu Turun seudulla, Pohjanmaalla sekä Ahvenanmaalla toimi-

vien ruohonjuuritason organisaatioiden väliseen yhteistyöhön. Tapahtuman järjestämisessä on ollut mukana yhteensä n. 10 henkilöä ja se sai alkunsa maanlaajuisena LAN-partyna, ns. "lajin CS:GO 2017 kuntakilpailuna" (järjestäjä 1, 24.3.2023). Sen tapahtumamuotoa jouduttiin kuitenkin muokkaamaan pandemian takia. Tapahtuman vetonaulana on CS:GO-turnaus (*Counter-Strike: Global Offensive*, Valve Corporation & Hidden Path Entertainment 2012), jonka järjestäjänä toimii suomenruotsalainen ruohonjuuritason yhdistys ja jonka juontajat puhuvat (suomen)ruotsia.

Ruotsinkielinen e-urheilu Suomessa

Järjestäjien kanssa käydyssä keskustelussa käy ilmi, että tapahtuma on tietoisesti suunnattu suomenruotsalaisille. Tämä näkyy tapahtuman markkinoinnissa ja siinä, että sen koko sisältö on toteutettu ruotsiksi. Järjestäjät ovat keskustelleet kieleen liittyvistä aspekteista, eivätkä he halua estää eri kielitaustaisia henkilöitä osallistumasta turnaukseen. Turnauksen aikana ruotsin kielen asema tulee harvoin keskustelun aiheeksi ja sitä pikemminkin pidetään itsestäänselvyytenä juuri tässä yhteydessä. Chatissa suurin osa kommentteista on esitetty ruotsiksi, mutta siellä on myös joitakin suomen- ja englanninkielisiä sanoja ja fraaseja, kuten "Mitä???" (chattikommentti, 4.2.2023) ja "Ill take you up on that" (SIC, chattikommentti, 4.2.2023). Tämä on yhdenmukaista niiden kielellisten taipumusten kanssa, joita esiintyi aikaisemman tutkimuksemme materiaalissa, kun teimme yhteistyötä suomenruotsalaisten pelaajien kanssa (Ks. esim. Rusk ja Ståhl 2022). Ajoittain käy kuitenkin ilmi tietoisuus siitä "pienestä piiristä", jossa turnaus järjestetään. Esimerkiksi yksi juontajista toteaa, että on "kiva, että meillä on paljon katsojia, 94 näiden tietojen mukaan" (juontaja 1, 4.2.2023). Kommentteista käy myös ilmi tietoisuus suomenruotsalaisiin liittyvistä stereotyypioista. Joku kommentoi esim. että "ei hyvää päivää, näkee

että pelaaja 1 on suomenruotsalainen, koska hän on noin purjeissa ("är ut o seglar", chattikommentti, 4.2.2023). Kyseinen henkilö tulkitsee tilanteen niin, että pelaaja ei ole täysin tietoinen tapahtumista ja tilannetta kuvatakseen käyttää sanontaa 'olla purjeissa'. Hän viittaa kommentillaan pelaajan ja itsensä suomenruotsalaiseen identiteettiin ja ennakkoluuloihin siitä, että suomenruotsalaiset ovat varakkaita ja heillä siksi on varaa omaan purjeveneeseen.

Suomessa pidettävän tapahtuman järjestämistä ja markkinoinnista yksinomaan ruotsiksi voi samalla kertaa pitää sekä torjuvana että osallistavana lähtökohtana (Friman, Ruotsalainen ja Ståhl 2023). Toisaalta kaikki informaatio on saatavilla vain ruotsiksi, jolloin voidaan kysyä, kuinka hyvin tapahtuman järjestelyissä on suomenkielisten nuorten lisäksi otettu huomioon esimerkiksi maahanmuuttajataustaiset nuoret. Toisaalta tapahtuma on ainoa laatuaan Suomessa, mikä tarkoittaa sitä, että se mahdollistaa suomenruotsalaisille oman kokoontumispaikan verkossa myös pelaamisen parissa. Yksi järjestäjistä huomauttaa, että suomenruotsalaisilla nuorilla, jotka "eivät oikein pärjää suomen kielellä, ei ole mitään omaa paikkaa", vaikka "hyvällä tuurilla on jotain paikallista toimintaa", johon osallistua (järjestäjä 2, 24.3.2023). Se, että suomenruotsalainen väestö on levittäytynyt suhteellisen suurelle alueelle Suomessa, johtaa siihen, että alueellisella toiminnalla on vaikutusta jokaisen pelaajan mahdollisuuteen olla mukana suomenruotsalaisessa peliyhteisössä. Samalla kun tapahtuman tarkoituksena on tarjota maamme kaikille suomenruotsalaisille mahdollisuus kokoontua pelaamaan yhdessä, tapahtumalla on myös vahva alueellinen leima. Tätä aihetta käsittelemme seuraavaksi.

Alueellinen e-urheilukulttuuri...

Tapahtumalle, erityisesti CS:GO-turnaukselle, olivat ominaisia myös alueelliset tunnusmerkit. Esimerkiksi monen joukkueen nimi viittasi johonkin tiettyyn paikkakuntaan. Yksi joukkue saa chatissa kannustavan kommentin, jossa ensin kannustetaan joukkueen paikkakuntaa ja sen perään on kirjoitettu joukkueen nimi. Kommenteissa näkyy myös merkkejä eri alueille kuuluvien murteiden ominaispiirteistä: ”mått vänt” (ts. ”måste vänta”, chattikommentti, 4.2.2023), ”is it va rädd” (ts. ”ids inte vara rädd”, chattikommentti, 4.2.2023) ja ”folk hinner inga vakna” (ts. ”folk hinner inte vakna”, chattikommentti, 4.2.2023). Niiden joukossa esiintyy usein myös hauskoja vitsejä ja kommentteja muista alueista, usein omasta lähialueesta. Tällöin on esim. kyse kyseenalaistuksista ”ehkä sinne ollaan vasta rakentamassa nettiyhteyksiä” (”kanske dom håller på att dra internet dit ännu”, chattikommentti, 4.2.2023), jotka koskevat jonkun joukkueen kotipaikkakuntaa. Yksi chattikeskusteluun osallistuvista osoittaa slangisanaston tuntemusta ja käyttää kommenteista termiä ”paikkakuntaan viittaava vitsi” (”ortenskämt”, chattikommentti, 4.2.2023). Myös striimin juontajat osallistuvat keskusteluun, esimerkiksi yksi juontaja kommentoi sisäpiirivitsiä, ”ne jutut on legendoja, jopa pohjanmaalaiset tietää niistä” (”de e legenda grejer, tillome folk från Pampas trakten känner till de”, juontaja 2, 4.2.2023), ja vitsailee tällöin toisesta maakunnasta kuin jossa itse asuu.

Järjestäjien kanssa tehdyssä haastattelussa käy myös ilmi, että he ovat pohtineet, järjestävätkö he alueellisen vai ’yleissuomenruotsalaisen’ tapahtuman. Tällä on merkitystä erityisesti tulevaisuudessa järjestettävän tapahtuman osalta. Yksi heistä esimerkiksi esittää kysymyksen ”Kun pandemia alkaa oikeasti olla ohi, pitäisikö nyt yrittää alkaa tukea paikallisia yhdistyksiä, jotta ne voivat ruveta järjestämään fyysisiä LAN-

partyja? Vai onko tämä uusi malli, jota tulee jatkaa myös tulevaisuudessa?” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Hänen kollegansa on samaa mieltä siitä, että pandemia on vähentänyt konkreettisiin fyysisiin tapahtumiin liittyvää kiinnostusta. Hän toteaa myös, että joka toinen vuosi jossain tietyssä paikassa järjestettävä suuri onlinetapahtuma ei ole mikään itsetarkoitus. Sen merkitys perustuu pikemminkin siihen, että sillä voidaan tukea ruohonjuuritason toimintaa, jolloin se ”tulevaisuudessa toimii vetoapuna paikallisille tapahtumille ja toimijoille” (järjestäjä 2, 24.3.2023). E-urheilussa on tällöin kyse paikallisista verkostoista, niin teknologisesti kuin sosiaalisesti ja kulttuurisesti, jotka talkootyön pohjalta on rakennettu pelikulttuurin ympärille (Witkowski 2022). Niiden muotoutumiseen vaikuttavat kuitenkin myös globaalit tekijät, kuten esim. pandemia.

...ja siihen vaikuttavat globaalit tekijät

Tapahtuman järjestäjät toteavat e-urheilun olevan kasvava ilmiö, jossa koko ajan ”ilmenee uusia tarpeita (...) ja tapahtuma on syntynyt siltä pohjalta” (järjestäjä 2, 24.3.2023). He olivat esimerkiksi vuonna 2021 pakotettuja muovaamaan tapahtuman rakennetta LAN-partysta ”pandemian kanssa yhteensopivampaan online-versioon” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Tapahtuman vetonaula, CS:GO-turnaus, osoittaa myös sen, että kielivähemmistöön liittyvä konteksti on samalla osa suurempaa e-urheilukontekstia. *Counter-Strike* on suosittu peli suomenruotsalaisessa yhteisössä sekä edelleen myös laajemmassa kansallisessa kontekstissa (Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022) ja CS:GO on yksi suurimmista globaaleista peleistä. Kun kysyimme tapahtumajärjestäjiltä kommentteja suomenruotsalaisesta e-urheilusta ovat he ehkä hieman ihmeissään, koska heidän mielestään pelaaminen ja e-urheilu on toimintaa, jossa englannin kielen ansiosta ”ei juuri tunnetta rajoja” (järjestäjä 2, 24.3.2023). Esimerkiksi niin juontajat kuin lähetyksiä seuraavat henkilöt käyttävät englannin kie-

len termiä ‘bracket’ keskustellessaan turnauksen sisällöstä, kuten esimerkiksi kommentissa: “kohtaamme heidät mielellämme, kun kyseessä on lower bracket XDD” (chattikommentti, 4.2.2023). Myös tässä kohtaa yhteisö on tietoinen käyttämästään kielestä: useat striimin seuraajista ymmärtävät, että jokin heidän mielestään tärkeämpi ottelu on teknisten ongelmien jälkeen vihdoinkin päässyt alkamaan. Useiden chatin “by stream” -kommenttien jälkeen joku henkilö kirjoittaa “byta striiiiiim” (chattikommentti, 4.2.2023), jota voi pitää tietoisuutena siitä, kuinka tavallinen englanninkielinen lainasana voitaisiin tavata ruotsiksi.

CS:GO-ottelustriimissä näkyvät selkeästi tapahtuman sponsoreina toimivien rahastojen ja instituutioiden logot. Juontajat päättävät siitä, mitä striimeissä näytetään. Niissä voi esim. näkyä yksi heistä selaamassa verkkosivua käydäkseen läpi turnauksen järjestelyitä. Globaalista näkökulmasta huomionarvoista on se, että lähetyksissä ei järjestävien tahojen alustojen (Twitch, Youtube ja Discord) lisäksi näytetä lainkaan muita kaupallisia toimijoita. Ainoana poikkeuksena on pussillinen kuvassa roikkuvia kanelipullia (Pågenin Gifflar), mikä pikemminkin vaikuttaa sisäpiirin vitsiltä kuin sponsoroidulta tuotesijoittelulta. Chatissa yksi henkilö kysyy: “Syötekö te kanelipullia tänään?” (“Äter ni nå gifflar idag?”, chattikommentti, 4.2.2023), johon juontaja 1 vastaa “me syömme kanelipullia tänään, aivan oikein”. Kun lähetyksessä esiintyy teknisiä ongelmia, eräs henkilö kirjoittaa “Nyt ehtii haakea vähän kanelipullia” (chattikommentti, 4.2.2023). Yhden joukkueen nimessä mainitaan kotimaisen puutavaraketjun nimi, mutta sekin vaikuttaa pikemminkin vitsiltä kuin tarkoitukselliselta sponsoroinnilta. Kaikilla joukkueen pelaajilla on oma pelaajatunnus, jonka alku tulee kyseisen ketjun nimestä. Pelaajatunnuksissa näkee kuitenkin eroja isojen ja pienten kirjainten kirjoitusasussa, aivan kuten pisteen, alaviivan tai väliviivan käytössä ja tämän lisäksi pelaajatunnuksessa kaup-

paketjun nimi on kirjoitettu väärin. Tällaista ‘keksittyä’ tuotesijoittelua ja sponsorointia voidaan pitää kommenttina, jolla halutaan ottaa kantaa e-urheilun kaupallistamiseen. Sitä voidaan kuitenkin myös tarkastella itseironisena kuittina suomenruotsalaiselle väestölle, jonka pieni koko estää sitä houkuttelemasta sponsoreita.

Kehittyvän suomenruotsalaisen e-urheilukulttuurin mahdollisuudet ja haasteet

Mukana tapahtumaa järjestämässä on useita eri toimijoita, ja siksi sitä voidaan pitää e-urheilutapahtumana, jossa näkyy sekä ‘julkinen’ että ‘harrastuslähtöinen’ kädenjälki (Witkowski 2022). Tämän vuoksi siihen voidaan yhdistää kaikki ne mahdollisuudet ja haasteet, jotka ovat ominaisia näille yhdistysmuodoille. Tässä viimeisessä osiossa pohdimme kyseessä olevan tapahtuman tulevaisuuden haasteita sekä sen näköpiirissä olevia mahdollisuuksia. Samalla käsittelemme myös suomenruotsalaista e-urheilukulttuuria aivan yleisellä tasolla.

Aikaisemmin on jo todettu, että kielellinen saavutettavuus on tärkeä keskustelunaihe, kun kyseessä on kielivähemmistölle suunnatusta tapahtumasta. Saavutettavuutta koskevat muut seikat eivät välttämättä kuitenkaan ole saaneet yhtä paljon huomiota. Yksi järjestäjistä totesi haastattelun aikana, että saavutettavuutta on käsitelty lähinnä silloin, kun on järjestetty fyysisiä tapahtumia “siitä ei ole keskusteltu nyt niin paljon, kun on järjestetty online-tapahtuma. Tämä onkin erittäin hyvä pointti, se pitäisi myös ottaa huomioon, emme ole ajatelleet sitä niin paljon tämän viimeisimmän tapahtuman järjestelyissä” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Fyysisistä tapahtumista poiketen online-tapahtumien oletetaan mahdollistavan kaikkien osallistumisen riippumatta fyysisistä rajoitteista tai asuin- tai olinpaikasta. Tällöin pitäisi kuitenkin miettiä,

onko kaikilla nuorilla kotona käytössään sellaiset laitteet, joita LAN-tapahtumaan osallistuminen edellyttää? Demokraattista perustelua käytetään laajasti online-tapahtumien puolesta (ks. esim. Skiles ym. 2022) ja tästä pitäisi keskustella aivan yleisellä tasolla. Sama keskustelu pitäisi käydä myös suomenruotsalaisten e-urheilutoimijoiden kesken.

Paikallisten ruohonjuuritason seurojen osallistumisen myötä tapahtuma perustuu hyvin pitkälle vapaaehtoistoimintaan ja aktiivisiin seurahenkilöihin. Witkowski (2022) mainitsee, että haasteena on tällöin inklusio ja monimuotoisuus, koska seuran hallitus aina syntyy olemassa olevien verkostojen ja kontaktien pohjalta. Tämän vuoksi suurin osa seurojen hallitusjäsenistä on nuoria miehiä. Yksi tällaisten seurojen riskeistä on se, että kaikista aktiivisimmilla seurahenkilöillä voi olla vain vähän kokemusta muusta seuratoiminnasta ja parhaistakaan aikomuksista huolimatta poliitikot ja muut johtavissa asemissa olevat henkilöt eivät ota heitä vakavasti. Tällaisen toiminnan riskinä on usein myös miesvaltaisuus. Tässä tapauksessa kaikki turnauksen juontajat ovat meidän tulokintamme mukaan valkoihoisia cismiehiä. Keskusteluohjelmaan osallistuu 14 kuvassa näkyvää henkilöä (kaikki valkoihoisia), joista neljä on tietojemme mukaan naisia. Haluamme kuitenkin huomauttaa, että näemme tässä muutoksen vuoteen 2021 verrattuna, jolloin Ståhl osallistui keskusteluohjelmaan ja oli tuolloin toinen mukana olleista (valkoisia) cisnaisista. Tapahtumaa värittää rakenteellinen marginalisaatio, joka maailmanlaajuisesti rajoittaa mm. naisten, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen sekä tummaihoisten osallistumista e-urheilutapahtumiin (Ks. esim. Witkowski 2022). On kuitenkin aiheellista myös pohtia, kuinka paljon pelaamisen asiantuntijoita tähän suhteellisen pieneen kieliryhmään kuuluu.

Witkowskiin käsittelemässä tanskalaisessa kontekstissa koetaan vaikeaksi tukea e-urheilua perinteisen seurarakenteen

tavoin (Witkowski 2022). Järjestäjien mielestä sama ilmiö näkyy myös suomenruotsalaisessa e-urheilussa. Yksi järjestäjistä toteaa, että ”seurojen toiminnasta vastaavat henkilöt eivät tunne pelimaailmaa, eivätkä he jotka pelaavat ole edes mietineet pelitoiminnan tausta-asioita” (järjestäjä 2, 24.3.2023). Pelitapahtumien järjestämisestä vastaavien henkilöiden roolina on tällöin toimia vetoapuna ja siltana pelimaailman ja sitä vain vähän tuntevien toimijoiden välillä. Keskusteluohjelman tarkoituksena on informoida vanhempia e-urheilusta, keskustella e-urheilukulttuurin sisällöstä ja ”kertoa siitä selkeällä ja arkisella tavalla ruotsiksi, jotta vanhemmat ymmärtävät paremmin, mitä lapset ja nuoret touhuavat” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Vaikka yleishyödyllinen toiminta voidaan nähdä toissijaisena ja vähemmän tärkeänä toimintana kapitalistisessa e-urheilukulttuurissa, voi e-urheilulla kuitenkin julkisena toimintana olla paljon annettavaa: ”paikallistetut vaatimukset laadukkaaseen, jäsenettyyn, jatkuvaan, yhdenvertaiseen ja vastuulliseen e-urheiluosallistumiseen” (Witkowski 2022, 9–10).

Yhteenvedona voimme kokemustemme perusteella todeta, että suomenruotsalainen e-urheilu on samanlaisten haasteiden edessä kuin e-urheilukulttuuri maailmanlaajuisesti. Tämän lisäksi meillä on myös omaa toimintaympäristöämme koskevia haasteita. Esimerkiksi se, että monimuotoisuus vaatii aktiivista työtä globaalissa e-urheilussa, heijastuu myös pienemmässä suomenruotsalaisessa kontekstissa, jossa kielivähemmistö järjestää toimintaa kielivähemmistölle. Tämä tarjoaa kuitenkin myös mahdollisuuden luoda kestävämpää e-urheilukulttuuria, koska sponsoreilla tai tapahtumien järjestäjilläkään ei ole suoria taloudellisia tarkoituksia. Tapahtuman tarkoituksena on järjestäjätahojen mukaan pyrkiä Suomessa tarjoamaan mielekästä e-urheilutoimintaa ruotsiksi. Mikäli e-urheilu yleisesti, kuten osa väittää, on uuden vaiheen edessä, jolloin se yhä enenevässä määrin tunnustetaan

urheiluksi ja mielekkääksi vapaa-ajan harrastukseksi, olemme uusien haasteiden edessä: “jos emme tee asioita nyt oikein... olemme pulassa tulevaisuudessa” (Witkowskin 2022, 18 mukaan Callanan 2018).

Lähdeluettelo

Friman, Usva, Maria, Ruotsalainen ja Matilda Ståhl. 2023. “Communicating and Practicing Diversity, Equity, and Inclusion in Finnish Esports Organizations: Challenges and Opportunities.” *Journal of Electronic Gaming and Esports* 1 (1): 1–14. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0040>.

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, ja Frans Mäyrä. 2022. “Pelaa-jabarometri 2022: Kohti uutta normaalia”. 31. *TRIM Research Reports*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Peng, Qi, Geoff Dickson, Nicholas Scelles, Jonathan Grix, ja Paul Michael Brannagan. 2020. “Esports governance: Exploring stakeholder dynamics.” *Sustainability* 12 (19): 8270.

Rusk, Fredrik ja Matilda Ståhl. 2022. “Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context.” *Classroom Discourse*. DOI: 10.1080/19463014.2021.2024444.

Scholz, Tobias. 2020. “Deciphering the World of eSports.” *International Journal on Media Management* 22 (1): 1–12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808.

Skiles, Matthew, Euijin Yang, Orad Reshef, Diego Robalino Muñoz, Diana Cintron, Mary Laura Lind, Alexander Rush, ym. 2022. “Conference Demographics and Footprint Changed by Virtual Platforms”. *Nature Sustainability* 5 (2): 149–56. <https://doi.org/10.1038/s41893-021-00823-2>.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. “Player customisation,

competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive.” *Game Studies* 20 (4). https://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>

Taylor, Nicholas ja Bryce Stout. 2020. “Gender and the two-tiered system of collegiate esports.” *Critical Studies in Media Communication* 37 (5): 451–465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>.

Zhouxiang, Lu. 2022. *A History of Competitive Gaming*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003095859>

Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Bellevue, Washington: Valve Corporation.

Witkowski, E. 2023. “Growing Pains in Esports Associationism: Four Modes of National Esports Associational Development.” *Games and Culture* 18 (2): 147–169. <https://doi.org/10.1177/15554120221084449>.

Finlandssvensk esport – vad är det? Hur det regionala och det globala formar en lokal esportskultur

Översikt

Matilda Ståhl

Tammerfors universitet och Åbo Akademi

Fredrik Rusk

Åbo Akademi

Abstrakt

Esport är ett globalt fenomen samtidigt som esports-kulturer och -ekosystem i praktiken oftast är förankrade i en specifik kontext. Här diskuterar vi hur esport görs inom en väldigt specifik grupp: den svenskspråkiga minoriteten i Finland. Svenska utgör ett av två officiella språk i Finland och är en språklig minoritetsgrupp vi textförfattare själva tillhör. Diskussionen baseras på ett online evenemang som ordnades i februari 2023 på svenska och där ingick ett 'online LAN-party', en live talkshow samt varierande turneringar. Materialet består av skärminspelningar av delar av evenemanget, våra fältanteckningar samt en intervju med två av evenemangets producenter. Vårt fokus ligger på att diskutera hur esport görs i svenskfinland och vad som kunde tänkas känneteckna 'finlandssvensk esport'.

Nyckelord: esport, esportskultur, esportsekosystem, språkminoritet

Abstract

Esports is a global phenomenon at the same time as esports cultures and ecosystems are situated in specific contexts. Here, we discuss how esports is done in a very particular group: the Swedish linguistic minority in Finland. Swedish is one of two official languages in Finland and is a linguistic minority both authors are part of. This discussion is based on an online event arranged in Swedish in February 2023, which included an 'online LAN-party', a live talk show and several tournaments. The material consists of screen recordings of part of the event, our fieldnotes and an interview with two of the event producers. The focus here is on discussing how esports is done within the Swedish speaking linguistic minority and what 'Swedish speaking esports in Finland' could look like.

Keywords: esports, esports culture, esports ecosystems, linguistic minority

Introduktion

Inom esportforskning porträtteras esport ofta som ett globalt fenomen med inverkan på många samhällssektorer (se t.ex. Taylor 2012; Zhouxiang 2022). Enligt Scholz (2020) utgör spelarna (som fungerar såväl som målpubliken och konsumenter) kärnaktörerna i esport-ekosystemet, medan spelutvecklare, professionella lag och spelare samt turneringsorganisatörer utgör nödvändiga primära intressenter. Esport är inte nödvändigtvis ett tydligt och koherent ekosystem, eftersom esport organiseras på olika sätt, till exempel i fråga om hur ekosystemet styrs och är uppbyggt och vem de huvudsakliga aktörerna är i den specifika kontexten (Peng m.fl. 2020; Witkowski 2022). Till exempel Taylor och Stout (2020) beskriver hur skolorna i en nordamerikansk kontext framställer esport som ett STEM-ämne snarare än som en sport. Witkowski (2022) diskuterar olika typer av esportföreningar, hur de är uppbyggda och de utmaningar de står inför. De fyra typer hon lyfter fram är offentliga, industri, konkurrerande och eldsjälsföreningar (vår översättning, originalkategorierna är "public, industry, substitute, and early adopter associations", Witkowski 2022, 1). Kommersiella krafter har olika inverkan på de olika typerna av föreningar, men såväl industriella och destabiliserande föreningar har ett mer explicit kommersiellt syfte med sin verksamhet, till skillnad från offentliga och eldsjälsföreningar. I det fall som diskuteras här finns varken professionella spelare eller lag, snarare ligger focus på en turnering mellan amatörspelare. Det aktuella fallet kan ses som en kombination av en offentlig förening och en eldsjälsförening, vilket vi kommer återkomma till senare i texten.

Här diskuterar vi hur esport görs inom en väldigt specifik grupp: den svenskspråkiga minoriteten i Finland. Svenska utgör ett av två officiella språk i Finland och i nuläget finns det ungefär 285 000 personer med svenska som modersmål, va-

rav två är textens författare. Vi bygger vidare på etnografisk forskning på spel och spelande i en finlandssvensk kontext, såväl online som offline (se t.ex. Ståhl och Rusk 2020; Rusk och Ståhl 2022). I den här texten använder vi oss av ett specifikt fall, ett online evenemang i februari 2023, för att diskutera hur esport görs i svenskfinland och vad som kunde tänkas känneteckna 'finlandssvensk esport'. Materialet består av skärminspelningar av delar av evenemanget, våra fältanteckningar samt en intervju med två av producenterna bakom evenemanget. Eftersom det rör sig om ett så litet sammanhang nämns evenemanget inte vid namn för att säkerställa deltagarnas rätt till integritet. Samtliga personer har anonymiserats och hänvisas till som sin roll (t.ex. producent eller caster).

Online evenemanget i fråga består av ett 'online LAN-party' som organiseras genom Discord, en live talkshow som delas via YouTube och varierande turneringar som streamas på Twitch. Evenemanget möjliggörs genom lokala, nationella och internationella fonders medel varav ett flertal har en uttalad agenda att stöda den finlandssvenska språktillhörigheten och kulturen. Producenterna för evenemanget är ett partipolitiskt obundet förbund som verkar för finlandssvensk ungdom genom olika typer av verksamhet, t.ex. evenemang. Utöver producenterna är evenemanget ett samarbete med gräsrotsorganisationer i Åboland, Österbotten och på Åland och totalt har ungefär tio personer varit engagerade i varierande grad. Evenemanget började som ett landsomfattande LAN-party i form av en "kommunkamp i CS:GO" 2017 (producent 1, 24.3.2023) men som sedan behövde ändra form på grund av pandemin. Dragplåstret för evenemanget är en CS:GO turnering (Counter-Strike: Global Offensive, Valve Corporation & Hidden Path Entertainment 2012) som ordnas av en finlandssvensk gräsrotsförening med casters som pratar (finlands)svenska.

Esport på svenska i Finland

I intervjun med producenterna framgår det att evenemanget medvetet är riktat för finlandssvenskar i fråga om marknadsföring och allt innehåll som skapas är på svenska. Språkfrågan är något som diskuterats av arrangörerna och de hindrar ej spelare med annan språklig bakgrund att delta. Under turneringen förekommer få diskussioner om svenskans position, snarare tas den för given i det här sammanhanget. I chatten är merparten av kommunikationen på svenska, men det förekommer ord och fraser på såväl finska som engelska, t.ex. "Mitä???" (chattkommentar, 4.2.2023) och "Ill take you up on that" (SIC, chattkommentar, 4.2.2023), vilket följer samma språkliga tendenser som materialet från tidigare forskning vi gjort tillsammans med finlandssvenska spelare (se t.ex. Rusk och Ståhl 2022). Stundtals framträder dock en medvetenhet om det 'lilla' sammanhang som turneringen ordnas inom, t.ex. kommenterar en caster att det är "kiva, vi har riktigt gott om tittare, 94 ser de ut som här" (caster 1, 4.2.2023). Det förekommer även en medvetenhet om de stereotyper som finns kring det finlandssvenska, exempelvis kommenterar någon "tammifan man ser att spelare 1 e finlandssvensk när han e sådär ut o seglar" (chattkommentar, 4.2.2023). Personen i fråga uppfattar situationen som att spelaren inte är helt medveten om vad som försiggår och använder idiomat att 'vara ute och segla' för att beskriva det. Dessutom driver kommentaren med spelarens och den egna finlandssvenska identiteten och fördomar kring att finlandssvenskar är välbärgade och därmed har råd med en egen segelbåt.

