

# PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2024



Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti, Tanja Välisalo (toim.)

# Pelitutkimuksen vuosikirja 2024



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

Toimituskunta: Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti, Tanja Välisalo

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Lilli Sihvonen, 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: Bill Bertram, Creative Commons Nimeä-JaaSamoin 2.5 Yleinen, Amstrad CPC464

Versio: 1

<http://pelitutkimus.journal.fi>

# Sisällys

<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti ja Tanja Välisalo	
<b>Artikkelit</b>	
<b>Commodoren varjossa – 1980-luvun tietokonepelaamista marginaalikoneilla</b>	<b>2</b>
Markku Reunanen, Tapani Joelsson, Petri Saarikoski	
<b>Lajimurroksia ja ihmiskohtaloita: Nimihahmot urheilupelien tuotenimissä</b>	<b>26</b>
Jerkko Holmi	
<b>Arviot</b>	
<b>Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri</b>	<b>46</b>
Tanja Välisalo	
<b>Lektiot</b>	
<b>Tarinallistaminen ja roolit tukevat oppilaiden koulukokemusta sekä työelämätaitojen kehittymistä</b>	<b>49</b>
Isabella Aura	
<b>Ikiliikkuva leikki</b>	<b>55</b>
Katriina Heljakka	
<b>Pelimuotoisten digitaalisten mielenterveysinterventioiden käyttäjäkeskeinen suunnittelu</b>	<b>62</b>
Lauri Lukka	

# Johdanto

**Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti ja Tanja Välisalo**

*Pelitutkimuksen vuosikirja* sai vuonna 2024 uuden toimituskunnan. Aiemmasta toimituskunnasta Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen väistyvät palveltuaan vuosien ajan vuosikirjan toimituskunnassa. Kiitämme aiemman toimituskunnan jäseniä menestyksekkäästä työstä pelitutkimuksen puolesta niin *Pelitutkimuksen vuosikirjan* parissa kuin muuten!

Uusi toimituskunta edustaa Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistoja sekä Aalto-yliopistoa ja Kansallisarkistoa. Toiveena on, että uuden toimituskunnan myötä *Pelitutkimuksen vuosikirja* palvelee entistä paremmin kaikkia niitä tutkijoita ja aloja, jotka ovat tekemisissä pelien tutkimuksen kanssa.

*Pelitutkimuksen vuosikirja* sisältää tänä vuonna kaksi tutkimusartikkelia. Markku Reunanen, Tapani Joelsson ja Petri Saarikoski kirjoittavat tutkimusartikkelissaan ”Commodoren varjossa – 1980-luvun tietokonepelaamista marginaalikooneilla” kaikista niistä muista koneista, joilla Suomessa pelattiin 80-luvulla. Kyselyn lisäksi artikkelissa käytetään aineistona tietokone- ja kerholehtien artikkeleita ja lukijakirjeitä. Artikkeliki kuvaa, miten väärä konevalinta saattoi johtaa innokkaan pelaajan tilanteeseen, jossa käytännön mahdollisuudet pelaamiseen olivatkin vähäiset.

Jerkko Holmin ”Lajimurroksia, kuolemia ja poikkeuksia – Nimihahmot urheilupelien tuotenimissä” käsittelee urheilupelejä ja tarkastelee erityisesti sellaisia pelejä, joita on myyty jonkun todellisen ihmisen nimellä. *Madden NFL* on ehkä tuttu nimi sellaisillekin, jotka eivät itse pelaa simuloitua amerikkalaista jalkapalloa, ratsastusurheilija Alexandra Ledermann ei

välttämättä ole samalla tavalla tunnistettava nimi pelaajien keskuudessa. Urheilusta tunnettujen nimien tuominen peleihin tekee pelistä varmasti tunnistettavamman urheilun seuraajien parissa, mutta ratkaisuun liittyy kuitenkin riskejä, jotka toteutuivat ainakin Tiger Woodsin kielteisen julkisuuden yhteydessä.

Vuosikirja sisältää arvion Jaakko Suomisen kirjasta ”Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri”. Nimensä mukaisesti kirja kuvaa suomalaista pelikulttuuria vuosien 1918 ja 1939 välillä. Silloiset uutuudet – kuten pöytätennis, jojo, fortuna ja mahjong – ovat monelle nykyisellekin pelaajalle tuttuja. Vähemmän tuttuja ovat ehkä silloiset lautapelit, kuten vielä vuonna 1918 julkaistut kolme eri lautapeliä Suomen sisällissodasta. Arvion mukaan teos ”yhdistää onnistuneesti kulttuurihistorian ja pelitutkimuksen näkökulmat”. Arvion on kirjoittanut Tanja Välisalo.

*Pelitutkimuksen vuosikirja* julkaisee kolme pelitutkimukseen liittyvää lektiota: Isabella Auran ”Tarinallistaminen ja roolit tukevat oppilaiden koulukokemusta sekä työelämätaitojen kehittymistä”, Katriina Heljakan ”Ikiliikkuva leikki” ja Lauri Lukan ”Pelimuotoisten digitaalisten mielenterveysinterventioiden käyttäjäkeskeinen suunnittelu”. Onnea kaikille väitel- leille!

# Commodoren varjossa – 1980-luvun tietokonepelaamista marginaalikoneilla

Artikkeli

**Markku Reunanen**

Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

**Tapani Joelsson**

Turun yliopisto

**Petri Saarikoski**

Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Monenkirjavat kotitietokoneet olivat 1980-luvun suosituimpia digitaalisia pelilaitteita. Keskenään yhteensopimattomia malleja oli markkinoilla kymmeniä erilaisia, eivätkä useimmat niistä selvinneet pitkään kilpailun puristuksessa. Suomessa Commodoren kotimikrot saavuttivat vankan jalansijan pelaajien suosikkikoneina, mutta niiden varjossa pelattiin myös Spectrumeilla, MSX-tietokoneilla, Amstradeilla ja vielä niitäkin harvinaisemmilla laitteilla. Tässä artikkelissa käsitellään marginaalikoneilla pelaamista pohjautuen monimuotoiseen lähdemateriaaliin: tietokone- ja kerholehtiin, lehtien lukijakirjeisiin sekä kesällä 2022 järjestetyn kyselyn vastauksiin. Tuloksissa korostuvat lehdistön näennäisen neutraali asenne, harvinaisten koneiden käyttäjien ratkaisut kaupallisen tuen puuttuessa sekä se, kuinka kokonaisvaltaista laitteiden marginaalisuus oli.

Avainsanat: kotitietokoneet, tietokonepelit, digitaalinen kulttuuri, marginaalisuus

## Abstract

Various home computers were popular gaming platforms in the 1980s. There were tens of mutually incompatible models available and most of them did not survive in the competition for long. In Finland Commodore's home computers claimed the top spot among gamers, but in the shadow of the mainstream devices people also played on Spectrums, MSX compatibles, Amstrads and even rarer machines. This article deals with gaming on marginal computers based on diverse research material: computer and club magazines, letters to the editor and the answers to a survey organized in 2022. The results highlight the apparent neutrality of magazines, the solutions that the users tried when there was little commercial support available and how all-encompassing the marginality of a device could be.

Keywords: home computers, computer games, digital culture, marginality

---

## Johdanto

Tämä tutkimus sai alkunsa kesällä 2022 järjestetystä verkkokyselystä, jolla kerättiin tietokoneharrastajilta sekä heidän lähipiiriltään muistitietoa ja ensikokemuksia 1980-luvun sekä 1990-luvun alun suomalaiskotien tietokoneista. Saatu aineisto käsitteli enimmäkseen niitä teemoja, joita olimme tavoitelleekin – miksi tietokone oli ostettu, mitä sillä tehtiin ja kuinka se sulautui osaksi arkea. Ennakoitujen vastausten lisäksi materiaalista nousi esiin odottamaton, vähän tunnettu tema: marginaalisiin kotitietokoneisiin liittyvät käyttökokemukset. Lähestymme tässä artikkelissa aihetta pelaamisen näkökulmasta, sillä pelikokemukset olivat aivan keskeisimpiä useimmissa aikalaismuistoissa, minkä lisäksi pelien saatavuus sekä niiden ympärille kehittynyt sosiaalinen toiminta erotti selkeimmin valtavirran laitteet harvinaisista koneista.

Ensinnä on tarpeen selvittää, mitä ylipäänsä tarkoitamme *marginaalisella kotitietokoneella*. Joissakin tapauksissa rajanveto on helppoa, kun tietty laite on jäänyt niin pahaan kaupalliseen paitsioon, ettei se missään vaiheessa ole saavuttanut merkittävää asemaa markkinoilla. Marginaalisuus voi olla luonteeltaan paikallista; yhdessä maassa hyvin menestynyt tietokonemerkki jäi usein toisaalla alakynteen. Samalla tavoin pitää huomioida ajallinen ulottuvuus: ennen valtavirran muodostumista ei ole olemassa marginaaliakaan, ja toisaalta jokainen laite tulee lopulta elinkaarensa päähän, jolloin sen kaupallinen merkitys vähenee (vrt. Murdock, Hartmann & Gray 1992; Suominen 2011). Vielä yksi lisäulottuvuus on käyttökohde, sillä ”vakavaan” ammattikäyttöön suunnattu tietokone, joita edustavat materiaalisamme erityisesti IBM PC -yhteensopivat, on saattanut *pelikoneena* olla kaukana valtavirrasta.

Harmaalle alueelle sijoittuu useita laitteita, jotka yhtäältä jäivät kauas markkinajohtajasta, mutta toisaalta saavuttivat vä-

hintään kohtuullista myyntimenestystä. Palaamme yksittäisiin konemerkkeihin tarkemmin tuonnempana, kun käsittelemme 1980-luvun Suomen kotitietokone- ja pelimarkkinoita. Kun on kyse ihmisistä tekniikan käyttäjinä, marginaalisuuden kokemus on viime kädessä subjektiivinen eikä perustu mitattaviin seikkoihin, kuten myyntilukuihin. Niinpä emme edes pyri määrittelemään binäärisesti konemallin tarkkuudella sitä, mikä pelilaitte jäi harvinaiseksi tai ei, vaan kartoitamme yleisemmin aiheeseen liittyviä ilmiöitä – oli kyse sitten todellisesta tai koetusta marginaalisuudesta. Tutkimuskysymykseksi tiivistettynä: *Millaista oli 1980-luvun marginaalisilla kotitietokoneilla pelaaminen lehdistön, jälleenmyyjien ja harrastajien näkökulmasta?*

Kotitietokoneisiin ja niillä pelaamiseen keskittyvä tutkimus on ymmärrettävästi seurailut markkinoiden valtavirtaa, yhtäältä ilmiöiden merkittävyyden vuoksi ja toisaalta siksi, että harvinaiset laitteet eivät välttämättä edes nouse esiin tutkimusmateriaalista. Esimerkiksi laitteistoja ja ohjelmistoja humanistisesta tulokulmasta lähestyvä *alustatutkimus*, jonka rajoja paaluttaa MIT Pressin *Platform Studies* -kirjasarja, on keskittynyt pääosin tunnettuihin laitteisiin ja ohjelmistoaalustoihin, kuten Atari VCS:ään (Montfort & Bogost 2009), Commodore Amigaan (Maher 2012) ja Super Nintendoon (Arsenault 2017). Poikkeuksena mukaan on tosin mahtunut myös Nintendon kaupallisesti epäonnistunut 3D-pelikonsoli Virtual Boy (Zagal & Edwards 2017). Yksittäisistä marginaalikoneista on olemassa artikkeleita ja kirjanlukuja (esim. Cass 2023; Saarikoski 2004a, 119–124; Švelch 2021), mutta laajasta kattavuudesta ollaan vielä kaukana.

Christina Lindsayn TRS-80-tietokonetta käsittelevä kirjanluku *From the Shadows: Users as Designers, Producers, Marketers, Distributors, and Technical Support* (2003) on poikkeuksellinen esimerkki syväluotaavasta marginaalikoneen käyttäjien tut-

---

kimuksesta. TRS-80 ei toki alkujaan ollut marginaalissa, mutta Tandyn/Radio Shackin lakkautettua tuotesarjan vuonna 1984 käyttäjät jäivät omilleen. 1990-luvulla, johon Lindsayn tutkimus keskittyy, TRS-80 oli jo huomattavan kaukana valtavirran tietotekniikasta. Tietokoneen pariin jääneet harrastajat perustelivat päätöstään eri tavoin: identiteetin, laitteen luotettavuuden sekä yksinkertaisuuden, nostalgian ja vastarinnan kautta. Omalle tutkimuksellemme erityisen läheinen havainto on se, kuinka kaupallisen elinkaarensa päähän tulleen laitteen käyttäjäyhteisö otti vastuulleen ohjelma- ja laitekehityksen, jälleenmyynnin, markkinoinnin, julkaisun ja teknisen tuen – toisin sanoen tehtävät, joita alun perin hoitivat kaupalliset toimijat.

Verkkokyselyn tärkein anti olivat henkilökohtaiset aikalaiskokemukset, joita ei voi tavoittaa riittävästi pelkkiä painettuja lähteitä käyttämällä. Reilussa kuukaudessa saimme 350 vastausta, kattaen laitehankintoja vuosilta 1977–1999 ja kaikkiaan 38 eri konemallia. Selvästi suurin osa vastaajista edusti kotitietokoneiden varsinaisia käyttäjiä – tyypillisesti 1980-luvun lapsia ja nuoria – mutta mukaan saatiin myös joitakin lähipiiriin kokemuksia (5 kappaletta). Valtaosa vastauksista (87 %) käsitteli odotetusti valtavirran laitteita, mikä rajaa ne tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Kysely tuotti muistitietoa tietokoneiden arkipäiväistymisestä 1980-luvulla ja se täydentää siten vastaavia vanhempia tutkimuksia, joissa on tarkasteltu kotitietokonekulttuurin syntyä ja vakiintumista Suomessa 1980- ja 1990-luvulla (esim. Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014). Lähdekriittisesti tarkasteltuna vastaukset liittyvät nuorten harrastajien minäkuvan rakentumiseen, joka on sosiokulttuurisesti rakentunut narratiivi (vrt. Vehkalahti & Jouhki 2022, 366–8). Yhteistä kertomusten rakentumisessa on tarina niistä haasteista ja pettymyksistä, joita marginaalikoneen hankkimiseen liittyi.

Lehtiaineistossa keskityimme mikrotietokoneita käsitelleisiin testeihin, mainoksiin, lukijakirjeisiin sekä kerhopalstoihin. Näistä lähteistä hahmottuvat niin lehdistön, jälleenmyyjien kuin harrastajienkin näkemykset ajan tietoteknisistä ilmiöistä. Lehtikustantamojen julkaisuja edustavat *Hifi*-lehden vuosikerta 1983, *Tietokone*-lehden kotimikroihin keskittynyt *Mikro 2000* -liite (1983–1984) ja sen seuraaja *MikroBitti* 1/1984–12/1989, *Printti* 1/1984–20/1987, *Katso*-lehti 1983–1985 sekä *Katson Videolehden* numerot vuodelta 1984. Kerholehtien osalta mukana ovat Pirkanmaan mikrotietokonekerhon *Mikrofan* (1/1979–4/1989), Sinclair ZX Spectrum -harrastajien *Silppu* (1982–1989), Microprofessor-harrastajille suunnattu *Prof-fa* (1984–1988), *Sviippi* (SVI-klubi-MSX ry:n 1/1986–1/1988 ja 2–3/1988–4/1994 Mikroilijat ry:n jäsenlehti) sekä *MSX Uutiset* (1–3/1987). Jälleenmyyjien näkökulmasta kertovat mikromyymlä Triosoitin asiakaslehti *TrioPosti* (1987–1989) sekä Info-kirjakauppaketjun *Greatest Bits* (1984–1990).

Aineiston läpikäynnissä tehtiin ensin marginaalikoneita koskevia havaintoja, jotka sitten teemoiteltiin laajemmiksi kokonaisuuksiksi. Rajaus oli pikemminkin laaja kuin tiukka, joten mukaan mahtuivat esimerkiksi Amstrad CPC ja Sinclair ZX Spectrum, vaikka ne eivät aivan harvinaisimpia kotitietokoneita olleetkaan. Seuraavissa kohdissa lähestymme tutkimusongelmaa saatujen tulosten kautta: miten kaupallinen lehdistö ja harrastajajulkaisut käsittelevät marginaalisia pelikoneita, millaisia muistoja niistä jäi aikalaisille ja millaisin keinoin marginaalisuuden mukanaan tuomia haasteita yritettiin ratkoa. Perustan käsittelylle luo tiivis yleiskatsaus Suomen kotitietokone- ja pelimarkkinoihin 1980-luvulla, josta lukija saa tarpeellisen kokonaiskuvan vuosikymmenen tilanteesta.

---

## Suomen pelikoneet 1980-luvulla

Aivan ensimmäiset suomalaisten kotien digitaaliset pelilaitteet eivät olleet tietokoneita. Täkäläisillä markkinoilla oli tarjolla tv-pelejä ja varhaisia pelikonsoleita eli *videopelejä* jo 1970-luvulla, vaikka niiden kaupallinen menestys jäi vielä vaatimattomaksi (Saarikoski 2004a, 217–8). *Tekniikan Maailman* mikroliitteessä esiteltiin vuonna 1983 viisi tuolloin myynnissä ollutta laitetta: Philips Videopac, Soundic Video Computer Game MPT-03, Atari VCS eli 2600, Mattel Intellivision ja ColecoVision. Liitteen loppukaneetissa kehoitettiin kuitenkin pohtimaan, olisiko kotitietokone videopeliä parempi hankinta. Tällaisella keskustelulla oli epäilemättä vaikutuksia siihen, miten kotitietokoneiden käyttökohteita ruvettiin tuolloin arvottamaan. Jaakko Suomisen (2015) mukaan Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi sijoittui 1980- ja 1990-luvun vaihteeseen, jolloin pelikonsolien myynti kääntyi nousuun samoin kuin niiden näkyvyys tietokonelehdissä. Kyseisen ajan keskeisiä laitteita olivat Nintendon NES ja Game Boy sekä Segan Master System ja Megadrive. Suomisen (2015) mukaan 1980-luvun alkupuolella kotitietokone koettiin pelikonsolia luontevammaksi, rationaalisen kuluttajan valinnaksi, sillä tietokoneella pystyi periaatteessa tekemään pelin pelaamisen lisäksi monia muitakin asioita.

Suomen 1980-luvun kotitietokonemarkkinoita leimaava erikoisuus oli Commodore 64:n saavuttama dominoiva asema. Eräiden arvioiden mukaan Commodore 64 oli saavuttanut vuoteen 1986 mennessä yli 65 % markkinaosuuden (Saarikoski 2004a, 105). Vaikka Commodore 64:ää myytiin runsaasti monissa muissakin Euroopan maissa, ei se juuri missään muualla saavuttanut yhtä hallitsevaa asemaa (vrt. Juul & Carney 2023; Nissen 1993). Esimerkiksi Iso-Britanniassa Commodore 64 oli vain yksi ajan suosituimmista kotitietokoneista: Sinclair ZX Spectrum oli pitkään maan myydyin kotimikro

ja myös Amstrad CPC saavutti kotikentällään merkittävää kaupallista menestystä (ks. Haddon 1988; Kirkpatrick 2012; Wade 2016).

Miten tätä kehitystä voidaan sitten selittää? Maahantuonti- ja myyntiverkoston merkitys nousee yhdeksi selittäväksi tekijäksi. Commodore-koneiden virallisesta maahantuonnista vastasi vaasalainen PCI-Data (alkujaan PET-Commodore Inc.), joka oli alan näkyvimpiä toimijoita heti 1980-luvun alussa. Commodore 64:n menestystä oli jo pohjustanut vuonna 1980 julkaistu VIC-20. PCI-Datan etuna oli kattava myyntiverkosto, joten koneita oli saatavilla paitsi kulutuselektronikkaliikkeissä myös tavarataloissa ja kirjakaupoissa, joista tärkein oli Info-kirjakauppa. Koneen mainoskampanjat olivat laajoja ja kattoivat lehdistön lisäksi television. (Saarikoski 2004a, 65.) Commodoren täkäläistä suosiota jatkoi vuosikymmenen lopulla vielä niin kutsuttuja 16-bittisiä koneita edustava Amiga 500, johon siirtyminen oli luonteva askel C-64:n jälkeen.

Marginaalikoneiden maahantuontia ja myyntiä järjesti kirjava joukko yrityksiä, joilla monella oli kyllä kokemusta kulutuselektronikasta, mutta ei välttämättä kotitietokoneista. 1980-luvun alun kotitietokonemarkkinoille oli tyypillistä, että yritykset ottivat koneita tuotevalikoimaansa oheistuotteina. Koska markkinat olivat selvästi kasvussa, haluttiin olla itsekkin mukana ja katsoa, jos myynti vetäisi. Yhtenä esimerkkinä mainittakoon kotimainen Salora, joka oli tunnettu ennen kaikkea väritelevisioiden valmistajana. Salora oli omassa strategiassaan pitänyt televisioiden ohella myynnissä myös muuta kulutuselektronikkaa, kuten videonauhureita ja stereoa. Tästä syystä Saloralla oli vuosina 1983–1985 tuotevalikoimassaan kaksikin kotitietokonetta: Salora Fellow ja Salora Manager. Yhtiö ei itse valmistanut koneita, vaan ne perustuivat hongkongilaisen Video Technologyn Laser-malleihin.



---

Myynti organisoitiin oman myyntiketjun kautta, ja koneita mainostettiin melko aktiivisesti. Kumpikaan malli ei kuitenkaan käynyt kaupaksi odotetusti, ja vuoden 1985 keväällä yhtiö päätti luopua kokeilusta. Saloran tapaus osoittaa, kuinka isojenkin toimijoiden lanseeraukset saattoivat epäonnistua, jos myynnissä olleiden koneiden peli- ja muu ohjelmavalikoima jäi pieneksi. (Saarikoski 2001b.)

Saatavilla olevien pelien määrä olikin aivan ratkaisevaa markkinakilpailussa. Commodore 64:lle oli tarjolla valtava pelivalikoima, mikä muodostui ajan oloon ylivoimaiseksi myyntivaltiksi. 1980-luvulla tietokonepelien myynti oli vasta orastavaa liiketoimintaa ja kauppojen pelivalikoimat usein vaatimattomat, vaikka postimyynti osittain paikkasi puutteita. Vuonna 1983 perustettu turkulainen Toptronics oli yksi harvoista alan yrityksistä, joka panosti voimakkaasti tietokonepelien maahantuontiin. Pelien ostaminen alkuperäisinä oli nuorille harrastajille ylivoimaisen iso kuluerä, joten he havaitsivat nopeasti, että niitä oli mahdollista saada myös ilmaiseksi, kopioituina piraattipeleinä. Piraattipelien levitys sekä keräily oli yksi tärkeimmistä kotitietokoneharrastuksen muodoista 1980-luvun alusta saakka, jolloin ohjelmien kopioiminen kaverien kesken ei edes ollut vielä laitonta; suomalainen lainsäädäntö tiukkeni vasta 1990-luvulle tultaessa. Kotitietokonelehdissä tosin käytiin 1980-luvulla ajoittain kipakkaakin keskustelua piratismista, ja sama perinne jatkui entistä voimakkaampana 1990-luvun pelilehdissä (ks. Saarikoski 2004a, 319–23; vrt. Trimble 2020).