Att organisera och marknadsföra ett evenemang enbart på svenska i Finland kan ses som både exkluderande och inkluderande samtidigt (Friman, Ruotsalainen och Ståhl 2023). Å ena sidan är all information tillgänglig enbart på svenska, så

utöver finsktalande ungdomar kan man även att ställa sig frågan hur tillgängligt evenemanget exempelvis är för ungdomar med invandrarbakgrund. Å andra sidan är evenemanget det enda av sitt slag i Finland, vilket innebär att det möjliggör ett finlandssvenskt rum även inom spelande. En av producenterna påpekar att finlandssvenska ungdomar som "inte är riktigt bekväma med finskan har (de) inte riktigt någonstans att gå sen" även om det "med god tur finns nånting som lokal verksamhet" att delta i (producent 2, 24.3.2023). Att finlandssvenskar är utspridda över ett relativt stort område av Finland gör att regionala förutsättningar inverkar på den individuella spelarens tillgång till en finlandssvensk spelgemenskap. Samtidigt som syftet med evenemanget är att sammanföra finlandssvenskar från hela landet har evenemanget en stark regional prägel, vilket är det tema vi kommer att öppna upp till näst.

En regional esportskultur...

Evenemanget, framförallt i fråga om CS:GO turneringen, präglades även av regionala förtecken. Exempelvis hade flera lag namn som hänvisade till en specifik ort. Ett av lagen får hejarop i chatten, genom att personen först hejar på orten i fråga och sedan skriver in lagets namn. Det finns även spår av regionala dialektala uttryck bland kommentarerna: "mått vänt" (dvs "måste vänta", chattkommentar, 4.2.2023), "is it va rädd" (dvs "ids inte vara rädd", chattkommentar, 4.2.2023) och "folk hinner inga vakna" (dvs "folk hinner inte vakna", chattkommentar, 4.2.2023). Skämt som driver med andra, ofta närliggande, regioner förekommer ofta bland kommentarerna. Man ifrågasätter t.ex. om "kanske dom håller på att dra internet dit ännu" (chattkommentar, 4.2.2023) i fråga om ett av lagens hemort. En av personerna i chatten visar på en medvetenhet till jargongen och hänvisar till kommentarerna som "ortenskämt" (chattkommentar, 4.2.2023). Även strea-

mens casters deltar i jargongen, exempelvis kommenterar en caster på ett internt skämt med att “de e legenda grejer, tillome folk från Pampas trakten känner till de” (caster 2, 4.2.2023) och driver därmed med en annan region än den han själv tillhör.

I intervjun med producenterna framgår även att det regionala mot det ‘allmänt finlandssvenska’ är något man reflekterat över, framförallt gällande den typ av evenemang som kommer att ordnas framöver. Exempelvis ställer sig en av dem frågan om “när pandemin på riktigt börjar vara över, e de nu som man borde försöka stöda de lokala föreningarna att få tillbaka dom där fysiska LAN-partya? Eller e de här en ny modell som man borde gå vidare på?” (producent 1, 24.3.2023). Hans kollega håller med om att pandemin resulterat i ett minskat intresse för fysiska evenemang. Han fortsätter med att konstatera att konceptet med ett stort online evenemang vartannat år inte är ett självändamål, utan snarare att det kan stöda verksamhet på gräsrotsnivå genom att “fungera som draghjälp för dom här lokala evenemangen och aktörerna i framtiden” (producent 2, 24.3.2023). Esport blir därmed lokala nätverk, såväl teknologiskt som socialt och kulturellt, uppbyggt kring spelkultur genom frivillig arbetskraft (Witkowski 2022), men som även formas av globala influenser så som pandemin.

...formad av globala influenser

Producenterna bakom evenemanget uppfattar esport som ett växande fenomen där det hela tiden “kommer fram nya behov (...) och det är därför evenemanget har kommit till” (producent 2, 24.3.2023). Exempelvis var de tvungna att omforma upplägget från ett LAN-party till något mer “online pandemikompatibelt” år 2021 (producent 1, 24.3.2023). Evenemangets dragplåster, CS:GO turneringen, visar även på att

sammanhanget samtidigt är en av del av större esportsammanhang utanför språkminoriteten. *Counter-Strike* som spelserie är fortsättningsvis populär i en nationell kontext även utanför svenskfinland (Kinnunen, Tuomela och Mäyrä, 2022) och CS:GO är ett av de stora globala spelen. Även när vi frågade producenterna om vad de tänker att finlandssvensk esport är vänder de blicken utåt, eftersom de uppfattar spelande och esport som en verksamhet som inte känner “till så hemskt mycket gränser” (producent 2, 24.3.2023) med tanke på engelskans närvaro. Exempelvis använder sig såväl casters som de som följer med streamen sig av engelskans ‘bracket’ för att kommunicera kring turneringens upplägg, se exempelvis kommentaren “vi möter dom gärna i lower bracket XDD” (chattkommentar, 4.2.2023). Även här visar gemenskapen på en medvetenhet om språket de använder: ett flertal av de som följer med streamen uppfattar att en annan, enligt dem mer relevant, match äntligen kommit igång efter tekniska utmaningar. Efter flera “byt stream” i chatten skriver en person “byta striiiiiim” (chattkommentar, 4.2.2023), vilket kan ses som en medvetenhet om hur ett vanligt förekommande engelskt låneord kunde stavas på svenska.

I CS:GO-matchstreamen snurrar logotyperna för fonder och institutioner som finansierat evenemanget. Casters väljer vad som syns i streamen, t.ex. kan man se hur en av casters scrollar av och an på en webbsida för att visa turneringens upplägg. Något som, i ett globalt perspektiv, är anmärkningsvärt är avsaknaden av andra kommersiella aktörer utöver inlägg från de plattformar som evenemanget ordnas på (Twitch, Youtube och Discord). Det enda undantaget är en påse gifflar som hänger i bild, vilket tycks vara ett internt skämt snarare än sponsrad produktplacering. I chatten frågar en person “Äter ni nå gifflar idag?” (chattkommentar, 4.2.2023) varpå caster 1 svarar “vi äter gifflar idag, faktiskt”. När det uppstår tekniska problem skriver en annan person “Man hinner o

hämta lite giffar nu” (chattkommentar, 4.2.2023). Det förekommer en nationellt förekommande butikskedja för trävaruhandel i ett lagnamn, men även det framstår snarare som ett skämt än verkliga sponsorer. Samtliga spelare i laget har en gamertag som börjar med kedjans namn, men stavningen gällande versaler och gemener varierar, likaså om det följs med en punkt, ett lågstreck eller ett mellanslag och i en gamertag är namnet på butikskedjan felstavat. Den här typen av ‘påhittad’ produktplacering och sponsoring kan ses som en kommentar till såväl kommersialiseringen av esport, men även som en självvironisk känga till svenskfinland som är för litet för att locka till sig sponsorer.

Möjligheter och utmaningar i den framväxande finlandssvenska esportkulturen

Eftersom evenemanget organiseras av att flertal aktörer kan det uppfattas som ett esportssammanhang färgat av att både vara ‘offentligt’ och en ‘eldsjälsförening’ (Witkowski, 2022), med de möjligheter och utmaningar bägge föreningsformer innebär. I den här avslutande sektionen diskuterar vi några av de möjligheter och utmaningar som evenemanget i fråga står inför men även en finlandssvensk esportkultur på ett mer allmänt plan.

Som tidigare diskuterats är språklig tillgänglighet en central diskussion för ett evenemang organiserat för en språklig minoritet, men andra former av tillgänglighet har inte nödvändigtvis fått samma utrymme. Under intervjun noterade en av producenterna att de i högre grad diskuterat tillgänglighet då de ordnade ett fysiskt evenemang “de ha int kommit så mycke på tal nu om tillgänglighet när de ha varit online evenemang. Vilket e en helt bra poäng man borde säkert göra de också vi ha int tänkt på de så mycke nu de här senaste arrangemanget” (producent 1, 24.3.2023). Till skillnad

från fysiska evenemang antas online evenemang vara inkluderade då alla kan delta, oavsett fysiska begränsningar eller var de befinner sig i landet. Frågan är då om alla unga verkligen har tillgång till den utrustning som krävs för att delta i ett LAN hemifrån? Det demokratiska argumentet för online evenemang används på en bred front (se Skiles mfl. 2022) och är en diskussion som måste föras på ett allmänt plan, även inom finlandssvensk esport.

Genom de lokala gräsrotsföreningarnas medverkan präglas evenemanget även av att vara en verksamhet som bygger på frivilligverksamhet och eldsjälar. Witkowski (2022) noterar att en utmaning blir då inklusion och mångfald, eftersom föreningens styrelse kontinuerligt byggs upp genom existerande nätverk och kontakter, vilket ofta resulterar i styrelser dominerade av relativt unga män. En av riskerna med den här typen av föreningar är att eldsjälarna kan ha begränsad erfarenhet av föreningsverksamhet i övrigt och trots de bästa intentioner inte nödvändigtvis blir tagna på allvar av politiker och andra personer i maktpositioner. Den här typen av verksamhet riskerar då även att bli väldigt mansdominerad. I det här fallet är samtliga casters i turneringen, som vi uppfattar saken, vita cis-män. I talkshowen deltar totalt fjorton personer (samtliga vita) i bild, varav vi uppfattar fyra som kvinnor. Vi önskar dock påpeka att vi här ser en förändring sedan 2021 då Ståhl deltog i talkshowen och var då en av två (vita) cis-kvinnor som medverkade. Evenemanget färgas av den strukturella marginalisering som globalt begränsar bl.a. kvinnors, köns- och sexuella minoriteters och icke-vita personers representation inom och tillträde till esportsammanhang (se t.ex. Witkowski 2022), men det är även rimligt att ställa sig frågande till hur många sakkunniga på spelande det generellt finns inom en så relativt liten språkgrupp.

I likhet med den danska kontext Witkowski diskuterar, där

esport uppfattas som svårt att stöda genom traditionell föreningsstruktur (Witkowski 2022), upplever producenterna liknande fenomen för esports scenen i svenskfinland. En av producenterna påpekar att "dom som driver föreningar e int så insatta i spelande o dom som spelar ha int ens tänkt på hur dom sku kunna organisera de här" (producent 2, 24.3.2023). Den verksamhet som producenterna är en del av och deras roll blir då att vara draghjälp samt en brygga mellan spelvärlden och de som inte är fullt så insatta i den. Funktionen med talkshowen är att öppna upp esport för föräldrar och att diskutera vad esportkultur innebär genom att "gå ut med information också på svenska som e tillgänglig o lätt att förstå att va e de barnen o ungdomarna håller på med" (producent 1, 24.3.2023). Även om ideell verksamhet kan ses som sekundär och mindre legitim i en kapitalistisk esportkultur, kan esport som offentlig verksamhet ändå erbjuda ett svar på en "lokal vädjan om kvalitet, om strukturerad, kontinuerlig, jämlik och ansvarsfullt deltagande i esport" (Witkowski 2022, 9-10).

Om vi avslutningsvis vågar oss på att hävda något om finlandssvensk esport på basen av det aktuella evenemanget är det att vi står inför såväl samma utmaningar som esportkultur globalt, men även för sådana som är specifika för vår kontext. Som till exempel det att diversitet kräver ett aktivt arbete för att uppnå i global esport återspeglas även i den mindre finlandssvenska kontexten som organiseras av en språkminoritet för en språkminoritet. Även det att verksamheten drivs offentligt i huvudsak av eldsjälar innebär bland annat att flera gör gratis arbete (som plattformarna i fråga drar nytta av) innebär det även möjligheter att skapa en mer hållbar esportkultur eftersom varken finansiärer eller organisatörerna av verksamheten har direkta finansiella intressen. Syftet med evenemanget är enligt de involverade att erbjuda meningsfull esportverksamhet på svenska i Finland. Om esport generellt, som en del hävdar, står inför en ny fas, där det i högre

grad erkänns som en sport och meningsfull aktivitet, står vi därmed inför nya utmaningar: "Om vi inte gör det rätt nu ... kommer vi att ha problem i framtiden" (Callanan 2018, hänvisad till i Witkowski 2022, 18).

Referenser

- Friman, Usva, Maria, Ruotsalainen och Matilda Ståhl. 2023. "Communicating and Practicing Diversity, Equity, and Inclusion in Finnish Esports Organizations: Challenges and Opportunities." *Journal of Electronic Gaming and Esports* 1 (1): 1–14. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0040>.
- Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, och Frans Mäyrä. 2022. "Pe-laajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia". 31. *TRIM Research Reports*. Tammerfors: Tammerfors universitetet. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
- Peng, Qi, Geoff Dickson, Nicholas Scelles, Jonathan Grix och Paul Michael Brannagan. 2020. "Esports governance: Exploring stakeholder dynamics". *Sustainability* 12 (19): 8270.
- Rusk, Fredrik och Matilda Ståhl. 2022. "Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context". *Classroom Discourse*. DOI: 10.1080/19463014.2021.2024444.
- Scholz, Tobias. 2020. "Deciphering the World of eSports". *International Journal on Media Management* 22 (1): 1–12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808.
- Skiles, Matthew, Euijin Yang, Orad Reshef, Diego Robalino Muñoz, Diana Cintron, Mary Laura Lind, Alexander Rush, m.fl. 2022. "Conference Demographics and Footprint Changed by Virtual Platforms". *Nature Sustainability* 5 (2): 149–56. <https://doi.org/10.1038/s41893-021-00823-2>.
- Ståhl, Matilda och Fredrik Rusk. 2020. "Player customisation,

competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive". *Game Studies* 20 (4). https://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk.

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>

Taylor, Nicholas och Bryce Stout. 2020. "Gender and the two-tiered system of collegiate esports". *Critical Studies in Media Communication* 37 (5): 451–465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>.

Zhouxiang, Lu. 2022. *A History of Competitive Gaming*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003095859>

Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Bellevue, Washington: Valve Corporation.

Witkowski, Emma. 2023. "Growing Pains in Esports Associationalism: Four Modes of National Esports Associational Development". *Games and Culture* 18 (2): 147–169. <https://doi.org/10.1177/15554120221084449>.

Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaihteiset väitöskirjat

Katsaus

Olli Sotamaa

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Tämä katsaus käsittelee suomalaisia pelitutkimukseen liittyviä väitöskirjoja. Sen tärkein sisältö on suomalaisten pelejä koskevien väitöskirjojen listaus, joka on sijoitettu tekstin loppuun (liite 1). Listaan on kerätty suomalaisissa korkeakouluissa tehdyt opinnäytetyöt.

Avainsanat: pelitutkimus, väitöskirjat

Abstract

This review deals with Finnish dissertations related to game studies. The main content is a list of Finnish game studies dissertations that can be found at the end of the text (appendix 1). The list consists of dissertations done in Finnish universities.

Keywords: dissertations, game studies

Suomalaisen pelitutkimuksen mittakaavaa voidaan hahmottaa monin eri tavoin. Yksi tapa on katsoa julkaistuja väitöskirjoja, ja tämän työn pohjaksi on nyt koottu suhteellisen kattava luettelo peliaiheisista tohtoritason opinnäytteistä. Tällaisen listauksen julkaiseminen tuntuu ajankohtaiselta nyt, kun ensimmäisen mukaan kelpuutetun väitöskirjan julkaisemisesta tulee tänä vuonna kuluneeksi neljännesvuosisata. Suomalaiset pelitutkijat ovat opiskelleet, työskennelleet ja väitelleet myös ulkomailla,² mutta selvyuden vuoksi tässä koosteessa keskitytään suomalaisissa yliopistoissa hyväksytyihin väitöskirjoihin.

Suomalaiselle pelitutkimukselle voidaan nimetä monta alkupistettä vähän sen mukaan, millainen näkökulma halutaan valita (Sotamaa 2009). Peleistä on kirjoitettu oppineesti jo 1800-luvulla, ja esimerkiksi Yrjö Hirnin edelleen relevantin *Barnlek*-kirjan (1916) julkaisemisesta on ehtinyt kulua jo toista sataa vuotta. Samaan aikaan on kuitenkin myönnettävä, että aktiivisesti kumuloitua teorianmuodostus ja kriittinen tutkijayhteisö on alkanut muodostua vasta viimeisen 25 vuoden aikana. Ihan vastaava väitöskirjojen listausta ei ainakaan tietääkseni ole saatavilla muista maista. Ehkä tällainen lista voi osaltaan innoittaa vertailun mahdollistavien aineistojen koaamista ja tarkempien analyysien tekemistä tulevina vuosina. On kuitenkin selvää, että yli 160 väitöskirjaa tarkoittaa vääjäämättä sitä, että Suomi on ainakin väkilukuun suhteutettuna pelitutkimuksen suurvalta.

²Esimerkkejä Suomen rajojen ulkopuolella hyväksytyistä suomalaisten tutkijoiden väitöskirjoista: Leino, Olli. 2010. "Emotions in Play: On The Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play." Pelitutkimus, IT-yliopisto, Kööpenhamina, Tanska; Holopainen, Jussi. 2011. "Foundations of Gameplay." Tietojenkäsittelytiede, Blekingen teknillinen yliopisto, Ruotsi; Wirman, Hanna. 2011. "Playing The Sims 2: Constructing and Negotiating Woman Computer Game Player Identities through the Practice of Skinning." School of Creative Arts, University of the West of England, Bristol, Iso-Britannia.

Väitöskirjojen kartoittaminen alkoi jo reilu vuosikymmen sitten, kun pyrimme ensimmäisen kerran luomaan kokonaiskuvaa oppialasta väitöskirjojen valossa (Sotamaa ja Suominen 2013). Jo tuolloin havaitsimme, että pelejä koskevat väitöskirjat voidaan asettaa jatkumolle, jonka yhdessä päässä ovat pelejä tukevasti jonkin perinteisen emätieteen näkökulmasta tarkastelevat tutkimukset ja toisessa pelien tutkimuksen omana kehittyvänä tieteenalanaan näkevät pelitutkijat. Tämä kehitys on sittemmin jatkunut. Pelitutkimuksen tieteenalan vakiintumisesta Suomessa todistavat niin oppialalle avatut oppituolet ja opintokokonaisuudet, vuosittaiset kansalliset ja kansainväliset tapahtumat ja vaikkapa *Pelitutkimuksen vuosikirjan* 15. vuosikerta. Peleihin keskittyvän teorianmuodostuksen kehityksen rinnalla pelit näyttävät muodostuneen tutkimuskohteeksi, jota voidaan tarkastella lähes millä vain oppialalla käsityötieteestä koneoppimiseen ja uskontotieteestä fysioterapiaan.

Väitöskirjaluettelon ensimmäinen versio luotiin aikoinaan lähinnä muistelemalla menneiden vuosien väitöstilaisuuksia ja joukkoistamalla eli kyselemällä vinkkejä kollegoilta. Josain tuli vastaan kiinnostava väitöstiedote, ja taisi joku väitöskirja löytyä paikallisen sanomalehden haastattelustakin. Sittemmin peleihin kohdistuvan tutkimus on kehittynyt moniin mielenkiintoisiin suuntiin, ja väitöskirjojen määrä on moninkertaistunut. Samaten yliopistokohtaiset väitöstietokannat ovat merkittävästi parantuneet, vaikka edelleenkin niiden hakutoiminnot jättävät paikoin toivomisen varaa. Ilahduttavaa on, että joitain varhaisten vuosien väitöskirjoja lukuun ottamatta valtaosa teksteistä on löydettävissä avoimina verkkoversioina.

On viime kädessä aina tulkintaa, mitä katsotaan pelitutkimuksen oppialaan kuuluvaksi. Tässä katsauksessa rajojen määrittelyyn on omaksuttu monenlaiselle tietentekemisel-

le avoin lähestymistapa. Rajatapausten kohdalla on pyritty miettimään, miten olennainen rooli peleillä on väitöskirjan kokonaisuuden kannalta. Listaan sisällytettyjen töiden lisäksi on siis lukuisia väitöskirjoja, joissa pelejä tai pelaamista käsitellään lyhyesti muiden näkökulmien tai esimerkkien ohessa. Matemaattisen peliteorian sovellukset, jotka pyrkivät formaalisti mallintamaan erilaisia vuorovaikutustilanteita, on jätetty listan ulkopuolelle, ellei niiden kysymyksenasettelu liity jollakin tavalla aktuaalisiin peleihin. Lisäksi lasten leikkien analyysit tai urheilukulttuurin tutkimukset on yleensä rajattu ulos listasta, ellei niillä ole jokin selkeä yhteys viimeaikaiseen pelitutkimukselliseen teorianmuodostukseen. Joidenkin peliaiheista retoriikkaa analysoivien töiden kohdalla on käynyt ilmi, etteivät ne lopulta liity juurikaan peleihin. Esimerkiksi politiikasta ja taloudesta puhutaan varsin usein pelinä, mutta se ei vielä yksin tee niistä pelitutkimuksen tutkimuskohteita. Samaan aikaan pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä tutkitaan myös lähtökohdista, jotka eivät otsikon tai pikaisen tarkastelun perusteella heti paljasta tutkimuskohdetta peliksi.

Myös väitöskirjojen edustamien oppiaineiden määrittely on välillä tuottanut päänvaivaa. Listan laatija ei ole kuitenkaan lähtenyt tekemään omia tulkintojaan tieteenaloista, vaan listaukseen on poimittu oppiala joko väitöskirjan nimiölehdeltä, väitöstiedotteesta tai yliopiston tietokannasta. Joka tapauksessa on mahdollista, jopa todennäköistä, että tästä listauksesta on jäänyt pois töitä, joiden kuuluisi olla siinä. Siksi listasta tehdäänkin päivittyvä versio yhteistyössä Pelitutkimuksen seuran kanssa.

Tietokantaa voi selata osoitteessa:

<https://www.pelitutkimus.fi/pelitutkimus/vaitoskirjat>

Lähdeviitteet

Hirn, Yrjö. 1916. *Barnlek: Några kapitel om visor, danser och små teatrar*. Helsingfors: Söderström & Co.

Sotamaa, Olli. 2009. "Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 100–105.

Sotamaa, Olli ja Jaakko Suominen. 2013. "Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 109–121.

Liite 1. Suomalaiset pelejä käsittelevät väitöskirjat 1998–2023

Ahonen, Jukka. 2019. "Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen". Tohtorinväitöskirja, Historia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4778-3>.

Alavesa, Paula. 2018. "Playful appropriations of hybrid space: Combining virtual and physical environments in urban pervasive games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526221380>.

Alha, Kati. 2020. "The rise of free-to-play: How the revenue model changed games and playing". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1774-4>.

Arjoranta, Jonne. 2015. "Real-time hermeneutics: Meaning-making in ludonarrative digital games". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto.

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0>.

Arrasvuori, Juha. 2006. "Playing and making music: Exploring the similarities between video games and music-making software". Tohtorinväitöskirja, Etnomusikologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-6689-6>.

Behbahani, Amin Rasti. 2020. "Investigating the effect of digital game tasks, inducing different levels of involvement load, on the acquisition of vocabulary items". Tohtorinväitöskirja, Kielentutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8130-3>.

Bluemink, Johanna. 2011. "Virtually face to face: Enriching collaborative learning through multiplayer games". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789514294235>.

Bonanno, Philip. 2008. "Learning through collaborative gaming: A process-oriented pedagogy?" Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Joensuun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-219-167-0>.

Bopp, Julia Ayumi. 2020. "Aesthetic emotions in digital games: The appeal of moving, challenging, and thought-provoking player experiences". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-0112-6>.

Borch, Anita. 2013. "Households' images of gambling". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-109078-3>.

Brauer, Sanna. 2019. "Digital open badge-driven learning: Competence-based professional development for vocational teachers". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-110-1>.

Brezowsky, Boglarka. 2019. "Using game-based learning to enhance adaptive number knowledge". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7622-5>.

Castrén, Sari. 2013. "Disordered gambling in Finland: Epidemiology and a current treatment option". Tohtorinväitöskirja, Käyttätymistiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-964-0>.

Eränpalo, Tommi. 2015. "Pelillisyyden tuo esiin nuorten kansalaispätevyyttä: Analyysjä nuorten yhteiskunnallisesta deliberaatiosta". Tohtorinväitöskirja, Opettajankoulutus, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1127-2>.

Eskelinen, Markku. 2009. "Travels in cybertextuality: The challenge of ergodic literature and ludology to literary theory". Tohtorinväitöskirja, Jyväskylän yliopisto, digitaalinen kulttuuri.

February, Pamela J. 2018. "Teaching and learning to read in Afrikaans: Teacher competence and computer-assisted support". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7515-9>.

Friman, Usva. 2022. "Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto.

Fuerst, Sascha. 2017. "Entrepreneurial internationalization: A process perspective". Tohtorinväitöskirja, Kansainvälinen liiketoiminta, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6998-2>.

Giunti, Guido. 2018. "3MD for chronic conditions: A model for motivational mHealth design". Tohtorinväitöskir-

ja, Tieto- ja sähkötekniikan tiedekunta, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526220154>.

Haaranen, Lassi. 2019. "Game-related learning and exposure in computer science". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8386-5>.

Hakulinen, Lasse. 2015. "Gameful approaches for computer science education: From gamification to alternate reality games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6173-3>.

Hamari, Juho. 2015. "Gamification: Motivations & effects". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6056-9>.

Hamari, Lotta. 2018. "Assessment and promotion of physical activity in children: With special reference to children diagnosed with cancer." Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7154-1>.

Hannula, Otso. 2020. "Knowledge co-creation in design games: Conversation analysis of an interorganizational design game session". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-3827-8>.

Harviainen, J. Tuomas. 2012. "Systemic perspectives on information in physically performed role-play". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8914-3>.

Hassan, Lobna. 2018. "Means to gameful ends: How should gamification be designed?" Tohtorinväitöskirja, Information Systems Science, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10227/198994>.

Haverinen, Anna. 2014. "Memoria virtualis: Death and mourning rituals in online environments". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto.

<https://urn.fi/URN:%20ISBN:%20978-951-29-5773-6>.

Heinimäki, Teemu. 2015. "Technology trees and tools: Constructing development graphs for digital games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Tampereen teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3647-2>.

Heiskanen, Maria. 2017. "Problem gamblers and money: Unbalanced budgets and financial recovery". Tohtorinväitöskirja, Sosiaalitieteet, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3284-0>.

Heljakka, Katriina. 2013. "Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: From wow to flow to glow". Tohtorinväitöskirja, Visuaalinen kulttuuri, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5144-4>.

Holm, Suvi. 2023. "Preferences, emotions, and visual attention in the first-person shooter game experience". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9290-4>.

Hyvönen, Pirkko. 2008. "Affordances of playful learning environment for tutoring playing and learning". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto.

Hämäläinen, Lasse. 2019. "Nimet verkossa: Tutkimus verkko-yhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfin radannimistä". Tohtorinväitöskirja, Suomen kieli, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5259-6>.

Hämäläinen, Perttu. 2007. "Novel applications of real-time audiovisual signal processing technology for art and sports education and entertainment". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-009128>.

Höysniemi, Johanna. 2006. "Design and evaluation of physically interactive games". Tohtorinväitöskirja.

ja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-6694-2>.

Ihamäki, Pirita. 2015. "User experience of geocaching and its application to tourism and education". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6153-5>.

Iqbal, Ahmer. 2012. "Facilitating the use of virtual worlds in schools". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5016-3>.

Janhunen, Maarit. 2023. "Exergame-based rehabilitation in older adults specifically after total knee replacement". Tohtorinväitöskirja, Fysioterapia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9547-8>.

Johnson, Mikael. 2013. "How social media changes user-centred design: Cumulative and strategic user involvement with respect to developer-user social distance". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5073-7>.

Järvelä, Simo. 2020. "Physiological synchrony and affective protosocial dynamics". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-6425-4>.

Järvinen, Aki. 2008. "Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design". Tohtorinväitöskirja, Mediakulttuuri, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7252-7>.

Jääskä, Elina. 2023. "Game-based learning methods in project management higher education". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526236834>.

Kahila, Juho. 2022. "Digital gaming and metagame activities: Opportunities for children's informal learning". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4730-7>.

Kainulainen, Tuomo. 2021a. "Studies on online horse race betting using individual-level betting data". Tohtorinväitöskirja, Kauppatieteiden laitos, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4267-8>.

Kallio, Henrik. 2020. "Essays on small group decision-making in a dynamic business simulation game". Tohtorinväitöskirja, Tieto- ja palvelujohtaminen, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-3965-7>.

Kalmanlehto, Johan. 2019. "Beyond the figure: The notion of mimetic subject formation in Philippe Lacoue-Labarthe's philosophy and its relevance to digital gameplay". Tohtorinväitöskirja, Taidekasvatus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7847-1>.

Kanervisto, Anssi. 2022. "Advances in deep learning for playing video games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4444-3>.

Kangas, Marjaana. 2010. "The school of the future: Theoretical and pedagogical approaches for creative and playful learning environments". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-2011291055>.

Karhulahti, Veli-Matti. 2015. "Adventures of ludom: A videogame geneontology". Tohtorinväitöskirja, Mediatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6090-3>.

Kari, Tuomas. 2017. "Exergaming usage: Hedonic and utilitarian aspects". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6956-1>.

Kedzior, Richard. 2014. "How digital worlds become material: An ethnographic and netnographic investigation in Second Life". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10138/135859>.

Kellomäki, Timo. 2015. "Large-scale water simulation in games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3654-0>.

Kerttula, Tero. 2022. "(Broad)casting the game: The spectacle of real in representing and narrating video game play in live-action media". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8968-2>.

Kettula, Kirsi. 2012. "Towards professional growth: essays on learning and teaching forest economics and marketing through drama, role-play and reflective journals". Tohtorinväitöskirja, Maatalous-metsätieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-651-392-1>.

Kiili, Kristian. 2005. "On educational game design: Building blocks of flow experience". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto, Porin yksikkö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tty-200810021043>.

Kinnunen, Jani. 2021. "Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot". Tohtorinväitöskirja, Pelitutkimus, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.

Kivikangas, J Matias. 2015. "Emotion and social context

in a digital game experience". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1818-9>.

Koivisto, Jaana-Maija. 2017. "Learning clinical reasoning through game-based simulation: Design principles for simulation games". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3129-4>.

Koivisto, Jonna. 2017. "Learning clinical reasoning through game-based simulation: Design principles for simulation games". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0550-5>.

Kokabha, Maryam Roshan. 2018. "Dynamics of success for early-stage mobile game startups". Tohtorinväitöskirja, Tieto ja palvelujohtamisen laitos, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8215-8>.

Korhonen, Hannu. 2016. "Evaluating playability of mobile games with the expert review method". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0196-5>.

Korhonen, Tanja. 2020. "Tools and methods to support the key phases of serious game development in the health sector". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526227030>.

Korhonen, Vesa. 2017. "High support need and minimally verbal children with autism: Exploration of technology-based research methodology and the case of attending to eyes". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-2376-9>.

Korkeila, Henry. 2023. "Resources, capital, and players inside the game worlds: Bourdieusian approach to game cultures".

Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9270-6>.

Koski, Johannes. 2023. "Producing affection: Affect and mediated intimacy in Pokémon". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9366-6>.

Kristiansson, Jesper. 2021. "'Aika paljon sai tehdä, kunhan se liittyi siihen historiaan ja opetussuunnitelmaan": Oppilaiden valtaistuminen yläkoulun historian tunneilla". Tohtorinväitöskirja, Yleinen historia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8680-3>.

Kultima, Annakaisa. 2018. "Game design praxiology". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0742-4>.

Kylkilahti, Eliisa. 2018. "Kulttuurista peliä palveluissa: Kuluttajataktiikoiden ja nuorten toimija-asemien esitysteoreettinen tarkastelu". Tohtorinväitöskirja, Kuluttajaekonomia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4108-8>.

Käsmä, Marjukka. 2020. "Social difference as action: A nexus analysis of gender and ability in World of Warcraft game culture". Tohtorinväitöskirja, Englantilainen filologia, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526227139>.

Köse, Dicle Berfin. 2020. "Dual information systems: The complicated relationship of hedonic and utilitarian values". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8441-0>.

Laakasuo, Michael. 2015. "Healthy individuals' decision making in online poker: Perspectives on emotional stability and

wellbeing". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1190-6>.

Laato, Samuli. 2021. "Designing location-based games: How to support players' social interaction, physical activity and learning about their local environment". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutusmuotoilu, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8565-4>.

Lainema, Timo. 2003. "Enhancing organizational business process perception: Experiences from constructing and applying a dynamic business simulation game". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:951-564-139-X>.

Laiti, Outi. 2021. "Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

Lankoski, Petri. 2010. "Character-driven game design: A design approach and its foundations in character engagement". Tohtorinväitöskirja, Media Lab, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-0004-6>.

Lehdonvirta, Vili. 2009. "Virtual consumption". Tohtorinväitöskirja, Taloussosiologia, Turun kauppakorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-019-3>.

Leinonen, Anna-Maiju. 2021. "Technology for promoting physical activity in young men". Tohtorinväitöskirja, Lääketieteen tekniikka, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526228877>.

Lind, Kalle. 2022. "Problem gambling and criminal behavior: Perspectives on comorbidities and social Disadvantage". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Tampereen yliopisto.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2559-6>.

Loponen, Mika. 2019. "The semiospheres of prejudice in the fantastic arts: The inherited racism of irrealia and their translation". Tohtorinväitöskirja, Englantilainen filologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4888-9>.

Lu, Chien. 2023. "Shallow representations, profound discoveries : A methodological study of game culture in social media". Tohtorinväitöskirja, Koneoppiminen, Tampereen yliopisto.

Macey, Joseph. 2021. "A whole new ball game: The growing prevalence of video game-related gambling". Tohtorinväitöskirja, Ihmiset ja teknologiat, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2191-8>.

Majuri, Joonas. 2019. "Dopamine, opioid and serotonin neurotransmission in behavioral addictions". Tohtorinväitöskirja, Neurologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7570-9>.

Manninen, Tony. 2004. "Rich interaction model for game and virtual environment design". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9514272544>.

Marionneau, Virve. 2015. "Socio-cultural contexts of gambling: A comparative study of Finland and France". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1022-0>.

Matilainen, Riitta. 2017. "Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland". Tohtorinväitöskirja, Talous- ja sosiaalhistoria, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>.

Merikivi, Jani. 2013. "Still believing in virtual worlds: A decomposed approach". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestel-

mätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-312-5>.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>.

Moisala, Mona. 2017. "Brain activations related to attention and working memory and their association with technology-mediated activities". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2980-2>.

Montola, Markus. 2012. "On the edge of the magic circle: Understanding role-playing and pervasive games". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1%2%A0>.

Myllymaa, Antti. 2017. "The political economy of online gambling in the European Union". Tohtorinväitöskirja, Valtio-oppi, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2987-1>.

Mystakidis, Stylianos. 2019. "Motivation enhanced deep and meaningful learning with social virtual reality". Tohtorinväitöskirja, Informaatioteknologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7977-5>.

Mäkinen, Liisa. 2017. "Ludic surveillance: Examining mundane surveillance practices at the interface of control and play". Tohtorinväitöskirja, Yhteiskuntapolitiikka, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2590-3>.

Männikkö, Niko. 2017. "Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584>.

Mäntymäki, Matti. 2011. "Continuous use and purchasing behaviour in social virtual worlds". Tohtorinväitöskirja, Information Systems Science, Turun yliopiston kauppakorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-156-5>.

Nordmyr, Johanna. 2020. "Problem gambling in a Nordic context: Moving from social factors to a psychosocial perspective". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3970-0>.

Nousiainen, Tuula. 2008. "Children's involvement in the design of game-based learning environments". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-3449-1>.

Nummenmaa, Timo. 2013. "Executable formal specifications in game development: Design, validation and evolution". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelyoppi, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9276-1>.

Nylund, Niklas. 2020. "Game heritage: Digital games in museum collections and exhibitions". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.

Oksanen, Kimmo. 2014. "Serious game design: Supporting collaborative learning and investigating learners' experiences". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5857-2>.

Ollila, Elina. 2009. "Using prototyping and evaluation methods in iterative design of innovative mobile games". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto.

Pakarinen, Anni. 2018. "The development and feasibility of gamified digital intervention aiming to promote physical acti-

vity in early childhood". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7397-2>.

Palomäki, Jussi. 2013. "New perspectives on emotional processes and decision making in the game of poker: With special emphasis on the tilting phenomenon". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-9337-1>.

Parisod, Heidi. 2018. "A health game as an intervention to support tobacco-related health literacy among early adolescents". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7257-9>.

Parkkila, Janne. 2016. "Connecting video games as a solution for the growing video game markets". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Lappeenrannan teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-335-031-1>.

Pasanen, Tero. 2017. "Beyond the pale: Gaming controversies and moral panics as rites of passage". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>.

Pelser-Casrstens, Veruschka. 2022. "Developing a serious game design framework for educational tabletop games with digital components". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4553-2>.

Peltoniemi, Mirva. 2009. "Industry life-cycle theory in the cultural domain: Dynamics of the games industry". Tohtorinväitöskirja, Tiedonhallinnan ja logistiikan laitos, Tampereen teknillinen yliopisto.

Pietilä, Irmeli. 2015. "The game of developing a game: Hobbyist game developers as playful entrepreneurs in the Apple

App Store”. Tohtorinväitöskirja, Yrittäjäyys, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6275-3>.

Piittinen, Sari. 2018. “Reconstructing the gothic in games and gaming: Gothic monsters and ideology in the story world and player experiences of Fallout 3”. Tohtorinväitöskirja, Englannin kieli, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7607-1>.

Pyae, Aung. 2020. “The use of digital games to enhance the physical exercise activity of the elderly: A case of Finland”. Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittely, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3910-6>.

Pyky, Riitta. 2019. “Physical activity and sedentary behaviour in young men: The determinants and effectiveness of a tailored, mobile, gamified intervention”. Tohtorinväitöskirja, Liikuntalääketiede, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526224565>.

Rautalahti, Heidi. 2022. “‘I would rather contemplate big questions’: Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives”. Tohtorinväitöskirja, Uskontotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8547-1>.

Reunanen, Markku. 2017. “Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology”. Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>.

Rodriguez-Aflecht, Gabriela. 2018. “Exploring motivational effects of a mathematics serious game”. Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7298-2>.

Roine, Hanna-Riikka. 2016. “Imaginative, immersive and interactive engagements: The rhetoric of worldbuild-

ing in contemporary speculative fiction”. Tohtorinväitöskirja, Yleinen kirjallisuustiede, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0195-8>.

Ronimus, Miia. 2012. “Digitaalisen oppimispelin motivoivuus: Havaintoja Ekapeliä pelanneista lapsista”. Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4721-7>.

Roohi, Shaghayegh. 2022. “Advances in AI-assisted game testing”. Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-0825-5>.

Ruohomäki, Virpi. 2002. “Simulation game for organisation development: Development, use and evaluation of the Work Flow Game”. Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-001434>.

Ruotsalainen, Maria. 2022. “Overwatch esports and the (re)configurations of gender and nationality”. Tohtorinväitöskirja, Nykykulttuurin tutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9184-5>.

Räsänen, Tiina. 2016. “Terveys pelissä: Nuorten rahapelaamisen yhteys riskikäyttäytymiseen”. Tohtorinväitöskirja, Sosiaali- ja terveystieteet, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0257-3>.

Räty, Veli-Pekka. 1999. “Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa”. Tohtorinväitöskirja, Visuaalinen kulttuuri, Taideteollinen korkeakoulu. <https://jyu.finna.fi/Record/vaari.984217>.

Saarikoski, Petri. 2004. “Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin”. Tohtorinväitöskirja, Yleinen historia, Turun yliopisto. 978-951-39-7243-1.

Salokoski, Tarja. 2005. "Tietokonepelit ja niiden pelaaminen". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:951-39-2269-3>.

Sedano, Carolina Islas. 2012. "Hypercontextualized games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0865-0>.

Selin, Jukka. 2021. "Tietomallin pelillistäminen ja toiminnallisen suunnittelun menetelmä rakennusten suunnittelun apuna". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1888-8>.

Sengupta, Lahari. 2019. "Evaluation and players performance of the location-based game O-Mopsi". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-3249-5>.

Seregina, Anastasia. 2016. "Performing fantasy and reality". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Aalto-yliopisto.

Seuranen, Esa. 2011. "Computational methods in codes and games". Tohtorinväitöskirja, Tietoliikenne- ja tietoverkkotekniikan laitos, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-4370-8>.

Siewiorek, Anna. 2012. "Playing to learn: Business simulation games as leadership learning environments". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5007-2>.

Sihvonen, Lilli. 2022. "Kimble-lautapelin kestävä tuotesuhde: Kulttuurituotteiden uustuotantoprosessit". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8863-1>.

Sihvonen, Tanja. 2009. "Players unleashed! Modding The Sims and the culture of gaming". Tohtorinväitöskirja, Me-

diatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-3941-1>.

Siitonen, Marko. 2007. "Social interaction in online multiplayer communities". Tohtorinväitöskirja, Puheviestintä, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-2931-2>.

Sinnemäki, Jussi. 1998. "Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio: Kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä". Tohtorinväitöskirja, Opettajankoulutuslaitos, Helsingin yliopisto. <https://www.finna.fi/Record/helka.9911304453506253>.

Sirola, Anu. 2021. "Web of gamble: A social psychological perspective on youth gambling and virtual communities". Tohtorinväitöskirja, Sosiaalipsykologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1812-3>.

Sjöblom, Max. 2019. "Spectating play: Investigating motivations for watching others play games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8470-1>.

Sotamaa, Olli. 2009. "The player's game: Towards understanding player production among computer game cultures". Tohtorinväitöskirja, Mediatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7651-8>.

Stenros, Jaakko. 2015. "Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approaches". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.

Storgårds, Jan. 2011. "Brand equity of digital games: The influence of product brand and consumer experiences as sources of unique value". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-4087-5>.

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, diversity and visuality: An ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>.

Suhonen, Niko. 2012. "Studies on decision making under risk in the context of gambling markets". Tohtorinväitöskirja, Kansantaloustiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0655-7>.

Suomela, Riku. 2006. "Constructing and examining location-based applications and their user interfaces by applying rapid software development and structural analysis". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:tyy-200810021083>.

Suovuo, Tomi. 2022. "Reality guides for life before death". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutusmuotoilu, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8910-2>.

Takatalo, Jari. 2011. "Psychologically-based and content-oriented experience in entertainment virtual environments". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-7048-8>.

Taskinen, Leo Tapani. 2002. "Measuring change management in manufacturing processes: A measurement method for simulation-game-based process development". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-001780>.

Tikka, Reko. 2023. "Antiikin arpapelit". Tohtorinväitöskirja, Latinalainen filologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9218-8>.

Tuomi, Pauliina. 2015. "Inviting the audience: Interactive, participatory, and social television in Finland". Tohto-

rinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6139-9>.

Tuomisto, Maiju. 2018. "Design-based research: Educational chemistry card and board games". Tohtorinväitöskirja, Kemia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4361-7>.

Turtiainen, Riikka. 2012. "Nopeammin, laajammalle, monipuolisemmin: Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto, Porin yksikkö. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5>.

Tyni, Heikki. 2020. "Games crowdfunding as a form of platformised cultural production: Effects on production, reception and circulation". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1757-7>.

Törhönen, Maria. 2021. "The professionalization of play: Examining the convergence of play and labour in online video content creation". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2036-2>.

Vaajakallio, Kirsikka. 2012. "Design games as a tool, a mindset and a structure". Tohtorinväitöskirja, Muotoilu, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201312037994>.

Vahlo, Jukka. 2018. "In gameplay: The invariant structures and varieties of the video game gameplay experience". Tohtorinväitöskirja, Folkloristiikka, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>.

Vanhala, Erno. 2015. "The role of business model in computer game development organizations". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Lappeenrannan teknillinen yliopisto.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-265-868-5>.

Vanhatupa, Juha-Matti. 2014. "Tool support for computer role-playing game programming: Foundations, guidelines and applications". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3393-8>.

Vartiainen, Leena. 2010. "Yhteisöllinen käsityö: Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä". Tohtorinväitöskirja, Käsityötiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0088-3>.

Vesa, Mikko. 2013. "There be dragons! An ethnographic inquiry into the strategic practices and process of world of warcraft gaming groups". Tohtorinväitöskirja, Management; Organization, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10138/42056>.

Väistö, Terhi. 2016. "Children's discourse on development in online and offline fields: A study of positions and symbolic power". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6848-0>.

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters". Tohtorinväitöskirja, Nykykulttuurin tutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>.

Xu, Xiaoyu. 2014. "Understanding online game player's post-adoption behavior: An investigation of social network games in China". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-367-5>.

Äyrämö, Sanna-Mari. 2017. "In order to enable meaningful playing: How to support player's learning through digital game narrative design". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kult-

tuuri, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6998-1>.

Playing Software

Arvio

Juho Karvinen

Tampereen yliopisto

Tapio Santala

Tampereen yliopisto

Ville Susi

Tampereen yliopisto

Sicart, Miguel. 2023. *Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat pelitutkimuksessa paraatipaikalla. Miguel Sicart esittää uusimmassa kirjassaan, että leikin ja pelin analyysillä on laajemminkin annettavaa, kun halutaan ymmärtää ohjelmistojen ja digitaalisten ympäristöjen kyllästävä maailmaa. Leikki on Sicartille nimittäin eräs ihmisenä olemisen perusmuoto. Pelien lisäksi monenlaiset ohjelmistot, kuten tekoälyassistentit, deittisovellukset tai sosiaalisen median alustat, osallistuvat digitaaliseen leikkiin sekä toimintaympäristöinä että leikin kohteina, leikkikaluuina.

Kirjan nimi *Playing Software* on sanaleikki, joka viittaa yhtäältä ohjelmistoilla leikkimiseen (“I am playing with software”), toisaalta leikillisesti suunniteltuun tai leikillisellä tavalla maailmassa vaikuttavaan ohjelmistoon (“This is a playing software”). Tässä tekstissä käytämme suomenkielistä termiä ohjelmistoleikki, joka toivoaksemme tavoittaa nämä molemmat merkitykset.

Sicart on filosofisesti orientoitunut pelitutkija, joka on kirjoittanut esimerkiksi eettisten pelikokemusten suunnittelusta (Sicart 2013) ja leikin teoriasta (Sicart 2014). Sicartin kirjoitustyyli on esseistinen, leikittelevä, joskus tarkoituksellisen provokatiivinen. Tekstissä on vahva eettinen, visionäärinenkin ote. Sicart nojaa monipuoliseen teoriaperinteiden joukkoon, eikä aina avaa lähdeteoksiaan kovin yksityiskohtaisesti. Ennakkoluulottoman monipuolisuuden käänköpuolella on hajanaisuus. Huonoimmillaan teksti on iskulauseenomaisten teoreettisten julistusten sarjaa, jossa argumentti ei tunnu etenevän. Teoriapitoisuudesta huolimatta kirjaa ei kannatakaan lukea johdonmukaisesti rakennetun teorian esityksenä, vaan ennemmin esseenä, joka kutsuu keskustelemaan ja ajattelemaan itse. Perinteisemmästä akateemisesta argumentoinnista kiinnostuneet Sicart ohjaa kirjan taustalla olevien vertaisarvioitujen artikkeliansa pariin.

Tekstin tyyliä valinnassa voi halutessaan nähdä yhtymäkohdan Sicartin aikaisemmissa teksteissä esittämää eettisen pelikokemuksen ideaaliin (Sicart 2009, 2013), jossa peliin ei ole sisäänkirjoitettu eettistä koodistoa ja pelisuunnittelijan

etukäteen hyväksi määrittämää toimintatapaa, vaan se jättää tilaa pelaajan omalle eettiselle pohdinnalle, kutsuu hänet tuomaan omat arvonsa mukaan peliin. Vastaavasti *Playing Software*n lukijan on tehtävä töitä muodostaakseen kirjasta johdonmukaisen tulkinnan. Tämä vaatii palasten kokoamista ja aukkojen täydentämistä. Kirjaa voi surutta lukea et-sien epäjohdonmukaisuuksia, puolivillaisia heittoja, epärealistisia visioita ja keskeneräisiä ajatuksia. Työläämpää mutta myös antoisampaa on tähdätä myötämieliseen tulkintaan.

Kirja on jaettu esipuheeseen ja kahdeksaan lukuun, joiden numerointi alkaa ohjelmoinnista tuttuun tyyliin nollassa. Johdannossa (luku 0: Start) Sicart jäsentää kirjan luvut niin, että luvuissa 1–3 muodostetaan kirjan teoreettinen ydin esitelmällä keskeiset käsitteet: leikki, rajapinta ja leikkikalua. Tämän jälkeen luvuissa 4–6 sovelletaan teoriaa esimerkkeihin, kuten tekoälyassistentteihin (luku 4), salaliittoteorioihin (luku 5) ja leikiksi verhottuun työhön digitaalisessa kapitalismissa (luku 6). Jäsennys teoreettisiin ja soveltaviin lukuihin on kuitenkin huojuva, sillä jokaisessa luvussa sekä otetaan käyttöön uusia teoreettisia käsitteitä ja tutkimusperinteitä, että käsitellään tapausesimerkkejä.

Johdannossa määritellään kirjan nimikkokäsite ohjelmistoleikki, joka on ”tapa tehdä ymmärrettäväksi maailmaa, jossa inhimilliset ja keinotekoiset toimijuudet kohtaavat” (tämä ja myöhemmät lainaukset kirjoittajien kääntämiä). Sicart asettaa kirjan tehtäväksi tarkastella tuota kohtaamista ja ajatella uudelleen leikin roolia digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Tämä on yhteiskunnallisesti tärkeää, sillä ohjelmistoleikillä on eettisiä ja poliittisia seurauksia. Pelitutkimuksen kannalta tärkeää on, että Sicart haastaa kanonisoitua huizingalaista tapaa ajatella leikkiä.

Luvussa 1 (*Playing*) esitelläänkin kirjan kokonaisargumentin kannalta keskeinen María Lugonesin teoria leikistä rakkau-

dellisena maailmoihin matkaamisena, jonka tärkeimpiä piirteitä ovat uteliaisuus, kuvittelukyky ja empatia, avoimuus ylälätyksille sekä avoin suhde sääntöihin (Lugones 1987). Se on oppositiosuhteessa agonistiseen huizingalaiseen traditioon, joka painottaa kilpailua, voittamista ja sääntöjen ehdottomuutta. Maailmoilla joihin matkataan Lugones tarkoittaa kulttuurisia toimintaympäristöjä ja kokemuksen tapoja. Hän oli kiinnostunut leikistä keinona ylittää kulttuurien välisiä rajoja, tarjota marginalisoiduille ryhmille tavan muodostaa liittolaisuuksia ja haastaa alistavia rakenteita.

Sicartin käsittelyssä lugonesilainen teoria muovautuu tavaksi ymmärtää ohjelmistoleikkiä, siis ihmisten ja ohjelmistojen leikkilisiä kohtaamisia. Ohjelmistot nimittäin synnyttävät laskennallisia maailmoja, joissa on niille ominaiset koodin ehdollistamat kokemuksen ja toimimisen tavat. Niihin matkaaminen tarkoittaa käyttäjän toimien kääntämistä ohjelmiston ymmärtämään laskennalliseen muotoon.

Luvun 2 (*Interfaces*) aiheena on rajapinta eli alue, jolla käänös tai matkaaminen inhimillisen ja keinotekoisien välillä tapahtuu. Esimerkiksi graafinen käyttöliittymä tai askelmittarin sensorit ovat tätä kahden maailman välille muodostettua siltaa. Kehollinen askel kääntyy sensoridataksi ja sen kautta laskennalliseksi askeleeksi. Aina käänös ei tapahdu suoraviivaisesti ja ongelmattomasti. Laajemmassa yhteiskunnallisessa katsannossa digitalisoituminen ja ohjelmistot ulottuvat yhä uusille ihmiselämän osa-alueille. Ihmisten toiminnan on käännettävä yhä useammin laskennalliseen muotoon ollakseen muille toimijoille olemassa ja näkyvillä. Laskennallisuuden vaatimus alkaa ehdollistaa ihmistoimintaa. Quantified self -liikkeen itsen mittaaminen ja tarkkailu ovat tämän vaatimuksen sisäistämistä ja syleilyä.

Kun Sicart puhuu ohjelmistojen toimijuudesta, hän nojaa (erityisesti luvussa 3: *Playthings*) uusmaterialistiseen teoria-

virtaukseen, joka korostaa ei-inhimillisten olioiden aktiivista roolia toiminnan määrittämisessä. Uusmaterialistiseen kielenkäyttöön kuuluva tapa puhua symmetrisesti inhimillisistä ja ei-inhimillisistä toimijoista on hämmäntävä ja saattaa synnyttää vaikutelman, että esineillä olisi jonkinlaisia mentaalisia tiloja tai intentioita. Sicart kuitenkin toteaa, että ohjelmistojen toimijuus on perustavalla tavalla erilaista kuin ihmisten toimijuus. Erilaisuus osaltaan tekee tarpeelliseksi maailmoinhin matkaamisen metaforan, sillä leikkiessämme keinotekoisien toimijain kanssa me alamme hahmottamaan sille ominaista laskennallista tapaa hahmottaa maailma. Tietyssä mielessä siis matkaamme maailmaan, jossa asiat mielletään laskennallisesti.

Ohjelmistojen toimijuus tarkoittaa esimerkiksi sitä, että ne eivät ole ainoastaan ihmisten toiminnan passiivisia välineitä, vaan niiden ominaisuudet aktiivisesti määrittävät ihmisten toiminnan mahdollisuuksia. Valta ei ole yksinomaan käyttäjällä. Näkökulma tulee käyttöön, kun Sicart tarkastelee Googlen kehittämää *Quick, Draw!* -piirtelypeliä, jossa tekoäly koettaa arvata, mitä käyttäjän nopeasti tuhartama kuva esittää. Peliä ei kehitetty kuitenkaan ensisijaisesti viihdetarvokseen, vaan houkuttelemaan pelaajat tuottamaan laadukasta dataa neuroverkon kouluttamiseksi. Kun pelaaja leikkii tekoälyn kanssa arvausleikkiä, hän samalla tekee ilmaista työtä, jossa kouluttaa tätä tekoälyä paremmaksi kuvien tunnistamisessa. Tätä osin ilmaistyöhön perustuvaa tunnistuskykyä Google taas voi hyödyntää pelin ulkopuolellakin taloudellisen voittonsa nimissä. Eräessä perustellussa mielessä pelaajat ovat pelin ja sen kehittäjien leikkikaluja.

Luvussa 4 (Personalities) Sicart nostaa kuvittelun (make-believe) keskeiseen asemaan ihmisten ja ohjelmistojen kohtaamisen ymmärtämisessä. Persoonallisuuden käsite kokoaa yhteen luvun kaksi hieman erilaista näkökulmaa.

Ensimmäisenä tarkasteluun nousevat Sirin ja Alexan kaltaiset tekoälyassistentit, jotka imitoivat inhimillistä persoonallisuutta ja kutsuvat käyttäjää myös leikilliseen vuorovaikutukseen kanssaan. Tämä on huomattava osa niiden viehätystä. Osin kyse on ihmisen taipumuksesta hahmottaa ei-inhimilliset kohteet ihmisenkaltaisina. Usein tällainen antropomorfismi ei ole harhaa vaan pikemminkin tietoisesta koelua ja kuvitteluleikkiä - ihmiset esimerkiksi keskustelivat tuntikausia klassisen terapeuttibotti ELIZAn kanssa, vaikka tiesivät sen olevan botti. Korporaatioiden näkökulmasta avustajien persoonallisuus, kepeys ja leikillisuus ovat keinoja tehdä ohjelmistoista helpommin lähestyttäviä ja hyväksyttäviä, sillä lähtökohtaisesti älypuhelimessa jatkuvasti kuunteleva sovellus saattaa tuntua epämiellyttävältä ajatukselta.

Sicart esittelee myös hieman toisenlaisen tavan, jolla persoonallisuuteen kytkettyä kuvittelu ja leikittely välittävät ihmisten ja ohjelmistojen leikillisiä kohtaamisia: sosiaalisen median alustat. Ihmiselämälle ylipäätään on tyypillistä alun perin Erving Goffmanin (1959/1971) esittämä ajatus arjen teatterista, jossa eri tilanteissa, eri näyttämöillä, näytellään erilaista roolia tai pidetään erilaista naamiota, persoonaa. Sosiaalisessa mediassa itsen esittäminen kääntyy laskennalliseen muotoon, ja alustojen tekninen ja liiketoiminnallinen logiikka kannustaa käyttäjiä toimintaan, joka kerää reaktioita.

Kirjan kiinnostavin luku 5 (Systems) esittelee systeemiteoriaa ja systeemisen lähestymistavan mahdollisuuksia ja puutteita. Yksityiskohdissaan moninaisesta ja rikkaasta todellisuudesta on sellaisenaan vaikea saada selkoa ja siksi systematisoiva tarkastelutapa voi olla valaiseva. Systeemiä voi ajatella paikallisena järjestyksen saarekkeena epäjärjestyksen ja kohinan keskellä. Systeemissä asioilla on selvät ja hyvin määritellyt nimet ja vuorovaikutussuhteet. Systeeminen tarkastelu nostaa monimuotoisesta todellisuudesta esiin arkikokemuk-

sessä huomaamattomia vuorovaikutus- ja riippuvuussuhteita. Esimerkiksi kapitalistisen tai ekologisen järjestelmän analyysi tulee mahdolliseksi. Kääntöpuolena on, että monet eettisesti ja inhimillisesti tärkeät asiat, jotka ovat moninaisia, paikallisia, partikulaareja, luokituksia ja kvantifiointeja pakenevia, tulevat vaikeammiksi havaita.