Tavallisesti pelejä kopioitiin samalla paikkakunnalla olevien kaveriverkostojen välityksellä, mutta vuosikymmenen kuluessa kirjeenvaihto kasvatti suosiotaan ja hankintaverkostot alkoivat ulottua myös maamme rajojen ulkopuolelle. Tätä toimintaa kutsuttiin nimellä swappaus (*swapping*). Varhainen pelipiratismi keskittyi etenkin Commodore 64:lle, ja sillä

oli oma merkittävä roolinsa koneen valta-aseman pönkittämisessä. Swappauksesta muodostui nopeasti arkipäiväinen osa kotitietokoneharrastusta ja pelien kopioimiseen tutustuivat käytännössä kaikki harrastajat – konetaustasta riippumatta. Commodore-kotimikroilla swappauksesta muodostui kuitenkin aivan oma alakulttuurinsa. (Saarikoski 2022.)

On todennäköistä, että moniin perheisiin marginaalikone hankittiin lähinnä lupaavien myyntipuheiden perusteella. Mainoksissa oli helppo lupaila laitteelle kuin laitteelle laajoja hyöty- ja viihdekäyttömahdollisuuksia sekä luetella hienolta vaikuttavia teknisiä ominaisuuksia, joiden merkitystä kokematon kuluttaja tuskin ymmärsi. Toinen mahdollinen selitys liittyy jo vuonna 1985 alkaneisiin marginaalikoneiden alennusmyynteihin, jotka jatkuivat vuoden 1986 puolella (ks. esim. *Printti* 20/1985; *MikroBitti* 12/1985; 12/1986; Kuva 1). Useimmat valmistajat eivät pärjänneet pitkään kilpailun puristuksessa, mikä johti monien kotitietokoneiden pikaiseen katoamiseen markkinoilta tässä vaiheessa. Kaupat halusivat päästä varastoistaan eroon ja yrittivät edistää myyntiä huomattavan edullisilla hinnoilla. Kaikkein huonoimmin kaupaksi käyneitä kotimikroja saatettiin jopa antaa ilmaiseksi muun ostoksen kylkiäisenä (*MikroBitti* 9/1985; 5/1986). Asetelma muuttui ratkaisevasti, jos koneen maksajat eli vanhemmat huomioivat sen, millaisen koneen jälkikasvu – tyyppillisesti koneen varsinainen käyttäjä – itse halusi. Nuoret tiesivät omien kaveripiiriensä perusteella, mikä oli suosituin malli, jolloin valtaosan toivekone oli Commodore 64, kun monilta muiltakin sellainen löytyi.

Tietokonelehdissä vuosina 1984–1986 julkaistujen markkina-katsausten perusteella muutamat Commodorejen kanssa kilpailleet mallit säilyttivät vielä joitakin vuosia kohtuullisia markkinaosuuksia. Niille oli saatavilla pelejä, ja niiden harrastajayhteisöt olivat hyvin aktiivisia. Näistä laitteista mainit-



***Dragon 64***  
*Joystick,  
2 pelikasettia*  
**Käteishinta nyt 395,-**  
*87 kpl Tampereen myymälöissä.*

Kuva 1. Hirvoxin poistomyynnissä 1986 viimeiset Dragon 64:t myytiin polkuhintaan (*Printti 6/1986*). Vielä edellisen vuoden alussa koneen hinnaksi ilmoitettiin 3 195 markkaa (*Printti 2/1985*).

takoon erityisesti Sinclair ZX Spectrum ja MSX-yhteensopiva Spectravideo SVI-728. Etenkin MSX:n saavuttama mediahuomio oli myönteistä, ja vielä vuonna 1985, marginaalikoneiden alennusmyyntien jo alettua, esitettiin arvioita, että japanilaisen elektroniikkajättien tukema MSX saattaisi olla varteenotettava kilpailija Commodore 64:lle. Spectravideon maahantuojana toiminut Teknopiste julkaisi lehdissä isoja näkyviä mainoksia (esim. *MikroBitti 5/1985; Printti 11/1985*). Spectrumin maahantuonti loppui käytännössä vuonna 1986, kun taas MSX jaksoi sinnitellä markkinoilla vuoteen 1988 asti. Vielä jouluna 1986 MSX:ää myytiin lehtitietojen perusteella noin

13 500 kappaletta, siinä missä Commodore 64:n vastaava lukema oli 30 000. (*MikroBitti 2/1987; Saarikoski 2004a, 131–2.*)

Näiden koneiden lisäksi on mainittava vielä Amstrad-kotimikrot. Toptronics hankki Amstrad-edustuksen vuonna 1984 ja aloitti mallin aktiivisen markkinoinnin vuoden 1985 puolella. Amstrad oli tuolloin menestyksekkäs konevalmistaja Iso-Britanniassa, mikä vaikutti osaltaan Toptronicsin myyntitoiveisiin. Varsinkin *Printin* puolella mainonta oli huomattavan intensiivistä, mikä kertoo Toptronicsin päättäväisyydestä (Kuva 2). Konemerkkiä markkinoitiin myös opetuskäyttöön, ja kouluhallituksen Atlas 3 -työryhmä hyväksyi

# AMSTRAD

**VUODEN  
TIETOKONE-  
UUTUUS  
CPC 6128**

**KATSO MITKÄ OMINAISUUDET!**

Keskusyksikkö näppäimistöineen, monitori, CFD-levyasema, CP/M 2.2 ja CP/M Plus- käyttöjärjestelmät, DR Logo, GSX -graafikkaohjelmisto.

RAM: 128 K, josta käyttäjälle 112 K (max RAM 4064 K)

ROM: 48 K (max ROM 4064 K)

Näyttö: 80 merkkiä rivillä, 25 riviä, grafiikan tarkin resoluutio 640 x 200 pistettä. 16 väriä jotka valitaan 27 mahdollisesta.

Käyttäjän määriteltävissä grafiikkaikkuna ja 8 teksti-ikkunaa.

Erillinen numero/funktionäppäimistö ja kursori/tekstinkäsittelynäppäimistö.

Käyttäjän määriteltävissä 32 funktionäppäintä.

Centronics kirjoitinliitäntä.

Neljä toimintatasoa. (64 K, CP/M 2.2, CP/M+, 128 K)

Yli 200 käskyä ja funktiota.

Amstrad CPC 464 ja CPC 664 valmisohjelmat yhteensopivia CPC 6128 kanssa.

**HINTA AINOASTAAN  
V-M-MONITORILLA  
5.980,-  
VÄRI-MONITORILLA  
7.980,-**

TOIMIVA KOKONAISUUS

**AMSTRAD-JÄLLEENMYYJÄT**  
**ALAJÄRVI:** Alajärven Kirjakauppa, **FORS-**  
**SA:** Hietasen Kirjakauppa, **HELSINKI:** Ru-  
 neberginkadun Kirja, Akateeminen Kirja-  
 kauppa, Toptek, City-Sokos, Laser Shop,  
**HYVINKÄÄ:** Kirja-Koivisto, TV-Riukka, **HÄ-**  
**MEENLINNA:** TV-Sävel, **IMATRA:** Imatran  
 Kirja ja Paperi, TV ja Elektroniikkahuolto,  
**IISALMI:** Kirja-Otava, Sokos-Market, **JOEN-**  
**SUU:** Konetarvike, **JYVÄSKYLÄ:** Kirja-Ota-  
 va, City-Sokos, **JÄMSÄ:** Jämsän Kirjakaup-  
 pa, **JÄRVENPÄÄ:** Sokos, Laser Shop, **KA-**  
**JAANI:** Wuoren Kirjakauppa, **KARHULA:**  
 Kymin Kirjakauppa, **KAUHAJOKI:** Kauhajo-  
 en Kirjakauppa, **KEMI:** Sokos, Laser Shop,  
**KERAVA:** Kauppakeskus, Laser Shop, **KI-**  
**TEE:** Kiteen Kirjakauppa, **KOKKOLA:** TV-  
 Store, City-Sokos, Laser Shop, **KOTKA:** Ci-  
 ty-Sokos, Laser Shop, Kymen Atek, **KOU-**  
**VOLA:** Sokos, **KUOPIO:** Kirja-Otava, Syste-  
 ma, **KURIKKA:** Kurikan Kirjakauppa, **KUU-**  
**SAMO:** Sokos, Laser Shop, **LAHTI:** Käöpä,  
 Lahden Kirjakauppa, City-Sokos, Laser  
 Shop, **LAITILA:** Tmi R. Iiskala, **LAPPEEN-**  
**RANTA:** City-Sokos, Teleparts, Lappeen-  
 rannan Rautakauppa, Akateeminen Kirja-  
 kauppa, **LIEKSA:** Lieksan Kirjakauppa,  
**LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa, **MIKKELI:** Ci-  
 ty-Sokos, Laser Shop, **OULU:** Sokos-Mar-  
 ket, Laser Shop, **PIETARSAARI:** Montinin  
 Kirjakauppa, **PIISPANRISTI:** Sokos-Market,  
 Laser Shop, **PORI:** Kytöshongan Kirja, City-  
 Sokos, Laser Shop, **POROKYLÄ:** Sokos,  
 Laser Shop, **RAAHE:** Sokos-Market, Laser  
 Shop, **RAUMA:** City-Sokos, Laser Shop,  
 Länsi-Data, **ROVANIEMI:** Sokos, Laser  
 Shop, Lapin Kansan Kirjakauppa, **RUUKKI:**  
 Mikro-Data, **SALO:** Salon Kirja-Aitta, City-  
 Sokos, Laser Shop, **SAVONLINNA:** Savon-  
 linnan Kirjakauppa, City-Sokos, **SEINÄJO-**  
**KI:** Gummeruksen Kirjakauppa, **TAMPERE:**  
 City-Sokos, Laser Shop, Akateeminen Kirja-  
 kauppa, **TORNIO:** Radioliike Istot, **TURKU:**  
 Seistop Mikropiste, Wiklund, **VAASA:** Monti-  
 nin Kirjakauppa, **VAMMALA:** Tyrvään Kirja-  
 kauppa, **VARKAUS:** Sokos, Laser Shop,  
 Kirja-Unit, **ÄHTÄRI:** Konttorikone. Lisäksi  
 INFO-kirjakaupoista, Sokos-tavarataloista ja  
 alan erikoisliikkeistä kautta maan.

Maahantuoja:

**TOPTRONICS**  
 Nuppulantie 35, 20310 TURKU, puh. 921-546 666, telex 626599

Kuva 2. Toptronicin Amstrad CPC 6128 -mainos (*Printti* 16/1985). CPC-sarjan koneet myytiin kokonaisuutena näytön kanssa, mikä nosti hankintahinnan korkeaksi.

---

CPC 6128 -mallin peruskoulukäyttöön vuonna 1986 (*Printti* 5/1986). Joulukuun 1986 mennessä oli kuitenkin käynyt ilmeiseksi, ettei ponnistelu tuottanut tuloksia: Amstrad CPC 464:ää oli siihen mennessä myyty 5200 kappaletta ja kehittyneempää CPC 664 -mallia 4000 kappaletta. *MikroBitin* markkinakatsauksen perusteella myyntilukemat olivat paha pettymys Toptronicsille, joka luopui selvästi tappiollisesta Amstrad-edustuksestaan vuonna 1988. (Petri Lehmuskosken sähköpostihaastattelu 19.9.2001; *MikroBitti* 2/1987.)

## Tietokonelehdistön silkkihansikkaat

Kaupalliset lehtikustantamot alkoivat havahtua tietokoneharrastuksen kasvuun 1980-luvun alussa. Tecnopressin ammattilehdet *Proessori* ja *Tietokone* käsittelivät kotitietokoneita muiden aiheiden ohella, ja välivaiheena ennen varsinaisen harrastuslehden syntyä jälkimmäisessä julkaistiin *Mikro 2000* -liitettä vuosina 1983–1984. Liitteen työnjatkajaksi perustettiin vuonna 1984 *MikroBitti*, josta muodostui suosittu, vuosikymmenen keskeisin tietokoneharrastajien lehti (ks. Saarikoski 2004a, 109–10). Ajan markkinatilannetta alleviivaa lehden sisarjulkaisun, pelkästään Commodoren koneisiin keskittyneen *C-lehden*, perustaminen 1987. A-lehtien kustantama viihdelehti *Katso* sekä sen *Videolehti* julkaisivat niin ikään videopelejä ja kotitietokoneita käsitelleitä artikkeleja, ja vastaavana kehityskulkuna kustantamo perusti tietokoneharrastajille suunnatun *Printti*-lehden vuonna 1984. Myös Lehtimiesten (nyk. Otavamedian) pitkäikäisessä tekniikan yleislehdesä, *Tekniikan Maailmassa*, julkaistiin omat mikroliitteensä 1983 ja 1984.

*Mikro 2000* -liitettä, *MikroBittiä* ja *Printtiä* lukiessa käy nopeasti selväksi, kuinka ne ainakin muodollisesti pyrkivät olemaan puolueettomia, kaikkia harrastajia palvelevia julkaisuja. Commodore 64:n johtava markkina-asema oli todelli-

suutta jo viimeistään 1985, mikä ei kuitenkaan vielä tuolloin johtanut havaittavasti artikkelien yksipuolistumiseen muuten kuin peliarvostelujen suhteen. *Printti* suhtautui pelaamiseen ylipäänsä *MikroBittiä* holhoavammin ja panosti peliarvosteluihin huomattavasti kilpailijaansa vähemmän. Tämä hyöty- ja viihdekäytön välinen ristiriita on laajemminkin toistuva teema, joka nousee esiin myös monissa muissa yhteyksissä. Kotimikrolehdistössä pelit ja pelaaminen jakoivat selvästi mielipiteitä, ja artikkeleissa nähdyt asenteet heijastelivat laajempaa yhteiskunnallista keskustelua tietokoneiden käyttötarkoituksista ja tulevaisuuden odotuksista (Saarikoski 2004a, 297–9; Saarikoski 2006, 101–3; vrt. Haddon 1988).

Mistä nämä asenteet sitten juontuivat? Osaselityksenä toimii Suomessa vallalla ollut tietoyhteiskunta-ajattelu, joka ilmeni mediajulkisuudessa käydyssä keskustelussa tietokoneista nuorten oppimisen ja opetuksen välineenä. Varsinkin ohjelmointia pidettiin tuohon aikaan tulevaisuuden kannalta tärkeänä kansalaistaitona, jonka alkeita nuorten kannatti lähteä opiskelemaan samaan aikaan, kun “atk-opetusta” oltiin tuomassa kouluihin. Tässä skenaariossa pelejä pidettiin lähinnä viihhteellisenä täkynä, joka saattoi houkutella nuoria tutustumaan tarkemmin tietokoneiden sielunelämään. Pelien merkitystä tärkeänä, itsenäisenä ja laajentuvana nuorisokulttuurin muotona ei tunnustettu tuohon aikaan. Tietoyhteiskuntaretoriikka näkyi myös kotitietokoneiden lehtimainoksissa, jotka oli pitkälti suunnattu kalliin koneen hankintaa suunnitteleville vanhemmille. Oli huomattavasti helpompaa perustella hankintaa hyötynäkökohdilla kuin korostaa laitteiden mahdollisuuksia digitaalisessa peliviihteessä. (Saarikoski 2006, 80–5; ks. myös Pantzar 2000, 99–101.)

Vuosikymmenen alun varhaiset kotitietokonemarkkinat olivat vielä hahmottomattomat, mikä näkyi tietynlaisena varovaisuutena esimerkiksi laitearvosteluissa; kaikkein keinoim-

---

mistakin koneista yritettiin keksiä edes jotain hyvää sanottavaa. Teknisesti heikkoa kotimikroa saatettiin luonnehtia aloittelijalle sopivaksi edulliseksi peruskoneeksi, ja maahantuojan lupailema laaja pelikasettivalikoima painettiin lehteen sinältään ilman lähdekritiikkiä. Laitearvosteluissa mainitut lukumäärät olivat vielä vuonna 1984 varsin vaatimattomia: Triumph Alphatronicille 10, TRS-80:lle 32 ja Spectravideolle yli 25 peliä (*MikroBitti* 1/1984; 2/1984). Kaupallisten lehtien pluralistiseen suhtautumiseen vaikutti epäilemättä se, ettei potentiaalista tilaajakuntaa haluttu karkottaa keskittymällä vain yhteen konemerkkiin. Toinen ilmeinen syy olivat maahantuojilta ja jälleenmyyjiltä saadut mainostulot, joita kovin ankara arvostelu olisi saattanut uhata.

Lehtien julkaisemat peliarvostelut ja menestyneimpien pelien myyntilistat kertovat omalta osaltaan siitä, millä laitteilla Suomessa pelattiin, sekä siitä, mille niistä ylipäänsä ilmesyi uusia pelejä. Commodore 64 ja Sinclair Spectrum olivat jo varhain vaikutusvaltaisten brittiläisten pelitalojen ykkös-alustat, joiden seuraksi liittyi vuosikymmenen puolivälissä täällä harvinaiseksi jäänyt Amstrad CPC (Kuva 3). Japanissa suosittu MSX näyttäytyi sekin listoilla toisinaan, mutta selvästi kärkikolmikkoa vähemmän. 1980-luvun lopulla Atari ST ja etenkin Amiga nousivat pelilaitteiden kärkikastiin. Pitkälti samat laitealustat esiintyivät myös jälleenmyyjien mainoksissa ja hinnastoissa, joissa marginaalikoneet saivat sentään hivenen enemmän huomiota lehtien peliarvosteluihin verrattuna. Vaikka arvosteluissa mainittiinkin säntillisesti kaikki alustat, joille tietty peli oli käännetty, niin tärkeitä saatavuus saattoi käytännössä olla heikkoa valtavirtakoneiden ulkopuolella. Eräänlaisena kädenojennuksena marginaalin suuntaan *MikroBitin* peliennätyksiä sisältänyt *Mestarien Marmoritaulu* alkoi vuonna 1986 huomioida harvinaistenkin koneiden tulokset saadun lukijapalautteen perusteella (ks. Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018).

Etenkin *MikroBitti* julkaisi sivuillaan runsaasti ohjelmalistauksia, joita lukijat saattoivat näppäillä omalle kotitietokoneelleen (Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017; Suominen & Pasanen 2020). Tämä traditio oli alkanut jo sen edeltäjässä, *Mikro 2000* -liitteessä. Vuorovaikutus oli tässä tapauksessa aidosti kaksisuuntaista, sillä ohjelmat olivat lukijoiden tekemiä ja niistä maksettiin pieni korvaus. Lehdistölle listaukset olivat myös edullinen tapa saada joka numeroon vaadittavat sivumäärät täyteen. Ohjelmalistaukset olivat lähes aina konekohtaisia ja niissä näkyvä laitekirjo selvästi laajempi kuin mitä pelkkä markkinatilanne olisi antanut odottaa – marginaalikoneen näennäisen suosion takana oli tyypillisesti kourallinen aktiivisia tekijöitä, jotka lähettivät lehteen toistuvasti omia ohjelmiaan. Monet julkaistuista ohjelmista olivat yksinkertaisia pelejä, jotka pieneltä osaltaan helpottivat ohjelmistopulaa, vaikkei niistä toki puuttuvan peliteollisuuden korvaajiksi ollutkaan.

1980-luvun puolivälissä *MikroBitin* kirjepalstalla, Bittipostissa, näkyi ilmiö, jossa marginaalikoneiden omistajat pyysivät enemmän ja vähemmän kohteliaasti lisää palstatilaa sekä ohjelmalistauksia omille laitteilleen, kuten tässä Microprofessorille: “Minulla ja monella muulla kaverillani on suurin ongelma se, että ei ole tarpeeksi pelilistauksia eikä hyötyohjelmia tietokoneisiimme.” (*MikroBitti* 1/1985) Välillä mukana seurasi syytöksiä liiasta Commodoren suosimisesta muiden koneiden kustannuksella (Saarikoski & Reunanen 2014). Toimituksen vastauksissa syy ohjelmalistausten vähyyteen vieritettiin takaisin lukijoiden niskaan – sitä julkaistiin, mitä toimitukseen tarjottiin. Laajan kaupallisen ja yhteisön tuen puuttuessa marginaalikoneiden käyttäjät yrittivät myös saada lehdestä vastauksia teknisiin ongelmiinsa, kun taas toisinaan haettiin lähinnä uskonvahvistusta sille, että omalle laitteelle vielä saisi lisäviihdettä.

# Top Twenty

Peli	Valmistaja	Kas./Disk.	Hinta	Koneet	Ed. sij.	Nousussa
1 The Way of the Exploding Fist	Melbourne	K	110,—	C64, Spe, Ams	*	
2 Summer Games II	Epyx	K	100,—	C64	*	
3 A View to a Kill	Domark	K	140,—	C64, Spe	*	
4 Beach Head II	Access	K/D	120/140,—	C64	*	
5 Hyper Sports	Imagine	K	110,—	C64, Spe	*	
6 Skyfox	Ariola	K/D	130/180,—	C64	*	
7 Elite	Firebird	K	130,—	C64	*	↑
8 Karateka	Broderbund	K	130,—	C64	*	
9 Daley Thompson's Supertest	Ocean	K	90,—	C64, Spe	*	
10 Dambusters	Sydney	K/D	120/160,—	C64, Spe	5	
11 Pitstop II	Epyx	K/D	110/140,—	C64, App	6	
12 Blue Max 2001	Synsoft	K	120,—	C64	*	↑
13 Frankie Goes to Hollywood	Ocean	K	120,—	C64, Spe	*	
14 Stealth	Broderbund	K	130,—	C64	*	
15 Shadowfire	Beyond	K	110,—	C64, Spe	2	
16 Kikstart	Mastertronic	K	40,—	C64	*	
17 Jetset Willy II	Software	K	100,—	C64, Spe	*	
18 Frank Brunos Boxing	Elite	K	95,—	Spe, C64	*	
19 Now Games	Virgin	K	120,—	Spe	*	
20 Mail Order Monster	Ariola	D	180,—	C64	*	

Kuva 3. C-64 hallitsi tietokonepelien Top Twenty -myyntilistaa lähes vuosikymmenen loppuun (*MikroBitti* 12/1985).