Ohjelmistot ja pelit ovat luontaisia systeemisen tarkastelun kohteita. Niiden rajatuissa maailmoissa on selkeät säännöt, prosessit ja vuorovaikutussuhteet. Peleille on myös ominaista eräänlainen järjestyksen estetiikka: Niiden järjestelmällisyys ja mitattavat päämäärät arkielämään verrattuna ovat osa pelien viehätystä ja lohdullisuutta, ja ne mahdollistavat toiminnan ja hallinnan kokemuksia. Juuri hallintaorientaatioissa piilee myös systeemisen lähestymistavan pimeä puoli, sillä se soveltuu käyttövoimaksi myös imperialistisille valloitushaaveille ja voimafantasioille, jotka ovatkin tyypillisiä teemoja videopeleissä. Järjestelmän hyvin määritellyssä maailmassa toimijuuden kokemuksen hintana on toimijuuden kaventuminen, yksipuolistuminen ja mukautuminen järjestelmään.

Systeemisyyden vaaroja käsitellessään Sicart tekee pelisuunnittelija Reed Berkowitzia (2020) seuraten uskaliaan analyysin QAnonista ”pelinä, joka pelaa ihmisiä” tai pikemminkin pelillisyyden ja systeemisyyden korrumpoituneena muotona. Salaliitto tarjoaa löytämisen iloa ja yhteisön kunnioitusta, järjestyksen saarekkeen ja toimijuuden kokemuksia epävarman maailman keskellä. Se tarjoaa eräänlaisen leivänmurrupolun, joka johtaa sisäisesti johdonmukaiseen vaihtoehtomaailmaan, mutta kauemmas todellisuudesta. Tällainen logiikka on jossain määrin yhteistä salaliittoteorioille kautta aikojen, mutta digitaalinen ympäristö ja sen suosittelualgoritmit korostavat sitä tarjoamalla loputtomasti mahdollisuuksia etsiä maailmankuvaa tukevia väitteitä ja perusteluita.

Huizingalaisen tradition mukainen tapa ajatella leikkiä agonistisena, arkielämästä eristettynä suljettuna tilana on yhteensopiva salaliittoteorioiden ja muiden suljetun maailman kaninkolojen kanssa. Sicart tarjoaakin sen rinnalle oman lugonesilaisen teoriansa leikistä, joka on avoimen asenteen ja rakkauden eetoksen värittämää toisiin maailmoihin matkaimista. Sicartin mukaan huizingalainen traditio on sulkeutunut sääntöjen määrittämään ja tarkoin määriteltyyn kilpailuun. Sitä vastoin lugonesilainen leikki on avoin leikissä kohdattujen toimijoiden omaehtoiselle itsemäärittelylle ja ylipäättään yllätyksille ilman, että näitä on ennalta määritelty sääntöjen kautta. Sicartin luennan niin Huizingasta kuin tätä seuraavasta traditiosta voi nähdä perustellusti yksiulotteisena ja tarkoitushakuisena. Lugonesiin nojaten hän onnistuu kuitenkin korostamaan leikin eettisiä mahdollisuuksia. Lugonesilainen ohjelmistoleikki ei ole systeemiin uppoamista vaan tutustumista uuteen maailmaan ja sen mahdollisuuksiin, jotta ymmärrämme paremmin itseämme, toisiamme ja paikkaamme ohjelmistojen kyllästävässä maailmassa. Lupauksena on mahdollisuus haastaa vallitsevia järjestyksiä, kuvitella ja rakentaa uutta.

Luvussa 6 (Capital) päästään syytöstehtäälle, nimittäin pitkin kirjaa esitettyjen ohjelmistoleikin pimeiden puolien syyllisen käsittelyyn. Syyllinen on pääoma, joka valjastaa ohjelmistoleikin oman arvonnäkönsä tarpeisiin. Luku onkin osoitus kehityskaaresta, jossa Sicart on asemoitunut yhä yhteiskuntakriittisemmäksi kirjoittajaksi.

Luvussa hän nostaa esiin Srnicekin (2017) alustakapitalismin ja Zuboffin (2019) valvontakapitalismin sekä Fisherin (2009) analyysin kapitalistisesta realismista, siis tilanteesta, jossa kapitalismille ei ole näkyvissä uskottavia tai toivottavia vaihtoehtoja. Näiden rinnalle Sicart lanseeraa leikillisen kapitalis-

min käsitteen, jonka ytimessä on juuri leikkielementtien valjastaminen arvonnäytteen tarpeisiin.

Pääoman näkökulmasta ohjelmistoleikillä on kaksi kiinnostavaa piirrettä: Se tuottaa dataa ja suostumusta. Ensinnäkin digitaalisissa ympäristöissä ohjelmistoleikki tuottaa dataa, joka on helppoa tuotteistaa myytäväksi tai omaan käyttöön, esimerkiksi koneoppivien algoritmien kouluttamiseksi. Esimerkiksi ohjattuun koneoppimiseen tarvittava tarkistettu ja merkitty koulutusdata tuotetaan usein matalapalkkaisena tai palkattomana työnä. Amazonin *Mechanical Turk* tai Googlen jo aiemmin mainittu *Quick, Draw!* ovat tapoja saada tällaista työtä tehtyä naurettavan halvalla. Kaupallisten sosiaalisen median alustojen kohdennetun mainostuksen mahdollistava käyttäytymisdata on toinen hyvin tunnettu esimerkki datasta, joka on alustoille käytännössä ilmaista.

Toinen pääoman kannalta edullinen piirre leikissä on sen kyky tuottaa suostumusta pääoman etujen mukaisiin järjestelyihin, kuten työsuoritusten tehostamiseen tai kustannusten pienentämiseen. Esimerkiksi Amazon otti varastoissaan käyttöön pelillistetyn järjestelmän työsuoritusten tehostamiseksi – tehokkuudesta palkittiin pelin sisäisillä kannustimilla rahan sijaan. Vastaavasti pelillistetyt terveyssovellukset tai älykellot kannustavat käyttäjiään luovuttamaan yrityksille rahanarvoisia terveystietojaan, joiden luovuttaminen ilman leikkielementtiä tuntuisi tarpeettomalta ja absurdilta.

Fisherin kapitalistisen realismin analyysissä vaihtoehdotmuuden kokemus johtuu osittain refleksiivisestä impotensista eli ihmisten kyvyttömyydestä ajatella ja puntaroida ja sitä kautta etenkin toimia toisella tavalla. Vaikka ihmiset tunnistaisivatkin epämieluisan tilanteensa, he tietävät, ettei sille voi mitään. Tämä on itsensä toteuttava ennuste, joka saa ihmiset mukautumaan järjestelmään ja sen vaatimuksiin. Sicartin lisäys tähän analyysiin on, että leikkielementin hyödyntämi-

nen tekee mukautumisesta miellyttävämpää ja jotain, johon liittyy myös (valheellinen) vapaaehtoisuuden tunne.

Leikki tuottaa suostumusta ja on pääoman kannalta kiinnostavaa erityisten piirteidensä kautta: Siinä korostuu hauskuus, vapaaehtoiset valinnat ja toimijuuden kokemukset, sääntöjen pyhittäminen ja niiden rajaama suljettu maailma, pelin sisäisten palkintojen korostaminen, kilpailullisuus, voittamisen ja valloittamisen eetos. Muutoin epämiellyttävät ja epäilyttävät järjestelyt näyttävät houkuttelevilta ja hyväksyttäviltä, jos ne on verhottu leikiksi.

Edellisen luvun tapaan Sicart esittää, että leikilliselle kapitalismille käyttökelpoisen leikin piirteet ovat huizingalaisia. Sen sijaan lugonesilainen leikki, joka on luonteeltaan vapaa, uteliasta ja rakkaudellista maailmoihin matkaamista, on huomattavasti vaikeampaa valjastaa pääoman käyttöön.

Päätäntöluvussa (Endings) Sicart palaa vielä kirjan tehtävään kytkeällä sen palavan maailman kontekstiin. Hänen mukaansa olemme joka tapauksessa hyvästelemässä ekologian kriisiyttämää maailmaa ja astumassa johonkin uuteen. Tämä herättää hänen mukaansa kysymään nykyajan teknologian ja siihen liittyvien leikin muotojen tarkastelun merkitystä. Kysymykseen ei tietenkään ole helppoa vastausta.

On avoin kysymys, millaiseen todellisuuteen päädyimme ekologiatrofin myötä. Jos siihen haluaa vaikuttaa, on kyettävä kuvittelemaan, synnyttämään ja asuttamaan uudenlaisia maailmoja. Tässä leikki on avuksi, mutta oleellista on ymmärtää leikki oikealla tavalla. Leikki suljettuun maailmaan kuuluvana kilpailuna ja valloittamisena on mahdollista välineellistää esimerkiksi kapitalismin käyttöön. Se ei tarjoa tapoja haastaa vallitsevia järjestyksiä ja rakentaa uusia. Pikemminkin leikki on ymmärrettävä rakkaudellisena ja kunnioittavana maailmoihin matkaamisena, yhteisenä kuvitteluna, uuteen tutustumisena, avoimena neuvotteluna ja avoimuutena

yllätyksille.

Lähteet

Berkowitz, Reed. 2020. "A Game Designer's Analysis of QAnon." *Medium*, 1.10.2020. <https://medium.com/curiouserinstitute/a-game-designers-analysis-of-qanon-580972548be5>.

Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester, UK: Zero Books.

Goffman, Erving. 1971. *Arkielämän roolit* (suom. Erkki Puranen). Porvoo: WSOY. (Alkuperäisteos julkaistu 1959)

Lugones, María. 1987. "Playfulness, 'World'-Traveling, and Loving Perception". *Hypatia* 2, (2): 319.

Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*. MIT Press.

Sicart, Miguel. 2013. *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. MIT Press.

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. MIT Press.

Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.

Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: Public Affairs.

Pelien filosofia

Arvio

Paavo Kässi

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: niin & näin / Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Suomenkielisen pelikirjallisuuden määrä käy vuosi vuodelta runsaslukuisemmaksi ja monipuolisemmaksi. Pelaamista on pelkästään parin vuoden sisällä ilmestyneissä julkaisuissa tarkasteltu niin elämäntapana, kulttuurina, taiteena kuin historiallisena ilmiönäkin. Yksittäisistä teoksista tärkein ja monipuolisin on Vastapainon *Pelit kulttuurina* (Friman ym. 2022), joka tarjoaa perusteellisen katsauksen pelaamiseen kulttuurisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä. Vain filosofis-teoreettisen näkökulma pelaamiseen on puuttunut.

Nyt tällainenkin näkökulma on saatu. C. Thi Nguyenin *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena* tarjoaa monia hyödyllisiä näkökulmia ja käsitteitä pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen. Monipuolisuudessaan kirja toimii niin oppikirjana kuin pelien ja pelaamisen filosofisena perusteoksena. Kuten kirjan alaotsikko antaa ymmärtää, Nguyen tarkastelee pelejä toimijuuden ja taiteen kautta. Nguyenille pelit ovat itsenäinen kulttuurin muoto, jota on mahdollista selittää sen omista lähtökohdista. Näistä keskeisin on pelillinen toiminta. Yhtymäkohtia ja vertailuja muihin taiteisiin tehdään maltillisesti. Pelien esteettistä perustaa ei esimerkiksi samasteta elokuvaan, teatteriin, musiikkiin tai kuvataiteisiin.

Nguyen lähtee kirjassaan liikkeelle siitä, ettei pelaaminen ole

lainkaan niin epätavallista kuin ensi alkuun saattaisi luulla. Nguyenille kyse on arkisten motiivien nurinpäin kääntämisestä (*motivational inversion of ordinary life*) tai arkisten motiivien inversiosta, kuten kirjan suomentanut Tapani Kilpeläinen ilmaisun muotoilee. Motiivien inversiolla Nguyen viittaa siihen, kuinka peleissä päämäärä valitaan siihen johtavien menetelmien takia. Arkisissa motiiveissa tärkeintä on saada vaivalloinen tavoite suoritettua mahdollisimman helposti keinosta riippumatta, kun taas pelaamisessa nimenomaan keinoilla ja tekoprosessilla, eli pelin säännöillä ja itse pelimekaniikalla, on väliä. Näistä välineistä ja keinoista muodostuu Nguyenin mukaan esteettisen pelaamisen ydin.

Yksi keskeinen viitekohta Nguyenille on filosofi Bernhard Suitsin pelimääritelmä: ”Pelin pelaaminen on vapaaehtoinen yritys ylittää tarpeettomia esteitä” (Nguyen 2023, 12). Nguyen käy Suitsin sääntö- ja rajoitekeskeistä näkökulmaa kriittisesti läpi ja laajentaa sitä painottamalla pelaajan omaa kokemusta. Tällä Nguyen ei viittaa passiiviseen pelimaailmaan uppoutumiseen, sillä Nguyenin mukaan pelaaja kykenee pelatessaan asettamaan uusia toiminnallisia päämääriä sekä valitsemaan erilaisia niin kutsuttuja toimijamoodeja (*modes of agency*). Toimijamoodeilla Nguyen viittaa pelaajan kykyyn muuntautua pelin sääntömaailman kulloinkin edellyttämiin toimintaperiaatteisiin.

Nguyenin mukaan esteettisen pelaamisen lähtökohtana on ponnistelupelaaminen (*striving play*), jossa voittoa tavoitel-

laan pelin tarjoaman haasteen ja kamppailun tähden. Ponnistelupelaaminen poikkeaa saavutuspeleamisestä (*achievement play*), jossa pelaaja pelaa yksinkertaisesti voittaakseen keinolla millä hyvänsä. Ponnistelupelaamisen avulla Nguyen (2023, 79) havainnollistaa pelaamiseen liittyviä erilaisia toimijamoo- deja:

Ponnistelupelien pelaaminen on nimenomaan juuri sitä, että omaksuu keinotekoisia päämääriä ja pelatessaan on halukas vaihtamaan yhden päämääräjoukon kokonaan toiseen joukkoon. Mikä tahansa päämäärä kelpaa, kunhan se pitää yllä vaivan arvoista toimintaa.

Ponnistelupelaaminen on Nguyenin peliestetiikan avainkäsitteitä. Ponnistelupelaaminen kattaa pelien sisäiset periaatteet, kuten pelin säännöt, ja ulkoiset päämäärät, kuten pelaajien psykologiset ja sosiaaliset tavoitteet. Jaottelua esteettisen ponnistelupelaamisen ja voittoa tavoittelevan saavutuspeleamisen välillä voi tarkastella analogiana välinearvon ja itseisarvon kautta: ponnistelupelaajalle pelin pelaaminen kokemuksena on arvo sinänsä, kun taas saavutuspeleamisessä peli on vain väline ulkoisen päämäärän tavoittamiseksi. Saavutuspeleajan motiivit muistuttavatkin arjen suoria motiiveja, eli sitä, kuinka nälkäinen töistä kotiutuja tyydyttää nälkäänsä ennemmin nopealla mikroateriaalla kuin alkaa valmistaa ranskalaisen keittiön herkkuja.

Nguyenin mukaan ponnistelupelaamisessa juuri pelaajan subjektiivinen ja pelisuunnittelijan rajaama toiminnallinen kokemus on pelin taiteellisen elämyksen perusta. Kyse on sen kokemisesta, ”millaista *on* olla mukana tuossa kaventuneessa, käytännöllisessä ajattelutavassa”, kuten Nguyen (2023, 151) asian muotoilee. Nguyen luonnehtiikin pelejä toimijuuden taidemuodoksi, jossa keskeistä on kyky asettaa päämääriä ja mukautua niiden muutokseen. Nguyen kir-

joittaa peleistä yhtenä relaatiotaiteen (*relational art*) muotona, jossa taideteos syntyy prosessissa osallistuvan yleisön ja vuorovaikutteisen ympäristön kanssa. Yleisemmällä tasolla Nguyen kutsuu ponnistelupelejä toimijuusprosessigeneratiiviseksi osallistumistaiteeksi (*process generative participatory art*), lyhyemmin toimijuustaiteeksi (*agential art*).

Nguyen tarkastelee myös pelin sisäisiä sääntöjä ja niitä vastustavaa pelitapaa, kuten pikapelaamista eli *speedrunningia*. Pelaajien ja pelien lisäksi Nguyen avaa myös pelisuunnittelijan roolia. Pelisuunnittelija on Nguyenille (2023, 194) taiteilija, joka luo säännöt ja strategian pelin virallisen esteettisen idean tavoittamiseksi:

Haaste näyttää siis osapuulleen tältä: pelisuunnittelijan täytyy tehdä pelaamisoloista sellaiset, että niihin reagoidessaan pelaaja reagoi tietyillä kohtuullisen ennakoitavilla tavoilla luodakseen kohtuullisen ennakoitavan huomion kohteen.

Pelisuunnittelun näkökulmasta Nguyenin tapa selittää pelien esteettistä luonnetta nimenomaan toiminnan kautta tuntuu perustellulta. Pelisuunnittelussa huomio peleistä kohdistuu siihen, miten pelaajan toimintaa ja siihen kuuluvia odotuksia manipuloidaan. Avaamalla niin pelaamisen kuin pelisuunnitteluun perustavia piirteitä Nguyen (2023, 190) käsittelee kattavasti koko pelaamisen kaarta:

Taiteilija luo säännöt, päämäärät ja ympäristön, mutta esteettisesti ponnisteleva pelaaja on ohjeistettu arvostamaan taiteilijan työn sijasta omaa toimintaansa pelaajana. Pelisuunnittelijoiden täytyy saavuttaa esteettiset vaikutuksensa pelaajan toimijuuden avulla.

Tätä vapaan ja rajatun toimintamaailman muodostamaa somitelmaa Nguyen (2023, 193) täydentää pelaamista koskeval-

la toiminnan vapaudella: “Monissa arvostetuimmissa esteettisen ponnistelun kokemuksissa on tärkeää, että pelaaja tekee aitoja valintoja – että pelaaja aidosti *keksii* ratkaisun tai *valitsee* yhden runsaasta joukosta selvästi erottuvia mahdollisuuksia, joilla jokaisella on myöhemmin eri seuraukset.” Harmillisesti Nguyen ei anna tällaisista peleistä esimerkkejä vaan tyytyy vain siteeraamaan Civilization-pelisarjan luoja Sid Meieriä todeten, että “pelaajat tahtovat tehdä kiintoisia päätöksiä, joilla on todellisia seurauksia”.

Nguyenin teos on perusteellinen kuvatessaan pelaamisen ja pelien yleisiä ontologisia piirteitä. Aivan eheä se ei kuitenkaan ole. Kirjan varsinaiset ongelmat koskevat sitä, miten Nguyen käsittelee pelaamiseen liittyviä arvoja ja sosiaalisia ulottuvuuksia käytännössä. Lukuun ottamatta pelaajien pelaamiseen liittämiä subjektiivisia odotuksia ja toiveita, pelaaja on Nguyenille idealisoitu ja näennäisen neutraali ihmistyyppi, johon esimerkiksi luokka, sukupuoli ja etnisyys eivät vaikuta. Ikään kuin pelaaja olisi Nguyenille standardoitu yksilö, jonka toimintaan vaikuttaa vain se, millainen oma pelaajaprofiili sattuu olemaan.

Tosielämässä pelaaminen ei kuitenkaan toimi näin. Pelikulttuureissa on vinoumia, ja etenkin nettipelaaminen on hyvin sukupuolittunutta. Naisoletetut pelaajat kokevat tutkitusti merkittävästi enemmän häirintää kuin miesoletetut, mikä vaikuttaa suoraan pelaamiseen. Naisoletetut pelaajat saattavat esimerkiksi jättää käyttämättä mikrofonia pelitilanteissa, jotta heidän sukupuoltaan ei tunnistettaisi. Olisikin ollut kiinnostavaa lukea, mitä Nguyenillä olisi sanonut rikkinäisestä pelikulttuurista ja sen vaikutuksesta pelin esteettiseen oleukseen. Voisiko esimerkiksi ajatella, että sukupuolittuneen häirinnän takia jokin peli lakkaisi olemasta esteettinen entiteetti, joka se sääntöjen ideaalimaailmassa olisi? Nguyenin huomautukset metapelaamisesta ja muusta pelien sääntöjen

vastaisesta toiminnasta eivät tätä kuitenkaan huomioi.

Yksiulotteisen pelaajakäsityksen ohella Nguyen samastaa pelin sisäisen ja ulkoinen toiminnan kovin heppoisesti. Nguyen esimerkiksi väittää epäsymmetristä pelimekaniikkaa hyödyntävän *Root*-lautapelin (Leder Games 2018) antavan eläytyä taloudellis-sotilaallisesti merkittävään asemaan. Nguyen (2023, 234) kirjoittaa: “*Root* sallii minun kokea, millaista olisi olla, sanokaamme status quon vara[k]as jäsen, käynnissä olevassa ja aktiiv[i]sessä kamppailussa vallankumouksellisia ja vanhan liiton sotahaukkoja vastaan.” Eittämättä pelejä voidaan käyttää simuloimaan erilaisia käytäntöjä, mutta toisaalta simulaatio perustuu käytännössä aina rajattuun näkökulmaan. Se voi antaa vihjeitä pelin ohjelmallisesta sisällöstä, kuten sen teemasta ja aiheesta, mutta se ei kuitenkaan toisinnata sitä *sinänsä*. Peli on aina pelkistys mallintamastaan ilmiöstä. En pidä uskottavana, että *Rootin* kissamarkkiisilla pelaaminen todella antaisi kokea millaista olisi todella olla rikas vallankäyttäjä. Allekirjoitan pelin havainnollistavan onnistuneesti erilaisia poliittisia ja taloudellisia valtasuhteita, mutta olisi naiivia uskoa sen todella sallivan kokea jotain tuollaista. Nguyen tuntuukin paikoin liioittelevan pelikokemuksen vaikutavuutta.

Nguyenin käsitys pelaajasta toimijana on myös hivenen konservatiivinen. Nguyen esimerkiksi rinnastaa pelin sääntöjen noudattamisen siihen, että lukisi romaanin lineaarisesti alusta loppuun. Jos Herman Melvillen *Moby Dick* -romaanin (2002/1851) rivejä aletaan sekoittaa ja asettaa luettavaksi epälineaariseen järjestykseen, kyseessä ei Nguyenin mukaan ole enää Melvillen *Moby Dick* -niminen teos, vaan jotain muuta. Tietyllä teoksen ontologian tasolla näin toki on, mutta toisaalta: kirjan *voi jättää kesken*, kirjaa *voi lukea silmäilemällä* ja jättämällä tylsiä kohtia väliin, mikä ei vähennä tosiasiaa, etteikö lukija olisi todella lukenut kirjaa.

Itse näen, että pelaamisessa on usein kyse tunkeutumisesta eräänlaiseen konservatiiviseen tilaan, jossa pelaaja käsittelee kohdetta oman makunsa ja oppimiensa käytäntöjen valossa. Esimerkiksi filosofi Jacques Rancièren (2008) mukaan taide-teoksen katsoja ei ole vain passiivinen vaan aktiivinen toimija, joka käyttää teosta haluamallaan tavalla. Myös Nguyenin käsittelee teoksessaan tällaista suhtautumistapaa, joskin kriittisesti, viittaamalla pelitutkija Olli Tapio Leinin ajatukseen siitä, että pelaajilla on täysi vapaus pelata peliä haluamallaan tavalla. Nguyenin kritiikki kohdistuu siihen, että tällainen suhtautuminen sotii vastoin pelisuunnittelijan kehittämää esteettistä toimintakehikkoa. Esimerkiksi pelin ohjelmointivirheitä ja muita puutteita hyödyntävä, pelin mahdollisimman nopeaan läpäisemiseen pikapelaaminen eroaa Nguyenin mukaan pelin sääntöjä mukailevasta standardipelaamisesta.

Itse en kuitenkaan näe pelaamisen oikeita ja “väärinä” tapoja näin selkeinä. Tämä johtuu osaltaan pelien sääntöjen oppimisesta ja niiden epätäydellisestä soveltamisesta omaan pelaamiseen. Nguyen tuntuu olettaavan pelaajan oppivan pelin säännöt ja sitä kautta sopivat toimijamoodit välittömästi, mutta eihän mikään takaa, että näin vain yksinkertaisesti tapahtuisi. Usein pelaaja ei vielä pelin alkaessa eikä välttämättä sen aikanakaan osaa sääntöjä kunnolla. Käytännössä aina pelaajat pelaavat peliä sitä opetellessaan tavalla tai toisella väärin.

Annan esimerkin. Kun pelasini ystäväni kanssa yli kahden vuoden ajan raskasta ja roolipelivetoista *Gloomhaven*-lautapeliä (Cephalofair Games 2017), huomasimme aika ajoin tulkinneemme pelin sääntöjä väärin. Muokkasimme toimintaamme sääntöjen oppimisen mukaan, mikä vastaa Nguyenin kuvausta erilaisiin toimijamoodeihin mukautumisesta. Kun myöhemmin aloin eri peliseurueen kanssa pelata *Gloomhavenin* sisarpeliä *Jaws of the Lionia* (Cephalofair Games 2020),

sain silloinkin oppia tehneeni alkuperäisessä pelissä muutamia toimintoja aivan väärin. Virheistä huolimatta tuntuisi väärältä sanoa, että en ole pelannut *Gloomhavenia* niin kuin pelisuunnittelija olisi tarkoittanut – etenkin, kun pelin sääntöjä on jatko- ja lisäosien myötä päivitetty.

Vaikka Nguyen korostaa jatkuvasti sitä, kuinka pelaajien toiminta muodostuu erilaisten toiminnallisten ja muuttuvien suhteiden kautta, hänen oma peli- ja taidekäsitteensä on jokseenkin jäykkä. *Moby Dickin* lukeminen tismalleen sanasta sanaan ikään kuin koko tekstimassaa jatkuvasti hallussa pitäen ei esimerkiksi vastaa lukemista sellaisena kuin se todella tapahtuu. Lukeminen on toiminnallisesti hajamielistä ja kaikkea muuta kuin ehyttä puuhaa, joka edellyttää lukijalta runsaasti erilaisia toiminta- ja tulkintastrategioita. Nguyenin rajausta pyrkii rajaamaan pelien teosluonnetta sellaiseksi, että pelikokemus vastaisi pelisuunnittelijan tavoittelemia ideoita, mutta hän tuntuu menevän hieman vikaan niiden kognitiivisten prosessien osalta, joiden luovissa rajoissa ihminen taidetta käsittelee.

Myös Nguyenin tapa tarkastella pelejä yksinomaan optimaalisen suoritustehon pohjalta on hieman erikoinen. Sen lisäksi, että Nguyenin pelaajatyyppejä on kiusaamisen kaltainen häiriötoiminnan ulkopuolella elävä, sääntöihin adaptoituvaa teflonhahmoa, hän ei huomioi, millainen vaikutus pelilaitteella ja sen tehokkuudella on itse pelikokemukseen. Nguyen tuntuu ainakin videopelien osalta lähtevän liikkeelle siitä, että pelaajalla ei ole ongelmia laitteidensa suorituskäytön kanssa. Lähtökohtaisesti käytössä ovat parhaat mahdolliset välineet pelin pelaamiseksi. Suuri osa pelaajista ei kuitenkaan käytä laitteita, joissa suoritustehot riittäisivät vaikkapa parhaimpien grafiikoiden toistamiseen. Nettiyhteys lagaa ja ruudunpäivitys on heikkoa. Yksi Nguyenin esteettisen kokemuksen ehdoista on se, että pelaaja noudattaa pelin sääntöjä pelin suun-

nittelijan edellyttämällä tavalla, mutta mitä tapahtuu esteettiselle kokemukselle, jos grafiikka on suttuista ja ohjattavuus jumittaa?

Tietyllä tapaa Nguyen sivuuttaa pelillisestä toiminnasta ek-sistenssifilosofi Martin Heideggeria (1995) mukaillen “maailman kitkan”, eli tietynlaiset toiminnan materiaalisuuden rajat. Nguyen toki mainitsee, että ihmisen lajityypilliset kognitiiviset ja fyysiset rajoitteet vaikuttavat pelaajan pelaamiseen, mutta hän ei huomioi mitenkään esimerkiksi pääoman tai sukupuolen vaikutusta pelaamiseen. Tässä suhteessa Nguyenin käsitys toimijuudesta on kaukana käytännön elämästä. Jos kerran pelaamisen esteettinen ydin on toiminnassa, olisi tärkeää, että toiminnan metafyyminen kuvaaminen todella pyrkisi huomioimaan sitä kitkoineen päivineen.

Olisinkin kaivannut *Pelien filosofiasta* hieman kriittisempää ja moninaisempaa analyysia pelaamisen käytännöistä. Myös silta pelin sisäisestä maailmasta pelin ulkoiseen maailmaan on huomattavasti monisyisempi kuin Nguyen esittää. Pelaamisen ja pelien ontologian teoreettisessa ja käytännöllisessä sanallistamisessa *Pelien filosofia* onnistuu kuitenkin pääasiassa hyvin. Pelaaminen ei ole vain sääntöihin mukautuvaa toimintaa tai hahmotonta immersiivisyyttä, vaan jatkuvasti muuttuvaa, ympäristöön reagoivaa ja tarkoituksellista vuorovaikutusta. Ja toisaalta, vaikka Nguyen sivuuttaakin kulttuurin sosiaalista kitkaa, erinomainen *Pelit kulttuurina* tarjoaa tietoa nimenomaan siitä.

Yhdessä niin & näinin muutama vuosi sitten julkaiseman Alva Noën *Omituisten työkalujen* (2019; Kilpeläisen kääntämä sekin) kanssa *Pelien filosofia* tarjoaa hyödyllisiä välineitä pelillisten ilmiöiden selittämiseen. Vaikka Noë ei kirjassaan keskity niinkään peleihin vaan taiteeseen ylipäätään, hänen näkökulmansa taiteeseen toiminnallisina ja relationaalisina käytäntöinä vastaa monilta osin Nguyenin tapaa hahmottaa pelejä

toimintaan perustuvana taiteena. Voikin ajatella, että Noën työkalut laajentavat Nguyenin esteettistä työkalupakkia, ja päinvastoin. Kilpeläisen käännös on pääosin sujuvasti tehty, joskin paikoin tekstiä vaivaavat kirjoitusvirheet, hieman kömpelöt lauserakenteet ja ehkä hivenen tekniset käännökset. Keskeisimmät suomennetut termit olisi ollut myös hyvä pitää tekstissä mukana alkukielisinä, sillä se helpottaisi Nguyenin teoksen luettavuutta suhteessa muuhun tutkimuskirjallisuuteen.

Kaikesta huolimatta *Pelien filosofia* sanallistaa pelaamista erittäin onnistuneesti ja on jo ihan sen takia välttämätöntä luetavaa jokaiselle pelialan ammattilaiselle ja peleihin erikoistuneelle tutkijalle, opettajalle ja toimittajalle. Teos tarjoaa aidosti monipuolisen kuvan siitä, miten rikkaasta ilmiöstä peleissä ja pelaamisessa on kyse.

Lähteet

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, toim. 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Heidegger, Martin. 1995. *Taideteoksen alkuperä*. Suomentanut Hannu Sivenius. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia. Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Melville, Herman. 2002. *Moby Dick*. Suomentanut Antero Tiusanen. Helsinki: Otava. (Alkuperäisteos julkaistu 1851)

Noë, Alva. 2019. *Omituisia työkaluja. Taide ja ihmisluonto*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique éditions.

Pelit

Cephalofair Games. 2017. *Gloomhaven*. Pacific Grove, California: Cephalofair Games.

Cephalofair Games. 2020. *Jaws of the Lion*. Pacific Grove, California: Cephalofair Games.

Leder Games. 2018. *Root: A Game of Woodland Might and Right*. Saint Paul, Minnesota: Leder Games.

Arcade Britannia

Arvio

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Meades, Alan. 2022. *Arcade Britannia – A Social History of the British Amusement Arcade*. Cambridge, MA: MIT Press.

Viime vuosina on alkanut ilmestyä yhä enemmän tutkimusta pelihallipelaamisen historiasta. Yksi merkittävin esimerkki tästä on ollut Carly Kocurekin tutkimus *Coin-Operated Americans – Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade* (2015), joka käsittelee pelihallipelaamisen kehitystä erityisesti maskuliinisuuden ja sukupuoliroolien kautta. Kuitenkin vaikuttaa siltä, että pelihallipelaamisen historiaa on käsitelty huomattavasti vähemmän kuin esimerkiksi pelikonsoleilla ja kotitietokoneilla tapahtunutta pelaamista. Samaten pelihistoriallinen tutkimus on keskittynyt erityisesti muutaman viime vuosikymmenen ajanjaksoon.

Alan Meadesin *Arcade Britannia* on tärkeä lisä tutkimukseen. Siinä Meades käsittelee pelihallipelaamista brittiläisestä näkökulmasta kronologisesti. Vaikka tässäkin teoksessa painotuu viimeisen 50 vuoden kehityskulku, niin on ilahduttavaa, että Meades tarkastelee pelaamista paljon pidemmällä aikajaksolla. Hän juontaa pelaamisen juuria esimerkiksi Vilhelm Valloittajan aikaan ja ylipäätään kiertävän viihteen ja markkinatoiminnan historiaan. Yksi selitys peliautomaattitoiminnalle oli se, että kun ihmiset odottivat pääsyä suuriin huvilaitteisiin, heitä viihdytettiin pienemmillä huvituksilla, mikä maksimoi tulot sekä antoi työtä niille henkilöille, joita tarvit-

tiin erityisesti huvilaitteiden kokoamisessa ja purkamisessa. Tämä pitkän keston käsittely on teoksessa verraten poikkeuksellista, erittäin olennaista ja toimii toivottavasti esimerkkinä myös muulle tutkimukselle.

Olennaista teoksessa on myös brittiläisten rannikon lomaviettopaikkojen tietynlainen nousu ja tuho, jossa pelitoiminnalla on ollut tärkeä rooli. Kiertävät huvitusyrittäjät (showfolk) asettuivat paikalleen, kun vapaa-ajan vietto rannikopaikkakunnilla lisääntyi. Lopulta esimerkiksi ulkomaanmatkailun yleistyttyä halpalentojen myötä brittiläisten rantalomapaikkojen kulta-aika meni ohi, mikä on vaikuttanut myös pelihallien kävijämääriin ja niihin tehtyihin sijoituksiin. Rantalomapaikkojen lisäksi kirjassa pääsevät esille pääkaupunki Lontoo ja muut kaupungit, jotka ovat olleet pelikulttuurien kannalta keskeisiä tai jotka toimivat esimerkkeinä yleisistä pelaamiseen liittyneistä muutoksista.

Teoksessaan Meades muistelee jopa osin nostalgisesti omien kokemustensa kautta tapahtunutta pelikulttuurista käännettä. Mutta vaikka omakohtainen muistelu nousee teoksessa aika ajoin esille, se ei ole missään nimessä pääroolissa vaan antaa ainoastaan mielenkiintoisen lisämausteen tutkimukselle.

Kirja on nimetty sosiaalishistoriaksi, mutta käytännössä pelaajien näkökulma ei saa kirjassa niin paljon tilaa kuin pelien ja peliteollisuuden esittely. Laajemmalla pelaajakokemusten painotuksella aihepiiriin saisi kokonaan uuden näkökulman

mahdollisessa jatkotutkimuksessa. Teos etenee ajassa kauempaa menneisyydestä kohti nykyhetkeä, ja kirjan luvut perustuvat Meadesin määrittämiin historiallisiin käännekohtiin. Keskeisiä teoksen rakennetta määrittäviä käännekohtia ovat pelaamiseen liittyvät lait, jotka yhtäältä ovat antaneet pelitoiminnalle uusia mahdollisuuksia mutta myös rajoittaneet toimintaa ja aiheuttaneet todella suuria murroksia ja käännteitä. Lainsäädäntöön ovat vaikuttaneet julkinen keskustelu esimerkiksi pelihaitoista, mutta myös esimerkiksi peliteollisuuden oma edunvalvonta.

Arcade Britannia -kirjassa Meades käyttää lähteinä aiempaa tutkimusta ja populaarimpaa kirjallisuutta sekä esimerkiksi peliteollisuuden edustajien, pelihallien pitäjien sekä pelaajien haastatteluja ja pelihallikulttuuria käsitellyttä pelilehdistöä. Jotkut luvut perustuvat erityisesti haastatteluille, ja vaikka ne ovatkin mielenkiintoisia, niin Meades olisi voinut tarkastella niitä kriittisemminkin tutkijanäkökulmasta. Teoksen kuvitus on onnistunutta ja se sisältää kuvia itse pelitilanteista, peleistä ja pelimainoksista. Kirjan lopussa oleva hyvä hakemisto lisää teoksen käytettävyyttä. Meades on kirjoittanut teoksensa mukaansa tempaavalla tyylillä. Teos on akateemista tutkimusta mutta silti sujuvaa luettavaa. Erinomaisia ovat esimerkiksi lukujen alut, jotka alkavat konkreettisilla esimerkeillä peleistä, pelintekijöistä, yrityksistä sekä pelipaikoista.

Vaikka kirja keskittyykin nimenomaan Britannian pelihallikulttuureihin, niin laajemmat kytkökset tulevat esiin erityisesti pelilaitteiden maahantuonnin ja viennin kautta. Teoksessa näkyvät trendit, joissa yhdysvaltalaisen laitteiden tuonti korvautui osittain japanilaisilla komponenteilla ja kokonaisilla peleillä erityisesti videopelien aikakaudella. Teos kertoo myös brittiläisestä peliteollisuudesta, jonka piirissä sekä valmistettiin uniikkeja omia pelejä että kopioitiin lähes sellaisenaan ulkomaisia pelisuosikkeja, rakennettiin koteloita

ulkomailta tuotujen komponenttien ympärille sekä hyödynnettiin yleisesti suosittuja peli-ideoita. Vaikka teoksen rajaus on toimiva, niin kiinnostavaa vertailukohtaa olisi voinut löytyä viittaamalla enemmän muiden maiden pelikulttuureista tehtyihin tutkimuksiin. Niitä löytyy esimerkiksi Melanie Swalwellin toimittamasta teoksesta *Game History and the Local* (2021). Tosin ongelmana on se, kuten todettua, hallipelaamisesta ei ole vielä kansainvälisesti tehty kovin paljon tutkimusta.

Teoksen keskeinen lähtökohta on ollut se, miten brittiläinen pelihalli on eronnut monista muista pelihalleista, etenkin myyttisestä amerikkalaisesta pelihallista. Brittiläiselle pelihallikulttuurille on ollut tyypillistä se, että rahapeliautomaatteja ja viihdeautomaatteja on sijoitettu samoihin halleihin. Sen takia Meades käsittelee teoksessaan molempia, vaikka käsittely on jaettu pitkälti eri lukuihin.

Esimerkiksi Suomessa tilanne on ollut osin erilainen. Baareissa ja vaikkapa ruotsinlaivoilla yksittäiset pajatsot ja hedelmäpelit ovat voineet olla videopeliautomaattien tuntumassa, mutta toisaalta vuosien varrella Suomessa on ollut pyrkimystä rakentaa erillisiä rahapelikeskitymiä ja toisaalta viihdepeleiden ympäristöjä. Molempia toki operoi pitkään sama monopoliorganisaatio Raha-automaattiyhdistys, mikä sekin erottaa Suomen Iso-Britanniasta, jossa vastaavaa monopolia ei ole ollut.

Kaiken kaikkiaan kirja on erinomainen ja tarpeellinen lisä pelihistorialliseen tutkimukseen.

Tämä arvostelu on päivitetty versio englanniksi *Game Studies* -lehdessä syksyllä 2023 ilmestyneestä tekstistä.

Lähteet

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

Swalwell, Melanie, ed. 2021. *Game history and the Local*. Cham: Palgrave Macmillan.

Mieltymykset, tunteet ja näönvarainen tarkkaavuus ensimmäisen persoonan ammuntopelien pelikokemuksessa

Lektio

Suvi K. Holm
Turun yliopisto

Lektio 3.6.2023 Turun yliopistossa

Digitaalisten pelien pelaaminen ja pelivideoiden katselu vapaa-ajanviettotapana on lisääntynyt radikaalisti. Peleistä on tullut merkittävä osa ihmisten arkielämää ja täten tekijä, joka vaikuttaa psykologiseen hyvinvointiin. Tarkastelin väitöskirjassani sitä, mitkä asiat vaikuttavat ensimmäisen persoonan ammuntopelien pelikokemukseen. Pelikokemuksella tarkoitan kokemusta, joka herää pelaajassa tai katselijassa esimerkiksi tunnetasolla, huomion kiinnittämisenä tai reflektiiona omasta kokemuksesta pelin aikana.

Ensimmäisen persoonan ammuntopelien psykologiaa

Ensimmäisen persoonan ammuntopeleillä tarkoitetaan pelejä, joissa pelaaja nimenmukaisesti katselee pelinäkömää pelaamansa hahmon silmin ja ampuu kohteita. Näitä pelejä kutsutaan joskus myös nimillä räiskintäpelit tai FPS-pelit. Väitöskirjani kaikissa tutkimuksissa käytettiin materiaalina *Call of Duty: Modern Warfare II* -peliä (Infinity Ward 2009). Kyseinen peli on suosittu sotateemainen peli, joka sijoittuu nyky aikaan. Väitöskirjani eri kokeissa osallistujat pelasivat ja katsoivat videoita kyseisestä pelistä. Ottamalla tarkasteluun pelivideot halusin ottaa huomioon sen, että pelaaja ei enää pelkäs-

tään pelata vaan myös katsellaan enenevässä määrin videona.

Ensimmäisen persoonan ammuntopelit ovat psykologisesti mielenkiintoisia. Ensinnäkin nämä pelit ovat omiaan herättämään tunnereaktioita, sillä ne sisältävät voimakasta sisältöä, kuten vaaratilanteita ja väkivaltaa. Toiseksi, kyseiset pelit vaativat pelaajilta ja pelien katsojilta hyvää näönvaraista tarkkaavuutta. Tämä johtuu siitä, että peliympäristö on usein vaikeasti hahmotettava ja pelin tapahtumat vaihtuvat nopeasti. Lisäksi pelaajan on pystyttävä seuraamaan nopeasti ilmestyviä ja liikkuvia vihollisia ja ammuttava näitä tähtäämällä ensin tarkasti. Näistä syistä ensimmäisen persoonan ammuntopelien on aiemmissa tutkimuksissa pelätty olevan haitallisia ihmisen tunne-elämälle ja toisaalta havaittu kehittävän erilaisia kognitiivisia taitoja, kuten näönvaraista tarkkaavuutta.

Väitöskirjassani minua kiinnosti tämä ensimmäisen persoonan ammuntopeleihin liittyvä keskustelu. Tarkemmin halusin tutkia sitä, vaikuttavatko pelit samalla tavalla meihin kaikkiin, vai reagoimmeko niihin yksilöllisesti. Esimerkiksi mistä johtuu se, että toiset rakastavat räiskintäpelejä ja toiset eivät voi sietää niitä? Miksi toisille pelin seuraaminen on helppoa ja toisille peli näyttäytyy lähes käsittämättömänä? Mikä siis vaikuttaa pelikokemukseen? Asian tutki-

minen on tärkeää, sillä huono tai hyvä pelikokemus saattaa ohjata meitä joko pelaamaan tai olemaan pelaamatta. Jatkaamaan tai lopettamaan pelaamisen. Pelikokemuksen mielekkyys voi vaikuttaa hyvinvointiimme joko suoraan pelien herättämien tunteiden kautta tai esimerkiksi ohjaamalla ajankäyttöämme. Nostan väitöskirjassani esille kaksi keskeistä tekijää, joiden ajattelen vaikuttavan pelikokemukseen. Nämä tekijät ovat pelaajan näönvaraisen tarkkaavuuden taidot sekä mieltymykset erilaisiin pelisisältöihin. Tutkimuskysymyksenäni on, vaikuttavatko nämä tekijät pelaajien ja katsojien tunteisiin, reflektioihin ja tapaan havainnoida peliä.

Osatutkimus 1: näönvarainen tarkkaavuus

Väitöskirjani ensimmäisessä tutkimuksessa tarkastelin, miten näönvaraisen tarkkaavuuden taidot vaikuttavat pelivideon katseluun. Näönvaraisella tarkkaavuudella tarkoitetaan kykyä suunnata, ylläpitää, tai vaihtaa huomion kohdetta näköaistia vaativissa ympäristöissä, kuten katsellessa pelinäköä. Koska ensimmäisen persoonan ammuntopelien seuraaminen vaatii hyviä taitoja ylläpitää ja suunnata tarkkaavuutta näönvaraisesti, on todennäköistä, että ihmiset haivatsevat peliympäristöstä eri asioita eri tavoin riippuen siitä, kuinka hyvät valmiudet heillä on seurata pelin nopeasti vaihtuvia tapahtumia. Tutkimuksessa tarkastelin erityisesti kolmea taitoa, joista saattaa olla hyötyä ensimmäisen persoonan ammuntopeliä pelatessa tai katsoessa: taito seurata useita liikkuvia kohteita, taito etsiä kohteita ja taito nähdä nopeasti peräkkäin ilmestyviä kohteita. Tällaiset taidot oletettavasti auttavat esimerkiksi löytämään ja pitämään silmällä vihollisia visuaalisesti vaativassa peliympäristössä.

Tutkimuksessa havaitsin, että nämä taidot olivat odotetusti yhteydessä katsojien silmänliikkeisiin pelivideon katselun aikana. Toisin sanoen katsojat silmäilivät pelinäköä eri ta-

voin riippuen siitä, millaisia heidän näönvaraisen tarkkaavuuden taitonsa olivat. Esimerkiksi henkilöt, joilla oli hyvä kyky seurata useita liikkuvia kohteita samaan aikaan, antoivat katseensa levätä enemmän ruudun keskialueella kuin muut. Heidän ei siis tarvinnut silmäillä katseellaan ympäri näkymää yhtä paljon kuin muiden. Katselutapaan vaikuttivat myös erilaiset pelitapahtumat, joiden aikana yksilölliset erot olivat erityisen selkeitä. Tällaisia pelitapahtumia olivat esimerkiksi pelihahmon eteneminen, joukkuetoverin eteneminen, uuteen ympäristöön astuminen, tähtääminen ja ampuminen tai pelihahmon loukkaantuminen. Kyseiset tapahtumat vaativat näönvaraiselta tarkkaavuudelta erilaisia ominaisuuksia, joka näkyi silmänliikkeiden eroissa yksilöiden välillä.

Tieto tällaisista yksilöllisistä eroista silmänliikkeissä on uutta, sillä yleensä ihmiset tarkastelevat videomateriaalia melko samanlaisilla silmänliikkeillä. Tulos osoittaa, että ensimmäisen persoonan ammuntopeli on visuaalisesti tarpeeksi kuormittava tuomaan esille yksilölliset erot katselutavoissa. Tulos osoittaa myös, että näönvaraisen tarkkaavuuden taidot voivat vaikuttaa pelikokemukseen ohjaamalla tarkkaavuutta peliympäristössä. Näin ollen voidaan olettaa, että eri ihmisillä on vaihtelevat kyvyt seurata pelin tapahtumia. Tämä saattaa vaikuttaa esimerkiksi kykyyn ymmärtää peliä sekä turhautumisen tai onnistumisen kokemuksiin pelatessa ja pelivideoita katsellessa.

Osatutkimus 2: pelimieltymykset ja fysiologiset tunnevasteet

Paitsi näönvaraisen tarkkaavuuden taitoja, halusin tutkia myös pelisisältömieltymysten vaikutusta pelikokemukseen. Väitöskirjani kaksi muuta koetta liittyivät siihen, miten pelaajien raportoimat mieltymykset väkivaltaisista pelidynamiik-

koja kohtaan ovat yhteydessä pelin aikaisiin tunnekokemuksiin ja laajempiin tunne-elämään liittyviin reflektioihin. Peli-dynamiikoilla tarkoitetaan tässä yhteydessä erilaisia toiminnallisia pelisisältöjä. Tällaisia voivat olla esimerkiksi tanssiminen, lemmikkieläinten hoitaminen tai kaupankäynti. Ensimmäisen persoonan ammuntapeleille tyypillisiä dynamiikkoja ovat muun muassa tappaminen, murhaaminen tai salamurhaaminen esimerkiksi ampumalla, teräaseilla tai muilla tavoin, sekä muun muassa räjäyttäminen, romuttaminen, murskaaminen ja tuhoaminen. Yksinkertaistetusti sanottuna toiset suosivat tällaisia dynamiikkoja, kun taas toiset eivät pidä niistä. Tämä saattaa olla yksi syy siihen, miksi toiset haikautuvat pelaamaan kyseisiä dynamiikkoja sisältäviä pelejä ja toiset eivät.

Väitöskirjani toisessa tutkimuksessa tutkin, miten dynamiikkamieltymykset vaikuttavat pelaajien tunnereaktioihin, kun he pelaavat ja katselevat peliä. Havaitsin, että se, pitikö pelaaja väkivaltaisista dynamiikoista vai ei, vaikutti pelin herättämiin fysiologisiin tunteisiin viittaaviin vasteisiin. Tämä näkyi erityisesti autonomisen hermoston aktiivisuudesta kertovissa vasteissa. Arkikielessä autonomisen hermoston aktiivisuudesta puhutaan yleensä kiihtyneisyytenä tai virittyneisyytenä. Tällaisia autonomisen hermoston tilaan liittyviä vasteita olivat tässä tutkimuksessa sydämen syketaajuus ja ihon sähkönjohtavuus. Käytännössä havaitsin, että jos pelaaja tai pelin katselija kertoi pitävänsä pelille tyypillisistä sisällöistä, hänen autonomisen hermostonsa reaktiot olivat pelatessa ja peliä katsellessa erilaisia kuin henkilöllä, joka ei pitänyt kyseisistä sisällöistä. Pelkistäen sanottuna mitä vähemmän henkilö piti pelin sisällöistä, sitä enemmän hänen autonomisen hermostonsa kiihtyi pelitilanteessa ajan kuluessa. Pelin sisällöistä pitävien autonomisen hermosto puolestaan reagoi peliin huomattavasti tasaisemmin, eli se ei kiihdyttänyt heidän autonomista hermostoaan samalla tavalla. Voi siis sanoa, et-

tä pelaajan tai katsojan mieltymykset pelin sisältöjä kohtaan vaikuttivat siihen, millä tavoin hänen autonomisen hermostonsa reagoi peliin. On hyvä huomata, että kaikki eivät kiihdy pelaamisen tai katselun vaikutuksesta, vaan erityisesti väkivaltaisista pelisisällöistä pitävälle kokemus voi olla fysiologisesti tasainen.

Osatutkimus 3: pelimieltymykset ja laajemmat reflektiot hyvinvoinnista

Väitöskirjan viimeisessä tutkimuksessa tarkastelin jälleen pelidynamiikkamieltymysten vaikutusta, keskittyen tällä kertaa kokemukseen uteliaisuudesta, elinvoimaisuudesta ja minäpystyvyydestä sekä tunteen valenssista eli negatiivisuudesta tai positiivisuudesta. Koehenkilöt raportoivat kokemuksiaan liittyen elämään ylipäätään ennen pelaamista sekä liittyen pelitilanteeseen pelaamisen jälkeen. Havaitsin, että mikäli pelaaja suhtautui pelille tyypillisiin dynamiikkoihin positiivisesti tai neutraalisti hän ei kokenut eroa uteliaisuudessa, elinvoimaisuudessa ja tunteen valenssissa kun verrattiin elämää ylipäätään ja pelaamista. Sen sijaan sellaiset pelaajat, jotka eivät pitäneet pelin dynamiikoista kokivat pelitilanteessa vähemmän elinvoimaisuutta ja uteliaisuutta sekä negatiivisempaa valenssia kuin elämässä ylipäätään. Dynamiikkamieltymykset vaikuttivat myös minäpystyvyyteen samansuuntaisesti, joskin molemmat ryhmät kokivat alentunutta minäpystyvyyttä pelitilanteessa. Tulokset viittaavat siihen, että pelidynamiikkamieltymykset ovat yhteydessä myös laajempiin reflektointeihin omasta hyvinvoinnista pelaamisen aikana. Näin ollen pelidynamiikkamieltymykset eivät vaikuta pelkästään fysiologisiin tunneperäisiin reaktioihin, vaan myös laajempiin psykologisiin pohdintoihin pelikokemuksesta.

Mikä pelaajia yhdisti?

Vaikka havaitsin tutkimuksissani yksilöllisiä eroja, jotka vaikuttivat pelikokemukseen, on huomattava, että havaitsin lisäksi yleisiä lainalaisuuksia, jotka yhdistivät pelaajia tai katsojia. Tunnistin muun muassa, miten katsojat yleisesti ottaen silmäilivät pelivideota ja miten eri pelitapahtumien visuaaliset ominaisuudet tyypillisesti ohjasivat silmänliikkeitä. Tunteisiin liittyen havaitsin, että hymyilyyn yhteydessä olevien lihasten aktivaatio ei eronnut pelidynamiikoista pitävien ja niitä vieroksuvien välillä. Lisäksi pelaajat ja katsojat eivät aina raportoineet eroja koetussa tunnetilassa silloinkaan, kun heidän fysiologisissa tunteisiin liittyvissä reaktioissaan oli muutoksia. Nämä tulokset ovat hyödyllistä pohjatietoa tuleville tutkimuksille.

Yhteenveto

Yhteenvetona väitöskirjani tulokset selittävät sitä, miksi eri henkilöiden pelikokemus vaihtelee. Pelaaminen ja pelivideoiden seuraaminen on yksilöllinen kokemus, johon vaikuttavat pelaajan ja katselijan ominaisuudet, kuten mieltymykset pelin dynamiikkoihin ja näönvaraisen tarkkaavuuden taidot. Kaikki eivät siis hahmota pelisisältöjä samoin tavoin tai reagoi niihin tunnetasolla samalla lailla. Tämä täytyy ottaa huomioon keskustellessa pelien houkuttavuudesta ja vaikutuksista. Pelien positiivisiin ja negatiivisiin vaikutuksiin keskittyvässä tutkimuksessa on hyvä ottaa huomioon pelaajien yksilöllisten ominaisuuksien vaihtelu. Yksilölliset erot oletettavasti vaikuttavat sekä pelaamisen nautintoon että haittavaikutuksiin, ja tämän vuoksi näitä yksilöllisiä eroja tulisi tutkia jatkossa tarkemmin. Tutkimuksen tuloksilla on käytännön merkitystä myös pelisuunnittelulle, jossa voidaan paremmin huomioida pelaajien yksilölliset mieltymykset ja taidot hyvän pelikokemuksen mahdollistamiseksi.

Holm, Suvi. 2023. "Preferences, emotions, and visual attention in the first-person shooter game experience". Tohtorinväitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9290-4>

Lähteet

Infinity Ward. 2009. *Call of Duty: Modern Warfare II*. PlayStation 3. Santa Monica, California: Activision Publishing, Inc.

Digitaalinen pelaaminen ja metapeliaktiviteetit tarjoavat mahdollisuuksia informaaliin oppimiseen

Lektio

Juho Kahila
Itä-Suomen yliopisto

Lektio 16.12.2022 Itä-Suomen yliopistossa

Digitaaliset pelit on suosittu media ja niitä pelaavat kaikenikäiset ihmiset. Omistautunut pelaaminen painottuu kuitenkin nuorempiin ikäluokkiin (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020) ja monelle lapselle ja nuorelle digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa elämää ja arkea (Thorhauge ja Gregersen 2019; Hjorth ym. 2020). Pelaaminen aiheuttaa myös keskustelua sekä julkisesti että esimerkiksi lapsiperheiden arjessa. Tämä keskustelu on usein niin sanottua huolipuhetta. Pelaamisen ajatellaan vievän liikaa aikaa tai olevan muutoin haitallista lapsille ja nuorille (Meriläinen 2020). Digitaalinen pelaaminen, kuten median käyttö yleensä, ei ole ongelmatonta ja monenlaisia pelaamiseen liittyviä ongelmia ja kasvatuskysymyksiä on tutkittu ja on syytä tutkia jatkossakin.

Väitöstutkimuksessani lähestyn digitaalista pelaamista kuitenkin sen hyötyjen näkökulmasta. Digitaaliset pelit viihdyttävät sekä tuottavat mielihyvää ja onnistumisen kokemuksia (McGonigal 2011). Yhdessä pelaaminen voi luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta perheen tai ystävien kesken (Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009). Hyvän mielen ja merkityksellisten kokemusten lisäksi pelien on huomattu myös harjoittavan monia tärkeitä taitoja (Granic, Lobel ja Engels 2014; Kahila ym. 2020). Oppimista varten on tehty erikseen oppimispelejä, joi-

ta hyödynnetään myös suomalaisissa oppilaitoksissa. *Ekapeli* (2003) on tuttu monelle lapselle ja suosittu *Minecraft* (2011) pelin Education-versiota käytetään paljon myös suomalaisissa kouluissa. Perusopetuksen opetussuunnitelmakin ohjaa pelien ja pelillisten menetelmien hyödyntämiseen (Opetushallitus 2014). Oppimista ei kuitenkaan tapahdu vain koulussa vaan kaikkialla ja koko elämän ajan (Sefton-Green ja Erstad 2013). Myös vapaa-ajalla tapahtuvasta pelaamisesta oppii, ja tutkimukseni keskittyykin nimenomaan lasten vapaa-ajalla tapahtuvaan digitaaliseen pelaamiseen ja siihen liittyvään oppimiseen.