---

*Printin* erityispiirteinä oli läheinen kytkös laitekohtaisiin käyttäjäkerhoihin, jotka samalla tavoin edustivat vuorovai-  
kutusta lehden ja lukijoiden välillä. Näitä kerhoja oli muun  
muassa Amstradin, Atarin, Commodoren, Dragonin, Memo-  
techin, MicroBeen, MSX:n, Sinclairin ja Spectravideon omis-  
tajille. Jotkut niistä olivat itsenäisiä, jotkut maahantuojan tu-  
kemina, ja usein jäsenmaksuun sisältyi samalla *Printin* vuosi-  
tilaus. Omien tiedotteidensa lisäksi kerhot tuottivat lehteen  
materiaalia, kuten pikku artikkeleita, joihin sisältyi peliuuti-  
sia sekä -arvosteluja. Esimerkiksi *Printissä* 14/1986 Dragon-  
kerho kertoi brittiläisen Microdealin Dragon-pelitarjonnasta.  
Jäsenien käytössä ollut ohjelmakirjasto oli tyypillinen osa  
toimintaa, ja muiden ohjelmien mukana saatavilla oli myös  
ilmaispelejä. Etenkin kaupallisesti epäonnistuneiden laittei-  
den tapauksessa kerhot ottivat – mahdollisuuksiensa puit-  
teissa – itselleen niitä rooleja, joita olisivat muuten hoita-  
neet laitevalmistajat, ohjelmistotalot, maahantuojat ja lehdis-  
tö (vrt. Lindsay 2003).

Kotimaiset pienet toimijat huomasivat laitteilla vallitsevan  
tyhjiön, ja niin yksittäiset tekijät kuin pienyrityksetkin toivat  
myyntiin omia pelejään sekä omatoimisesti että tšekäläisten  
julkaisijoiden kautta. *Printin* numerossa 20/1985 esiteltiin ja  
kepeästi arvosteltiin kahden teinipojan, Toni Kotinurmen ja  
Topi Paanasen, Spectravideo SVI-328:lle tekemät, 39 markan  
hintaiset pelit *Slalom*, *The Moon Car* sekä *Way Out*, joita oli tar-  
jottu myös Spectravideota edustaneelle Teknopisteelle. Poi-  
kien kanssa ei sopimusta syntynyt, mutta Teknopiste julkaisi  
muuta 328:lla toimineita pelejä, kuten Sampo Suvisaaren oh-  
jelmoimat kolme *Bomulus*-peliä (*Printti* 1/1986). *MikroBitissä*  
5/1987 helsinkiläinen Tietofarmi oy tarjosi pikkuilmoituksis-  
sa Sinclair QL:lle viittätoista kotimaista peliä 300 markalla,  
kun taas numerossa 1/1987 omia teoksiaan myivät Muhok-  
sella sijainnut OK-soft Sharpille ja säkyläläinen Ikesoft SVI-  
328:lle.

Nykypäivän emulaattorit ovat ohjelmistotekniikan pieniä ih-  
meitä, joiden avulla voi herättää henkiin niin vanhojen ko-  
lkkopelien, tietokoneiden kuin pelikonsolienkin ohjelmat  
(esim. Gутtenbrunner, Becker & Rauber 2010; Newman 2012).  
Hieman yllättäen samaa ajatusta eläteltiin jo 1980-luvulla  
yhtenä ratkaisuna pelipulaan sekä ohjelmistopohjaisten rat-  
kaisujen että erilaisten adapterien muodossa. Laitteistol-  
taan MSX:n kanssa lähes identtiset, mutta epäyhteensopivat  
Spectravideo SVI-318 ja SVI-328 jäivät nopeasti kaupalliseen  
paitsioon, johon lupailtiin ratkaisuksi MSX-adapteria. Käy-  
tännössä adapteri osoittautui pettymykseksi, sillä pelit toi-  
mivat nykien, MSX:n lisälaitteita ei voinut hyödyntää ja ko-  
neen oman näppäimistön sijasta piti käyttää adapterin pääl-  
lä olevaa puutteellista pikkunäppäimistöä (*Printti* 11/1985).  
Vastaava adapteri ColecoVision-konsolin peleille toimi sen  
sijaan merkittävästi paremmin (*Printti* 2/1985). *MikroBitissä*  
11/1985 kerrottiin Memotechin Spectrum-emulaattori *Specu-  
latorin* siirtyneen sarjatuotantoon, mutta sen myöhemmät vai-  
heet ja käytännön toimivuus jäivät hämärän peittoon. Vaikka  
emulaattorit herättivät toivoa ja keskustelua esimerkiksi kir-  
jepalstoilla, ei niistäkään käytännössä ollut tilanteen korjaa-  
jiksi.

Viimeistään vuonna 1986 marginaalikoneiden tukala asema  
alkoi olla lehdissä ilmeinen. Monet vuosikymmenen alun ko-  
titietokoneet olivat toki kadonneet niiden sivuilta jo paljon  
aiemmin, mutta tässä vaiheessa suhteellisen suosittutkin mal-  
lit ajautuivat sivuraiteelle: artikkeleja tai ohjelmalistauksia ei  
julkaistu eikä itse laitteita enää myyty. Mainosten perusteel-  
la pelien myynti saattoi jatkua pitkäänkin koneiden jo pois-  
tuttua markkinoilta – Helsingin koti-elektroniikka mainos-  
ti Oric- ja Sharp-pelejä vielä niinkin myöhään kuin vuonna  
1989, vaikka kyseessä lienee ollut lähinnä varastoon jäänei-  
den ohjelmien poistomyynti (*MikroBitti* 12/1989). C-64 jatkoi  
suosituimpana pelilaitteena 1980-luvun loppuun saakka, ei-

---

kä sen maahantuojia PCI-Data jättänyt tilaisuutta käyttämättä, vaan julisti mainoksessaan suurin kirjaimin: "Eniten ohjelmia, eniten käyttäjiä. Commodore 64." (*Printti* 16/1985).

## Kerholehdet – toiveiden ja todellisuuden rajamailla

Mikrotietokoneharrastuksen ympärille syntyi jo hyvin varhaisessa vaiheessa harrastusryhmiä ja -kerhoja (Saarikoski 2004a, 67–75). Osa näistä oli yleisluontoisia kerhoja, joiden toiminta liittyi kaikenlaiseen mikroiluun, kun taas osassa toiminta keskittyi tiettyyn konemalliin tai valmistajaan. Eräs varhaisimpia kerhoja oli Pirkanmaan mikrotietokonekerho Mikrofan, joka julkaisi jäsentiedotetta vuosien 1979 ja 1984 välillä, mistä eteenpäin tiedote muuttui jäsenlehdeksi. Kerhon synnyn takana oli kotimainen Telmac-mikro, joka edusti kuluttajamarkkinoille suunnattujen mikrotietokoneiden itsekooottavaa ensimmäistä aaltoa (ks. Reunanen & Pärssinen 2014; Saarikoski 2003).

1980-luvun alun "mikrokuumeen" myötä kerhojen määrä lähti nopeaan kasvuun. Monet niistäkin julkaisivat omia jäsenlehtiään. *Silppu* aloitti 1982 Sinclair ZX81 -koneen omistajien kerholehtenä, mutta laajeni pian Sinclairin muihin koneisiin uusien mallien myötä. Joukkoon liittyi vuonna 1984 Sähköliikkeiden oy:n julkaisema *Proffa*, joka käsitteli yrityksen maahantuomaa Microprofessor-konetta. SLO kuitenkin lopetti kannattamattomaksi osoittautuneen tuonnin ja vetäytyi lehden tuesta heti ensimmäisen julkaisuvuoden aikana, jolloin konemerkin ympärille perustettiin oma kerho, jonka lehtenä *Proffa* jatkoi. Spectravideon ja muiden MSX-koneiden käyttäjät saivat vuonna 1986 SVI-klubi-MSX ry:n *Sviippi*-lehden. Vuonna 1988 nimeksi vaihtui Mikrolijat ry, ja kerhon sekä lehden fokus alkoi siirtyä PC-koneita kohti. MSX-koneiden yleiskerho MSX-klubi julkaisi ensin omaa

pienlehteään, jonka työtä jatkoi 1987 lyhytikäinen *MSX uutiset* -jäsenlehti.

Harrastajalehtien toimittajien taustoista ei yleensä kerrottu lehtien sivuilla paljoakaan, mistä poikkeuksena oli *Sviipin* numerossa 1/1988 esitelty uusi hallitus, jossa oli mukana niin saman vuoden abiturientteja, tietojenkäsittelyn opiskelijoita kuin jo pidempään alalla työskennelleitä insinöörejä. Muista ajanjaksoista ja lehdistä voidaan sisällön perusteella esittää enintään arvioita, koska tarkkoja tietoja ei ollut tapana julkaista: *Silpun* alkuaikojen päätoimittaja mainitsi päättötodistuksen hankkimiseen liittyvät kiireet, kun taas loppuaikojen päätoimittaja lähti tamperelaisesta opiskelijasuunnosta suorittamaan asepalvelustaan (2/1988). Samana vuonna Mikrofanin puheenjohtaja kertoi Australian matkastaan, jonka menomatalla käytiin Singaporessa ja takaisin tullessa Tokion Akihabaran "mikroviidakossa" (1/1988). Näiden ja tuonnetun käsittelävien esimerkkien perusteella voidaan kohtuudella olettaa, että lehtien toimittamiseen osallistuivat lähinnä kerhojen aikuiset jäsenet.

Lehtien toimituksellinen linja noudatti tiiviisti kerhojen linjauksia sen suhteen, mitä laitteita käsiteltiin ja mikä oli tietokonepelien asema lehdessä. Aineistomme kerholehdistä vanhin, *Mikrofan*, oli linjaltaan selkeästi edistyneiden ja jo ammatissa toimivien harrastajien lehti. Jäsentiedotteen aikana pelit mainittiin vain FinnMetricin ABC-80-mainoksessa (*Mikrofan* 2/1980) sekä vuosittaisten ohjelmointikilpailujen yhteydessä. Vuonna 1983 kisan kolmantena palkittiin *Othello* (*Mikrofan* 1/1983), ja seuraavina kahtena vuonna kisassa oli peleille jo oma sarjansa. Vuoden 1983 kisaan osallistui viisi ohjelmaa, joista kaksi oli pelejä, *H2SO4* ja *Mastermind*. Jäsentiedotteen sisältö oli kaikkiaan hyötykäyttöön suuntautunutta, joten pelien arvo tunnustettiin lähinnä ohjelmoinnin opetteluun kautta.



---

Jäsenlehdeksi muuttuneen *Mikrofanin* numerossa 1/1985 pohdittiin puheenjohtajan palstalla junioritoiminnan perustamista kerhon yhteyteen. Perusteena nähtiin mahdollisuus jakaa "isojen veljien" neuvoja tietokoneen käyttämiseen muuhunkin kuin pelaamiseen. *Mikrofanissa* 2/1985 pohdittiin puolestaan retorisesti, voisiko koneella harrastaa muutaakin kuin pelejä ja päädyttiin odotetusti myönteiseen vastaukseen. Tarkastelujakson lopussa, vuonna 1989, lehti oli muuttunut PC-voittoiseksi, ja työkäyttöön suuntautuneessa sisällyksessä pelit vilahdivat sivulauseissa enää kaksi kertaa. *Mikrofan* 1/1989 oli kerhon 10-vuotisjuhlanumero, jonka sarjakuvassa pelattiin toimistossa työajalla peliä. Pomo-nappi (*boss key*) – pikanäppäin, joka piilottaa pelin – pelasti kiinni jääneen laiskurin, joka palasi kiireesti myöhässä olevan raportin tekoon. Numerossa 4/1989 ilmestyi vielä otsikolla "Sosiaalista kanssakäymistä" artikkeli, jossa muisteltiin mikroharrastuksen alkuaikojia, kun nuorille suunnattuja pelikoneita ja pelejä alkoi ilmestyä markkinoille; tällä kertaa pelien merkitys tunnustettiin tietokonemarkkinoiden kasvun edistäjänä.

*Sviippi* aloitti SVI- ja MSX-mikrojen käyttäjäkerhon julkaisuna, mutta PC-tietokoneet otettiin mukaan jo sen alkutaipaleella. *Sviipin* taustalla toimineen käyttäjäkerhon perustaja ja alkuaikojen puheenjohtaja, Seppo Tossavainen, oli Spectravideon maahantuojan, Teknopiste oy:n työntekijä. Sekä kerho että lehti toimivat kuitenkin harrastuspohjalta, ja mainoksia julkaistiin myös muilta yrityksiltä. Teknopiste meni konkurssiin lamavuonna 1992, kun taas Mikroilijat ry jatkoi toimintaansa vuoteen 1998 saakka (Saarikoski 2001a, 61). Viimeinen *Sviipin* numero julkaistiin 1997. Lehden sisältö noudatti samankaltaista linjaa läpi vuosien, sisältäen lehden toimituksen ja hallituksen palstat sekä artikkeleita niin laitetekniikasta, ohjelmistoista kuin ohjelmoinnistakin.

Vaikka SVI-klubi-MSX ry syntyi kotimikrojen ympärille, ei

pelaaminen saanut juurikaan näkyvyyttä ensimmäisten vuosien aikana, mikä kertoo jälleen sen vähempiarvoisesta asemasta. Ensimmäinen maininta koski ohjelmointikilpailua, jossa aiheena oli seikkailupelin teko (*Sviippi* 2/1986). Seuraaava peliaiheita saatiin odottaa peräti kaksi vuotta, kunnes numerossa 1/1988 listattiin kerhon jäsenohjelmistot, joiden joukossa oli pelejä, kuten *Skeet* ja *Snake-w.bas* eli "Käärnelaakso-peli". Edes *Sviipin* mainoksissa ei pelejä 1980-luvun lopulla sanottavasti nähty, mikä on silmiinpistävää huomioiden peliharrastuksen yleisyyden. Tilanne muuttui lopulta 1990-luvun alussa, kotimikroajan jo hiipuessa, kun säännöllinen pelipalsta aloitti numerossa 3/1990 ja jatkui *Sviippi*-aineistomme loppuun saakka (4/1994). Pelipalstalla käsiteltiin julkislevityksessä olleita ja kaupallisia PC-pelejä sekä vuodesta 1993 alkaen myös demoja ja demopartyjä (ks. Reunanen 2017; Tyni & Sotamaa 2014).

*Proffan* ja *Silpun* linja poikkesi huomattavasti kahdesta edellisestä. Nämäkin lehdet käsittelivät toki erilaisia hyötyteemoja, mutta myös pelaaminen oli näkyvästi mukana niiden sisällyksessä. *Proffa* aloitti heti ensimmäisessä numerossaan marraskuussa 1984 ohjelmointikilpailun, jossa oli palkintoina pelikasetteja. Kisassa oli omat sarjat hyötyohjelmille sekä peleille, ja jälkimmäisen sarjan voittajaksi kruunattiin seuraavassa numerossa *Othello*. Tervehdys-sivulla kerrottiin, että jäsenistö omisti keskimäärin yhdeksän pelikasettia ja että niistä suosituin oli *PANIC*, joka myös esiteltiin numerossa 4/1985. Tilastot olivat peräisin jäsenkyselystä, josta ilmeni, että 10–20-vuotiaiden ikäryhmään kuului peräti 75,5 % koko jäsenistöstä, mikä selittää peliaiheiden suosiota. Peliennätyksien raportointi aloitettiin jo toukokuun 1985 numerossa, ja niiden esittely jatkui lehden linkaaren loppuun – ennätyksiä lähetettiin jopa Ruotsista saakka (*Proffa* 3/1986).

*Proffa* sisälsi paljon BASIC-kielen opetusta sekä käyttäjien

---

lähettämiä ohjelmalistauksia koko ilmestymisaikansa (vrt. Saarikoski 2004). Peleillä oli näissä listauksissa vahva rooli, ja sivuilla nähtiin esimerkiksi *Golf*, *Sokkelo*, *Crasher ball* ja *Puzzle*. Myös peliarvostelut ja myyntipalsta Proffa-pörssi olivat toistuvia osioita lehdessä. Microprofessor-kotimikrojen erittäin marginaalinen markkina-asema ilmeni vääjäämättä myös *Proffassa*: vuonna 1987 tilaajamäärä tippui voimakkaasti ja sisällön toimittamisen vaikeus alkoi käydä ilmeiseksi. Hupenevan käyttäjäyhteisön ponnistelut eivät enää mitenkään riittäneet kompensoimaan menetettyä kaupallista tukea. Vuoden 1987 kolmannessa ja neljännessä numerossa ei ollut enää lainkaan peleihin liittyvää sisältöä. 1988 ilmestyi lehden viimeinen numero uuden päätoimittajan uurastuksen tuloksena, mutta tässä vaiheessa tilaajia oli jäljellä enää alle 40.

Sinclair-käyttäjien lehden, *Silpun*, oma peliaineisto koostui samankaltaisesta sisällöstä kuin *Proffan*. Ohjelmalistauksia julkaistiin toistuvasti, ja kerhon kautta jaeltiin lehden ensimmäisestä numerosta saakka jäsenistön tekemiä pelejä sekä muita ohjelmia (*Silppu* 1/1982). Pelejä myytiin myös omilla ilmoituksilla, kuten ”myyn 5 pelikasettia spectrumiin” (4/1983), tai lehden kirpputorilla (esim. 3/1984). Spectrumin 1980-luvun puolivälin vielä kohtuullisesta markkina-asemasta johtuen *Silpulla* oli säännöllisiä mainostajia, jotka edustivat kotimaisia jälleenmyyjiä, kuten Paldex, LBL Sound ja Toptronics. Mainoksissa oli säännöllisesti esillä pelejä, toisinaan jopa pelkästään niitä. Vaikka pelit olivat alusta saakka mukana *Silpun* sisällössä, ei suhde niihin ollut tässäkään tapauksessa ongelmaton: numerossa 4/1983 päätoimittaja soimasi Spectrumin maahantuoja, Hedengren oy:tä, pelien käyttämisestä mainonnan kärkenä. Vastaava pelaamisen ja hyötykäytön ristiriidan puinti jatkui lehdessä sen loppuun saakka.

Vuoden 1986 jokaisessa kuudessa *Silpussa* oli oma osionsa peliarvosteluille, joissa näkyi myös vertailua muihin kotimikroihin, kuten numeron 6/1986 *Uridium*-arvostelussa. Arvostelussa todettiin *Uridiumin* olevan peli, joka osoittaa, kuinka välttämättä ei tarvita värejä kuten Commodossa, jos vain pelattavuus on hyvä. Tunnettu valtavirtakone toimi tässä tapauksessa standardina, johon omaa laitetta verrattiin eräänlaisen uskonvahvistuksen hengessä. Lehden viimeiset vuodet, 1987–1989, toivat ilmi Sinclairin nopeasti heikentyneen tilanteen kotimikromarkkinoilla. Numeron 2/1987 julkaisuaikaan jäseniä oli jäljellä vielä jonkin verran, 261 kappaletta, mutta kerho joutui jo oireellisesti kyselemään jäsenistöltään rikkinäisiä tai ylimääräisiä laitteita, joilla pyrittiin korvaamaan kadonnutta maahantuojaan huoltoa (vrt. Lindsay 2003). *Silppu* laajensi toimintaansa PC-käyttäjiin saman vuonna (*Silppu* 1987/6), ja tällöin vaihtui myös seuran puheenjohtaja. Markkinoiden muutoksen merkinä uusi puheenjohtaja oli jo edellisessä lehdessä kertonut maahantuojusta, jolta voisi ostaa ”Taiwaan-klooneja” eli PC-koneita. Lopulta Sinclairin toivottomaan tilanteeseen suhtauduttiin jo näin ironisesti:

Siinä mielessä tulisi kiinnittää huomiota laitehankinnassa sen tulevaisuuden mahdollisuudet, tältä kannalta katsottuna olemme tehneet valitettavan valinnan kun olemme päätyneet Sinclair tuotteisiin koska niillä ei ole enää tulevaisuutta, mutta onhan sen sijaan myrskyisä menneisyys. (*Silppu* 4/1987)

*MSX Uutiset* oli lyhytikäinen, 1987 julkaistu MSX-käyttäjien uutislehti. Lehden tekijät olivat aiemmin tuottaneet MSX-klubin pienlehteä ja he jatkoivat *MSX Uutisten* jälkeen pitkälti *TrioPostin* toimittajina (Zaltys 2022), mikä kertoo jälleen harrastajien ja kaupallisten toimijoiden keskinäisistä sidoksista. Lehdessä oli vakiokolumneja, kuten ”Pomolla asi-

---

aa” ja ”Uutisia uutisia”, tuttuun tapaan ohjelmalistauksia, osto- ja myyntipalsta sekä useita sivun kokoisia peliarvosteluita. Yhtenä erikoisuutena mainittakoon vuosikymmenen suosikkielokuvien sankarin kotimainen tulkinta *Indiana Junni* -pelilistauksessa (1/1987). MSX:llä oli Suomessa melko vahva asema Commodoren rinnalla, joten vertailua ”niin-sanotun Suomen suosituimman kotimikron” peliversioihin ei voinut aina välttää peliarvosteluissa, minkä lisäksi nähtiin pelimäärien vertailua kirjepalstalla (*MSX Uutiset* 1/1987; 2/1987). Muista vastaavista julkaisuista *MSX Uutiset* erottui graafisuudellaan, mistä esimerkkinä lehden takakansien kollaasit TrioSoftilla myynnissä olleiden pelien kansista (Kuva 4), jotka samalla loivat positiivista kuvaa oman koneen ohjelmatarjonnan laajuudesta.

1980-luvun kerholehdet ovat värikäs aineisto, joka peilaa ajan tietokoneharrastajien kiinnostuksenkohteita, vallinneita asenteita sekä kotimikromarkkinoiden muutoksia. Kerholehdissä on paljon samankaltaisuuksia, kuten sisällössä toistuvia vinkkejä, ohjelmalistauksia, uutisia ja tiedotteita, mutta painotuksissa näkyy myös selviä eroja etenkin hyöty- ja viihdekäytön saaman palstatilan välillä. Joillekin kerhoille pelit olivat luonteva osa toimintaa, toisille taas vähempiarvoista lasten harrastusta, joka mainittiin lähinnä holhoavassa sävyssä, jos ollenkaan. Kaikki tässä käsittelemämme lehdet edustivat joko alusta asti marginaalista tai vuosikymmenen kuluessa marginaaliin ajautunutta konemerkkiä, joten sivuilta välittyvät monin tavoin heikon markkina-aseman vaikutukset. Jos kaupallinen lehdistö oli oman laitteen unohtanut, sai peliarvosteluja lukea sentään kerholehdestä, kun taas ohjelmalistaukset sekä -kirjastot toivat tarjolle ainakin pikku viihdettä. Tunnelmat vaihtelivat hengennostatuksesta luovuttamiseen, ja taustalla häilyi alati ajan valtavirta, joka toisinaan pulpahti pinnalle marginaalikoneiden harrastajienkin julkaisuissa.