Peli ja metapeli

Digitaalinen pelaaminen mielletään usein käsittämään vain varsinaista pelin pelaamista eli peliohjelmistolla tapahtuvaa toimintaa. Laajemmin ajateltuna pelaaminen ei kuitenkaan rajoitu vain varsinaisen pelin pelaamiseen, vaan pelaamiseen liittyy valtavasti muutakin toimintaa (Kahila, Tedre, Kahila, Mäkitalo, ym. 2021). Näitä muita pelaamiseen liittyviä aktiviteetteja kutsutaan metapeliaktiviteeteiksi (Salen ja Zimmerman 2003). Metapelistä on olemassa useita määritelmiä. Metapeliä on kuvailtu muun muassa ”peliksi pelin ulkopuolella” (Elias, Garfield ja Gutschera 2012) ja sen on määritelty ku-

vaavan ”kuinka peli linkittyy itsensä ulkopuolelle” (Garfield 2000). Kyseessä on siis varsin laaja konsepti, joka näin ajateltuna kattaa pelien koko ekosysteemin ja kaikki pelejä ympäröivät aktiviteetit.

Metapelin merkitys pelikokemukselle on suuri. Vaikka väitöstutkimukseni käsitteleekin digitaalisia pelejä, havainnollistan metapelin merkitystä kivi, sakset, paperi -pelin avulla. Kyseessä on varsin yksinkertainen peli, jossa kaksi pelaajaa, molemmilla yksi käsi nyrkissä, lausuu yhteen ääneen ”kivi, sakset, paperi” ja asettaa samanaikaisesti kätensä joko kiveä, saksia tai paperia kuvaavaan asentoon. Kivi voittaa sakset, sakset voittaa paperin, ja paperi voittaa kiven. Peliä käytetään arjessa usein esimerkiksi pihapeleissä aloittavan joukkueen valitsemisen keinona, mutta yksinkertaisuutensa vuoksi sitä harvoin pelataan ilman ulkoista syytä.

Kuten kaikkiin peleihin, myös kivi, sakset, paperi -peliin voidaan lisätä metapeli. Esimerkiksi vastustajan ilmeiden tarkkailu ja vastustajan kanssa puhuminen on yksi metapeliaspekti, joka usein on luonnollinen osa peliä ja osaltaan syventää pelikokemusta. Puhumalla vastustajaa yritetään manipuloida ja harhauttaa ja vastustajan puhetta ja elekieltä havainnoimalla yritetään päätellä vastustajan aikeita pelissä. Tehdäksemme pelistä mielenkiintoisemman voisimme myös järjestää turnauksen, johon kutsutaan mukaan muitakin pelaajia sekä katsojia. Pelaisimme vaikkapa paras kolmesta -systemillä siten, että ensin pelataan alkuerät, sen jälkeen välierät ja lopuksi tietenkin finaali. Voisimme järjestää pelaajille ja katsojille myös mahdollisuuden spekuloida pelejä ja niiden tuloksia jo ennen peliä, turnauksen aikana ja turnauksen jälkeen. Turnauksia voisi toki olla myös enemmän ja niitä varten voisimme perustaa omat nettisivut, joista löytyisi keskustelufoorumi, tilastoja pelatuista peleistä ja pelaajista, tallenteita aikaisemmista turnauksista – ehkäpä myös strategiaop-

paita aloitteleville pelaajille. Vähitellen peliin liittyen voisi ilmestyä YouTube-kanavia, fanisivustoja ja fanitaidetta. Tällä tavalla, metapeliaspekteja lisäämällä, yksinkertaisesta pelistä voisi tulla huomattavasti moniulotteisempi ja mielenkiintoisempi kokonaisuus.

Metapeli vaikuttaa pelikokemukseen, mutta myös pelin menestymiseen ja elinaikaan (Sicart 2015). Varsinaista peliä onkin kuvattu luurangoksi ja metapeliä pehmeäksi kudokseksi luiden ympärillä (Elias, Garfield ja Gutschera 2012) ja muun muassa *Fortniten* (2017) ja *Minecraftin* (2011) kaltaisten suosittujen pelien menestyksen taustalla onkin paitsi hyvin tehty peli, myös hyvin suunniteltu ja toimiva metapeli (Carter ym. 2020; Hjorth ym. 2020).

Metapeli ja oppiminen

Metapelillä on suuri vaikutus myös oppimisen näkökulmasta. Pelaajat oppivat monia tärkeitä taitoja varsinaisia pelejä pelaamalla. Usein ensimmäiseksi mieleen tulee englannin kielen oppiminen (Hung ym. 2018). Kielten lisäksi digitaaliset pelit haastavat pelaajia kuitenkin harjoittamaan monia muitakin taitoja, kuten erilaisia ongelmanratkaisutaitoja, päätöksentekotaitoja, sosiaalisia taitoja ja oppimisen taitoja (Kahila ym. 2020; Hewett, Pletcher ja Zeng 2020). Tärkeitä taitoja harjoitetaan siis pelejä pelaamalla, mutta ennen kaikkea pelejä ympäröivissä metapeliaktiviteeteissa (Kahila, Vartiainen, ym. 2023; Kahila, Tedre, Kahila, Mäkitalo ym. 2021; Gee 2011; 2007).

Pelaajat tekevät usein paljon jo ennen kuin pääsevät pelaamaan varsinaista peliä. Pelilaitteet sekä ohjelmistot täytyy hankkia ja asentaa, ja usein peliä halutaan myös muokata, eli *modata* ennen pelaamisen aloittamista. Nämä toimet vaativat pelaajilta muun muassa tietoa- ja viestintäteknistä osaamista.

Digitaaliseen pelaamiseen liittyy myös suunnittelua ja organisointia. Pelistrategioita suunnitellaan ja niiden toimivuutta reflektoidaan sekä yksin että kavereiden kanssa keskustellen. Tämä on ajattelua vaativaa toimintaa, jossa harjoitetaan paitsi ajattelutaitoja, myös yhteistyötaitoja ja keskustelutaitoja. Pelit ja pelaaminen ovat muutenkin suosittuja keskusteluaiheita. Keskusteluja käydään paitsi peleistä ja niiden sisällöistä, myös metapeliaktiiviteetteihin ja -sisältöihin liittyen. Muun muassa kuuluisat pelaajat ja tubettajat sekä YouTube-videot ja muut peliaiheiset teokset ovat suosittuja puheenaiheita.

Pelaajat eivät myöskään tyydy kuluttamaan muiden tekemiä tuotteita, vaan luovat ja jakavat itse tietoa ja omia teoksia. Pelaajat kirjoittavat peliarvosteluita ja oppaita sekä tekevät muun muassa videotutoriaaleja. Digitaliset pelit inspiroivat piirtämään peliaiheisia piirustuksia, kirjoittamaan peleihin liittyviä kertomuksia ja muutenkin tuottamaan peliaiheista taidetta. Lisäksi osa pelaajista tekee peleihin teknisesti monimutkaisia muokkauksia tai ylläpitävät omia YouTube-kanaviaan. Pelit inspiroivat pelaajia monenlaisiin luovuutta tukeviin metapeliaktiiviteetteihin.

Digitaalisiin peleihin liittyvän tiedon hakeminen on keskeinen metapeliaktiiviteetti (Kahila, Valtonen, ym. 2023). Pelaajat hakevat tietoa muun muassa uusista peleistä ja niiden sopevuudesta itselle tai omalle pelilaitteistolle. Tietoa ja apua haetaan myös kinkkisissä kohdissa edistämään peleissä etenemistä ja kehittymistä kuin myös teknisissä asioissa, kuten *modien* (eli pelaajien muokkaamien peliversioiden) tai muiden pelaamiseen liittyvien ohjelmistojen asentamisessa. Pelaajat etsivät tietoa paitsi internetistä, myös kavereilta ja perinteisistä kirjoista. Eri tiedonlähteistä löydettyä tietoa yhdistetään aktiivisesti. Peleihin liittyvä tiedonhankinta on arkinen osa lasten pelaamista, ja sitä tehdään usein yhteistyössä kavereiden kanssa (Kahila, Tedre, Kahila, Vartiainen ym.

2021).

Tiedonhankintataidot ovat tärkeässä roolissa paitsi digitaalisessa pelaamisessa, myös nyky-yhteiskunnassa yleensä (Redecker ym. 2011). Muutenkin digitaalisessa pelaamisessa, erityisesti siihen liittyvissä metapeliaktiiviteeteissa tarvittavat taidot, kuten erilaiset ajattelutaidot, yhteistyötaidot, oppimisen taidot, luovuus, sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen ovat keskeisiä taitoja nyky-yhteiskunnassa. Näitä taitoja kutsutaan 2000-luvun taidoiksi (Voogt ja Pareja Roblin 2012; Binkley ym. 2012) ja niitä harjoitellaan myös formaalisessa opetuksessa. Nykyisiin perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin ne on sisällytetty laaja-alaisen taitojen nimellä (Opetushallitus 2014).

Formaalin opetuksen lisäksi näitä taitoja opitaan kuitenkin myös spontaanisti monissa arjen tilanteissa. Tällaiselle informaalille oppimiselle on ominaista muun muassa oppimistilanteiden autenttisuus, oppimisen kokonaisvaltaisuus sekä itseohjautuvuus (Barron 2006; Eshach 2007). Informaalia oppimista ei välttämättä itse tiedosteta eikä opittuja taitoja tunnusteta arvokkaiksi (Rogers 2014). Nämä ominaispiirteet soveltuvat hyvin myös vapaa-ajalla tapahtuvaan digitaaliseen pelaamiseen. Pelaaminen on lapsille ja nuorille merkityksellistä toimintaa, jossa he toimivat omien kiinnostuksiensa ohjaimina. Digitaalinen pelaaminen myös nivoutuu monella tavalla lasten arkeen ja muuhun mediaan. Pelaamista ei pitäisikään lähestyä vain varsinaisen pelin pelaamisen näkökulmasta, vaan kokonaisvaltaisemmin, pelin ja sitä ympäröivien metapeliaktiiviteettien monimutkaisena yhdistelmänä.

Lopuksi

Lapset ja nuoret harjoittavat monia taitoja digitaalisia pelejä pelaamalla. Digitaalinen pelaaminen sisältää, ja usein edellyttää pelaajilta monenlaisia metapeliaktiiviteetteja. Nä-

mä puolestaan edellyttävät monien nyky-yhteiskunnassa tärkeiden taitoja käyttämistä ja osaamista. Pelit ja metapeli yhdessä muodostavatkin parhaimmillaan varsin kokonaisvaltaisen kontekstin monien nyky-yhteiskunnassa tarvittavien tärkeiden taitojen harjoittelulle. Väitöstutkimuksessani tuon esille lasten näkökulmaa digitaalisesta pelaamisesta ja oppimisesta. Digitaalinen pelaaminen on itsessään tärkeä ja merkityksellinen harrastus, mutta tutkimukseni tulokset osoittavat, että se tarjoaa myös monipuolisia mahdollisuuksia oppimiselle, erityisesti silloin, kun pelaamista tarkastelee varsinaisen pelin ja metapelin sisältävänä kokonaisuutena.

Kahila, Juho. 2022. "Digital gaming and metagame activities – Opportunities for children's informal learning." Tohtorinväitöskirja, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4730-7>

Lähteet

Barron, Brigid. 2006. "Interest and self-sustained learning as catalysts of development: A learning ecology perspective". *Human Development* 49 (4): 193–224. <https://doi.org/10.1159/000094368>.

Binkley, Marilyn, Ola Erstad, Joan Herman, Senta Raizen, Martin Ripley, May Miller-Ricci ja Mike Rumble. 2012. "Defining Twenty-First Century Skills". Teoksessa *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, toimittaneet Patrick Griffin, Barry McGaw ja Esther Care, 17–66. Dordrecht: Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2.

Carter, Marcus, Kyle Moore, Jane Mavoa, Heather Horst ja Luke Gaspard. 2020. "Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures". *Games and Culture* 15 (4): 453–71. <https://doi.org/10.1177/1555412020913771>.

Elias, George Skaff, Richard Garfield ja Karl Robert Gutschera. 2012. *Characteristics of Games*. Cambridge: The MIT Press.

Epic Games. 2017. *Fortnite*. Cary, North Carolina: Epic Games.

Eshach, Haim. 2007. "Bridging in-school and out-of-school learning: Formal, non-formal, and informal education". *Journal of Science Education and Technology* 16 (2): 171–90. <https://doi.org/10.1007/s10956-006-9027-1>.

Garfield, Richard. 2000. "Metagames". Teoksessa *Horsemen of the Apocalypse. Essays on Roleplaying*, toimittanut Jim Dietz. Charleston: Jolly Roger Games.

Gee, James Paul. 2007. "Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning and literacy". New York: Peter Lang. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>.

Gee, James Paul. 2011. "Reflections on empirical evidence on games and learning". Teoksessa *Computer Games and Instruction*, toimittaneet Sigmund Tobias ja J. D. Fletcher, 223–32. Greenwich: Information Age Publishing, Inc.

Granic, Isabela, Adam Lobel ja Rutger C. M. E. Engels. 2014. "The benefits of playing video games." *American Psychologist* 69 (1): 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.

Hewett, Katherine J. E, Bethanie C. Pletcher ja Guang Zeng. 2020. "The 21st-Century Classroom Gamer". *Games and Culture* 15 (2): 198–223. <https://doi.org/10.1177/1555412018762168>.

Hjorth, Larissa, Ingrid Richardson, Hugh Davies ja William Balmford. 2020. "Metagaming and Paratextual Play". Teoksessa *Exploring Minecraft*, 99–120. Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-59908-9_5.

Hung, Hsiu Ting, Jie Chi Yang, Gwo Jen Hwang, Hui Chun Chu ja Chun Chieh Wang. 2018. "A scoping review of research on digital game-based language learning". *Computers and Education* 126 (July): 89–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>.

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Kati Mäkitalo, Henriikka Vartiainen ja Teemu Valtonen. 2021. "Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12 - 15 year-old children". *Convergence* 27 (3): 1–19. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>.

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Henriikka Vartiainen ja Teemu Valtonen. 2021. "Adolescents' Digital Game-Related Information-Seeking". *Informaatiotutkimus* 40 (1): 8–26. <https://doi.org/10.23978/inf.97477>.

Kahila, Juho, Teemu Valtonen, Sonsoles López-pernas, Mohammed Saqr, Henriikka Vartiainen, Sanni Kahila ja Matti Tedre. 2023. "A Typology of Metagamers: Identifying Player Types Based on Beyond the Game Activities". *Games and Culture*, julkaistu ennakkoon verkossa 1.8.2023. <https://doi.org/10.1177/15554120231187758>.

Kahila, Juho, Teemu Valtonen, Matti Tedre, Kati Mäkitalo ja Olli Saarikoski. 2020. "Children's Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games". *Games and Culture* 15 (6): 685–706. <https://doi.org/10.1177/1555412019845592>.

Kahila, Juho, Henriikka Vartiainen, Sanni Kahila, Matti Tedre ja Teemu Valtonen. 2023. "Metapelaaminen lasten laaja-alaisten taitojen harjoittelun kenttänä". Teoksessa *Oppimisen muuntuvat maisemat*, toimittaneet Satu Piispa-Hakala, Sini Kontkanen ja Sari Havu-Nuutinen. Jyväskylä: Suomen kasvatustieteellinen seura. <https://www.ellibs.com/fi/book/9789527411223/oppimisen-muuntuvat-maisemat>.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen. 2009. "Pelikulttuurin monet kasvot". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 1–15. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-01.pdf>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaaja-barometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>.

McGonigal, Jane. 2011. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin Press.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä." Väitöskirja, Helsingin yliopisto.

Mojang Studios. 2011. *Minecraft*. Stockholm: Mojang Studios.

Niilo Mäki Instituutti. 2003. *Ekapeli*. Jyväskylä: GraphoLearn.

Opetushallitus. 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014* (4. painos). https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf. Helsinki: Opetushallitus.

Redecker, Christine, Miriam Leis, Matthijs Leendertse, Yves Punie, Govert Gijsbers, Paul Kirschner, Slavi Stoyanov ja Bert Hoogveld. 2011. *The Future of Learning: Preparing for Change*. JRC Scientific and Technical Reports. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2791/64117>.

Rogers, Alan. 2014. *The base of the iceberg: Informal learning and its impact on Formal and Non-formal Learning*. Opladen; Berlin; Toronto: Barbara Budrich Publishers. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/29434>.

Salen, Katie ja Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Sefton-Green, Julian ja Ola Erstad. 2013. "Identity, community, and learning lives in the digital age". Teoksessa *Identity, Community, and Learning Lives in the Digital Age*, toimittaneet Ola Erstad ja Julian Sefton-Green, 1–19. New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139026239.001>.

Sicart, Miguel. 2015. "Loops and Metagames: Understanding Game Design Structures". Teoksessa *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG2015), Pacific Grove, CA, USA, June 22-25, 2015*. http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015_paper_22.pdf.

Thorhauge, Anne Mette ja Andreas Gregersen. 2019. "Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth". *New Media and Society* 21 (7): 1444–64. <https://doi.org/10.1177/1461444818823546>.

Voogt, Joke ja Natalie Pareja Roblin. 2012. "A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies". *Journal of Curriculum Studies* 44 (3): 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>.

Tuotettua kiintymystä: Pokémonin affekti ja medioitu intiimiys

Lektio

Johannes Koski
Turun yliopisto

Lektio 25.8.2023 Turun yliopistossa

Väitöskirjatyöni alkoi tunteista. Miten pelit – erityisesti videopelit – vuorovaikutteisena mediana johdattelevat pelaajiaan tuntemaan. Miksi jotkin pelit tuntuvat pelottavilta, toiset hausuilta ja kolmannet mukavilta? Miksi jokin pelihahmo saa ihmiset ihastumaan, kun taas toinen jättää täysin kylmäksi? Ja ennen kaikkea: miten pelit avaavat pelaajansa alttiiksi tunteille?

Tutkin useita pelejä ja useita tunteita, mutta palasin toistuvasti yhden ja saman pelisarjan ja tunnemuodon pariin. *Pokémon* ja väkevät kiintymyksen kokemukset tuntuivat kulkevan käsi kädessä. Ja mitä enemmän *Pokémoniin* tutustuin, sen kiehtovammalta kohteelta se vaikutti.

Pokémonin juuret yltävät 90-luvulle, vuoteen 1996, jolloin alkuperäiset *Pokémon*-pelit julkaistiin Japanissa Game Boy -käsikonsolille. Peleissä pelaajat keräävät, vaihtelevat ja taisteluttavat ”pocket monstereita”, taskuhirviöitä, eli eräänlaisia mielikuvituksellisia eläimiä. Keskeistä näissä peleissä sekä niistä ponnistaneessa tuoteperheessä on vimmattu keskittyminen juuri näihin otuksiin ja niiden kanssa olemiseen. Sittemmin näitä pelejä – joiden keskeinen sisältö on pysynyt lähes muuttumattomana pian 30 vuoden ajan – julkaistiin kymmenittäin lisää.

Suomeen *Pokémon* tuli vuosituhanen taitteessa, osana ilmiön laajenemista Japanista ensin Yhdysvaltoihin ja sieltä maailmalle. Täällä *Pokémon* on pitkään tunnettu eritoten animaationsarjojen kautta. Eikä ihme. *Pokémon* kasvoi peleistä valtavaksi tuoteperheeksi. Suomeen saapuessaan kyse oli monimediaisesta jättiläisestä, joka oli saavuttanut globaalin ilmiön, jopa huuman, mittapuut.

Alustavaa tutkimusta tehdessäni opin, että ihmiset muistelevat yhä lapsuutensa ja nuoruutensa kokemuksia Pokémonin parissa. Eritoten mieleen olivat jääneet *Pokémon*-hahmot. Ihmiset kysyivät minulta: sinä kun näitä tutkit, niin osaat varmaan selittää, miksi näin on. En osannut.

Mutta tein, mitä tutkija tekee. Aloin käydä läpi tutkimuksia, tuoteperheen tekijöiden haastatteluja ja fanien tuottamia tekstejä. Aloin myös itse pelata *Pokémon*-pelejä.

Näissä tutkimuksissa ja näissä kokemuksissa oli toistuva teema: *Pokémon* toden totta tuntui sitouttavan ihmisiä tunteen tasolla. Olevan jonkinlaisen tunnesiteen toinen puoli. Omista tutkimuspäiväkirjoistanikin tuolta ajalta paistaa hämmästyys. Nämä pikselimöykät olivat hetki sitten täysin yhdentekeviä minulle, ja nyt olinkin innostunut nappaamastani korppi-Pokémonista. Olin kiintynyt siihen. Mutta jälleen: miksi?

Helppo vastaus olisi, että kapitalismi toimii halua tuottamalla. Kun monin eri tavoin synnytetään haluja, voidaan myydä asioita tyydyttämään näitä haluja. Ja onkin turha esittää, ettei *Pokémonin* taustalla vaikuttaisi pyrkimys tuottaa tekijöilleen rahaa, ja etteikö tätä rahaa saisi tuotettua myymällä keräiltäviä söpöjä hahmoja. Tunteen ja tuotteistamisen ristiveto on kiistatta *Pokémonin* ydintä.

Se, mikä monissa tutkimuksissa ja selitysmalleissa kuitenkin jäi vähemmälle huomiolle, oli koko *Pokémon*-ilmiön pelillinen pohjavire. Se, mikä erotti *Pokémonin* Barbieista, Teinikäisistä mutanttinijakilpikonnista ja monista muista 90-luvun monimediaisista lelu- ja mediakulttuurisista hiteistä.

Pokémon on, totta kai, monimediainen tuoteperhe, jossa jokaisella tuotteella on rooli tunnesiteiden muodostamisessa. Mutta juuri videopelit aloittivat koko ilmiön. Eivätkä vain aloitaneet, vaan – näin tänään väitän – niiden seurauksena koko *Pokémon*-tuoteperhe on eräänlainen pelillinen kokonaisuus. Niiden vuoksi *Pokémonin* tarinamaailma toimii kuten toimii.

Aloin kiinnostua siitä, mitä koko tuoteperheen ytimeen asetuvat *Pokémon*-pelit ovat kokonaisuuteen tuoneet, ja voisiko niiden avulla ymmärtää *Pokémonin* fanien, tutkijoiden ja tekijöiden vahvistamaa kokemusta tuoteperhettä hallitsevasta kiintymyksen estetiikasta. Pystyisinkö tarjoamaan muitakin selitysmalleja kuin kapitalistisen halukoneen tilpehöörituotannon? Tämä toimi tausta-ajatuksenani, kun tarkensin vuosien mittaan eri versioita tutkimuskysymyksestäni: miten *Pokémon* tuottaa ja välittää kiintymystä.

Väitän, että *Pokémon*-tuoteperhe perustuu leikkiin, jolla tuotetaan kiintymystä, ja että tämä leikki rakentuu valtaosin alkuperäisten – tuoteperheen aloittaneiden – videopelien logiikalle. Ymmärtääkseen *Pokémonia* on siis ymmärrettävä sen videopelejä.

Digitaalisen kulttuurin äärellä

Tulen digitaalisen kulttuurin oppiaineesta, eli olen oppinut tutkimaan mediaa ennen kaikkea kulttuurin näkökulmasta. Siis kulttuurin, jota syntyy maailmassa, jossa tietotekniikka on merkittävä toimija arjessamme. Mutta myös kulttuurin, joka tätä tietotekniikkaa tuottaa. Koneemme ja viihteemme eivät synny tyhjästä, vaan kietoutuvat erilaisiin konteksteihin ja vastaavat moninaisesti haluihin ja tarpeisiin. Tätä olen tutkinut – Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen perinteitä kunnioittaen – monitieteisesti ja leikkiin heittäytyen, eritoten pelitutkimuksen, mediatutkimuksen ja affektiteorian kautta.

Digikulttuurisessa lähestymistavassa tärkeäksi muodostui huomioida, että *Pokémon* ponnistaa hyvin tietystä ajallisesta ja kulttuurisesta pisteestä, 90-luvun Japanista. Sieltä kumpusivat monet tulkintaani ohjanneet taustavaikutteet, kuten maassa vallinnut postmoderni tekno-optimismi, jota käytettiin kulttuuri-ideologisena pyrkimyksenä kuvata todellisuutta ja loihtia siihen lisää sirpaleista, metafiktivistä viihdettä. Kannettava elektroniikka ja sen vaikutus liikkuvaan, monipaikkaiseen pelikulttuuriin oli niin ikään ollut kovassa nosteessa, ja käyttöikänsä ehtoopuolelle ehtinyt Game Boy -käsikonsoli oli suosittu peliväline miljoonissa japanilaiskohteissa. Lisäksi japanilaisessa mediakulttuurissa oli muodissa pyrkimys lamassa kamppailevien ihmisten olojen helpottamiseen lempeiden, luontoa ja luonnollisuutta korostavien, mediatuotteiden avulla. Minkä vuoksi aloinkin suhtautua *Pokémon*-hahmoihin eräänlaisina metaforisina eläiminä, digitaalisina luontokappaleina.

Roolipelien perilliset

Tässä kaikessa kuitenkin kenties tärkeimpänä vaikutteena *Pokémonille* tarkastelin konsoliroolipelien esiinmarssia 80- ja

90-lukujen Japanissa. Genretyypillisiltä piirteiltään – siis esimerkiksi niiltä osin, miltä *Pokémon*-pelit näyttävät, miten niitä pelataan ja miten niitä tuotetaan – *Pokémon* sijoittuu osaksi japanilaisia 90-luvun konsoliroolipelejä. Nämä ovat pelejä, jotka muun muassa Euroopassa ja Yhdysvalloissa tyypillisesti niputetaan käsitteen JRPG – Japanese Role-Playing Game – alle. Termi on sittemmin ollut melkoisessa murroksessa, ja sitä voikin käsitteenä pitää aikaan ja kontekstiin sidottuna aivan kuten pelejä, joihin sillä viitataan.

Japanilaiset konsoliroolipelit ponnistavat tietysti kansainvälisestä tietokoneroolipelien pitkästä historiasta, joka taasen rakentuu muun muassa pöytäroolipelien pohjalle. *Pokémonissa* onkin kyse eräällä tapaa roolipelitradition kehittymisestä. Se on roolipelien perillinen, joka ei ole roolipeli tai roolipelaaamista samassa mielessä kuin vaikkapa *Dungeons & Dragons*, mutta ammentaa samasta kulttuurisesta lähteestä ja toimii samoilla periaatteilla – vieden sitä toki omaan, japanilaisesta pelikulttuurista nousevaan, suuntaansa.

Suhteessaan roolipeleihin, *Pokémon*-videopelien sekä niistä kasvaneen tuoteperheen kiinnostavin ominaisuus on niiden niin sanottu media mix -tuotanto. Media mixillä tarkoitetaan japanilaisen populaarikulttuurin tuotantotapaa, jossa tuote ja tuoteperhe – kuten nyt vaikka konsoliroolipeli – luodaan sekä kulutetaan monimediaisina ja hahmovetoisina sirpaleina. Tarinamaailmaan pääsee siis sisään monin eri tavoin: vaikkapa pelien, animaatiotarjontojen, sarjakuvien, tapahtumien, oheistuotteiden ja lelujen kautta. Jokainen näistä tarjoaa omanlaisensa ikkunan samaan maailmaan, jolloin niiden kuluttamisesta tulee tapa myös oppia tarinamaailmasta, osallistua siihen ja sen sosiaalisiin verkostoihin, sekä omin henkilökohtaisin kokemuksiin myös määrittellä sitä.

Media mixeissä tätä hajautettua tarinankerrontaa pitävät nipussa nimenomaan hahmot. Kun media ja sen kuluttaminen

on jaettu lukemattomiin erilaisiin kanaviin ja muotoihin, juuri hahmot – ja se, että kaikki tapahtuu suhteessa hahmoihin – luovat kokonaisuudesta yhtenäisen. Niinpä *Pokémonin* digitaalisessa kulttuurissa koneet ja halut on valjastettu juuri hahmoja varten – luomaan suhteita hahmoihin.

Medioitu intiimiys

Tähän pohjaa myös väitöskirjani keskeinen käsite “medioitu intiimiys”, jota käytän sateenvarjoterminä teknologiaan kiintymiselle ja teknologian välittämälle kiintymykselle – oman työni tapauksessa kuvaan sillä erityisesti *Pokémonille* leimallista kiintymystä digitaalisiin ja leikillisesti elollisiin olentoihin. Jos affekti on työssäni teoreettinen väline kiintymyksen ymmärtämiseen ja tutkimiseen, medioitu intiimiys on tämä kiintymys kulttuurisena ilmiönä – teknologian ja ihmisten tuottamana tunneteoreettisena yhteenkietoutumana.

Tutkiakseni tunteita – tai tarkemmin sanottuna affekteja – ei siis riittänyt, että tunnistan *Pokémonin* herättämiä tunnekokemuksia. Minun piti tutkia sitä, mitä *Pokémonit* ovat ja mitä videopeleistä ponnistanut *Pokémon*-tuoteperhe on, jotta ymmärsin, miten kehot ja kappaleet *Pokémonin* kokonaisuudessa toisiinsa vaikuttavat – ja toisistaan vaikuttavat.

Lopulta kokonaisuudesta nousi viisi kokoavaa teemaa tai päähavaintoa ylitse muiden. Nämä yhdessä muodostavat *Pokémonin* medioidun intiimiyden eli kiintymyksen kokemukset *Pokémonissa* ja sen välittäminä.

Nämä viisi tapausta kuvaavat, miten *Pokémon*-hahmot toimivat pysyvinä tunnetta ja erilaisia merkityksiä keräävinä vertauskuvallisina eläiminä, miten pelaajien roolipelillinen positio tuoteperheessä fiktiivisenä kouluttajana ja faktuaalisena kuluttajana toimii, miten *Pokémon*-hahmot ja pelaajien kouluttajarooli ohjailevat näkemään vaivaa ja tekemään kiinty-

mystä luovaa tunnettyötä, miten *Pokémon* sijoittaa tähän tunnettyöhön sosiaalisen pelaamisen mahdollisuuden, ja miten *Pokémon* sekä sen tunteet asettuvat osaksi pelaajiensa arkea pyrkimällä jatkuvasti rikkomaan toden ja fiktion rajoja.

Nämä viisi moodia ohjaavat koko media mixiä kohti medioidun intiimiyden tematiikkaa – siis sitä, että leikin välityksellä ja leikillisesti ilmaistaan ja vastaanotetaan läheisyyttä, suhteessa ei-inhimillisiin toimijoihin.

Tunteet leikissä

Tämä työ alkoi tunteista – ja omasta hämmästyksestäni *Pokémonin* väkevän tunneilmaston ja pitkäikäisyyden edessä. Kun minulta nyt kysytään, miksi ihmiset kaipaavat vanhoja *Pokémon*-hahmoja tai miksi uusi pelaajasukupolvi toisensa jälkeen innostuu *Pokémon*-hahmoista, osaan vastata. Sanon, että he kaipaavat, koska peli – ja todennäköisesti myös sen monimediaiset muut osat – avaavat ihmisille mahdollisuuden kiintyä, ja ihmiset itse tarttuvat siihen. He kiintyvät, koska näkevät vaivaa sen eteen, että luovat jaettua historiaa näiden hahmojen kanssa. Koska *Pokémonin* tuoteperhe on aina kohdellut heitä *Pokémon*-kouluttajina, ja siinä roolissa he ovat keräilleet ja huolehtineet lukemattomista *Pokémoneista*.

Totta kai kiintymyksen taustalla on myös *Pokémonin* bisnesmalli, joka perustuu kiintymyksen välineellistämiseen: siihen, että tarjotaan pelaajille mahdollisuus osallistua tarinamaailman houkutuksiin, mutta vaaditaan rahaa jokaisesta osallistumisen palasesta – oli se sitten Happy Meal -lelu, tarra-arkki tai konsolipeli. Ja silloinkin, kun raha ei liiku, jokainen leikki ja fanien käymä keskustelu kehystyy *Pokémonin* kaupallisen kokonaisuuden ja siinä kuluttajille tarjotun kouluttajaposition sisään. Kuluttajista tulee kouluttajia, kouluttajista kuluttajia.

Kokemus medioidusta intiimiydestä on se, mitä kuluttajille pohjimmiltaan myydään. Tämä tunteen välineellistäminen ei kuitenkaan muuta sitä, että nämä tunteet – nämä kokemukset – ovat aitoja ja ilmiselvästi monille merkityksellisiä. Ne otetaan vakavasti tavalla, jolla vain leikki voidaan ottaa.

Pokémonin uusi aika

Aiemmat kaanoniksi vakiintuneet *Pokémon*-aiheiset tutkimukset painottuivat 2000-luvun alkuun – hetkeen, jolloin koko ilmiön nähtiin olevan jo loppuillaan. Kun aloin tutkia *Pokémonia* 2010-luvulla, *Pokémonissa* ja sen tutkimuksessa oli selvä suvantovaihe. *Pokémonin* suosion uusi nousu oli vasta tulossa, 20. juhlavuoden sekä *Pokémon GO:n* maailmanlaajuisen suosion siivittäminä. Alkuperäinen tavoitteeni olikin palauttaa *Pokémonia* tutkimuskohteena takaisin kulttuurintutkimukselliseen valtavirtaan. *Pokémon GO:n* jälkeen tämän tavoitteen eteen ei juuri tarvinnut tehdä töitä.

Työskentelyajankohtani vuoksi väitöskirjani onkin kiinnostavalla tavalla muodostunut sillaksi vanhan ja uuden *Pokémonin* välille, ja toivon, että tutkimustuloksillani on jotakin annettavaa molempien ymmärtämiselle. Vaikka kyse on monimutkaisista yhteisvaikutuksista, väitän, että tuoteperheen ilmiömäisyyden, pitkäikäisyyden ja uuden nousun ytimessä on yhä kiintymys, jota *Pokémon*-hahmot ihmisissä herättävät.

Totta kai vuonna 2023, elämme maailmassa, jossa monet muutkin teknologiset toimijat asettuvat vuorovaikutukseen kanssamme. Teknologia on merkittävä tunteiden herättäjä, muokkaaja ja kohde. Nyt, algoritmisten kielimallien, chatbottien, informaatiovaikuttamisen, sosiaalisen median tunneroihujen ja poliittisen trollauksen aikana, tämä tuntuu korostuneen entisestään. Väitöskirjani koskettaa tästä vain pientä kulmausta, mutta tarjoamalla sanastoa ja teoriaa sille, miten

elämme yhdessä koneidemme ja niiden tuottamien tunteiden kanssa, toivon, että osaltani voin edesauttaa kestävämpien ja kauniimpien tulevaisuuksien rakentamista.

Nyt jos koskaan elämme teknologisten affektien valtakautta. Eikä silloin ole pahitteeksi ymmärtää yhtä populaarikulttuurimme tunnepitoisimmista ja menestyksekkäimmistä digikulttuurisista mediateksteistä hieman paremmin.

Koski, Johannes. 2023. "Producing Affection: Affect and Mediated Intimacy in Pokémon." Tohtorinväitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9366-6>.

Verkkomoninpelien monet maailmat ja elämät pääomien näkökulmasta

Lektio

Henry Korkeila
Turun yliopisto

Lektio 25.05.2023 Turun yliopistossa

Videopelit. Jokaiselle tänä päivänä enemmän tai vähemmän tuttu termi, sillä ovathan videopelit levinneet vahvasti stigmatisoituneesta harrastuksesta kaikkialle älykelloista valkokankaille. Kulttuurisesti pelaaminen on laajentunut kaupungin arcade-halleista erilaisiin tapoihin avoimesti tunnustaa lempipelejänsä, kuten paitoihin, laukkuihin sekä globaaleihin yhteisöihin.

Miksi juuri videopelit? Tätä kysymystä olen miettinyt viime vuodet väitöskirjatutkijana hyvinkin paljon. Ja aina päädyn samaan vastaukseen: Minulle pelit ja pelaaminen ovat intohimo sekä kiinteä osa elämää, ja näin on ollut jo yli kolmekymmentä vuotta, tästä kiitos ensimmäisen konsolin, Nintendo 8-bittisen, joka oli vain ensimmäinen askel pelaajana. Lapset ja teini-iässä tuli harrastettua jalkapalloa, jääkiekkoa sekä salibandyä. Näistä kahta viimeistä kansallisella tasolla, ja nämä pelaamiset loppuivat höntsyilyä lukuun ottamatta polven ongelmiin. Syynä ei suinkaan ollut nuoli polvessa, vaan erilaiset loukkaantumiset, jotka vesittivät kaikki haaveet, että joukkueurheilu voisi elättää. Noh, jäi minulle videopelit, ja tässä ollaan.

Jokaisella pelaajalla on oma uniikki tapansa lähestyä pelamista sekä pelejä. Tämä ei rajoitu pelkästään genrevalintaan,

vaan erilaiset tutkimukset tukevat väitettä ja näkökulmaa, että saman pelin sisälläkin on hyvin erilaisia tapoja pelata. Tämä kuulostanee lähes itsestäänselvydeltä aktiivipelaajille, joille "casual" ja "hardcore" -binäärijako on hyvinkin tuttu. Etenkin moninpelattavia verkkopelejä ja heidän pelaajiaan jaotellaan edellä mainittujen termien mukaisesti kategorioihin. Minulle tämä kielii siitä, että pelissä on tarjolla muutakin viihdykettä kuin kilpailla muita pelaajia vastaan hiki hatussa. Tai että se on hyväksyttävää ottaa rauhallisempi ote pelisessioihin.

Mikä tästä pelien sisäisten tapahtumien tarkastelusta tekee sitten monimutkaisen? Lähestyn tätä aihetta ensin tutkimuksen näkökulmasta, ja sitten enemmän anekdootteihin perustuvina huomioina. Hyvin suuri osa jo olemassa olevasta pelitutkimuksesta ei keskity siihen mitä pelien sisällä tapahtuu, vaan siihen miten pelit vaikuttavat pelaajiin ennen ja jälkeen pelisession. Unohtamatta vuosien tuomien muutosten vaikutukset pelaamisen kulttuuriin sekä ympäröivään yhteiskuntaan, ja siihen miten pelit vertautuvat muihin viihdemedioihin, kuten kirjoihin, musiikkiin, ja elokuviin.

Suurin yksittäinen ero on se, että pelaaja on aktiivinen tekijä passiivisen sijasta ja on täten vastuussa omasta viihdetyksestään pelatessaan. Kirjat, elokuvat, tv-sarjat sekä musiikki

ovat kaikki vankasti raiteilla eteneviä viihdemuotoja, joissa kuluttajalla on tietynlainen mahdollisuus jaksottaa sekä rytmittää kulloinkin meneillään olevaa viihdemuotoa. Videopeleissä on mahdollisuus jättää peli tyhjäkäynnille ja vain tarkkailla pelihahmon silmin, miten maailma elää, kun pelaaja on passiivisena. Kyllä, olen viettänyt ihan tarpeeksi aikaa eri peleissä vain istuen jossain kaupungissa, eikä aina vain siksi että peli on jäänyt päälle ruokailun tai muun ärsykkeen vuoksi.

Pelaamista ilmiönä ja ammattina on tutkittu paljon ja eräänä tuloksena on syntynyt moninaisia pelaajatypologioita eli erilaisia tapoja kategorisoida pelaajia. Näiden typologioiden tarkoituksena on ymmärtää, miten esimerkiksi räiskintäpeleitä pelaavat jakautuvat eri lokeroihin. Tässä ongelmana on se, että typologiat eivät ole kantaa siihen mitä siellä pelissä oikeasti tapahtuu tai miten pelaaja aikansa siellä viettää, vaan tuloksena on usein erittäin pinnallisen tason yleistyksiä, jotka jättävät joskus hyvinkin paljon varjoon. Samalla monet typologiat ja tutkimukset tuntuvat pyrkivän myymään erilaisia kategorisointeja yrityksille, jotta ne osaavat kohdentaa mainonnan oikein. Esimerkiksi *Destinyssä* (Bungie 2014) tuskin on kovin paljon ”hoivaavia” pelaajia, koska parantaminen sinänsä ei ole aivan tarkoituksenmukaista, vaan erilaisten vihollisten ampuminen eri tavoin on. Jos oikein hassu haluaa olla, niin nyrkeilläkin voi myös mätkiä. Peliä voi silti lähestyä ”hoivaaja”-pelaajatyyppin mukaisesti, vaikka sen kaltainen toiminta onkin esimerkiksi tällaisessa pelissä hyvin rajoittunutta.

Tästä päästään siis tämän väitöstutkimuksen itse väittämään: pelimaailmojen sisäisten tapahtumien ja elämien tutkiminen on aivan yhtä arvokasta kuin pelaamisen ulkopuolisten muuttujien.

Tämä väitöstutkimus keskittyy nimenomaan pelaamiseen itseensä eri tavoin sivuten hieman sitä, miten pelitutkimusta on tehty. Pääasiallinen viitekehys nojaa hyvin vahvasti ranskalaisen sosiologin Pierre Bourdieun (1986) pääomateoriaan. Bourdieu jakoi tämän kehyksen neljään pääomaan: sosiaalinen, kulttuurinen, ekonominen ja symbolinen. Sosiaalinen pääoma keskittyy entiteettien välisiin sosiaalisiin suhteisiin, niiden määrään ja laatuun. Kulttuurinen pääoma taas keskittyy habitukseen, tai käytökseen, ymmärrykseen sekä omalta osaltaan itse tietoon jostain asiasta tai konseptista. Ekonominen pääoma on eri valuuttojen tai rahojen käyttöä, keruuta sekä arvotusta käsittelevä. Viimeisenä näistä symbolinen pääoma on näiden edellä mainittujen kolmen pääoman yhdistelmä, jossa vuorovaikutus muiden kanssa antaa arvon jollekin esineelle, teolle, tai omaisuudelle. Tai siis, symbolista pääomaa on oikeus kutsua itseään rikkaaksi jossain pelissä.

Väitöstutkimus käyttää hyväkseen Mia Consalvon (2007) pelipääoman käsitettä, joka on kulttuurisen pääoman eräänlainen jatke, jossa pääoma on meriitti pelitietoudesta ja -taidoista. Tämä antaa tukevan rajan sekä kontekstin, jonka kanssa ja määritelmän sisällä on järkevää käsitellä pelimaailman tapahtumia Bourdieun pääomateorian läpi. Pääomia käsitellään resursseina, joita voi kerätä, kuluttaa ja jopa vaihtaa, riippuen pääoman tyyppistä sekä pelistä, jonka piirissä ollaan. Pääomat eivät siis ole yhteiskuntakriittisyyteen ja valtaan liittyviä konsepteja, vaikka niiden syntysija onkin 1970- ja 1980-lukujen Ranskan yhteiskunnan tarkastelussa.

Väitöstutkimusta entisestään monimutkaistaa Frans Mäyrän (2008) esittelemä konsepti, jossa pelaaminen jaetaan ytimeen ja kuoreen; ytimessä siis pelaaminen itse ja kuoreessa kaikki muu. Olen tätä väitöstutkimusta varten ottanut tämän käytöön muodossa, jossa on ytimen lisäksi sisä- ja ulkokuori. Ydin on edelleen sama eli se käsittää kaiken sen, mitä tapah-

tuu itse pelin sisällä. Sisäkuori käsittää ne pelaamisen ulottuvuudet, joissa pelin oma kieli ja konseptit ovat käytössä, kuten klaanien ja kiltojen Discord-serverit, foorumit, tai erilaiset sosiaalisen median ryhmät. Ulkokuori taas käsittää ne ”kaikki muut” ulottuvuudet, kuten pelaamisesta puhuminen ylipäätään, YouTube-arvostelut, joissa kielen painotus ei ole pelinsisäistä ja yleisö on laajempi, ei-pelaajat mukaan lukien. Tietenkin pelaaminen on monelle hyvin kiinteä osa elämää, joten näiden eri pääomien sekä tasojen välillä on päällekkäisyyksiä eikä selkeitä eroja aina voi, tai kuuluisikaan, tehdä.

Kaiken tämän alustuksen jälkeen on aika keskittyä jälleen itse väitöstutkimukseen. Väitöstutkimuksessa on neljä tutkimuskysymystä tai enemmänkin tutkimusaietta, jotka käsittelevät pelihahmoja eli avatareja, pelikulttuureja sekä pelaajia itseään eri tavoin. Lyhyelti:

1. Avatarisaatio – miten kulttuurimme ja itsemme virtualisoituminen muuttaa meitä?
2. Kokonaisvaltainen ymmärrys – Miten pääomat sekä arvo ovat määritelty virtuaalisissa ja digitaalisissa yhteisöissä?
3. Identiteetti ja persoonallisuus – Miten avatarimme muokkaavat identiteettiämme ja miten me muokkaamme avatarejamme?
4. Horisontin laajentaminen – Miten voimme laajentaa pääomatutkimuksen horisonttia niin, että se ylittäisi kaikkialle kattamaan avatarit ja virtualisoidut realiteetit?

Näihin kysymyksiin on saatu vastaukset allekirjoittaneen yli 40 000 tunnin pelaamisella sekä aineistojen analyysillä, johon on uponnut pienempi tuntimäärä. Aineistot ovat väitöstutkimuksen osa-artikkeleissa käytössä ja niiden pohjalta

on pystytty vastaamaan kysymyksiin kattavasti. Aineistona on vuonna 2017 toteutettu kyselytutkimus, jossa kysymyksiä oli reilut sata ja hyväksyttäviä vastauksia 905. Tätä aineistoa on käytetty mittaamaan motivaatioiden sekä demografisten muuttujien vaikutusta pelinsisäisten pääomien kertymiseen. Toisena aineistona on 74 artikkelia, jotka käsittelevät sosiaalisen pääoman käyttöä pelien tutkimuksessa. Seulonnassa oli 1200 artikkelia ja jokaisesta analysoidusta artikkelista pystyttiin nostamaan lähes kolmekymmentä eri asiaa analysoitavaksi. Viimeinen aineisto, jota artikkeleissa käytettiin, on erään pelin keskustelupalstan 50 ketjua ja niiden 10 ensimmäistä vastausta, eli 550 viestiä. Näistä jokaisesta viestistä etsittiin 26 eri muuttujaa.

Itse väitöstutkimus on rakennettu sekä kerroksittaiseksi että iteratiiviseksi ja on rakenteeltaan täten monimutkainen. Valittu lähestymiskulma, pääomat resursseina pelimaailmojen sisällä, ja käytetty kontekstualisoiva konsepti ytimestä ja kuoresta, pakottavat väitöstutkimuksen olevan iteratiivinen, jossa pääomat käydään läpi eri asteilla sekä eri tasoilla kolme kertaa. Ensimmäinen iteraatio keskittyy määrittelemään ja asemoimaan pääomat sekä esittelee laajemmin väitöstutkimuksen rakenteen. Toinen iteraatio lähestyy pääomia sekä niiden käyttötapoja kuten ne ovat kerätyn aineiston perusteella analysoitavissa. Kolmas ja viimeinen iteraatio kokoaa kaiken yhteen syventämällä analyysin tuloksia sekä vieden keskustelua pelinmaailmojen sisäisistä tapahtumista eteenpäin.

Alkuun on pitänyt miettiä, että tuottaako kyselytutkimus itsessään tarpeeksi tuloksia kerätyllä aineistolla, jotta sen nojaan voidaan perustaa syväluotaavia päätelmiä, jotka vievät pelitutkimuksen kenttää eteenpäin. Lyhyelti vastaus on, että kyllä. Aineisto oli laaja, 905 vastaustulosta, ja se antoi hyvin

paljon tietoa siitä, miten pelin ulkopuoliset muuttujat ja tekijät ohjaavat pelinsisäisten resurssien määrää.

Tämä tutkimus avasi keskustelun sille, miten sosiaalista pääomaa on tutkittu pelien viitekehyksessä, sillä sosiaalisuus oli hyvin paljon ohjaamassa pääomia. Sosiaalisen pääoman kattavuuteen keskittynyt artikkeli lähestyi aihetta ilman suodatimia. Tulokset toivat ilmi, että sosiaalista pääomaa on tutkittu kaikenlaisilla tavoilla niin pelien sisällä kuin ulkopuolella, mutta harvemmin puututtiin siihen, miten sosialisoituminen funktionaalisesti toimii pelien sisällä. Eli se, miten killat, klaanit, vaihtokaupat, chat-kanavat ja niin edelleen toimivat, jäivät varjoon, ja tutkimuksissa keskityttiin enemmän siihen, miten yksilö hyödyntää pelejä sosialisoitumiseen.

Tämä pelitutkimuksen lähestyminen ja sen tulokset pakottivat lähestymään koko väitöstutkimuksen aineistoa sekä aihetta monimutkaisemmin, joten Frans Mäyrän ydin ja kuori-konsepti adaptoitiin kolmiulotteiseksi jakamalla kuoritaso sisä- ja ulkokuoreen.

Mäyrän esittelemän konseptin adaptoiminen antoi mahdollisuuden keskittyä juuri sisäkuoreen, ja videopelien viralliset keskustelupalstat ovat juuri sillä tasolla. Sisäkuori viittaa siihen pelaamisen osa-alueeseen, joka keskittyy itse pelisession ulkopuolelle mutta silti sen vaikutuspiiriin sisälle, jossa pelin kieli ja konteksti ovat edelleen voimassa. Tukena käytettiin kielellistä pääomaa, joka tarkoittaa viestin tai sanoman tarkastelua sisällön sijasta enemmän sen tyylin kautta. Onko sävy neutraali, haastava, selittävä vai jokin näiden yhdistelmä? Analyysia helpottamaan käytin doxa-konseptia, joka tarkoittaa joukkoa mielipiteitä, joita voidaan pitää itsestään selvinä tai kyseenalaistamattomina tietyn joukon tai kulttuurin sisällä (Bourdieu & Nice 1977). Jokaisella pelillä ja yhteisöllä on omat kielensä sekä lyhenteensä. Esimerkiksi "elmo" tai "anime music" eivät kerro *Final Fantasy XIV*:n (Square Enix 2010)

ulkopuolella oikein yhtään mitään ja pelin sisälläkin merkitystä kummallakin on vain yhteen tai kahteen tilanteeseen. Tällaisia esimerkkejä on lukemattomia eri pelien kesken ja uusia tulee aina kun pelejä julkaistaan tai peliin tuodaan lisää sisältöä. Yhteisö määrittää, mitkä lyhenteet ja termit ovat merkitseviä ja näiden ymmärtäminen sekä oikein käyttäminen on kulttuurista pääomaa, jota sosiaalinen pääoma heijastaa.

Väitöstutkimuksen keskeisimmät tulokset täten ovatkin:

Pääomilla, tai resursseilla, on kerroksisuutta siinä, miten niitä kerätään ja käytetään. Ne ovat myös sidoksissa toisiinsa, tietyt riippuen ympäristöstä sekä tarkemmasta kontekstista. Sekä symbolinen että pelipääoma ovat molemmat riippuvaisia muista pääomista, etenkin sosiaalisen pääoman voimasta muuttaa kulttuurinen tai ekonominen pääoma symboliseksi tai pelipääomaksi. Pelipääoma on voimassaan pelaamisen ulkokuorella, kun taas symbolinen pääoma sisäkuorella ja ytimessä. Pelimaailmojen sisälle keskittyvien tutkimusten soisi tulevaisuudessa olevan enemmän kiinnostuneita siitä, miten pelissä eletään sekä miten peli oikeasti toimii, eikä vain keskittyvän sosiaalisen pääoman mittaamiseen kontaktien määrän kautta. Resurssinäkökulmien sekä avatarien tutkimista tarvitaan, jotta pelien sisäiset tapahtumat ja elämät voidaan avata laajemmalle tutkimukselle.

Lopuksi, tämän väitöstutkimuksen kontribuutio peleille ja pelaamiselle ei ole vain akatemian kentällä, sillä on yksi loistava esimerkki tilanteesta, jossa pelinkehittäjätäkään eivät ole aivan perillä siitä, miten heidän luomansa peli toimii. Useampi vuosi sitten *Sims 4* -pelin (Maxis 2014) silloinen johtaja, Rachel Franklin, perusteli köykäistä mahdollisuutta pelata tai vuorovaikuttaa vauvojen sekä taaperoiden kanssa sillä, että heidän keräämänsä pelidata osoittaa, etteivät nuo kaksi elämänvaihetta ole prioriteetteja pelaajille. Sinänsä ihan järkevä

lausunto, mutta pelaajien oli hankala pelata taaperoilla, koska niitä ei pelisarjassa edes ollut *Sims 4*:n julkaisun aikaan sekä vuorovaikutusmahdollisuudet vauvojen kanssa olivat minimaaliset. Onko ihme, että pelaajat sitten keskittyvät niihin osa-alueisiin, joissa on enemmän mielekkyyttä? Olisi siis eri asia, jos taaperoilla ja vauvoilla molemmilla olisi ollut kunnolliset vuorovaikutusmahdollisuudet ja silti pelaajat eivät koskisi näihin, mutta olemattoman kanssa on mahdotonta olla tekemisissä. Samanlaisia asioita näkyy muissakin peleissä, joissa pelaajille 'syötetään puppua' PR:n nimissä tai pelaajat ovat osoittaneet ongelman pelin funktioissa tai systeemeissä, mutta kehittäjiltä ei tule minkäänlaista vastausta. Sitten kehittäjät ihmettelevät sitä, että systeemi ei toimi ja pelaajia ärsyttää, ei niinkään siksi, että se systeemi nyt puskettiin peliin tai sitä ei ole muutettu, vaikka sekin vaikuttaa, vaan siksi että kehittäjät ovat olleet täysin hiljaa eivätkä kommunikoineet mitenkään. Oli se sitten ylimielisyyttä tai tyhmyyttä.

Korkeila, Henry. 2023. "Resources, capital, and players inside the game worlds: Bourdieusian approach to game cultures." Tohtorinväitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9270-6>

Lähteet

Bourdieu, Pierre. 1986. The forms of capital. Teoksessa J. G. Richardson (toim., käänt.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Westport, Yhdysvallat: Greenwood, 241–258.

Bourdieu, Pierre & Richard Nice. 1977. *Outline of a theory of practice*. Cambridge, Yhdistynyt kuningaskunta: Cambridge University Press.

Bungie. 2014. "Destiny". PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox

360, Xbox One. Destiny. Santa Monica, California, U.S.: Activision.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in video games*. Massachusetts, Yhdysvallat: The MIT Press Cambridge.

Maxis. 2014. "The Sims 4". Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One. The Sims. Redwood City, California: Electronic Arts.

Mäyrä, Frans. 2008. *An introduction to game studies: Games in culture*. SAGE Publications Ltd. <https://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>.

Square Enix. 2010. "Final Fantasy XIV". PlayStation 3, Windows, PlayStation 4, macOS, PlayStation 5, Xbox Series X/S. Final Fantasy. Shinjuku, Tokyo, Japan: Square Enix.

Antiikin arpapelit

Lektio

Reko Tikka
Turun yliopisto

Lektio 12.5.2023 Turun yliopistossa

Kuten ainakin useimmat varmasti tietävät, on tänään J. V. Snellmanin päivä. Snellman syntyi 12.5. vuonna 1806. Snellmanilla ei ehkä ole paljoakaan tekemistä antiikin arpapelien kanssa, mutta jonkinlainen yhteys väitöksen aiheeseen voidaan tietysti löytää. Snellman opiskeli Turun Akatemiassa sekä latinaa että kreikkaa, mutta se oli ajan tapa eikä viittaa mihinkään sen erityisempään kiinnostukseen antiikin aikakautta kohtaan. Snellman harrasti myös shakin peluuta, mutta sehän on vain soveliasta filosofille ja valtiomiehelle – arpapelit, ja varsinkin uhkapeli, olisi hieman toinen juttu, eivätkä lähteet kerro, pelasiko Snellman arpapelejä.

J. V. Snellmanin päivä on myös suomalaisuuden päivä. Snellmanin ajan johtava aate oli romantiikka, Suomessa erityisesti kansallisromantiikka, johon liittyi kansan ihannoiti – vaikka herrasväki ja koulutettu kansanosa puhui ruotsia, oli suomi kansan kieli, ja ajan ideologian mukaan jonkinlainen kansanhengi oli yhteydessä kansan kulttuuriin ja kansan kieleen.

Snellman ajatteli, että kansakunnan ajattelu kumpuaa sen yhteisestä kielestä. Tässä ei ollut mitään uutta tai yllättävää, sillä H. G. Porthan oli ehtinyt jo aiemmin esittää, että kieli vaikuttaa ajatteluun, eli oletuksen kielirelativismista, joka tultiin myöhemmin tuntemaan Sapirin ja Whorfin hypoteesina. Kielirelativismilla ei ehkä muuten olisi paljoakaan tekemistä antiikin arpapelien kanssa, mutta kun pelin käsite näyttäisi

olevan hieman erilainen eri kielissä, niin voidaanko pelistä oikeastaan sanoa yleisellä tasolla yhtään mitään yleispätevää, jos se käytännössä tarkoittaa eri kielissä eri asioita? Johan Huizinga on edelleen yksi niistä harvoista pelitutkijoista, jotka ovat kiinnittäneet huomiota tähän seikkaan. Asiaan on saattanut vaikuttaa se, että vaikka Huizinga tunnetaan nykyään historioitsijana, oli hän koulutukseltaan filologi. On kuitenkin melko ilmeistä, että Huizinga yrittää vain näennäisesti ymmärtää omasta ihanteestaan poikkeavia käsityksiä, sillä hänen mielestään hollannissa ja ”useimmissa Euroopan kielissä” on päädytty ainoaan oikeaan malliin, jossa yksi ja sama sana kattaa hyvin laajan joukon eri toimintoja ja, toisin kuin suomessa ja skandinaavisissa kielissä, merkitsee sekä ’peliä’ että ’leikkiä’. Huizinga tekee näin ollen pelin määrittelystä kielirelativistisen kysymyksen. Huizingan *Homo ludens* on selvästikin enemmän leikkivä kuin pelaava ihminen, ja peli on Huizingan mielestä vain yksi leikin alalaji. Itse sanoisin, että vaikka rajat ovat toisinaan hämärät, niin peli ja leikki ovat kaksi eri asiaa. Tämä on tietysti aivan yhtä kielirelativistista kuin Huizingan näkemys, mutta siirtymä koiranpentujen telmimisestä jalkapalloon, shakkiin ja uhkapeleihin tuntuisi yhtä ratkaisevalta kuin vaikkapa siirtymä ääntelystä ääntheisiin – leikkivä ihminen on vain yksi eläin muiden joukossa, samoin äänthelevä ihminen, mutta puhuva ja pelaava ihminen on jotain oikeasti ainutlaatuista.