## Jälleenmyyjät – ei varaa tunteiluun

Kerholehtien vastapainoksi hyvin erilaista, kaupallista näkökulmaa tarjoavat jälleenmyyjien asiakaslehdet. Siinä missä tietokonelehdet pitivät yllä ainakin näennäistä pluralismia laajan tilaajakunnan toivossa ja laitekohtaisilla käyttäjäkerhoilla oli tiukat siteet omaan mikroonsa, toimi tietokoneiden ja pelien jälleenmyyjä alati muuttuvien markkinoiden puristuksessa eikä voinut niin ollen loputtomasti takertua tappiollisiin, nopeasti vanhentuviin tuotteisiin. Tässä kohdassa käsittelemme ajan kahden merkittävän toimijan, TrioSoftin ja Info-kirjakauppaketjun, omia julkaisuja, joiden suhtautuminen marginaalikoneisiin oli kepeän ulkokuoren alla jopa raadollisen pragmaattinen.

Edelleen toiminnassa oleva tamperelainen TrioSoft oli keskeinen mikrotietokoneiden, lisälaitteiden ja pelien maahantuojia sekä jälleenmyyjä 1980-luvun lopussa. Sen asiakaslehteä, *TrioPostia*, julkaistiin vuodesta 1987 alkaen ainakin vuoteen 1992 saakka. TrioSoftin tarjonnassa marginaalisille pelikoneille (Amstrad, Spectrum, MSX ja PC) myytiin pelejä, mutta muuten ne mainittiin lähinnä vaihtotarjouksissa, joissa koneen ostaja sai vanhasta koneestaan rahallisen hyvityksen. Kansainvälisiä kehityskulkuja seurattiin täällä tarkasti, mistä esimerkkinä TrioSoftin edustajan vierailu 1987 Englannissa Personal Computing World Show:ssa, josta terveisinä kerrottiin kuluvan vuoden olevan vielä vahvasti 8-bittinen, mutta seuraava vuosi tulisi jo olemaan 16-bittisten valtakautta. Toisin kuin Suomessa Sinclair Spectrumin kerrottiin olevan sikäläinen ykköskone ja C-64:n sitä kiinni ottava kilpailija (*TrioPosti* 10/1987).

Vuoden 1988 aikana marginaalikoneiden ahdinko alkoi käydä ilmeiseksi, ja asiakaslehden suorasanaiset kommentit kertoivat koruttomasti tästä luisusta. Esimerkiksi Commodore 16:n ilmoitettiin olevan poissa pelistä ja MSX:n ennustettiin



Kuva 4. Kasettipelien kavalkadi *MSX Uutisten* (3/1987) takakannessa.

---

tekevän sille pian seuraa. MSX:lle oli tosin edelleen oma sivunsa lehdessä, ja Spectravideo 738 X'Press kävi kaupaksi. Sen sijaan Amstrad CPC:tä ei lehden mukaan kukaan enää huolinut, ja Spectrumin osalta kerrottiin jälleenmyyjien olevan luopumassa sen peleistä. (*TrioPosti* 1/1988.) Vuoden kuluessa suunta jatkui samana, vaikka välillä nähtiinkin toivon pilkahduksia: "Spectrumia ei ole unohdettu" (*TrioPosti* 2/1988) ja "MSX:n moduulipelien myynti Suomessa Euroopan suurinta" (*TrioPosti* 3/1988). Vuoden viimeinen lehti (4/1988) kertoi vielä kannessaan, että mukana oli asiaa "yleisimmille kotimikroille: C64, Amiga, Atari ST, MSX, Spectrum ja Amstrad", mutta käytännössä sisältö keskittyi näistä kolmeen ensimmäiseen.

Vuoden 1989 alussa Spectrumille myytiin yhä pelejä, mutta niitä koskeva maininta alustettiin sarkastisella kommentilla: "meinasi unohtua". MSX:n osalta kurjistuminen ilmeni siten, ettei edes Konamilta kuulunut peliutuuksia myyntiin. (*TrioPosti* 1/1989.) Numeron 2/1989 ilmestymisen aikaan TrioSoft täytti neljä vuotta, mikä antoi aiheita menneiden muistelulle: MSX ja Spectrum mainittiin jo menneinä suuruuksina, kun taas valokeilassa olivat Amiga ja Atari ST. Pelikonsolien uuden tulemisen merkinä Nintendo-pelit sekä -laitteet ilmesivät TrioSoftille myyntiin ja saivat oman sivunsa lehteen (vrt. Suominen 2015). MSX:n moduulipeleistä pitäneille suositeltiin vaihtoehdoksi Nintendoa ja ohjelmoinnista kiinnostuneille Amigaa ja Ataria. Viimeiset Spectrum-pelit luvattiin jakaa ilmaiseksi niille, jotka lähettivät vastauskirjeen liikkeeseen. (*TrioPosti* 2/1989.)

Info-kirjakauppakettu oli niin ikään 1980-luvun keskeinen kotitietokoneiden jälleenmyyjä, jonka myymäläverkosto kattoi lähes koko Suomen. Ketjun nimi toistuikin useissa kyselyvastauksissa, joissa muisteltiin ensimmäisen tietokoneen hankintaa. Infolla oli oma tietokonekerhonsa, Info's

Computer Club, jonka *Greatest Bits* -jäsenlehti kertoo siitä, millaisia tietokoneita, lisälaitteita ja pelejä ketju suosittelee asiakkailleen. Kerho oli luonteeltaan lähinnä markkinointikanava, toisin kuin vaikkapa harrastajien vetämät laitekohtaiset kerhot, mutta se tavoitti huomattavan määrän tietokoneharrastajia: keväällä 1986 jäseniä oli lehden oman ilmoituksen mukaan 20 000 ja loppuvuodesta jo lähes 30 000 (*Greatest Bits* 2/1986; 6/1986). Info oli myös mukana *MikroBitin* Bittileirien sekä vuonna 1986 pidetyn Info-Commodore-Porsche Race -pelikilpailun järjestämisessä (*Greatest Bits* 2/1987; Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018).

*Greatest Bitsiä* lukiessa hahmottuu pian, kuinka Info-ketjokin pelasi varman päälle ja keskittyi mainonnassaan sekä konevalinnoissaan niihin merkkeihin, joiden uskottiin käyvän kaupaksi. Erityisesti Commodoren konemallit VIC-20:stä Amigaan saivat laajaa näkyvyyttä. Kuten kuvasta 5 näkyy, 1982 ilmestynyttä C-64:ää ja sen pelejä mainostettiin edelleen 1990-luvun alussa, kun taas marginaalisemmat koneet katosivat sivuilta nopeasti, jos niiden myyntimenestys todettiin heikoksi. Näitä pistäytyjiä olivat muun muassa Sinclair Spectrum, Memotech, Commodore C-16, Sharp MZ -sarja ja Amstrad CPC, joita koskevat mainokset poistuivat lehdestä viimeistään vuoden 1986 kuluessa. Kirjakauppaketjulla ei ollut tarvetta kosiskella marginaalikoneiden käyttäjiä, jotka eivät muodostaneet merkittävää asiakaskuntaa, joten *Greatest Bit-sin* sivuilta välittyvät *TrioPostin* tapaan suorasukaisesti ajan kaupalliset realiteetit.

## Aikalaisten kokemuksia

Kyselytutkimuksella kerätty materiaali vahvistaa jo tutuksi käyneen tarinan: 1980-luvun suosituimpia ensikoneita olivat Commodoren erilaiset konemallit (vrt. Aaltonen 2004; Juul &

**MM-futis CUP  
alkaa tästä.**

**Commodore 64  
WC Football**  
"Tasavallan Tietokone"  
Commodore 64 nyt mah-  
tavana futispakettina!  
Commodore haastaa  
Sinut jalkapallo-otteluun!

**1.695,-**  
tai 6 x 315,- (sis. 20,8% korkoa ja 15  
mk/kk lask.kuluja)  
Paketissa mukana:  
- C64, TV-liitin, käsikirja  
- Commodore-kasettiasema  
- 3 jalkapallopeleä: International  
Football, Microprose Soccer,  
Traucsuit Manager  
- VG 250 AM joystick  
*Pelaa World Cup'90 nyt kotikoneellasi!*

Kuva 5. Commodore 64:n myynti jatkui Info-kirjakaupoissa 1990-luvun alkuun saakka (*Greatest Bits* 1/1990).

Carney 2023; Saarikoski 2004a, 103–107; Saarikoski & Reunanen 2014). C-64 mainittiin 103 kertaa, VIC-20 34 kertaa ja hie- man myöhempi Amiga 500 10 kertaa. Harmaalle vyöhykkeel- le markkinajohtajan ja marginaalin väliin sijoittuivat Sinclair ZX Spectrum sekä MSX-yhteensopivat. Marginaalia vastauk- sissa edusti värikäs joukko eri valmistajien kotitietokoneita, kuten varhainen Sinclair ZX81, Dragon, Spectravideo SVI- 328, Amstrad CPC -sarja, Atarin XL ja ST, Microprofessor MPF-II, Oric, Salora Fellow, Sharp MZ -sarja, kotimainen Tel- mac, Mattel Aquarius, Sega SC-3000 sekä Memotech. Edes Commodore ei ollut immuuni virheille, sillä sen 1984 halpa- vaihtoehtona markkinoille tuoma, C-64:n kanssa epäyhteen- sopiva C-16 ei saavuttanut täällä sanottavaa menestystä.

Erilaisista IBM PC -yhteensopivista koneista kertyi niin ikään runsaasti mainintoja (97), mutta kaikkia näitä vastauksia ei

voitu sisällyttää tähän tutkimukseen, sillä niissä kerrottiin ammatti- eikä pelikäytöstä. Monet näistä ensikosketuksista eivät edes sijoittuneet 1980-luvulle vaan edustivat 1990- lukua. On silti totta, että jo 1980-luvun suomalaisissa talouk- sissa oli PC-tietokoneita, joilla jonkin verran myös pelattiin muun käytön ohella; tietokonelehdissä niiden saama pal- tatila lähti selvään kasvuun osapuilleen vuonna 1986 eli sa- maan aikaan, kun monet vuosikymmenen alkupuolen ko- titietokoneet poistuivat näyttämöltä. Ammattikoneena PC ei siten koskaan ollut marginaalinen, mutta pelikoneena se alkoi yleistyä vasta 1990-luvulle tultaessa, mistä kertoivat muun muassa lehtiin hiljalleen ilmestyneet pelimainokset.

Marginaalisia pelikoneita koskeviksi luokittelimme kaikki- aan 45 vastausta. Suuri yhteinen nimittäjä niissä, kuten koko aineistossa, oli pelaamisen rooli hankinnan syynä ja laitteen

---

pääasiallisena käyttökohteena: eräs vastaaja sai Basic 2000:n pelikoneeksi vuonna 1982 (M6), toinen Mattel Aquariuksen ”hupikäyttöön” 1984/1985 (M14) ja kolmas IBM XT -kloonin vuosikymmenen lopulla lasten pelaamista varten – perheen vanhemmat käyttivät samaa laitetta vakavampiin tarkoituksiin (M29). Varsinkin 1980-luvun alkua koskevissa vastauksissa mainittiin myös ohjelmointi merkittävänä motivaattorina tietokoneen hankinnalle (vrt. Saarikoski 2004b).

Jälkeenpäin on helppo todeta, kuinka ajan kuluttajalla ei useinkaan ollut riittävää tietoa tai teknistä osaamista ostopäätöksensä tueksi, jolloin valinta markkinoilla olleesta kirjavasta konektraasta saattoi helposti tapahtua virheellisin perustein. Yli puolessa marginaalikoneita koskevista vastauksista todettiin suoraan, että perheenjäsenillä ei ollut mitään aiempaa kokemusta tietokoneista. Elektroniikka- ja videopelit sekä kaverin tietokoneella pelaaminen olivat tuoneet joillekin alustavaa kosketusta digitaaliseen viihteeseen, mutta kaikkiaan kotitietokone oli vielä 1980-luvun puolivälissä uusi ja hahmottomaton tuote. Muutamissa vastauksissa mainittiin perheen vanhempien käyttäneen tietotekniikkaa töissä tai opiskelleen sitä, joten aivan kaikki koneen hankkineet eivät sentään olleet ummikkoja – on toki hyvä huomioda, että suuret koneet poikkesivat sekä kyvyiltään että käyttökohteiltaan monin tavoin edullisista kotimikroista.

Valtakone C-64:n läpituokeva vaikutus näkyy myös marginaalikoneiden omistajien vastauksissa, vaihtokohteena tai verrokkina omalle koneelle. Osa näistä muistoista kytkeytyy suoraan omaan aikaansa, mutta osassa on havaittavissa myös myöhempää reflektiota. Vaikka oma laite olisi edustanutkin marginaalia, päästiin Commodoren pelivalikoimaan tutustumaan esimerkiksi kaverien ja sukulaisen luona. Tällaisista kokemuksista olkoon esimerkkinä Salora Fellow -omistajan muisto: ”Lapsena C64 naapurilla

monien pelien kanssa oli kesälomilla aivan ihanaa pelata...” (M25) Tietokonelehtien kirjepalstojen varhaisissa konesodissa C-64:n käyttäjät sen sijaan esiintyivät jopa vihollisina, joiden laitetta vähäteltiin pelkäksi pelikoneeksi, vastakohtana vakavaan käyttöön soveltuville kilpailijoille (Saarikoski & Reunanen 2014).

Oman koneen marginaalisuus ei näyttäytynyt vastaajille automaattisesti negatiivisena asiana: jos laitteen ensisijainen tarkoitus oli ammatti- tai muu hyötykäyttö, ei pelien puuttuminen ollut suuri menetys – on toki mahdollista, ettei tämän päivän perspektiivistä enää täysin tavoiteta 40 vuoden takaisia tunnelmia. Tämä mahdollinen epäsuhta ei muistitietoineiston käsittelyn kannalta ole kuitenkaan kovin merkittävä, sillä tärkeintä on kuunnella, mitä muistelija itse haluaa tuoda esille ja kertoa marginaalikoneen käyttöön liittyvistä haasteista (ks. Vehkalahti & Jouhki 2022, 368–9). Negatiivisimmat kokemukset liittyivät edellisen kaltaisiin vertailutilanteisiin ja paitsi jäämisen tunteisiin, kuten tässä Sharp MZ-731:n omistajan tapauksessa: ”Koska kone ei ollut suosituimmasta päästä, en saanut sen kautta esimerkiksi uusia kavereita joiden kanssa vaihtaa kokemuksia tms.” (M7) Toinen Sharp-käyttäjä kertoi niin ikään vastaavasta paitsiosta kaveripiirissään: ”Heillä oli hienommat koneet itsellään.” (M22)

Monien yllä mainittujen, täällä harvinaisiksi jääneiden kotitietokoneiden pelivalikoima oli jo lähtökohtaisesti vaatimaton, mutta Suomen pienellä markkina-alueella saatavuus oli sitäkin heikompi. Sama epäsuhta näkyi myös joidenkin ulkomailla suosittujen kotitietokoneiden kohdalla. Esimerkiksi Yhdysvalloissa hyvin menestyneet Apple II ja Atari XL/XE tai Britanniassa kohtuullisen jalansijan saanut Amstrad CPC jäivät täällä marginaaliin, eivätkä maailmalla julkaistut, lehdistä mainitut sadat pelit paljonkaan lohduttaneet, jos niitä ei koskaan täällä asti myyty. Ilmaista viihdettä rajojen yli kuljet-

---

tanut pelipiratismi palveli lähinnä vain Commodoren käyttäjiä (esim. Saarikoski 2022; Wasiak 2012). Pahimmillaan uusia pelejä ei ollut saatavilla lainkaan, kuten Telmac TMC-600:n tapauksessa: “Koneen mukana tuli vain ne pelit, joita siihen oli alunperinkin tehty eli Hirviölabyrintti, Musta aukko, joku Formulapeli ja sitten oli joku Biorytmi-softa ja sellaista.” (M19)

Vaikka pelejä oli kenties vähän ja niiden laatu vaatimaton, niin laitteilla pelattiin yhtä kaikki. Useimmissa vastauksissa ei tarkemmin eritelty pelien nimiä, mutta marginaalikoneen tunnelmat välittyvät esimerkiksi tästä Dragon 32:ta koskeneesta lakonisesta kommentista: “Pelasin shakkia ja yhtä toista peliä, en mitään muuta osannut. Eikä sillä juuri mitään olisi voinut tehdä, luulen.” (N21) Työkäytössä nopeasti yleistyneet PC-yhteensopivat olivat vielä 1980-luvun lopussa jäljessä kotitietokoneita pelien suhteen, ja tuolloiset PC-käyttäjät luonnehtivat ajan pelejä muun muassa alkeellisiksi tai yksinkertaisiksi: “Pari kertaa joku kaveri oli käymässä, niin konetta esittelin. Yleensä ihmetys oli suuri, kun ei sillä oikein voinut pelata mitään.” (M34) CGA-näytönohjaimen räikeät neliväriset grafiikat olivat jääneet mieleen eräälle vastaajalle jälkeenpäin jo huvittavana kokemuksena (M42).

Kaikki eivät jaksaneet tai edes yrittäneet kamppailla toivontonta markkinatilannetta vastaan, ja jos rahatilanne sen mahdollisti, yksinkertainen ratkaisu oli antaa periksi ja hankkia vanhan laitteen tilalle valtavirtakone, usein juuri Commodore. Ryhmäpaine vaikutti vähintään epäsuorasti päätökseen, jos kaveripiirissä oli lähes pelkästään tietynlaisia pelilaitteita. Vaihdoista koitui toivottuja seurauksia esimerkiksi Sega SC-3000:sta C-64:ään vaihtaneelle vastaajalle (M2), joka kertoi siten päässeensä mukaan pelien vaihtopiiriin. Samalla tavoin positiivisia vaikutuksia koki Telmacista Commodoren koneisiin vaihtaja: “Ystäväpiiri laajentui Commodore 64:n ja Ami-

ga 500:n myötä todella paljon kun huomasin, että saan arvostusta kun ymmärrän tietotekniikkaa.” (M19)

## Lopuksi

Lähestyimme tässä artikkelissa 1980-luvun marginaalikoneilla pelaamista monimuotoisen lähdemateriaalin pohjalta, pyrkien tuomaan esille valtavirran varjoon jääneitä ilmiöitä. Etenkin vuosikymmenen alussa nuori teollisuudenala oli jatkuvassa myllerryksessä, ja useimmat laitevalmistajat jättäytyivät pian pois raadollisen kovasta kilvasta joko vapaaehtoisesti tai pakon sanelemana, mikä jätti “väärän” ostopäätöksen tehneen kuluttajan omilleen. Suosituimpien kotitietokoneiden pelimäärät lasketaan tuhansissa, siinä missä harvinaiseksi jääneelle laitteelle pelejä saattoi ilmestyä vain joitakin kymmeniä, eivätkä nekään yleensä edustaneet ajan terävintä kärkeä. Konemallin valinta oli siten monessa mielessä merkittävä päätös, jolla oli kauaskantoisia vaikutuksia – kaikilla laitteilla toki pelattiin sitä, mitä oli saatavilla, mutta pelien puute saattoi suunnata tietokoneharrastuksen esimerkiksi ohjelmointiin. On silti hyvä tiedostaa, etteivät harrastajat eläneet lokeroissa, vaan pelikokemuksia syntyi myös kaverien ja sukulaisten luona, jolloin valtavirtalaitteet peleineen tulivat tutuiksi harvinaisenkin koneen omistajille.

Vaikka aiheemme ei ollutkaan varsinaisesti 1980-luvun pelitietokoneiden markkinatutkimus, syntyi lehdistä ja kyselyvastauksista sivutuotteena väistämättä havaintoja siitä, miksi jokin tietty laite joutui marginaaliin. Ilmeisimpiä kaupallisia syitä olivat muun muassa riittämätön markkinointi, suppea jälleenmyyjäverkosto sekä kilpailijoihin nähden korkea hinta. Moni 1980-luvun alun edullisista laitteista oli yksinkertaisesti tekniikaltaan sopimaton pelaamiseen vähäisen muistin tai puutteellisten grafiikkaominaisuuksien vuoksi. Commodore 64:n saavutettua johtavan markkina-aseman viimeis-



---

tään vuonna 1985 ei uudemmilla 8-bittisillä kilpakumppaneilla ollut enää juuri kilpailuetuja puolellaan. Pelien laaja saatavuus niin alkuperäisinä kuin piraattiversioinakin sekä niiden ympärille syntynyt harrastuskulttuuri ohjasivat kuluttajia varmojen valintojen äärelle.

Taloudellisiin vaikeuksiin ajautunut valmistaja tai maahantuoja merkitsi marginaalilaitteelle yleensä pikaista loppua, eivätkä käyttäjäyhteisön ponnistukset käytännössä riittäneet pitkään kompensoimaan tilannetta. Samankaltainen ilmiö toistui silloinkin, kun valmistaja toi markkinoille uuden, epäyhteensopivan tietokonemallin, jonka myötä kotiin jo hankittu pelilaitte saattoi vanhentua nopeasti käsiin. 1970-luvun lopusta ei ole ajallisesti pitkä matka 1980-luvun puoliväliin, mutta noiden reilun viiden vuoden aikana kotitietokoneet ehtivät luoda teknisen nahkansa jopa kolmeen kertaan: harrastajien rakennussarjat tuoteistettiin ensin koko kansan tietokoneiksi, joita seurasivat pian parannellut pelikelpoiset mallit ja vuosikymmenen puolivälissä jälleen tehokkaammat, niin sanotut 16-bittiset kotimikrot.

Tutkimusaineiston perusteella rakentui kuva siitä, kuinka *kokonaisvaltaista* pelilaitteen marginaalisuus saattoi äärimmilleen olla. Vähäinen konekanta merkitsi pientä harrastajayhteisöä ja kaupallisessa mielessä pientä asiakaskuntaa, jolle ei ollut kannattavaa tuottaa sen enempää lisälaitteita, kirjallisuutta kuin pelejäkään. Jälleenmyyjät ja maahantuojat joutuivat toimimaan taloudellisten realiteettien paineessa, joten kannattamattomiksi osoittautuneet mallit poistuivat pian valikoimista, kuten kävi vuonna 1985 alkaneissa laajoissa poistomyynneissä. Samoin lehdistö keskittyi lupauksistaan huolimatta lähinnä maksavien tilaajien palvelemiseen, joten marginaalikoneita käsitteleviä artikkeleita ei käytännössä juuri nähty – tässä pienen poikkeuksen tosin tekivät aktiivisten lukijoiden lähettämät ohjelmalistaukset ja ohjelmointivinkit,

joita julkaistiin pitkäänkin laitteiden jo kadottua markkinoilta.