Kieli on yhteydessä peliin siinäkin mielessä, että jopa kaikista yksinkertaisimpiin peleihin sisältyy sopimus säännöistä, jotka edellyttävät sellaista kieltä, jolla pystytään välittämään huomattavan monimutkaisia ja abstrakteja viestejä, eikä tällaista kieltä tunneta muualta eläinkunnasta. Yksinkertaisesti sanottuna: ei peliä ilman kieltä.

Antiikin arpapelien kannalta sillä ei ehkä ole juurikaan merkitystä, että pelejä, myös arpapelejä, on voitu pelata jo kivikaudella, mutta kun nykypäivän ajatusten ja ilmiöiden alkuperä johdetaan usein antiikkiin, saattaa unohtua, että paljon ehti tapahtua jo aiemmin. Varsinkaan kirjallista todistusaineistoa ei antiikkia edeltäneeltä ajalta juurikaan ole, mutta satunnaisia mainintoja arpapeleistä tavataan jo varhaisemmista lähteistä. Yhtä runsas kuin antiikin peleistä kertova kirjallinen aineisto on aiempaan verrattuna, yhtä vajavainen se on myöhempään verrattuna. Suurin puute on se, että tekstit, joissa kerrotaan peleistä ja niiden säännöistä, ovat pääosin myöhäisiä, epäilyttäviä, epäluotettavia ja osittain jopa ristiriitaisia – niistä tuntuisi joskus olevan tutkimukselle enemmän haittaa kuin hyötyä, mutta aineisto on mitä on, joten sitä täytyy vain tarkastella kärsivällisesti ja kriittisesti ja tyytyä siihen, ettei vastauksia kaikkiin kysymyksiin löydy. Tässä on selkeä ero nykypäivien pelien tutkimiseen, jossa vain mielikuvitus asettaa rajat sille, mihin kysymyksiin voidaan etsiä ja jopa löytää vastauksia. Antiikista ei myöskään tunneta mitään tekstiä, jossa peliä käsiteltäisiin yleisellä tasolla, joten päätelmät siitä, mitä pelillä antiikissa tarkoitettiin, perustuvat lähinnä sanastoon, ja sen perusteella klassilliset kielet vastaavat melko hyvin “useimpia nykyisiä Euroopan kieliä” – varsinkin kreikassa on kyllä omat erikoisuutensa, mutta siinäkin sama sana tarkoittaa sekä peliä että leikkiä. Mitään arpapeliä tarkoittavaa sanaa ei myöskään sen enempää kreikassa kuin latinassakaan ole, vaan yksi ja sama sana tarkoittaa milloin nopapeliä, milloin arpapeliä, milloin uhkapeliä ja milloin tietyn-

laista lautapeliä, ja jos konteksti ei selvennä sanan merkitystä, voi se olla mitä hyvänsä näistä. Eikä mitään kontekstia useinkaan ole, vaan ainoastaan yksittäisiä, irrallisia sanoja. Monin paikoin kyse ei siis ole fragmentaaristen tekstien, vaan yksittäisten sanojen tutkimisesta – joiltain osin sanojen merkitystä voidaan täsmentää tai kyseenalaistaa sanakirjoissa esitettyjä selityksiä, mutta paljon jää väistämättä myös hämäräksi. Aiempien spekulatioiden kyseenalaistaminen ja epävarmuuden korostaminen voivat tuntua negatiivisilta asioilta, mutta kun into pelien sääntöjen rekonstruointiin ja irrallisten palasten yhdistelemiseen johtaa usein pelkkään arvailuun, tuntuisi ensisijaisen tärkeältä pyrkiä vetämään selvä raja faktan ja fiktion välille. Se ei ole aivan niin yksinkertaista kuin miltä se kuulostaa, sillä matka tekstien tulkinnasta tekstinulkoisen maailman ymmärtämiseen ei ole mitenkään suoraviivainen. Ehkä ero pelin ja leikin välillä oli antiikissa selvempi kielenulkoisessa todellisuudessa, samoin ero arpapelin, noppapelin, uhkapelin ja lautapelin välillä, mutta me joudumme tyytymään siihen, mitä käytössä oleva aineisto kertoo tuosta todellisuudesta.

Koska arpapelin lopputulos perustuu arvontaan, voidaan sitä pitää pelin ohella myös yhtenä arvannon tyyppinä – pelillisenä arvontana, ja tässä mielessä sillä voidaan nähdä olevan jonkinlainen yhteys myös arpaoraakkeleihin, joissa enuslause ei kummunnut mistään jumalaisesta inspiraatiosta, vaan se arvottiin. Arvontaan käytettiin ehkä tarkoituksella erilaisia välineitä kuin peleihin, ja vaikka joitain pelivälineitä käytettiin myös arpaoraakkeleissa, ei näillä toiminnoilla nähty olevan mitään tekemistä toistensa kanssa. Antiikin aineistossa arpapelit ovat aina vain ja ainoastaan pelejä.

Monia antiikin arpapeleihin liittyviä kysymyksiä on pohdittu jo vuosisatojen ajan, ja mukaan mahtuu tietysti kaikenlaisia väärinkäsityksiä ja perusteettomia oletuksia. Kaik-

ki johtolangat eivät johda mihinkään – yksi esimerkki näistä on arpapeleihin liittyvien sanojen etymologia. Nykyään joudutaan toteamaan, ettei sanojen etymologiaa tunneta ja aiempia selityksiä täytyy pitää täysin epätieteellisinä – niiden epätieteellisyys on kuitenkin niin ilmeistä, että niillä voidaan nähdä olevan jonkinlaista viihdearvoa. Vähemmän huvittavaa on tietysti se, että antiikin pelien tutkimus on pullollaan vastaavia huteraan tai olemattomaan aineistoon perustuvia oletuksia.

Monet asiat ovat toisaalta olleet selviä jo tutkimuksen alkua ajoista lähtien. Joku voi oudoksua viittauksia Erasmus Rotterdamilaiseen ja 1600-luvun tutkimuksiin, ja joillain tieteenaloilla jo parin vuosikymmenen takaisia tutkimuksia pidettiin vanhentuneina, mutta kun antiikin pelien tutkimuksessa tutkimuksen ikä ei välttämättä tarkoita, että se olisi parempi tai luotettavampi kuin aiemmat tutkimukset, niin kunnia voidaan vallan hyvin antaa niille, jotka ovat esittäneet asian ensiksi. Ehkä suurin puute vanhemmassa tutkimuksessa on se, että se perustuu lähes täysin kirjalliseen todistusaineistoon. Arkeologinen aineisto tarjoaa ehkä vain harvoissa tapauksissa lisävalaistusta antiikin arpapeleihin, mutta molemmat aineistot kumpuavat samasta antiikin todellisuudesta, joten luotettavan kokonaiskuvan kannalta on suotavaa ottaa kumpikin aineisto huomioon. Usein sanotaan arkeologisen aineiston olevan mykkää, mutta yhtä mykkiä ovat oikeastaan monet tekstikatkelmat, jotka tarjoavat tutkijan käyttöön ainoastaan yksittäisiä sanoja ilman kontekstia. Parhaassa tapauksessa arkeologinen aineisto tarjoaa lisävalaistusta kirjalliselle aineistolle, mutta monesti se johtaa myös uusiin kysymyksiin, joihin ei löydy kirjallisuudesta vastauksia. Ilman mitään selitävää aineistoa voidaan monista esineistä todeta ainoastaan, että luultavasti kyse on arvontavälineistä, ehkä pelivälineistä.

Se, että arvontavälineitä valmistettiin antiikissa erilaisista materiaaleista ei kerro paljoakaan arpapeleistä, mutta todistaa ainakin, etteivät esimerkiksi kirjallisuudessa mainitut kristalliset nopat mitenkään mahdottomia antiikissa olleet. Myös etruskin lukusanojen selvittelyssä on pyritty hyödyntämään arkeologista aineistoa – se ei ole osoittautunut aivan niin ratkaisevaksi mysteerin avaimeksi kuin jotkut uskovat, mutta kun tämä aiemmin laiminlyöty todistusaineisto nostettiin esiin, kävi ilmeiseksi, että antiikin nopilla on paitsi aktuaalinen itseisarvo kiinnostavina tutkimuskohteina myös potentiaalinen välinearvo esineinä, joita voidaan käyttää apuna muussa tutkimuksessa. Arpakuutio oli antiikissa ensisijaisesti arvontaväline ja arvontavälineenä ensisijaisesti peliväline. Telaluu sen sijaan oli muutakin kuin arvontaväline ja pelivälineenäkin se oli ehkä ensisijaisesti muuta kuin arvontaväline, joten siinä missä arpakuutio viittaa käytännössä aina peliin tai arvontaan, voi telaluu viitata johonkin muuhunkin. Itse peleistähän pelkät arvontavälineet eivät kerro paljoakaan, ja vaikei mitään tietoa ole siitä, kuinka paljon tarkalleen ottaen antiikin pelivälineitä on arkeologisissa kaivauksissa löydetty, niin määrä on joka tapauksessa niin huomattava, ettei ole mitään syytä epäillä, etteikö pelaaminen olisi ollut paljon yleisempää kuin kirjallisten lähteiden perusteella voisi olettaa. Aivan varmasti pelaaminen oli myös monipuolisempaa kuin kirjallisten lähteiden perusteella voisi olettaa, mutta “mistä ei voi puhua, siitä on vaiettava”.

Tikka, Reko. 2023. “Antiikin arpapelit.” Tohtorinväitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9218-8>

Lektio on julkaistu aiemmin: Tikka, Reko. 2023. “Antiikin arpapelit”. *Ennen ja nyt: historian tietosanomata* 23 (3), 87–90. <https://doi.org/10.37449/ennenjanyt.136152>

Fiktiivisiin hahmoihin kiinnittyminen transmediassa: Hobitti ja Overwatch

Lektio

Tanja Välisalo
Jyväskylän yliopisto

Lektio Jyväskylän yliopistossa 9.1.2023

Miksi tutkia kiinnittymistä fiktiivisiin hahmoihin?

Fiktiivisillä hahmoilla on keskeinen rooli tarinoissa, tarinan-kerronnassa ja tarinamaailmoissa. Mutta mitä oikeastaan tapahtuu, kun kohtaamme fiktiivisen hahmon katsoessamme elokuvaa, pelatessamme peliä, lukiessamme kirjaa tai sarjakuvaa, tai kohdatessamme hahmoja muissa mediamuodoissa? Miten muodostamme suhteen fiktiivisiin hahmoihin, jotka ovat, kuten useat teoreetikot ovat luonnehtineet, samanlaisesti ihmisen kaltaisia persoonia ja keinotekoisia luomuksia? Vaikka teorioita suhteestamme fiktiivisiin hahmoihin on olemassa, tämän väitöskirjatutkimuksen tarkoitus on ollut ymmärtää tuota suhdetta empiirisesti, todellisten yleisöjen, median käyttäjien, keskuudessa ja heidän kanssaan.

Mutta miksi tarvitsemme empiiristä tutkimusta yleisöjen kiinnittymisestä fiktiivisiin hahmoihin? On varsin helppo luetella syitä: Ensinnäkin fiktiivisiin hahmoihin kiinnittymisen syvempi ymmärrys auttaa mediatuottajia tekemään enemmän rahaa, mutta toivottavasti auttaa myös luomaan parempaa sisältöä moninaisille yleisöille. Toiseksi, fiktiivisiin hahmoihin kiinnittymisen ymmärtäminen tukee mediakas-

vatuksen ja pelikasvatuksen kentillä toimivia kasvattajia ja kouluttajia. Ennen kaikkea ymmärrystä hahmoihin kiinnittymisestä ja erityisesti siitä, miten hahmoja hyödynnetään laajemmissa keskusteluissa fiktion ja median ulkopuolella, voidaan kuitenkin käyttää eri tavoin; sen avulla voidaan jakaa tietoa ja herättää keskustelua erilaisista tavoista olla maailmassa ja kenties aikaansaada muutosta siellä, missä sitä tarvitaan.

Kerron seuraavaksi omakohtaisen tarinan, joka kuvaa, miten itse tulinkin alkujaan tietoiseksi aiheen laajuudesta ja merkityksestä.

Tuulen viemää (Fleming 1939) on amerikkalainen elokuva, joka sai ensi-iltansa joulukuussa 1939. Se on historiallinen elokuva, joka sijoittuu Yhdysvaltain sisällissodan aikaan 1860-luvulle ja sen jälkeisiin vuosiin. Elokuva kertoo tarinan Scarlett O'Harasta, joka on plantaasinomistajan tytär Yhdysvaltain etelävaltioissa. *Tuulen viemää* on myös tarina etelävaltioiden maataomistavasta yläluokasta ja siitä, mitä heille tapahtui sodan jälkeen, kun orjuus, jolle heidän elinkeinonsa perustui, lakkautettiin. Elokuva pohjautui Margaret Mitchellin samannimiseen romaaniin (1936) ja sekä kirja että elokuva olivat erittäin suosittuja ja ovat säilyttäneet suosionsa vuosikymmenien ajan.

Näin elokuvan ensimmäistä kertaa 50 vuotta sen ensi-illan jälkeen ja olin syvästi vaikuttunut sen päähenkilöstä, Scarlettista. Arkana lapsena pidin ihmeellisenä, miten Scarlett uskalsi aina kertoa mielipiteensä ilman epäröintiä ja miten hän kapinoi rooliaan vastaan. Hänestä tuli myös yrittäjä aikana, jolloin hänen sosiaalisessa asemassaan olevat naiset eivät harjoittaneet liiketoimintaa, varsinkaan tyypillisesti miehisellä alalla, jollainen saateollisuus oli. Scarlettista tuli minulle roolimalli.

Vuosia myöhemmin törmäsin Helen Taylorin kirjaan *Tuulen viemät* (1992), joka perustui sekä *Tuulen viemää* -romaanin että elokuvan vastaanottoon. Olin innoissani päästessäni käsiksi muiden lukijoiden ja katsojien analyysiin lempihahmostani Scarlettista. Kun sitten luin kirjan, huomasin järkytyksekseni, että kaikki yleisöt eivät minun laillani rakastaneet Scarlettia ja jotkut jopa inhosivat häntä. Oli lisäksi mustia yleisöjä, joiden lempihahmo olikin Mammy, orja ja palvelija, yksinkertaisesti siitä syystä, että hän oli yksi harvoista mustista naispuolisista näyttelijöistä, joilla oli merkittävä puherooli Hollywood-elokuvassa. Mielihyvää varjosti monen katsojan kohdalla kuitenkin se, miten hahmo kuvattiin pitkälti elokuvan päähenkilön kautta, tehtävänään vain Scarlettista huolehtiminen, se, miten positiivisen kuvan *Tuulen viemää* maalasi orjuudesta ja vielä se, millaisia loukkaavia ja haitallisia stereotyyppioita mustista se sisälsi.

Tämä oli minulle oppitunti siitä, miten olosuhteista riippuvaa eli kontekstuaalista hahmojen vastaanotto voi olla ja miten eri kontekstit eivät kumpua pelkästään henkilökohtaisista historioista vaan myös laajemmista rakenteista ja kulttuuriperinnöstä, jonka osasia olemme. Tämä avasi silmäni sille, miten eri tavoin myös itse elokuva ja kirja saattoivat näyttäytyä yleisöille, joilla on erilaiset suhteet niiden hahmoihin.

Kiinnittyminen transmediahahmoihin

Elämme parhaillaan transmedian aikaa. Se tarkoittaa, että jokapäiväisessä elämässä kohtaamme jatkuvasti fiktiivisiä maailmoja, jotka ulottuvat useaan eri mediamuotoon. Voimme usein astua samaan fiktiiviseen maailmaan lukemalla kirjan, katsomalla elokuvan, katsomalla televisiosarjaa, pelaamalla peliä tai jopa kokemalla huvipuistoajelun. Marvelin ja Star Warsin kaltaisia transmediauniversumeita (Koistinen, Koskimaa ja Välisalo 2021) on melkein päällekkäin jokapäiväisessä arjessa. Vaikka transmedia ei ilmiönä ole uusi, sen vallitsevuus mediatuotannossa on leimallista tälle vuosituhannelle.

Englantilaisen fantasiakirjailija J. R. R. Tolkienin tarinat toimivat perustana laajalle transmediauniversumille. Tutkimusprosessini alussa Tolkienin romaaniin *Hobitti* (1937, alkup. *The Hobbit, or There and Back again*) perustuva elokuvaasarja (Jackson 2012–2014) oli juuri julkaistu. Transmediatuotannon logiikkaa noudattaen elokuvaasarjan ohessa julkaistiin muun muassa pelejä, keräilyhahmoja ja Lego-tuotteita. Fanit ja yleisöt laajensivat universumia entisestään omilla tuotoksillaan, kuten fanitaiteella ja fanifiktiolla, jossa he uudelleentulkitsivat tarinaa ja sen hahmoja, tekivät niihin lisäyksiä, tai täyttivät tarinan aukkoja omilla tarinoillaan. *Hobitti* on erinomainen kohde juuri hahmoihin kiinnittymisen tutkimukselle, sillä se sisältää suuren kokoelman erilaisia hahmoja.

Kun aloitin tutkimukseni yleisöjen suhteesta fiktiivisiin hahmoihin, minun oli tarpeen ensin ymmärtää, millainen suhde on transmedian kulutustottumuksilla ja hahmoihin kiinnittymisellä. *Hobitin* yleisöjä tutkiessani ymmärsin nopeasti, että eri hahmot houkuttelevat erilaisia yleisöjä, jotka eroavat toisistaan myös jokapäiväisen median käyttösä osalta. Kuten arvata saattaa, osa yleisöistä teki tarkkoja vertailuja Tolkienin kirjan ja elokuvaasarjan hahmoversioiden välillä. Tä-

mä ei kuitenkaan ollut ainoa tapa lähestyä hahmoja *Hobitti*-transmediassa. Esimerkiksi haltiasoturi Legolaksen lempihahmokseen maininneet erottuivat erityisenä yleisöjoukko-
na sikäli, että he eivät tyypillisesti olleet lukeneet kirjaa, johon elokuvat perustuivat, mutta olivat nähneet ja suuresti nauttineet *Taru sormusten herrasta* -elokuvasarjasta, jossa Legolaksen hahmoa esitti sama näyttelijä. Nämä yleisöt olivat kiinnostuneita oppimaan lisää heille tärkeän hahmon menneisyydestä katsomalla myös uuden elokuvasarjan. Siinä missä *Hobitti*-elokuvat yleensä ottaen saivat osakseen paljon kritiikkiä Tolkienin faneilta, Legolasta suosineet yleisöt arvioivat elokuvatrilogian poikkeuksellisen suosiollisesti. Heille *Hobitti*-elokuvat olivatkin enemmän *Taru sormusten herrasta* -elokuvien esiosia kuin kirjan elokuvaversioita.

Legolas on siis esimerkki siitä, miten hahmosuhteen tarkastelu voi auttaa tunnistamaan erilaisia yleisöjä ja heille ominaisia tapoja käyttää samaa transmediauniversumia.

Hahmosuhdetta rakentamassa

Mutta miten yleisöt sitten rakentavat suhdettaan fiktiivisiin hahmoihin? Olen lähestynyt kysymystä yleisöjen omien kuvausten kautta, joita olen tarkastellut sekä tutkijoille kirjoitettujen kyselyvastausten että verkkokeskustelujen muodossa. Niissä on läsnä hahmojen kaksinainen luonne sekä persoonina että keinotekoisina luovan työn tuloksina, sillä yleisöt kiinnittyvät toisaalta hahmojen erilaisiin ominaisuuksiin, kuten ulkonäköön, persoonallisuuteen, sukupuoleen, seksuaalisuuteen tai hahmon kehitykseen, toisaalta erilaisiin hahmon luomisen elementteihin, kuten hahmon designiin tai näyttelijän tai ääninäyttelijän suoritukseen.

Nämä erilaiset piirteet ja elementit ovat läsnä *Hobitin* hahmojen vastaanotossa mutta myös *Overwatchin* (Blizzard 2016) pelaajien hahmosuhteissa. *Overwatch* on esimerkki suun-

nitelmallisesti rakennetusta transmediauniversumista. Sen keskiössä on vuonna 2016 julkaistu ensimmäisen persoonan ammutapeli, jossa on hyvin vähän tarinallista sisältöä. *Overwatchissa* pelaajalla on pelatessaan mahdollisuus valita yli 30 erilaisesta hahmosta. Tarinoita sen hahmoista ja maailmasta kerrotaan usean transmedialaajennuksen, pääasiassa sarjakuvien, novellien ja animaatioiden kautta.

Koska *Overwatch* on transmediauniversumi, jonka keskiössä on peli, pelillisuus on keskeisempi osa hahmosuhdetta kuin *Hobitti*-hahmojen osalta. Hahmojen mekaniikoilla onkin keskeinen rooli *Overwatchin* pelaajien artikulaatioissa hahmosuhteestaan. Mekaniikkoihin kuuluvat hahmon kyvyt ja varusteet ja se, miten hahmo toimii osana peliä. Kuitenkin pelaajille hahmomekaniikat ovat yhteenkietoutuneita hahmon muiden elementtien kanssa sen sijaan, että olisivat niistä erillisiä. Esimerkiksi Mercyn hahmo voi parantaa ja jopa herättää henkiin oman tiiminsä jäseniä, vaikka hänellä on myös kyky aiheuttaa vahinkoa. Pelaajat viittasivat kuitenkin hahmon passivistisiin arvoihin yhtenä syynä hahmoon mieltymiselle.

Toinen esimerkki on Brigitte, hahmo, joka tuotiin peliin vuonna 2018, kaksi vuotta pelin julkaisun jälkeen. Alussa hahmoa pidettiin liian voimakkaana, pelin tasapainoa häiritsevänä hahmona, minkä seurauksena Brigitten mekaniikka ja muokattiin useaan otteeseen lyhyen ajan kuluessa. Tämä johti sosiaalisen median kampanjaan, jossa ajettiin hahmon poistamista pelistä. Mikä on vielä merkityksellisempää, tämä kampanja suuntautui myös hahmon ääninäyttelijään, jolla ei kirjaimellisesti ollut mitään tekemistä hahmon mekaniikan kanssa.

Kun yleisöt artikuloivat kiinnittymisensä erilaisten hahmoelementtien kautta, on usein mahdollista erottaa näistä artikulaatioista tietty konteksti tai konteksteja. Laajan empiriisen aineiston analyysin perusteella olen tunnistanut seuraavat

tulkinnalliset kontekstit: yhden teoksen/tekstin konteksti, transmediauniversumin konteksti, genren konteksti, median konteksti, ja sosiokulttuurinen konteksti. Edellinen esimerkki pelaajien vastustuksesta Brigitten hahmoa kohtaan sijoittaa hahmon pelimediuumin kontekstiin. Erilaiset kontekstit voivatkin luoda toisistaan poikkeavia odotuksia, arvostuksia ja tulkintoja samasta hahmosta.

Vaikka hahmosuhteeseen vaikuttavat samanaikaisesti useat eri kontekstit, yleisön jäsenelle tai pelaajalle yksi konteksti voi tulla muita tärkeämmäksi tietyn hahmon tulkinnassa tai tietyssä ajassa tai paikassa. Yleisöjen ja pelaajien keskinäisissä keskusteluissa nämä kontekstit näyttävät toisinaan keskenään kilpailevina.

Hobitti-elokuviissa oli mukana uusi hahmo, naispuolinen haltiasoturi Tauriel, joka ei esiintynyt Tolkienin alkuperäisessä teoksessa. Hänen vastaanottonsa on esimerkki näistä kilpailuvista konteksteista. Uuden hahmon lisääminen oli kiistanaihe sekä Tolkien-fandomin sisällä että laajemmin elokuvien ympärillä käydyssä julkisessa keskustelussa. Monet eivät pitäneet häntä sopivana lisänä transmediauniversumiin. Oli kuitenkin myös niitä, jotka vetosivat genren kontekstiin ja sosiokulttuuriseen kontekstiin ja argumentoivat fantasiagenren tarvitsevan enemmän vahvoja naishahmoja riippumatta Taurielin hahmosuunnittelun puutteista. Näihin eri konteksteihin vetoamista käytetään kulttuuristen ja sosiaalisten hierarkioiden rakentamisessa ja ylläpitämisessä tavalla, joka vaikuttaa yksittäistä henkilöahmoa laajemmin.

Yleisön kuvaukset hahmoista osallistuvat merkityksen muodostamisen prosesseihin vielä suuremmin myös median ulkopuolella. Symmetra, yksi *Overwatch*-pelin hahmoista, on esimerkki tästä. Hänen ympärilleen luotua verkkoyhteisöä keskustelusivusto Redditissä kuvaillaan perustajien taholta LGBTQ+-ystävälliseksi. Vaikka pelissä itsessään on kaksi ei-

heteroseksuaalista hahmoa, keskustelut pelin virallisella foorumilla ja yleisillä pelifoorumeilla kuvaavat homoseksuaaliset ja biseksuaaliset hahmot “yliseksuaalisiksi” tai “seksualisoiduksi”, samalla kun heteroseksuaalisuuden ilmaisut nähdään neutraaleina, normitettuina. Symmetran hahmon avulla pelaajat itse luovat kuulumisen paikkoja virallisten ja yleisten pelifoorumien ulkopuolella.

Kuulumista rakennetaan pelaajien keskuudessa myös luomalla hierarkioita pelaajien ja pelinkehittäjien välille, samoin kuin eri pelaajaryhmien välille. Pelihahmoihin liittyvissä keskusteluissa usein väitetään yhdellä ryhmällä olevan enemmän auktoriteettia hahmojen tulkinnan tai hahmosuunnittelun alueilla kuin toisella. Keskusteluissa rakentuu muun muassa diskursseja, jotka esittävät kilpailullisesti ja tavoitteellisesti pelaavien näkemykset hahmosuunnittelusta painavampina kuin niiden, jotka pelaavat huvin vuoksi.

Pelitutkimuksen näkökulmasta kiinnostavaa on, että näiden keskustelujen ytimessä näyttää olevan myös pelitutkijoiden rakastama väittely siitä, *mikä on pelin määritelmä*. Olen onnistunut itse välttämään tähän keskusteluun osallistumisen, mutta tutkimani *Overwatchin* pelaajat eivät epäröi tarttua aiheeseen. He käsittävät pelit niiden funktion kautta, joko palveluina, viihteenä, tai taiteena, jolla on arvo itsessään ja perustavat näkemyksensä pelihahmoista tälle pelin funktiolle.

Miksi siis tutkia kiinnittymistä fiktiivisiin hahmoihin?

Hahmosuhteen artikulaatiot luovat merkityksiä hahmoille, tarinoille ja medialle ja tämän hahmosuhteen tutkimus auttaa ymmärtämään yleisöjä ja pelaajia paremmin. Kuitenkaan fiktiiviset hahmot eivät ole keskeisiä vain suhteellemme fiktion, vaan niillä on myös rooli laajempien kuulumisen, identiteetin ja vallan kysymysten tarkastelussa. Tämä tarkoittaa, että hahmosuhde voi toimia todellisuuden reflektion, konstruktion ja muutoksen työkaluna.

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters." Tohtorinväitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>

Tolkien, J.R.R. 1985. *Hobitti eli sinne ja takaisin* (suom. Kersti Juva). WSOY. (Alkuperäisteos julkaistu 1937)

Lähteet

Blizzard. 2016. *Overwatch*. Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X/S. Blizzard Entertainment.

Fleming, Victor, ohjaaja. 1939. *Gone With the Wind*. Selznick International Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer. 3 h 41 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2012. *The Hobbit: An Unexpected Journey*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 49 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2013. *The Hobbit: The Desolation of Smaug*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 41 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2014. *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 24 min.

Koistinen, Aino-Kaisa, Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo. 2021. "Constructing a Transmedia Universe: The Case of Battlestar Galactica". *WiderScreen* 15.6.2021. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/constructing-a-transmedia-universe-the-case-of-battlestar-galactica/>.

Mitchell, Margaret. 1970. *Tuulen viemää*. Otava. (Alkuperäisteos julkaistu 1936)

Taylor, Helen. 1992. *Tuulen viemät* (suom. Laura Tohka). Vastapaino. (Alkuperäisteos julkaistu 1989)