Yksittäisten aktivistien lisäksi laitteiden ympärille syntyneet yhteisöt, joita edustivat esimerkiksi *Printissä* nähdyt käyttäjäkerhot, pyrkivät omalla toiminnallaan paikkaamaan puutteita. Kerhot välittivät laitteistoa ja ohjelmia, julkaisivat omia lehtiään sekä jakoivat tietotaitoa jäsentensä kesken. Kerhojen ohjelmakirjastoissa oli usein monenlaisia ilmaispelejä, mutta ne olivat lähinnä pieni lohtu, jos kaupallinen peliteollisuus oli oman laitteen hylännyt. Jo mainittu tietokoneharrastuksen suuntaaminen siihen, mitä omalla laitteella pystyi tekemään, oli sekin eräs selviytymisstrategia; toisinaan suosittuja koneita jopa väheksyttiin, koska pelaaminen katsottiin hyötykäyttöä vähempiarvoiseksi tekemiseksi. Viimeinen vaihtoehto oli luopuminen: annettiin tilanteen edessä rehellisesti periksi ja hankittiin marginaalikoneen tilalle yleisempi laite, mikä ratkaisi haasteet suoraviivaisesti rahan voimin.

## Kiitokset

Kiitämme Tero Heikkistä kommenteista sekä Suomen Akatemian Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön (CoE-GameCult, päätös 353268) rahoittamisesta.

## Lähteet

Aaltonen, Satu. 2004. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. "Milloin kuultit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia.* Turku: Turun yliopisto.

Arsenault, Dominic. 2017. *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System.* Cambridge, MA: MIT Press.

Cass, Stephen. 2023. "Yugoslavia's Home-Brewed Microcomputer > The Z80-based Galaksija Dared to Be Different." *IEEE*

---

*Spectrum* 60 (8): 16–8. <https://doi.org/10.1109/MSPEC.2023.10198736>.

Guttenbrunner, Mark, Christoph Becker ja Andreas Rauber. 2010. "Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games." *International Journal of Digital Curation* 5 (1): 64–90. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v5i1.144>.

Haddon, Leslie. 1988. "The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic." *Science as Culture* 1 (2): 7–51. <http://dx.doi.org/10.1080/09505438809526198>.

Juul, Jesper ja Laurel Carney. 2023. "Would You Like Games with That Computer? Revisiting Early Game History & Culture with the Commodore 64." Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2023*. Tampere: DiGRA. [http://digra.org:9998/DiGRA\\_2023\\_CR\\_8525.pdf](http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_8525.pdf).

Kirkpatrick, Graeme. 2012. "Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture, 1981–1995." *Game Studies* 12 (1). <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.

Lindsay, Christina. 2003. "From the Shadows: Users as Designers, Producers, Marketers, Distributors, and Technical Support." Teoksessa *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology*, toimittajat Nelly Oudshoorn ja Trevor J. Pinch, 29–50. Cambridge, MA: MIT Press.

Maher, Jimmy. 2012. *The Future Was Here: The Commodore Amiga*. Cambridge, MA: MIT Press.

Montfort, Nick ja Ian Bogost. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: MIT Press.

Murdock, Graham, Paul Hartmann ja Peggy Gray. 1992. "Contextualizing Home Computing: Resources and Practices." Teoksessa *Consuming Technologies: Media and Informa-*

*tion in Domestic Spaces*, toimittajat Roger Silverstone ja Eric Hirsch, 146–60. Abingdon: Routledge.

Naskali, Tiia ja Antti Silvast. 2014. *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimisiin: Kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä*. Turku: Turun yliopisto.

Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Routledge.

Nissen, Jörgen. 1993. *Pojkarna vid datorn: Unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm/Stehag: Symposium Graduale.

Pantzar, Mika. 2000. *Tulevaisuuden koti: Arjen tarpeita keksimässä*. Helsinki: Otava.

Reunanen, Markku. 2017. *Times of Change in the Demoscene: A Creative Community and Its Relationship with Technology*. Väitöskirja, digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.

Reunanen, Markku ja Manu Pärssinen. 2014. "Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 76–80. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Saarikoski, Petri. 2001a. *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkielma, yleinen historia. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2001b. "Mikrotietokoneita saloralaisittain." Teoksessa *Sähköä, säpinää, wapinaa: risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*, toimittaja Tanja Sihvonen, 105–110. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2003. "Club Activity in the Early Phases of Microcomputing in Finland." Teoksessa *History of Nordic*

---

*Computing*, toimittajat Janis Bubenko, John Impagliazzo ja Arne Sølvberg, 277–87. Berlin: Springer.

Saarikoski, Petri. 2004a. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Nykylukulttuurin tutkimuskeskus.

Saarikoski, Petri. 2004b. "Basicilla tietoyhteiskuntaan. Ohjelmointi ja varhaisten kotitietokoneiden käyttötarpeet." Teoksessa *Koti. Kaiho, paikka, muutos*, toimittajat Päivi Granö, Jaakko Suominen ja Outi Tuomi-Nikula, 189–214. Pori: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2006. "Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöitä? Tietokonelukutaito ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla." Teoksessa *Välimuiistiin kirjoitetut: lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*, toimittajat Hannu Salmi, Petri Paju, Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen ja Jaakko Suominen, 80–108. Turku: k & h.

Saarikoski, Petri. 2022. "'Your Last Sendix for Us Was Mega Cool' – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä." *WiderScreen* 25 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/your-last-sendix-for-us-was-mega-cool-swappikirjeet-kotimaisen-tietokoneharrastuskulttuurin-kentalla/>.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen ja Markku Reunanen. 2017. "Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emerging Finnish Home Computer Market." *Well Played* 6 (2): 7–31. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021042717265>.

Saarikoski, Petri ja Markku Reunanen. 2014. "Great Northern Machine Wars: Rivalry Between User Groups in Finland." *IEEE Annals of the History of Computing* 36 (2): 16–26. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2014.20>.

Suominen, Jaakko. 2011. "Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen: kaarroksia konesuhteissa." Teoksessa *Digirakkaus 2.0*, toimittajat Petri Saarikoski, Ulla Heinonen ja Riikka Turtiainen, 17–32. Turku: Turun yliopisto.

Suominen, Jaakko. 2015. "Suomen ensimmäinen konsolipelelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittajat Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 72–98. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski ja Markku Reunanen. 2018. "Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*, toimittajat Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen, 5–34. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Suominen, Jaakko ja Tero Pasanen. 2020. "Digiversioita, kloonveja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo, 3–35. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Švelch, Jaroslav. 2021. "Adopting an Orphaned Platform: The Second Life of the Sharp MZ-800 in Czechoslovakia." Teoksessa *Perspectives on the European Videogame*, toimittajat Víctor Navarro-Remesal ja Óliver Pérez-Latorre, 91–110. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Trimble, Marketa. 2020. "A Quarter Century of International Copyright on Software." In *Texas International Law Journal* 55 (3): 349–71. <https://scholars.law.unlv.edu/facpub/1318>.

---

Tyni, Heikki ja Olli Sotamaa. 2014. "Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's Largest Demo Party." *GAME* 3/2014: 109–119. [https://www.gamejournal.it/3\\_tyni\\_sotamaa/](https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/).

Vehkalahti, Kaisa ja Essi Jouhki. 2022. "Lapsuuden ja nuoruuden historian näkökulmia muistitietotutkimukseen." Teoksessa *Muistitietotutkimuksen paikka: Teoriat, käytännöt ja muutokset*, toimittajat Ulla Savolainen ja Riikka Taavetti, 366–91. Helsinki: SKS.

Wade, Alex. 2016. *Playback – A Genealogy of 1980s British Videogames*. London: Bloomsbury.

Wasiak, Patryk. 2012. "'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe During the 1980s." *Zeithistorische Forschungen* 9 (2): 257–76. <https://d-nb.info/1193490294/34>.

Zagal, José P. ja Benj Edwards. 2024. *Seeing Red: Nintendo's Virtual Boy*. Cambridge, MA: MIT Press.

Zaltys. 2022. "MSX uutiset." MSX Resource Center, luettu 25.4.2024. [http://msx.org/wiki/MSX\\_uutiset](http://msx.org/wiki/MSX_uutiset).

# Lajimurroksia ja ihmiskohtaloita: Nimihahmot urheilupelien tuotenimissä

Artikkeli

**Jerkko Holmi**  
Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Urheiluvideopelit poikkeavat monella tapaa muista videopeleistä ja pelisarjoista. Luonteenomaista urheilupelisarjoille on ilmestyminen suhteellisen säännöllisesti ja pyrkimys jäljitellä esittämäänsä urheilulajia tai ainakin sen populaaria televisio- maista esitystapaa mahdollisimman tarkasti. Muista videopelikategorioista poiketen urheiluvideopelejä on lisensoitu ja myyty liittämällä pelin nimen yhteyteen todellisen henkilön nimi. Tässä artikkelissa tarkastelen pitkäikäisten videopelisarjojen, kuten *Madden NFL* ja *Tiger Woods PGA Tour*, kautta henkilön nimellä lisensoitujen pelien kategoriaa ja niitä yhdistäviä tekijöitä sekä pohdin pelien ja nimihahmojen elinkaareen vaikuttavia tekijöitä. Artikkelissani nostan esille urheilulajien ja pelien nimissä esiintyneiden henkilöiden kautta ilmeneviä ilmiöitä mestaruuksista kuolemaan saakka.

Avainsanat: brändi, lisensointi, nimike, urheiluvideopeli, videopelit

## Abstract

Sports video games differ in many ways from other video games and game series. Sports games series are characterised by the fact that they appear relatively regularly and try to closely imitate the sport they present, or at least its popular televised representation. Unlike other categories of video games, sports video games are often licensed and sold by including the name of a real person to the name of the game. In this article, I examine the category of games licensed under a person's name through long-lived video game franchises such as *Madden NFL* and *Tiger Woods PGA Tour*, the factors linking them, and consider the factors that influence the life cycle of the games and their characters. In my article, I highlight the characteristics of the phenomena of sports and game titles, from championships to demise.

Keywords: brand, licensing, title, sports video game, video games

---

## Johdanto

2000-luvun aikana videopelityyppinä merkitystään kasvattaneet urheiluvideopelit ovat nykypäivänä myös kasvava osa koko urheilutoimialan tulovirtaa (Cianfrone ja Zhang 2013, 2<sup>1</sup>; Consalvo 2013, 99; Crawford ja Gosling 2009, 51–53; De Palma 2013, 1–2; Hillman ja Butterworth 2015, 153; Huntemann 2013, 177; Rosini, Marsh ja Rupp 2008, 14). Urheilulajeihin keskittyvät videopelit poikkeavat monella tapaa muista peleistä ja pelisarjoista omana saarekkeenaan. Luonteenomaista urheilupeleille on esimerkiksi se, että ne ilmestyvät pelisarjoina suhteellisen säännöllisesti ja niiden maailma (*realm*) pyrkii jäljittelemään tarkasti urheilulajiensa todellisuutta (Crawford, Muriel ja Conway 2019; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 1–2). Urheilupelit myös ilmestyvät hyvin samannimisinä esimerkiksi niin, että nimen tunnistettava runko-osa on aina sama, mutta vuoden tai version mukaan pelin ”järjestysnumero” vaihtuu (De Palma 2013, 2; Hruby, ei pvm.).<sup>2</sup> Koska urheilupelit liikkuvat pelimaailman ja todellisen maailman rajapinnassa, on niillä hyvin paljon kiinnekohtia myös yksityisiin henkilöihin – urheilupeleissä pääseekin hyvin usein ohjaamaan tai vähintäänkin käskyttämään oikeista ihmisistä luotuja mallinnuksia (Crawford ja Gosling 2009, 57–61; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 940–944; De Palma 2013, 2; ”Football Games” 2014, 60; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 10–11).

---

<sup>1</sup>Huom. Tieteellisestä artikkelista Cianfrone ja Zhang 2013 käytettävissä olevan version sivunumerot eivät vastaa alkuperäisessä julkaisussa ilmoitettuja (325–347). Tässä artikkelissa viitataan teoksesta tutkijan käytössä olevan version sivunumeroihin (1–30).

<sup>2</sup>Esimerkki tästä on artikkelissa käsiteltävä *Madden*-pelisarja, joka on ilmestynyt vuodesta 1993 lähtien joka vuosi nimellä *Madden NFL* ja jota seuraa pelin ilmestymisajankohdan sarjakautta kuvaava vuosiluku tai sen lyhenne.

Monista muista videopelikategorioista poiketen useita urheiluvideopelejä on vuosien saatossa myös lisensoitu ja myyty liittämällä pelin nimen yhteyteen todellinen henkilö ja hänen nimensä. Toisin sanoen pelin nimessä on suoraan mainittu jonkun lajiin olennaisesti liittyvän urheilijan<sup>3</sup> tai valmentajan nimi. Tutkimusartikkelissani tarkastelen henkilön nimellä lisensoitujen pelien kategoriaa sekä pohdin pelien ja nimi-hahmojen linkaareen vaikuttaneita tekijöitä. Tutkimukseni kohteeksi olen valikoinut ne urheiluvideopelisarjat, joissa saman pelisarjan sisällä eri peliversioissa saman henkilön nimi on esiintynyt vähintään kahdeksan kertaa. Tarkastelemani videopelisarjat ovat: *Madden NFL*, *Tony Hawk's*, *Colin McRae Rally*, *Jack Nicklaus*, *Tiger Woods PGA Tour* ja *Alexandra Ledermann*.<sup>4</sup> Valitsemalla vain pitkäkestoisia pelisarjoja tutkimuksen kohteiden laajuus pysyy hallittavana ja tutkimuksessa on mahdollisuus tarttua tarkasteltavan ilmiön kannalta olennaisimpiin esiintymiin.

Pitkäkestoisten pelisarjojen valikoituminen tutkimuskohteeksi onkin luonnollinen valinta tutkimuksessani: artikkelissani vastaan erityisesti kysymyksiin, miten ja miksi joillekin pelisarjoille on valikoitunut yksittäinen urheiluhenkilö ilmentämään kyseistä urheilulajia niin pitkäkestoisesti. Toiseksi pohdin sitä, mikä merkitys yksittäisen henkilön nimen kiinnittämiseksi pelisarjan nimeen on ollut pelisarjojen linkaaren aikana. Tutkimuksessani nostan yksittäisten urheilulajien tai pelisarjojen nimissä esiintyneiden henkilöiden kautta esiin ilmiöitä ja aiheita, joita tähän videopelien kokonaisuuteen liittyy. Esiin nousevat niin urheilijoiden oman henkilöbrändin rakentuminen kuin peliyhtiöiden tarpeet ja urhei-

---

<sup>3</sup>Artikkelissa *urheilijoilla* viitataan niihin, jotka kilpailevat itse urheilulajissa, ja *pelaajilla* niihin, jotka pelaavat (urheilu)videopelejä.

<sup>4</sup>Myös esimerkiksi jääkiekkoilija Wayne Gretzkyn nimellä on julkaistu kahdeksan peliä, mutta ne eivät ole kaikki osa samaa pelisarjaa ja jäävät siksi tarkastelun ulkopuolelle.

---

lulajien ominaispiirteet, jotka yhdessä muodostavat ilmiötä selittävän kokonaistulkinnan.

Ilmiötä on sen yleisyydestä huolimatta tutkittu niukalti. Varsinkin juuri pitkäkestoisesta henkilön nimen käytöstä videopelien nimikkeissä ei ole tehty tutkimusta. Nykyinen tutkimus onkin pitkälti keskittynyt lähinnä pelien sisällä tapahtuvaan (tuote)mainontaan ja sponsoreiden käyttöön (esim. Rosini 2008; Cianfrone ja Zhang 2013; De Palma 2013). Tutkimukseni tarjoaakin pelikehityksestä ja -markkinoinnista kiinnostuneelle lukijalle yhden lisätarttumapinnan siihen, miten urheiluvideopelien ja lisensoinnin suhdetta voi lähestyä.

Aluksi esittelen tutkimukseni primääriaineistoon, sen valintaan ja haasteisiin liittyviä huomioita sekä tutkimusmenetelmän. Sitten keskityn tutkimukseni tematiikan kannalta olennaiseen teoreettiseen pohjaan, joka painottuu urheiluvideopelien pelikategoriana sekä urheilijoiden henkilöbrändin käsittelyyn. Tämän jälkeen syvennyn artikkelissani tarkastelemaan ilmiötä yksi pelisarja kerrallaan. Johtopäätöksissä kokoan tutkimukseni keskeiset havainnot ja tarkasteluuni pohjaten esitän niistä huomioita.

## Aineisto ja tutkimusmenetelmä

Urheilulajeihin keskittyvien pelien, joiden nimessä on oikean henkilön nimi, määrä on merkittävä. MobyGames-sivusto määrittelee tähän kategoriaan pelit, joiden otsikon osana on urheilijan tai urheilijoiden (tai valmentajien tai managerien) nimi (MobyGames, ei pvm.). Esimerkiksi EA Sportsin julkaisema jääkiekkovideopelisarja *NHL:n* pelit jäävät kategorian ulkopuolelle, vaikka näissäkin on lisensoituja urheilijoita, mutta heidän nimiään ei mainita pelin nimikkeessä tai urheilijan lisensoimia pelejä on vain yksittäisiä. Ensimmäinen löydettävissä oleva lisensoitu jalkapallovideopeli on vuonna 1979 käsikonsolina julkaistu *Match of the Day: Kevin Keegan's Electronic Action Soccer Game*, jonka nimekkeessä esiintyi englantilainen jalkapalloilija Kevin Keegan.

Internetissä on löydettävissä useampiakin videopelitetokantoja, jotka ovat koonneet kattavia listoja julkaistuista videopeleistä. Esimerkiksi verkkosivusto RAWG julistaa olevansa isoin videopelitetokanta, josta löytyy 873 646 eri videopeliä (tilanne 21.9.2024). Ongelmana kuitenkin on, että tietoa siitä, kuinka paljon eri pelejä on julkaistu henkilöiden nimillä, ei ole helposti saatavilla. Harva tietokanta esimerkiksi mahdollistaa etsimisen tällä tekijällä.

Paras tietokanta tällaisen tiedon etsimiseen onkin ollut MobyGames-sivusto, jonka tavoitteena on luetteloida kaikki videopeleihin liittyvä sivuilleen. Otsikon "Licensed title: Athletes" (lisensoitu nimike: urheilija) alle on kerätty 704 pelin (tilanne 21.9.2024) lista videopeleistä, joiden nimikkeessä oikean henkilön nimi esiintyy (MobyGames, ei pvm.). Lisäksi tämän artikkelin lähdeaineiston etsinnän apuna ovat toimineet listaukset eri urheilulajeihin liittyvistä videopeleistä (esim. Wikipedia, *Category:Skateboarding video games*). Näistä tietolähteistä olen yliopistoharjoittelijan avustuksella kerännyt listan urheiluvideopelejä ja -pelisarjoja. Tämän haarukseni tarkasteltavat videopelisarjat on listattu artikkelin johdannossa.

Paras tietokanta tällaisen tiedon etsimiseen onkin ollut MobyGames-sivusto, jonka tavoitteena on luetteloida kaikki videopeleihin liittyvä sivuilleen. Otsikon "Licensed title: Athletes" (lisensoitu nimike: urheilija) alle on kerätty 704 pelin (tilanne 21.9.2024) lista videopeleistä, joiden nimikkeessä oikean henkilön nimi esiintyy (MobyGames, ei pvm.). Lisäksi tämän artikkelin lähdeaineiston etsinnän apuna ovat toimineet listaukset eri urheilulajeihin liittyvistä videopeleistä (esim. Wikipedia, *Category:Skateboarding video games*). Näistä tietolähteistä olen yliopistoharjoittelijan avustuksella kerännyt listan urheiluvideopelejä ja -pelisarjoja. Tämän haarukseni tarkasteltavat videopelisarjat on listattu artikkelin johdannossa.

Oman haasteensa selvittämiseen on tehnyt se, että samaa peliä on saatettu myydä useilla eri nimillä eri puolilla maailmaa (Andrews ja Clift 2016, 200–208). Esimerkiksi englantilaisen jalkapalloilijan Paul Gascoignen nimellä markkinoitu *Gazza's Superstar Soccer* vuodelta 1989 tunnettiin Hollannissa ja Saksassa saksalaisen jalkapallomaalivahdin mukaan nimellä *Bodo Illgner's Super Soccer*. Lisäksi nimikkopelejä on saatettu jul-

---

kaista osana pelisarjaa, joiden muilla osilla on ollut geneerinen nimi. Näin on esimerkiksi amerikkalaisen jalkapallon sisäpeliversion *Arena Football League* -pelisarjassa, jossa yksi peli, *Kurt Warner's Arena Football Unleashed* (2000), on nimetty yhdysvaltalaisen pelinrakentajan Kurt Warnerin mukaan.

On siis selvää, että kattavan ja täydellisen listan löytäminen tai luominen kaikista urheilijoiden lisensoimista urheilupeleistä ei ole tässä kohtaa yksinkertaista. Tutkimukseni keskittyykin tulkitsemaan yksittäisten urheilulajien, henkilöiden ja pelisarjojen kautta erilaisia huomioita pelien nimikkohahmoihin ja erityisesti niiden pitkäkestoisuuteen liittyen.

Tutkimuksessani hyödynnän laadullista muodollista analyysiä (*formal analysis*), jossa pelien perustavanlaatuisia ja tietyllä tapaa vakioituja elementtejä on mahdollista tarkastella (Lankoski ja Björk 2015, 23–27). Jokaisella videopelillä on nimi, joka sille annetaan ja jolla sitä myydään. Tällaista universaalia ilmiötä on menetelmän avulla mahdollista tarkastella yhtä aikaa sekä yksittäisen pelisarjan sisäisten ominaisuuksien että pelisarjojen nimilisensointikäytäntöjä yhdistävien teemojen lähtökohdista. Aihetta on mahdollista tarkastella myös ilman pelillisten komponenttien tai videopelaajien vaikutusta, osana tuotteen muotoilua. Tarkasteluni fokus on siksikin enemmän pelituotannossa ja jossain määrin myös pelisuunnittelussa kuin itse pelikokemuksessa.

Jokaiseen videopeliin sisältyy sen ideoinnin, kehittämisen ja julkaisun aikana tietty määrä vakioituja toimintoja, jotka tapahtuvat yleensä hyvin samassa järjestyksessä. Riippumatta pelin luonteesta ja pelialustasta samat asiat tapahtuvat pelikehityksessä ennen kuin peli realisoituu. Tähän tarkasteluun on mahdollista soveltaa Lankosken ja Björkin muodollista analyysiä, joka kohdistuu pelaamiseen itseensä. Yksittäisten pelisarjojen tarkastelun myötä käy ilmi, että pelin sisäisiin komponentteihin liittyvät asiat ovat tekemässä ky-

seistä henkilöistä pelisarjoissaan merkityksellisiä. Vaikka nämä pelien komponentit eivät tutkimuksessani arvotakaan muodollisen analyysin mukaista tutkimustarkoitusta, tarjoavat ne kuitenkin juuri Lankosken ja Björkin analyysin keinoin tavan löytää tunnistettavia yksittäisen videopelin osatekijöitä, jotka määrittävät myös sitä, miksi sen nimikehahmo on merkityksellinen. Muodollisen analyysin soveltaminen myös peliaktin ylittävään osaan niveltyy hyvin niihin aspekteihin, jotka ovat suoraan johdettavissa Lankosken ja Björkin menetelmästä.

Muodollinen analyysi mahdollistaa sen, että pelin nimeämiin, nimisponsorin valintaan ja niihin niveltyvään pelikehitykseen liittyviä elementtejä pystytään tarkastelemaan pelistä itsestään irrallisena prosessina. Vaikka pelin sisältö, pelin lopullinen tarkoitus, liittyikin olennaisesti sitä edeltäviin vaiheisiin, on pelinkehityksen prosessi vain osa videopelin elinkaarta: urheilulajia esittäväan videopeliin saman urheilulajin edustajan valitseminen nimihahmoksi onkin pelin sisällön kannalta tietyllä tapaa ilmiselvä asia. Pitkäkestoisia nimilisensointeja onkin mahdollista tarkastella itsenäisenä ilmiönä, irrallaan pelimaailmasta. Muodollisen analyysin kautta saavutetaan tutkimuskysymyksiin vastauksia, jotka eivät tarjoa ilmiselvyksiä, vaan nostavat tarkastelun keskiöön monimuotoisen ilmiön erityisiä ominaisuuksia. Sen lisäksi, että valitsemalla kohteeksi vain pitkäikäisiä pelisarjoja kohteiden määrä pysyy tutkimuksen laajuuteen nähden maltillisena, on valintaa ohjannut myös tutkimuksen menetelmällinen ote: Muodollinen analyysi tarjoaa työkalut juuri pelien perustavanlaatuisien elementtien tarkasteluun. Yksittäisen pelisarjan sisäisten ominaisuuksien lisäksi niiden vertailu tarjoaa hedeelmällisen tarttumapinnan tutkimuksen aiheeseen osittain peleistä itsestään irrallisena prosessina.



---

## Urheiluvideopelit ja henkilöbrändi

Urheilupelit kategorisoidaan usein omaksi lajityypikseen sen perusteella, että niissä on suora yhteys johonkin urheilumuotoon; pelit pyrkivätkin jäljittelemään ja esittämään urheilulajeja sellaisena kuin ne ovat, vaikka simuloinnin piirissä on usein vain osa urheilulajien todellisesta luonteesta (Crawford ja Gosling 2009, 54–59; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 939–941; Hillman ja Butterworth 2015, 159; Hruby, ei pvm.; Oates 2015, 51–52; Sicart 2013, 32, 36). Urheilupeleissä ei useinkaan ole tiettyä seurattavaa narratiivista rakennetta, vaan jokainen pelaaja pystyy paljolti itse määrittelemään oman pelikokemuksensa muodostaman kertomuksen sekä potentiaalisesti simuloimaan samoilla lähtöoletuksilla ja -asetuksilla lukemattomia toisistaan poikkeavia lopputuloksia (Crawford ja Gosling 2009, 57–59; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 939–948; Ervine 2019, 142, 145–146; Oates 2015, 49–50; Sicart 2013, 36–37). Simulaatiomaisuus antaakin pelaajille mahdollisuuden tehdä asiat toisin kuin tosi elämässä, kuten pyrkiä johtamaan heikosti menestynyt urheiluseura mestaruuteen tai saada yksittäinen urheilija onnistumaan pelissä reaali maailmaa paremmin (Crawford ja Gosling 2009, 57–59; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 939–948; Ervine 2019, 142, 145–146; Oates 2015, 49–53; Sicart 2013, 32, 36–37).

Urheilupelien tavoitteena on usein saada pelaaja tuntemaan samoja merkityksiä kuin varsinaisen urheilulajin kuluttamisesta (Crawford ja Gosling 2009, 51–62; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 937–948; “Football Games” 2014, 66; Hillman ja Butterworth 2015, 153–154; Mähkä 2018, 81–83). Myös videopelaajien omat kertomukset heidän urheilullisista ja kilpailullisista saavutuksistaan urheiluvideopeleissä on mahdollista sitoa reaali maailman vastaaviin tapahtumiin (ibid; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 12–13; Mähkä 2018, 81–82; Sicart 2013, 34–40). Urheiluvideopelaamisessa pelaajille mer-

kittävässä osassa onkin mahdollisuus matkia tai nousta samalle tasolle kuin lajin maailmanhuiput todellisuudessa – eräänlainen identiteetti parhaana pelaajana ja voittaminen (Crawford ja Gosling 2009, 57–61; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 10–13). Nämä pelisaavutukset asettuvatkin eräänlaiseen todellisen maailman perspektiiviin, paremmin ymmärrettäväksi, varsinkin peliyhteisön ulkopuolella (Crawford, Muriel ja Conway 2019, 937–948; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 12–13). Juuri tätä sisältöä videopelit pyrkivätkin viihdellistämään päästämällä pelaajan – urheilijan tai valmentajan asemassa – tekemään urheilutekoja (Crawford ja Gosling 2009, 57–61; De Palma 2013, 2; Ervine 2019, 139–143; “Football Games” 2014, 66; Sicart 2013, 43–44).

Samalla urheilulajien esitystapa videopeleissä on lähempänä median kautta välittyvää esitystä kuin autenttista kokemusta niistä (Cianfrone ja Zhang 2013, 3, 7–9; Crawford ja Gosling 2009, 51–62; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 944, 948; “Football Games” 2014, 66; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 12; Sicart 2013, 35–37). Monet urheilupelit muistuttavatkin asetelmaltaan enemmän lajin televisiolähetystä kuin itse lajia – yhtäältä pelaaja voi liikuttaa urheilijaa haluamallaan tavalla, mutta toisaalta televisiomainen kuvakulma vahvistaa käsitystä etäisenä tarkkailijana toimimisesta (Cianfrone ja Zhang 2013, 7–9; Crawford ja Gosling 2009, 51–62; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 944, 948; Ervine 2019, 141; “Football Games” 2014, 66; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 12; Sicart 2013, 37). Videopelit ovatkin käytännössä yksi lisäkeino urheilulajin popularisoidun tuotteen kuluttamiseen – eräänlainen urheilulajin jatke, joka resonoi alkuperäisen tuotteen kanssa, sekä mahdollisuus päästä lähelle mediassa esiintyviä yksilöitä (Cianfrone ja Zhang 2013, 7–9; Crawford ja Gosling 2009, 51–62; Crawford, Muriel ja Conway 2019, 937–948; De Palma 2013, 2; Hillman ja Butterworth 2015, 153–157; Hruby, ei pvm.; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 1–2, 12–13; Mähkä 2018,

---

81–83; Rosini, Marsh ja Rupp 2008, 15; Sicart 2013, 43–44). Pelaaja voi myös identifioitua urheilijoihin ja tilanteisiin sekä kokea niihin liittyen vahvoja tunnetiloja (Crawford, Muriel ja Conway 2019, 941–944; De Palma 2013, 2; Lankyung, Tan ja Bairner 2023, 10, 14; Sicart 2013, 43–44). Tämä kiinnittymispinta helpottaa myös pelimaailman saavutusten suhteuttamista todellisuuteen. Saman urheilijan saavutusten vertailu videopelimaailmassa ja tosielämässä on helpompaa kuin videopeliä varten keksittyjen urheilijahahmojen.

Urheilijan esiintyminen videopelin nimikkeessä tarkoittaa useimmiten sitä, että kyseinen urheilija on antanut luvan mainostaa peliä tai pelisarjaa omalla nimellään (Crawford ja Gosling 2009, 53). Urheilija tavallisesti saa korvauksen nimensä käytöstä mainostarkoituksessa eli lisensoinnista (ibid.; Cianfrone ja Zhang 2013, 3). Osaltaan ilmiöstä voidaan puhua pelin sisäisenä mainostuksena (*in-game advertising*) (Cianfrone ja Zhang 2013, 2–7). Peliyhtiöille tällainen markkinointi on tarkoituksenmukaista; ne maksavat sisällöistä, jotka hämärtävät yrityksen omaa brändiviestiä tai vaihtoehtoisesti pyrkivät vahvistamaan omaa brändiään assosioimalla sen tiettyyn henkilöön tai henkilöbrändiin (Andrews ja Jackson 2001, 4; Cianfrone ja Zhang 2013, 3, 7; Crawford ja Gosling 2009, 53; Hillman ja Butterworth 2015, 154–155). Lisäksi sponsoroinnilla on samoja piirteitä kuin perinteisellä urheilumainonnalla: Pelaajat pelaavat urheilupeliä yleensä useita kertoja, jolloin sponsoriassosiaatio toistuu ja vahvistuu ajan myötä (Cianfrone ja Zhang 2013, 2–8; Crawford ja Gosling 2009, 53). Lisensointien käyttöä helpottaa pelien nimiketasolla myös se, että pelin nimi, pelin toiminnallisuudesta irrallisena tekijänä, ei pääse vaikuttamaan itse pelikokemukseen – brändin tunnettavuus ja mieleen palautettavuus taas edistävät kuluttajien positiivista käyttäytymistä tuotetta kohtaan (Cianfrone ja Zhang 2013, 2–9). Urheilijoista itsestään ja heidän kuvauksistaan tulee samalla samanaikaisesti itse tuotteita kuin tuot-

teiden myyntiin vaikuttavia prosessejakin (Hillman ja Butterworth 2015, 155). Urheilijoille nimiketasoisen lisensointi on myös vaivatonta. Nimen (ja jossain tapauksissa myös kuvan) lisääminen pelikoteloon ei vaadi suuria ponnistuksia, mutta voi onnistuessaan tuottaa hyvin rahaa myös urheilijalle itselleen.

Yksittäisten julkisuuden henkilöiden tarkoituksellisella brändinrakennuksella ja pyrkimyksellä markkinoida toista brändiä on myös oma osansa ilmiössä. Erityisesti henkilöbrändin “aitous”, tai ainakin kuluttajien kokema aitous henkilön käyttäytymisestä omana itsenään myös julkisuudessa, sopii hyvin videopelien huippu-urheilijoille, koska heitä pyritään myös mallintamaan totuudenmukaisesti (Moulard, Garrity ja Rice 2015, 173–179). Virtuaalisesti luotu läheisyys henkilön ja kuluttajien välillä tekee vuorovaikutuksesta vaikuttavan (Mähkä 2019, 84–86). Erityisesti julkisuuden henkilön vaikutusvallan kasvaessa he ovat olleet avainasemassa media- ja viihdeteollisuudessa (Moulard, Garrity ja Rice 2015, 173–174). Yhä useammat julkisuuden henkilöt, mukaan lukien urheilijat, tuottavat itselleen enemmän tuloja omilla tuotemerkeillään kuin varsinaisella ammatillaan – siitäkin huolimatta, että lähtökohtaisesti he hankkivat arvostuksensa urheilulajissaan menestymällä (ibid.; Andrews ja Clift 2016, 202; Mähkä 2019, 84–86). Ei ole kuitenkaan yllättävää, että urheilijan vaikuttavuus yksilönä ylittää hänen oman päätyönsä toimintakentän. Se on oikeastaan kaiken henkilöbrändiä hyödyntävän ja hyödyntämistä monipuolistavan kaupallisen toiminnan taustalla. Jos henkilön brändi ei kantaisi pääosassa olevan työn ulkopuolelle, ei häntä käytettäisi markkinointikasvona tai -nimenä muuallakaan.

---

Myös tähteyden korostaminen (*promotional stardom*) on lisääntynyt urheilulajien ympärillä (Andrews ja Clift 2016, 204–206). Kun yksilön (potentiaalinenkin) tähteyks on tunnustettu, ryhtyvät uudet toimijat luomaan hänelle kaupallisia suhteita (ibid.). Tämän vuoksi nykypäivän korostamiskulttuurin (*promotional culture*) läpitunkeva luonne on tehnyt urheilijoista markkinoinnin välikappaleita, mikä on taas hämärtänyt rajaa mainonnan sekä myynninedistämisen ja eimainostavan sisällön välillä (ibid.; De Palma 2013, 11; Hillman ja Butterworth 2015, 152–153). Näin yksittäinen tähtiurheilijakin on usein hyvin pian suuryhtiön tai -yhtiöiden vaalima brändi huolimatta siitä, että hänellä on oikeus määrätä, kuinka hänen julkisuuskuvaansa voidaan käyttää; yksilöä ei voida käyttää kaupallisiin tarkoituksiin ilman hänen omaa suostumustaan (Andrews ja Jackson 2001, 2; Andrews ja Clift 2016, 204–206; De Palma 2013, 4–6). Oikeastaan onkin niin, että se kuva, joka tähdistä välittyy kuluttajien tietoisuuteen, on kontrolloitu ja rajoitetusti julkisuuteen annettu esitys henkilöstä eikä henkilön oikea minuus.

Tuote ja sitä markkinoiva julkisuuden henkilö rakentavat myös toinen toistensa brändiä, eikä vaikutus toimi vain yhteen suuntaan. Yksilöiden tekemät rikkomukset ja muut negatiiviseksi nähdyt teot sekä niiden saama julkisuus voivat vahingoittaa henkilön brändin lisäksi hänen mainostamiensa organisaatioiden brändiä ja vaikuttaa myös esimerkiksi videopeleihin, joita he lisensoivat (Andrews ja Jackson 2001, 5; Knittel ja Stango 2014, 21; Moulard, Garrity ja Rice 2015, 173–179; Rosini, Marsh ja Rupp 2008, 15).

Yleisellä tasolla pelien nimihahmojen esiintyminen on rajoittunut paljolti miehiin (Consalvo 2013, 89, 98, 101–102). Eriytyistä videopeleille on ollut, että naisten esiintyminen on jäänyt suurimpien urheilulajien ulkopuolelle, ja yleisesti naisia esittävät urheilupelit ovat rajoittuneet muutamiin (Consal-

vo 2013, 88, 93–95, 98–103, 105–107). Siksi lisensoitujenkin pelien joukosta löytyy vain harvoja poikkeuksia, joita markkinoidaan naisurheilijan nimellä, kuten *Michelle Kwan Figure Skating*<sup>5</sup> (1999). Tämän taustalla on ollut se, ettei naisia ole nähty (urheilu)videopelien varsinaiseksi kohderyhmäksi, sekä naisten urheilun että naisurheilijoiden pienempi julkisuus, vaikka merkittävä määrä naisia harrastaakin urheilua tai kilpailee jossain urheilulajissa (Consalvo 2013, 87–95, 98, 105–107). Myös rahaa liikkuu rajallisemmin naisten urheilussa (Consalvo 2013, 90–91). Naisille suunnatut pelit urheilupelien kategoriassa ovatkin enemmän suunnattuja oman terveyden ja aktiivisuuden ylläpitoon kuten tanssiin tai kuntoiluun (Consalvo 2013, 88, 95–99, 106).

## **Pitkäkestoisten urheiluvideopelissarjojen nimikkourheilijat – lajiensa mammutit ja yksisarviset**

Seuraavaksi tarkastelen yksittäisten pelisarjojen osalta analyttisesti niiden urheilulajien, nimihenkilöiden ja peliyhtiöiden elementtejä nostaakseni esiin universaalin ilmiön eri ilmenemismuotoja sekä yhdistäviä teemoja. Tarkastelun keskiössä ovat urheiluhenkilöiden oman taustan vaikutus nimihenkilön valintaan, videopelilyhtiöiden tarpeet osana kehitysprosessia sekä pitkäkestoisen yhteistyön vaikutukset.

### **Amerikkalainen jalkapallo – Madden NFL**

Amerikkalaisen jalkapallon pitkäkestoisin lisensoitu pelisarja *Madden NFL* on saanut nimensä yhdysvaltalaiselta valmentajalta ja kommentaattorilta John Maddenilta (Augustyn, ei

---

<sup>5</sup>Consalvo listaa 2013 vuoden tutkimuksessaan viisi naisurheilutähden nimellä myytyä urheiluvideopeliä vuosilta 1992–2010, mutta ei Michelle Kwanin nimellä myytyä peliä.

---

pvm.; Hrubby, ei pvm.). Häntä on kuvattu yhdeksi lajin tunnetuimmista persoonista, vaikkei hän pelaajataustastaan huolimatta kilpaillut lajissa korkealla tasolla (Augustyn, ei pvm.; Hillman ja Butterworth 2015, 159). Madden toimi kymmenen vuotta National Football League (NFL, Yhdysvalloissa toimiva amerikkalaisen jalkapallon ammattilaisliiga) -seura Oakland Raidersin päävalmentajana saavuttaen kertaalleen sarjan mestaruuden Super Bowlin (1976) ja hänet muistetaan päävalmentajauraltaan suuresta voittoprosentistaan. Päätettyään valmennusuransa Madden siirtyi lajin kommentaattoriksi amerikkalaisille TV-kanaville (ibid.; Hrubby, ei pvm.). Hänestä tuli erityisen pidetty pelitapahtumien yksityiskohdistaisten ja selkeiden analyysien sekä elävän esiintymisensä vuoksi (Augustyn, ei pvm.). John Madden palkittiinkin esiintymisistään ennätysellisellä määrällä televisioalan Emmy-palkintoja urheiluanalytikkokategoriassa (ibid.).

John Madden ei ollut ollut ensisijainen valinta lisensoitavaksi henkilöksi EA Sportsin kunnianhimoiselle projektille, jonka tavoitteena oli 1980-luvun loppupuolella kehittää amerikkalaiseen jalkapalloon keskittynyt videopeli (Hrubby, ei pvm.). Ensisijaisesti peliyhtiö oli halunnut lisensoida peliinsä nelinkertaisen mestaripelinrakentaja Joe Montanan, jolla oli kuitenkin voimassa oleva kannatusmainostussopimus (*endorsement*) Atari-peliyhtiön kanssa (ibid.). Toisena vaihtoehtona pelin nimikehenkilöksi oli ollut uransa päättänyt pelinrakentaja Joe Kapp, joka 1980-luvulla valmensi Kalifornian yliopistojoukkuetta (ibid.). Tämä vaihtoehto oli kariutunut, kun Kapp oli vaatinut saada nimensä käytöstä rahallisen korvauksen rojaltien muodossa (ibid.). Seuraavana listassa oli John Madden, joka suostui lähtemään mukaan projektiin (ibid.).

Alkujaan Maddenilta oli pyydetty apua videopelin luomiseksi lajiasiantuntijana, joka yhtenä osana korvausta ammatti-

taidostaan saisi nimensä pelikoteloon ja mahdollisuuden ostaa peliyhtiön osakkeita listautumisantiintintaan – ei siis suoraa rahallista korvausta (Hrubby, ei pvm.). Madden itse oli innostunut tarjouksesta, koska hän oli kokenut, että peliä olisi mahdollista käyttää jopa valmennustyökaluna (ibid.; Oates 2015, 51). Tämä tavoite mielessään John Madden vaati alusta alkaen, että lähteäkseen sponsorimaan pelisarjaa pelin pitää noudatella mahdollisimman hyvin kyseistä urheilulajia (Hrubby, ei pvm.; Loguidice ja Barton 2009, 136). Siksi kevyemmillekin alustoille peli tuli kehittää heti niin, että yksittäiset pelitilanteet etenivät lajinomaisesti yhdellätoista urheilijalla joukkuetta kohden. Vastaavaa määrää yksittäisiä liikkuvia pelaajia ei vielä tuossa kohtaa ollut käytetty missään urheiluvideopelissä (Loguidice ja Barton 2009, 136).

Voi todeta, että John Maddenin valikoituminen pelisarjan lisensoijaksi oli kaikkea muuta kuin ilmiselvä valinta. Maddenin nimi realisoitui vasta vaihtoehtoina olleiden nimekkäimpien urheilijoiden pudottua pois. Peliyhtiölle näyttikin olevan tärkeää saada joku ”oikea” nimi pelin nimeen, kunhan hänellä vain oli riittävä kiinnittymispinta urheilulajiin. Tähtipelaajien hylättyä tarjous, oli television kautta suuren yleisön suosioon noussut valmentajalegenda helppo valinta, koska hänen brändinsä oli jo tuolloin suuren yleisön tiedossa.

EA Sportsin kehittämä ensimmäinen John Maddenin nimellä lisensoitu videopeli julkaistiin vuonna 1988 Apple II -tietokoneelle (*John Madden Football*). Pelisarjan ensimmäinen osa ei ensin menestynyt tietokonepelimarkkinoilla, koska sen aikaisissa tietokoneissa ei ollut riittävää suorituskykyä tämänkaltaisiin peleihin – 22 kentällä yhtä aikaa liikkuvaa pelaajaa oli yksinkertaisesti liikaa (Hrubby, ei pvm.; Loguidice ja Barton 2009, 136; Oates 2015, 51). Pelin siirtyminen konsolipuolelle, Sega Genesis -alustalle, teki pelistä kuitenkin nopeasti suosittu (ibid.). Vuonna 1991 Segalle julkaistu jatko-

osa<sup>6</sup> *John Madden Football '92* lisäsi peliin syvyyttä merkittäväällä tavalla (Loguidice ja Barton 2009, 136–137). Vielä näihin peleihin peliyhtiö ei saanut hankittua varsinaista NFL-liigan lisenssiä (ibid., 136–138). Pelisarjan neljänteen osaan vuonna 1993 lisenssi saatiin ja siksi pelin nimi oli nyt *Madden NFL '94* (ibid., 138; Huntemann 2013, 177–178). Seuraavan vuoden versioon myös oikeiden urheilijoiden nimet tulivat mukaan (Loguidice ja Barton 2009, 138; Oates 2015, 51). 2000-luvulta alusta alkaen EA Sports on hankkinut NFL-oikeudet sadoilla miljoonilla dollareilla yksinoikeudella useampivuotisina sopimuksina (De Palma 2013, 2–4; Hruby, ei pvm.; Hillman ja Butterworth 2015, 162; Huntemann 2013, 177–179; Oates 2015, 51). NFL onkin Yhdysvaltojen ammattilaisarjoista tuottoisin urheilutuote (De Palma 2013, 2–4). Tämä NFL-yksinoikeus on samalla hiljentänyt kilpailun lajin peleistä videopeliyhtiöiden kesken, vaikka näiden oikeuksien käytöstä ja yksinoikeudesta onkin käyty oikeustaisteluja (ibid., 2–4, 10–13). Samanaikaisesti NFL itse pystyy yhä paremmin kontrolloimaan, mitä peliin sisällytetään ja kuinka urheilusarja sitä edustavine yksilöineen esitetään pelissä (Hillman ja Butterworth 2015, 155). Liikkeenkaappausteknologian avulla tämä ”aito” NFL saadaan välitettyä kuluttajalle (ibid., 155, 158–162; Hruby, ei pvm.; Loguidice ja Barton 2009, 139–140; Oates 2015, 52–54). Huolimatta John Maddenin poismenosta vuonna 2021, pelisarjaa jatketaan edelleen samalla nimeämistyyllillä, vain vuosittaisen pelisarjan osan järjestysnumero vaihtuu vastaamaan tulevan kauden Super Bowlin peluun ajankohtaa. Nimioikeuden hallinnoinnista vastaa todennäköisesti Maddenin kuolinpesä (Rosini, Marsh ja Rupp 2008, 15).

Maddenin nimen pysymisen osana pelisarjaa hänen kuolemansa jälkeen voidaan nähdä yhtymäkohtia Rami Mähkän (2019) katsausartikkelissaan käsittelemään National Hockey

<sup>6</sup>Ensimmäisen pelin jatko-osa julkaistiin erikseen tietokonealustalle vuonna 1991 nimellä *John Madden Football II*.

League (NHL, Yhdysvaltojen ja Kanadan jääkiekon ammattilaisliiga) -pelaaja Jeremy Roenickin kulttiasemaan eräänlaisena yksilöä itseään suurempana virtuaalisena ilmiönä. Yksilölle Maddenin nimenä voikin määrittää enemmän videopelisarjaa kuin henkilöä nimeltä John Madden. Peliyhtiön puolelta Maddenin nimen säilymisen voi nähdä myös eräänlaisena kunnianosoituksena: mikäli John Madden ei olisi vaatinut realistista esitystä lajista heti ensimmäisestä pelistä lähtien, olisi pelisarja voinut hautautua muiden urheiluvideopelien massaan ilman erityistä kiinnittymispintaa. Peliyhtiön halu lisensoida peli todellisen ihmisen nimellä on varmasti osaltaan täydentänyt pyrkimystä esittää koko laji realistisemmin. Tällaiseen tavoitteeseen Maddenin omat vaatimukset olivat epäilemättä yhteensopivat, vaikkakin alkuun haasteelliset toteuttaa laitteiden suorituskyvyn rajoitteiden takia.

Madden-pelisarja on myös siitä poikkeuksellinen, että NFL on ainoa hallitsevista Yhdysvaltojen joukkueurheilulajeista, joiden pitkäkestoissa pelisarjoissa on käytetty yksilön nimeä. Yhtäläistä pitkäikäistä käytäntöä ei löydy kansainvälisesti kilpailluista lajeista kuten jääkiekko, koripallo tai jalkapallo. Selitys tähän voikin olla siinä, että muut lajit ovat kansainvälisesti niin paljon isompia, ettei niiden pelikehityksessä ole koettu samanlaista tarvetta sitoutua yhteen yksilöön. Sen sijaan baseballin, joka on amerikkalaisen jalkapallon tapaan keskittynyt rajallisemmille aluemarkkinoille, osalta löytyy *Tony La Russa Baseball* -pelisarja, joka 1990-luvulla käsitti seitsemän peliä.

Kansainvälisesti suosittuihin joukkuelajeihin sisältyy myös seikkoja, jotka tekevät niihin pohjautuvista videopeleistä kiehtovia yksilölajeihin verrattuna. Yhtäältä joukkueurheilulajeissa on kyse taidosta, toisaalta taktisista valinnoista (”Football Games” 2014, 61). Lisäksi lajin yksilöt ja heidän yksittäiset sekä keskinäiset näytelmänsä tekevät lajista kiin-

---

nostavan. Hyvä videopeli pyrkii mallintamaan nämä kaikki osa-alueet ja tarjoaa pelaajille mahdollisuuden ymmärtää lajia laajemmalti (Ervine 2019, 140–143). Kun joukkuelajeissa on parhaimmillaan yksittäisen urheilijan lisäksi toistakymmentä joukkuekaveria ja saman verran vastustajia samanaikaisesti kentällä (Andrews ja Clift 2016, 203), yhden urheilijan voi olla vaikeaa loistaa jatkuvasti. Joukkuelajeissa yksilön ympärillä voi jossain tapauksessa olla useampia muitakin tähtiä. Tämä erottaa joukkueurheilijat yksilölajeista.

Noin 40 nimikkeen *Madden*-pelisarjasta on tullut monivuotinen hitti, joka on vuosittain kilpaillut sijasta eniten myydyimpien videopelien listalla (Augustyn, ei pvm.; Hillman ja Butterworth 2015, 159; Hruby, ei pvm.; Loguidice ja Barton 2009, 123, 140–141; Oates 2015, 46). Näin on siitäkkin huolimatta, että osa kriitikoista on moittinut EA Sportsin tapaa julkaista joka vuosi päivitetty, hienosäädely ja paranneltu versio “samasta” pelistä (Huntemann 2013, 179; Hruby, ei pvm.; Loguidice ja Barton 2009, 140).

### **Rullalautailu – Tony Hawk’s**

Rullalautailusta ei voine puhua mainitsematta Tony Hawkia. Hawk on rullalautailun legenda, joka on ollut muuttamassa lajia nuorten ajanvietosta ja alakulttuurista suuren yleisön varteenotettavaksi urheilumuodoksi, ja käytännössä antanut koko lajille kasvot; monissa yhteyksissä Tony Hawkia on kuvattu maailman parhaana rullalautailijana (Sharp 2013, 157, 159–161; *Encyclopedia of World Biography*, ei pvm.). Vuodesta 1999 alkaen Activision on julkaissut hänen nimellään ikonista videopelisarjaa, jonka ensimmäinen osa tunnetaan nimellä *Tony Hawk’s Pro Skater*. Pelisarja nosti sekä Tony Hawkin että koko urheilumuodon kansainvälistä tunnettavuutta ja toi lajin pariin merkittävästi uusia kuluttajia (Loguidice 2009; “Tony Hawk’s Pro Skater” 2020, 19–20). Yhteensä Tony Hawkin lisensoimia pelejä on eri laskentatapojen

mukaan julkaistu noin 20. Julkaisut ovat painottuneet 2000-luvun ensimmäiselle vuosikymmenelle sekä 2010-luvun alkupuolelle. Viimeisimmät installaatiot *Pro Skater*-jatkumossa ovat olleet vuonna 2015 julkaistu *Tony Hawk’s Pro Skater 5* sekä vuonna 2020 julkaistu uusittu versio pelisarjan ensimmäisestä kahdesta osasta *Tony Hawk’s Pro Skater 1 + 2*. Pelisarjan jatko-osien suosiota ovat karsineet joko liiallinen toistontuntu edellisiin versioihin nähden ja / tai ongelmat pelimekaniikojen toteutuksessa (Loguidice 2009; Sharp 2013, 169; “Tony Hawk’s Pro Skater” 2020, 27). 2000-luvun ja 2010-luvun taitteessa myös kilpailija Ubisoft julkaisi kaksi lumilautailupeliä (2008 ja 2009) ja yhden rullalautailupelin (2010) yhdysvaltalaisen lumi- ja rullalautailija Shaun Whiten lisensoimana, jonka voi nähdä eräänlaisena yrityksenä kilpailla Activisionin seikkailu-urheiluun (*adventure sports*) painottunutta julkaisutoimintaa vastaan 2000-luvun alussa. Shaun Whiten nimellä myydyt pelit olivatkin enemmän fantasian ja tosi maailman rajatilaan sijoittuneita videopelejä (Loguidice 2009; Sharp 2013, 166–168).

Alun perin Activisionin julkaiseman pelisarjan pelikehitys oli alkanut “pelkkänä” rullalautailupelinä ilman Tony Hawkia (“Tony Hawk’s Pro Skater” 2020, 19). Pelihahmon perustana oli ollut amerikkalainen näyttelijä Bruce Willis, jonka yhdennäköisyyttä oli jo hyödynnetty kolmannen persoonan ammutapelissä *Apocalypse* (1998) (ibid.). Pelisarjan kehitystyö kuitenkin alkoi vauhdittua, kun Hawk ja aikakauden muita nimekkäitä rullalautailijoita rekrytoitiin projektiin mukaan (Loguidice 2009; “Tony Hawk’s Pro Skater” 2020, 19–20). Päätös teki pelisarjan ensimmäisestä osasta heti helpommin samaistuttavan, uskottavamman ja erittäin realistisen tuntuksen kokemuksen (“Tony Hawk’s Pro Skater” 2020, 20). Tony Hawk itse antoi merkittävän panoksensa pelikehitykseen ja oman kokemuksensa perusteella kommentteja siitä, kuinka hyvin peli vastasi todellisuutta (Loguidice 2009). Lisäk-

---

si Tony Hawk itse antoi pelisarjan ensimmäisen peliin liikkeenkaappausteknologialla kaapattuja liikkeitä (ibid.; "Tony Hawk's Pro Skater" 2020, 19–20). Tony Hawk pystyi siis tarjoamaan videopeliin myös sitä aitoutta, joka puhutteli kuluttajaa. Pelkän nimen lisäksi myös pelin sisällä tapahtuvat toiminnot muistuttivat tai jäljittelivät Tony Hawkia, lisäten toisen yhdistävän kerroksen pelin ja todellisuuden välille.

Tony Hawkin kohdalla valikoituminen pelisarjan keulahahmoksi oli siis selvästi John Maddenia suoraviivaisempi valinta. Tony Hawk oli tunnistetusti jo yksi lajin suuria tähtiä, ellei kaikista suurin, ja hänen saamisensa mukaan varmasti-kin varmistui sen, että hänen nimensä tulee myös olemaan pelisarjan nimessä. Mikäli Hawk olisi kieltäytynyt yhteistyöstä, on todennäköistä, että pelisarjan osalta olisi päädytty geneerisempään kiinnittymispinnattomampaan nimikkeeseen, joka ei olisi houkutellut pelin ääreen samalla tavalla muita kuin ehkä lajin suurimpia seuraajia. Tony Hawkin nimen kuuluisuus sen sijaan edesauttoi pelisarjaa ylittämään kynnyksen oman kuluttajamarginaalinsa pelistä suuren yleisön magneetiksi.

Syitä siihen, miksi Tony Hawkin nimellä tehtyjen pelien ilmestyminen on vähentynyt, voi nähdä useampia. Jo Ubisof-tin kilpailu 2000- ja 2010-luvun taitteessa osoitti heidän pyrki-myksensä tuoda lajin keulakuvaksi uusi, nuorempi lajin tähti. Rullalautailu ehkä mielletäänkin nuorempien lajiksi kuin moni muu urheilulaji, eikä siksi jo noin 40-vuotias uransa lopettanut Hawk ollut enää kiinnostava. Myös rullalautailu itsessään muuttui 2000-luvun alkuvuosikymmenten aikana kohti normalisoidumpaa urheilua, jollaiseksi sen voi nähdä nousseen viimeistään, kun laji otettiin mukaan vuoden 2021 Tokion olympialaisten ohjelmistoon. Lajin eräänlainen normalisoituminen voidaankin nähdä *Tony Hawk's* -pelien hiipumisena, jota ei auttanut yllä mainittu viimeisimpien versioiden

negatiivinen vastaanotto.

### **Autourheilu – Colin McRae Rally**

1980-luvun lopulta alkaen rallin maailmanmestaruudesta kilpailut skotti Colin McRae voitti ensimmäisen (ja ainoan) mestaruutensa rallin kuninkuusluokassa vuonna 1995. Muutama vuosi tämän jälkeen hänen nimellään julkaistiin realististen rallisimulaatioiden uranuurtaja *Colin McRae Rally* (1998), josta alkoi McRaen nimeä kantaneiden videopelien sarja. Vuoteen 2007 mennessä sarjaa oli ehditty julkaista seitsemän kappaletta. 2000-luvun alkupuolella uraansa lopettanut Colin McRae menehtyi tapaturmaisesti vuoden 2007 lopulla hänen lentämänsä helikopterin syöksytyä maahan Isossa-Britanniassa.<sup>7</sup> Tämän jälkeen pelisarjaa jatkettiin Colin McRaen nimellä vielä yhden pelin verran vuonna 2009, jonka jälkeen pelisarjan nimi vaihtui *Dirt*-nimiseksi. Lisäksi vuonna 2013 julkaistiin alkuun mobiilialustalle ja lopulta myös tietokonealustalle peli *Colin McRae Rally*, jonka sisältö on käytännössä suoraan otettu pelisarjan toisesta osasta vuodelta 2000.

Brittiläiselle Codemaster-pelilyhtiölle *Colin McRae* -rallipelisarja oli 1990- ja 2000-lukujen taitteessa yhtiön suosituimpia lisensoituja pelisarjoja *TOCA*-ajovideopelisarjan ohella; lisenssin vaikuttavuutta oli vahvistanut erityisesti sen assosioituminen rallin maailmanmestariin – ajajan valinta lisensoimaan peliä oli tehty juuri tästä syystä ("Colin McRae Rally" 2007, 62–63). McRaen uskottiin lisäävän ajopelisarjan autenttisuutta ja kasvattavan sen suosiota verrattuna

---

<sup>7</sup>Samankaltaisen kohtalon koki toinenkin brittiläinen rallikuski ja vuoden 2001 maailmanmestari, Richard Burns, joka menehtyi aivokasvaimen liittyneisiin komplikaatioihin vuoden 2005 lopulla. Myös Burns'n nimellä ehdittiin julkaista yksi peli ennen hänen kuolemaansa vuonna 2004 (*Richard Burns Rally*).

---

lisensoimattomiin ajopeleihin (ibid.). Myös hänen kansalaisuutensa sekä ajotyyhinsä olivat helpottaneet lisensoitavan urheilijan valintaa, olihan myös videopeliyhtiö brittiläinen (ibid.). Colin McRae auttoi myös pelin kehityksessä ja testaamisessa, jotta siitä saataisiin mahdollisimman realistisen tuntuinen (ibid., 62–64).

Colin McRaen päätyminen pelin nimikkeeseen eteni hyvin samanlaista polkua kuin Tony Hawkin. Juuri kyseisen urheilijan valikoituminen pelisarjan ydinhenkilöksi sen sijaan saattoi näyttäytyä erikoisena, vaikka hänellä olikin peliyhtiön nähden edellä mainittu ”kotikenttäetu”. Olihan esimerkiksi suomalainen Juha Kankkunen voittanut jo neljännen rallin maailmanmestaruutensa vain kahta vuotta ennen McRaen mestaruutta, ja Tommi Mäkisen neljän maailmanmestaruuden sarja alkoi heti McRaen menestyksen perään. Yhden maailmamestaruuden saavuttaminen ei siten ollut mitenkään erityisen merkityksellistä. Toisaalta McRae pysytteli kuitenkin kärjen tuntumassa noin vuosikymmenen (1994–2004), ollen lähellä mestaruutta useamman kerran. McRaen etuna esimerkiksi suomalaiskaksikkoon oli kuitenkin kieli, tai kansalaisuus, kuten pelisarjaa kuvannut lehtijuttukin korosti (”Colin McRae Rally” 2007, 62–63). Englantia äidinkielenään puhunut urheilija oli kansainvälisesti kaikin tavoin helpommin saavutettava kuin ”rallienglantia” puhunut suomalainen. Oikea hetki urheilulliselle menestykselle saattoi olla tekijä myös McRaen videopelimenestykseen.

### **Golf – Jack Nicklaus**

Golfin osalta urauurtava pelisarja 1980- ja 1990-luvuilla lisensoitiin Jack Nicklauksen, yhden kaikkien aikojen menestyneimmän golfaajan, nimellä. Nicklaus voitti ennätyselliset 18 kertaa golfin arvostetuimpien kisojen joukkoon kuuluvan Major-turnauksen vuosina 1962–1986. Sittemmin Nicklaus niitti suosiota suunnitteleamalla golf-kenttiä (Drane 2011, 668;

*Encyclopædia Britannica*, ei pvm.). Vuosien 1988 ja 1999 välisenä aikana Jack Nicklauksen nimeä kantavia golfteemaisia pelejä julkaistiin seitsemän kappaletta. Jo ensimmäisen pelin *Jack Nicklaus’ Greatest 18 Holes of Major Championship Golf* (1988) suosiota kuvastanee se, että siihen julkaistiin kolmen seuraavan vuoden aikana kuusi lisäosaa. GamePro-lehdessä vuonna 1993 Nicklaus tituleerattiin ”ammattilaisgolfin virtuaaliseksi eläväksi legendaksi” (*virtual living legend in pro golf*) (”Jack Nicklaus on Power Challenge Golf” 1993, 107). Tiger Woodsin lyötyä läpi golfissa 1990-luvun lopulla Jack Nicklaus -pelien julkaiseminen hiipui, mutta vielä vuonna 2016 julkaistiin yksittäinen Nicklauksen nimeä kantava peli, *Jack Nicklaus Perfect Golf* (2016).

Heti pelisarjan ensimmäisen pelin osalta Nicklauksen vaikutus oli merkittävä. Hän oli itse valvonut pelikehitystä ja pelin nimikkeessä mainitut 18 reikää olivat hänen valikoimiinsa suosikkeja maailman golfkentiltä (Lindstrom 1989, 122). Myös hänen itsensä suunnittelema kenttiä oli pelissä mukana (ibid.). Lindstromin mukaan pelikokemuksen erityispiirteenä oli se, että pelaaja sai jokaisen reiän pelatessaan kommentteja kentän huomionarvoisista piirteistä ja neuvoja sopivan mailan valintaan peliin sisällytetyltä digitaaliselta Jack Nicklaukselta.

Pelisarjan kehittämisestä Nicklaus itse kertoi, että myös vuonna 1993 julkaistun version pelikehittämiseen hän oli ottanut itse osaa ja antanut valmiille pelille lopullisen siunauksensa (”Jack Nicklaus on Power Challenge Golf” 1993, 107). Pelin lisäksi Nicklaus oli hyväksynyt myös sen käyttöohjekirjan sekä pakkauksen. Pelissä käytettyjä hänen suunnittelemaansa oikeita golfkenttiä oli myös kuvannettu peliin helikopterin avulla (ibid.). Nicklaus pystyi myös jakamaan oman kokemuksensa siitä, kuinka kilpailtua urheilupelilisensointi oli 1990-luvun alussa (ibid.). Hän oli toisen ammattigolfa-



---

rin, Greg Normanin, kanssa käynyt paikallisessa pelikaupassa muuttamassa videopelien järjestystä hyllyssä niin, että hänen ja Normanin pelit olivat paremmin esillä.

Jack Nicklaus on edellisiin pelien nimimiehiin verrattuna hyvin erilainen tapaus. Pitkä, menestyksekkäs ura ensin kilpailijana ja sitten vielä golfkenttien suunnittelijana oli jo osaltaan sementoinut Nicklauksen aseman golflegendojen kaanonissa, jopa monipuolisemmin kuin Tony Hawkin omassa lajissaan. Varsinkin kun Nicklaus oli pelaajauransa päätyttyä perustanut oman yrityksen, jonka päätoimi oli kenttien suunnittelu (Drane 2011, 668). Perheenjäsenten kanssa pyöritetty yritys oli yksi maailman suurimmista golfkenttien suunnittelutoimistoista (ibid.). Kuvaavaa onkin, että pelisarjan kolmas osa vuodelta 1992, *Jack Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition*, korosti jo nimikkeessä erikseen kenttienkehitystä. Voi jopa pohtia, että siirtyminen videopelimaailmaan oli Jack Nicklauselle luonnollinen siirtyminen. Kertoessaan pelinkehityksestä ja golfkenttien mallintamisesta, oli helppo ymmärtää se, että Nicklauselle videopelimaailma saattoi näyttäytyä myös käyttökelpoisena työvälineenä kenttäsuunnitteluun, samoin kuin John Maddenillekin *Madden*-pelisarja opetusvälineenä. Mekaanisen suunnittelun sijasta tietokoneohjelmien avulla oli mahdollista luonnostella ja jopa testata erilaisten kenttien toimivuutta ”realistisissa” olosuhteissa ennen niiden toteuttamista käytännössä.

### Golf – Tiger Woods PGA Tour

EA Sports -peilyhtiön julkaisemaa *PGA Tour* -pelisarjaa oli alettu julkaista vuodesta 1990 alkaen lähes joka vuosi (Consalvo 2013, 101). Pelisarja oli alusta alkaen lisensoitu ensimmäiseen Yhdysvalloissa pelattavan PGA-golfkiertueen mukaan (Loguidice ja Barton 2009, 130). Tiger<sup>8</sup> Woodsin nimellä

---

<sup>8</sup>Tiger on vain lempinimi, urheilijan oikea etunimi on Eldrick.

pelisarjaa oli alettu julkaista vuodesta 1998 ja sen ensimmäisen osan nimi oli *Tiger Woods 99 PGA Tour Golf* (ibid.; Consalvo 2013, 101). Tuon jälkeen pelisarjaa julkaistiin vuosittain muodossa *Tiger Woods PGA Tour*, jonka loppuun lisättiin aina vuosilukuun viittaava numero tai sen lyhennelmä. Pelisarjan nimeäminen Woodsin nimellä alkoi samanaikaisesti, kun hän alkoi menestyä golfin ammattilaisturnauksissa. Voittojen määrässä huomioituna Woodsin huippuvuodet olivatkin aivan 1990- ja 2000-luvun taitteessa sekä 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä. Vuonna 2006 Woods teki EA Sportsin kanssa kuuden vuoden jatkosopimuksen pelisarjan lisensoinnista (Surette 2006).

Vuonna 2009, noin kymmenen vuotta pelilisensoinnin alettua, Tiger Woods oli parhaiten kannatusmainostussopimuksilla (*endorsement*) tienaaava urheilija ja yksi arvostetuimpia henkilöbrändejä (Consalvo 2013, 102; Knittel ja Stango 2014, 21, 23–24). Ihanteellinen kuva urheilijasta kuitenkin järkkyy kahdesta saman vuoden aikana seuranneesta tapahtumasta. Loppuvuonna 2009 Woods ensin kolaroi autonsa epäselvissä olosuhteissa ja pian sen jälkeen myönsi pettäneensä vaimoaan. Woodsin negatiivinen julkisuus vaikutti kielteisellä tavalla myös peliyhtiöön (Knittel ja Stango 2014, 21, 28–29). Tapahtumien myötä Woodsin sponsoroimien tuotteiden markkinaosuus heikkeni ja suhdanne pörssissä sakkasi, ja vuoden 2009 loppuun mennessä usea Woodsin kanssa yhteistyötä tehnyt yhtiö päätti yhteistyön tai ainakin rajoitti sitä merkittävästi (ibid., 21–22, 24–26, 28–29, 33). Electronic Arts pitäytyi lisenssisopimuksessa, mutta joutui kohun aiheuttaman taloudellisen heilahtelun myötä lomauttamaan osan henkilöstöstään loppuvuodesta 2009 (ibid., 27–29). Viimeinen Tiger Woodsin nimeä kantanut pelisarjan osa ilmestyi vuonna 2013 ollen pelisarjan kahdeksastoista versio kyseisen urheilijan nimellä. Pelisarjaa jatkettiin vuoden tauon jälkeen vuonna 2015 toisen golfammattilaisen Rory McIlroy'n nimeä kantavana *Ro-*

---

ry McIlroy PGA Tour (2015). Rory McIlroy'n nimellä julkaistiin vain kuitenkin yksi peli ja tämän jälkeen sarjaa on julkaistu enää vain yksi peli, sekin ilman nimiosan urheilijalisenssiä (EA Sports PGA Tour, 2023).

Vuonna 2015 tehdyssä tutkimuksessa Moulard, Garrity ja Rice nostivat esille Tiger Woodsin yhtenä positiivisena ja "aitona" näyttäytyneenä julkisuudenhenkilönä. Tutkimuksessa käytetty aineisto oli toki kerätty jo vuonna 2007, kaksi vuotta ennen Tiger Woodsin henkilökohtaisia ongelmia ja parisuhdeskandaalia (Moulard, Garrity ja Rice 2015, 175–176). Analyysin keskeisiä julkisuuden henkilölle tunnistettuja hyveitä olivat erityislaatuisuus, kyvykkyys ja hienotunteisuus (ibid., 175–179, 183).

Tiger Woods olikin monella tapaa luonnollinen jatkumo Jack Nicklauhalle. Menestyksekkään pelisarjan pitkäaikaisen keulahahmon ikäännyttyä ja uuden supertähden nousua valokeilaan, oli Tiger Woods PGA Tour -sarjan synty luonteva. Kuten edellä käsittelin, samaahan yritettiin myös rullalautailun puolella 2000- ja 2010-lukujen taitteessa. On mahdollista, että ilman henkilökohtaisessa elämässään kohtaamiaan ongelmia Woods olisi edelleen pelisarjan keskiössä. Toisaalta on mahdollista, että pelisarjan julkaiseminen jatkui niin kauan, vain koska Woodsin ja peliyhtiön välinen sopimus niin edellytti ja sopimuksen ennakoinen päättäminen olisi tullut peliyhtiölle nykytilaa kalliimmaksi. Saattoi myös olla niin, että peliyhtiö halusi odottaa ja katsoa, miten kohut pitkällä aikavälillä vaikuttavat Woodsin julkisuuskuvaan ja sen kautta pelien myyntiin ennen lopullista päätöstä. Myös Woodsin oma peliura hiipui henkilökohtaisten kriisien myötä, eikä hän enää 2010-luvun alkupuolella ollut lajin ehdottomasti paras pelaaja. Siksi hänestä luopumisen voi nähdä olleen toisaalta myös hyvin kohuton tapahtuma, joka oli perusteltavissa urheilullisilla seikoilla muitten ongelmien sijasta.

## Hevosurheilu – Alexandra Ledermann

Käsiteltyjen pelisarjojen lisäksi erikoisena pitkäkestoisena sarjana nousee esiin myös ratsastusurheilijoiden lisensoima sarja, jota on julkaistu niin koti- kuin käsikonsoleille. Ensisijaisesti sarja tunnetaan ranskalaisen ratsastusurheilija Alexandra Ledermannin kautta. Hän saavutti Atlantan kesäolympialaisissa 1996 pronssia esteratsastuksen yksilökilpailusta ja hänen nimellään pelisarja on saanut lähes 20 osaa alkuaan vuoden 1999 pelistä *Alexandra Ledermann: Horse Riding Passion*. Pelisarjasta on tietoa saatavilla rajallisesti, mutta sitä on julkaistu hieman runsaan kymmenen vuoden aikana 1990-luvun lopusta 2010-luvun alkupuolelle (*TMQ Horse Game Database*, ei pvm.). Isossa-Britanniassa kymmenen pelisarjan osaa on markkinoitu ratsastusurheilija Pippa Funnellin nimellä.<sup>9</sup> Funnell on saavuttanut mitaleja ratsastuksessa vuosien 2000 ja 2004 olympialaisista. Tällainen peli on esimerkiksi *Alexandra Ledermann: Adventures at a gallop* (2006), joka tunnetaan myös nimillä *Pippa Funnell 3: The Golden Stirrup Challenge* ja *Horsez*. Samoin pelisarjan avausosaa vuodelta 1999 on myös myyty useamman muun ratsastusurheilijan nimellä: *Mary King's Riding Star* (englantilainen Mary King), *'Lussan' Nathhorst Presenterar Riding Star* (ruotsalainen olympiamitalisti Louise "Lussan" Nathhorst), *Ulrich Kirchhoffs Riding Star: Die Simulation rund um den Reitsport* (saksalainen kaksinkertainen olympiavoittaja Ulrich Kirchhoff) ja *Anky van Grunsven's Riding Star* (hollantilainen moninkertainen olympiavoittaja Theodora "Anky" van Grunsven).

Pelisarja poikkeaa kuitenkin selkeästi tavallisesta urheiluvideopelien lajityypistä, sillä pelit pitävät sisällään ensisijaisesti kaikkea muuta hevosiin liittyvää sisältöä ja urheilulajiin suhteutettavissa oleva sisältö on vähäisessä roolissa. Pelisar-

---

<sup>9</sup>Lisäksi Saksassa peliä on julkaistu useampiosaisena nimikkeellä *Abenteuer auf dem Reiterhof* ("Seikkailu hevostilalla").

---

jan ”urheilullisuutta” voinee pitää kyseenalaisena myös siksi, ettei Consalvo listaa sitä tutkimuksessaan osaksi naisurheilijoiden nimikepelejä (Consalvo 2013, 103) tai edes mainitse sitä.<sup>10</sup>

Alexandra Ledermann on muihin tarkasteltaviin hahmoihin nähden poikkeuksellinen myös henkilönä. Sen lisäksi, että hän on tarkastellun urheilijakavalkadin ainoa nainen, ei henkilöstä ole juurikaan tarjolla englannin- saati suomenkielistä verkkosisältöä. On haasteellista selvittää, mikä muu syy hänen valikoitumiseensa pelisarjan nimikkeeseen oli kuin pelisarjaa kehittäneen *Lexis Numérique*’n ranskalaisuus ja se, että maalla on pitkä ja menestyksekkäs historia olympialaisten ratsastuskisoissa. Sen sijaan se, että hevosurheilupelit saatettiin nähdä enemmän nuorille naispelaajille suunnattuna, voisi perustella Ledermannin valikoitumista peliin muiden 1990-luvun ranskalaisten ratsastusmitalistien sijasta, sillä hän olivat kaikki miehiä.

## Lopuksi

Tässä artikkelissa olen tarkastellut esimerkkien kautta urheiluvideopelien nimissä esiintyneiden oikeiden urheiluhenkilöiden nimien lisensointia, käyttöä ja ilmiön taustaa urheiluvideopelisarjoissa. Painopiste tarkastelussa on painottunut niihin pelisarjoihin, joissa sama nimi on esiintynyt vähintään kahdeksan kertaa. Täydellistä, kaikki nimellä lisensoidut urheiluvideopelit erittelevää analyysiä kaikista nimensä videopeliin lisensoineista urheilijoista ei ole ollut mahdollista toteuttaa yksittäisen tutkimusartikkelin mitassa sekä lisensointiturvallisuuden puutteellisten tietokantojen takia.

Yhteistä kaikille tässä tutkimuksessa käsitellyille pelisarjoille on se, että pelisarja tai merkittävä osa siitä on lisensoitu myy-

täväksi yksittäisen urheilijan nimellä. Lisäksi nämä urheilulajit ovat olleet tai ovat edelleen sellaisia, että urheilulajeissa on ollut hyvin rajallinen määrä supertähtiä. Lisäksi yksittäisen urheilijan valinta ja siinä pitäytyminen voidaan nähdä olleen seurausta ainutlaatuisesta tapahtumaketjusta, koska esimerkiksi Alexandra Lehmann tai John Madden eivät urheilulajinsa mittakaavassa ole olleet mitenkään yliverkaisia urheilijoita.

Urheilupelien kiinnostavuutta ja kiehtovuutta kuluttajien keskuudessa ei voine kiistää. Kun pelin markkinoinnissa ja lisensoinnissa käytetään oikeaa henkilöä, antaa se välittömästi yhden tarttumapinnan lisää ja mahdollisuuden todentuntuisempaan pelikokemukseen. Peliyhtiöille yksityishenkilöiden ja heidän brändiensä lisensointi osaksi urheilupeliä näyttäytyykin osaltaan myös kilpailuna kuluttajista. Käyttämällä kuuluisan tai muulla tavoin urheilulajin kannalta merkittävän henkilön nimeä, se tuo yhtiölle uskottavuutta – yhtäältä yritys on onnistunut kiinnittämään tuotantoonsa ”ison nimen” ja toisaalta pyrkii assosioitumaan tietynlaisen persoonan kanssa. Hyvän henkilöbrändin yhdistyminen yrityksen brändiin tuottaa selkeää kilpailuetua. Kun dominoiva asema urheilulajin videopelientäällä saavutetaan tietyllä pysyvyydellä, on mahdollista estää kilpakumppaneiden murtautuminen markkinoille. Tämä on ollut näkyvässä esimerkiksi *Madden NFL*- ja *Tony Hawk’s* -sarjojen tapauksessa.

Mediasuosion ja laajan kilpailutoiminnan myötä paikallisia ja kansainvälisiä urheilijatähtiä on lajissa kuin lajissa vuodesta toiseen useita. Menestyksen saavuttaminen ja sen säilyttäminen ovat aina vain vaikeampia ja menestyksekkäätkin urheilijat voivat heikon jakson jälkeen painua unholaan. Yhdessä hetkessä relevantti urheilija onkin toisessa kohtaa menettänyt hohtonsa ja muuttuu alemman tason urheilijaksi esimerkiksi loukkaantumisten myötä. Yksittäinen erinomainen suo-

---

<sup>10</sup>Muista kyseisestä tutkimuksesta puuttuneista peleistä alaviitteessä 5.

---

ritus voi taas nostaa urheilijan maailmanmaineeseen ja samalla tavoin yksi heikko esitys voi pudottaa pois kirkkaimmasta valokeilasta. Huippujen nopea vaihtuvuus myös elävöittää lajia ja mahdollistaa aina uusia avauksia (Sicart 2013, 43–44). Samoin yksittäisen pelaajan brändin vahvuus tietyissä maissa selittyy tähteyden tietynlaisella maa- ja kansalaisuuskohtaisella kehyksellä, jopa eräänlaisina kansallissymboleina (ibid.; Andrews ja Clift 2016, 200–208; Andrews ja Jackson 2001, 2, 10). Huomionarvoista on myös, että eri urheilulajit ovat suosittuja eri puolilla maailmaa. Siksi ei olekaan luontevaa sanoa, että yksittäisen urheilulajin huippu olisi supertähti kaikkialla maailmassa, vaan ainoastaan siellä, missä lajin suosio on niin suurta, että sen keskuudessa esiintyvät huiput ovat korostetusti esillä. Tämä osaltaan selittää myös sen, miksi samaa urheiluvideopeliä on saatettu myydä ympäri maailmaa eri urheilijan nimellä.

Usean pitkäikäisen pelisarjan lisenssiurheilijan kohdalla voidaan puhua vakaasta persoonabrändistä, jonka pysyvyyden on voinut katkaista vain erityinen syy. Tiger Woodsin henkilökohtaisen elämän kuohujen sekä niitä seuranneen pelitauon, Colin McRaen kuoleman, ja rullalautailun valtavirtaistumisen voidaan tietyllä tapaa nähdä olleen jokaisen pelisarjan lisenssiurheilijalle käännekohta, joka on heijastunut myös pelisarjan lisensointiin tai jopa julkaisuun kokonaisuudessaan.

Osassa tapauksista yksittäinen henkilö on sattumustenkin kautta saavuttanut aikojen saatossa vakiintuneen brändin osana pelisarjaa. Esimerkiksi *Madden*-sarjan henkilön valikointuminen pelisarjan nimikkeeseen oli seurausta useamman muun kieltäytymisestä. Lopulta John Madden kuitenkin tuli koko pelisarjaa kuvaavaksi käsitteeksi. Vaikka John Madden kuolikin, *Madden NFL* ja kuluttava yleisö sen ympärillä elävät ja voivat hyvin. Samanlainen ”oikeassa paikassa oikeaan ai-

kaan” -tilanne on löydettävissä myös muiden tässä tutkimuksessa tarkasteltujen pelisarjojen nimikehenkilöiden taustalta – menestyminen juuri silloin kun videopeliyhtiö on kaivannut julkisuuden henkilöä pelinsä markkinoinnin tueksi.

Peliyhtiön pitäytyminen yhdessä tähdessä on riski varsinkin joukkueurheilua kuvaavissa peleissä. Kilpailluissa lajeissa vain harva yksilö pystyy säilyttämään eräänlaisen ”maailman parhaan” -aseman useita vuosia. Tällöin kiinnittyminen useaksi vuodeksi yhteen urheilijaan (tai valmentajaan) voi tulla nopeasti taakaksi ja toisaalta taas lisenssipelaajan jatkuva vaihtaminen haittaisi myös peliyhtiön imagoa ja saisi sen ehkä jopa näyttämään epäjohdonmukaiselta. Tämä vaikeuttaa yksittäisen urheilijan mahdollisuuksia ottaa oma asemansa urheilupelien lisensointikentässä. Amerikkalaisen jalkapallon, golfin tai vaikka rallin osalta maailmantähtiä on verrattain vähän. Tällöin yksittäisen henkilön valinnalla voi olla peliyhtiön brändille merkittävä vaikutus, joka ei keskivertokuluttajan kannalta ole välttämättä merkittävä. EA Sportsin *Madden NFL*-pelisarjan myyntiin tuskin merkittäväällä tavalla vaikuttaisi, vaikka sen nimeksi olisi vakiintunut tai tulevaisuudessa vakiintuisi vain *EA Sports NFL*.

Samoin yksittäisen nimisponsorin jatkuvuuden taustalla on korostunut erityisesti sponsorin oma panos pelisarjan luomiseksi mahdollisimman totuudenmukaiseksi. Moni urheilijoista tarjosi oman panoksensa pelinkehitykseen ihan konkreettisen testauksen ja liikkeenkaappauksen muodossa. Näin yksilöstä välittynyt kuva kuluttajalle on ollut tavallista nimisponsorointia syvempi ja siksi saattanut ruokkia pelisarjan suosiota. Tällöin pelisarjan menestys on saattanut myös ruokkia positiivisen kuvan syntymistä sen sponsoriurheilijasta. Lisäksi useampi nimilisenssiurheilija on nähnyt pelien viihteellisen pinnan alla mahdollisuuden käyttää peliä sen

---

perinteisen tarkoituksen ulkopuolella, kehitys- ja opetustyökaluna.

Voidaan kuitenkin kyseenalaistaa se, kuinka todellisia nämä henkilöbrändit ovat. Urheilijoiden ja heidän taustajoukkojensa yksilöstä luoma kuva on kuitenkin aina vain projektiio todellisesta ihmisestä, hieman samaan tapaan kuin urheiluvideopelit ovat tietynlainen projektiio kuvastamastaan urheilulajista. Urheilijoiden ja urheiluvideopelien välisen suhteen voikin nähdä yhtä aikaa luonnollisena kuin erikoisena: yksilön nimellä lisensoiduissa urheiluvideopeleissä tarkoituksenmukaisesti luotu siloteltu kuva julkisuudenhenkilöstä edustaa tarkoituksenmukaisesti luotua siloteltua (media)kuvaa urheilulajista. Samalla peliyhtiön pyrkimys esittää mahdollisimman aito kuva yksittäisestä urheilulajista hämärtyy.

Tutkimukseni on päänavaus videopelien henkilölisensoinnin maailmaan, eikä sitä ole tarkoitettu tarjoamaan aihepiiriin kaikkia vastauksia. Tulevaisuuden videopelitutkimukselle käänteentekevä voisi olla kokonaisvaltaisemman videopelien lisenssiurheilijoiden tietokannan luominen ja sen hyödyntäminen niin laadulliseen kuin määrälliseenkin tutkimukseen. Näin tulevaisuudessa olisi mahdollista laajentaa tutkimusta kattamaan vielä syvällisemmin henkilöbrändien ja videopelien suhteeseen liittyviä trendejä ja temaattisia kokonaisuuksia sekä analysoida esimerkiksi sitä, mitkä yhdistävät tekijät urheilupelien nimiin lisensoiduista urheilijoista olisi mahdollista tunnistaa.

## Kiitokset

Kiitokset Turun yliopiston poliittisen historian oppiaineen harjoittelijalle Robert Tryggille videopeliaineiston koostamiseksi tehdystä työstä.

## Lähdeluettelo

### Pelit

Accolade. 1988. *Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf*. Amiga, Amstrad CPC, Apple IIGS, Atari ST, C64, Game Boy, MS-DOS, Macintosh, MSX, NES, PC-88, Sharp X68000, TurboGrafx-16/PC Engine. Salt Lake City, Utah: Sculptured software.

Accolade. 1992. *Jack Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition*. MS-DOS, Sega Genesis. Salt Lake City, Utah: Sculptured software.

Adrenalin Entertainment. 1998. *Tiger Woods 99 PGA Tour Golf*. Microsoft Windows, PlayStation. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

Bethesda Softworks. 1988. *John Madden Football*. Apple II. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

Blue Tongue Entertainment Pty, Ltd. 1999. *Alexandra Ledermann: Horse Riding Passion*. Microsoft Windows, PlayStation. Braintree: Midas Interactive Entertainment. [Julkaistu myös nimillä *Mary King's Riding Star*, *'Lussan' Nathhorst Presenterar Riding Star*, *Ulrich Kirchhoffs Riding Star: Die Simulation rund um den Reitsport* ja *Anky van Grunsven's Riding Star*.]

Codemasters. 1998. *Colin McRae Rally*. PlayStation, Microsoft Windows. Southam: Codemaster.

Codemasters. 2013. *Colin McRae Rally*. iOS, Android, OS X, Windows. Southam: Codemaster.

D.C. True, Ltd. 1991. *John Madden II*. DOS. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

EA Tiburon. 2015. *Rory McIlroy PGA Tour*. PlayStation, Xbox. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

---

EA Tiburon. 2023. *EA Sports PGA Tour*. PlayStation, Windows, Xbox. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

Empire Interactive. 1989. *Gazza's Superstar Soccer*. Amiga 500/600, Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, ZX Spectrum. Lontoo: Empire Interactive. [Julkaistu myös nimellä *Bodo Illgner's Super Soccer*.]

Independent Arts. 2006. *Alexandra Ledermann: Adventures at a gallop*. Game Boy Advance. Saint-Mandé: Ubisoft. [Julkaistu myös nimellä *Pippa Funnell 3: The Golden Stirrup Challenge ja Horsez*.]

Midway Home Entertainment, Inc. 2000. *Kurt Warner's Arena Football Unleashed*. PlayStation. Chicago, IL: Midway Home Entertainment, Inc.

Neversoft. 1998. *Apocalypse*. PlayStation. Santa Monica, CA: Activision.

Neversoft. 1999. *Tony Hawk's Pro Skater*. PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast. Santa Monica, CA: Activision.

Park Place Productions. 1991. *John Madden Football '92*. Genesis. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

Perfect Golf, Inc. 2016. *Jack Nicklaus Perfect Golf*. Windows, Linux, MacOS. Vero Beach, FL: Perfect Parallel.

Robomodo, Disruptive Games & Fun Labs. 2015. *Tony Hawk's Pro Skater 5*. PlayStation, Xbox. Santa Monica, CA: Activision.

Semi Logic Entertainments, Inc. 1999. *Michelle Kwan Figure Skating*. Windows. San Francisco, CA: Gonzo Games.

Vicarious Visions. 2020. *Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2*. Nintendo Switch, PlayStation, Windows, Xbox. Monica, CA: Activision.

Video Technology Limited. 1979. *Match of the Day: Kevin Keegan's Electronic Action Soccer Game*. Oma käsikonsoli. Harrogate: Grandstand Leisure Ltd.

Visual Concepts & High Score Productions. 1993. *Madden NFL '94*. Genesis, Super NES. Rosewood City, CA: Electronic Arts, Inc.

Warthog Games. 2004. *Richard Burns Rally*. PlayStation 2, Xbox, Windows, Gizmondo. Lontoo; Sci Games.

### Kirjallisuus

Andrews, David L. ja Bryan C. Clift. 2016. "Football and Stardom – On context, intertextuality and reflexivity". Teoksessa *Routledge Handbook of Football Studies*, toimittajat John Hughson, Kevin Moore, Ramón Spaaij ja Joseph Maguire. Lontoo: Routledge.

Andrews, David L. ja Steven J. Jackson. 2001. "Introduction – Sport celebrities, public culture, and private experience". Teoksessa *Sport Stars – The cultural politics of sporting celebrity*, toimittajat David L. Andrews ja Steven J. Jackson. Lontoo: Routledge.

Cianfrone, Beth A. ja James J. Zhang. 2013. "The Impact of Gamer Motives, Consumption, and In-Game Advertising Effectiveness: A Case Study of Football Sport Video Games". *International Journal of Sport Communication*, 6(3): 325–347. <https://dx.doi.org/10.1123/ijsc.6.3.325>

Consalvo, Mia. 2013. "Women, Sports and Videogames". Teoksessa *Sports Videogames*, toimittajat Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch, ja Abe Stein. New York, NY: Taylor & Francis Group.

Crawford, Garry ja Victoria K Gosling. 2009. "More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives". *Sociology of Sport Journal* 26 (1): 50–66. <https://doi.org/10.1123/sosj.26.1.50>

Crawford, Garry; Daniel Muriel ja Steven Conway. 2019. "A feel for the game: Exploring gaming 'experience' through the case of sports-themed video games". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25 (5-6): 937–952. <https://doi.org/10.1177/1354856518772027>

De Palma, Nicholas. 2013. "Sports Leagues and Video Game Licensing: Game Over or Game On? How recent rulings could possibly devalue the NFL's video game agreement." *Student Works*. 97. Seton Hall University. [https://scholarship.shu.edu/student\\_scholarship/97](https://scholarship.shu.edu/student_scholarship/97)

Drane, Dan. 2011. "Nicklaus, Jack (1940–)". Teoksessa *Sports in America from Colonial Times to the Twenty-First Century: An Encyclopedia*. Toimittaja Steven A. Reiss. Abingdon: Routledge. 667–668.

Ervine, Jonathan. 2019. "Football videogames: Re-shaping football and re-financing fandom in a postmodern era". Teoksessa *Digital football cultures: Fandom, identities and resistance*, toimittajat Stefan Lawrence ja Garry Crawford. Lontoo: Routledge.

Hillman, Cory ja Michael L. Butterworth. 2015. "Keeping It Real: Sports Video Game Advertising and the Fan-Consumer". Teoksessa *Playing to Win: Sports, Video Games, and the Culture of Play*, toimittajat Robert Alan Brookey ja Thomas P. Oates. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Huntemann, Nina. 2013. "Likeness Licensing Litigation – Student Athletes and the Future of Sports Videogames". Teoksessa *Sports Videogames*, toimittajat Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch ja Abe Stein. New York, NY: Taylor & Francis Group.

Knittel, Christopher R. ja Victor Stango. 2014. "Celebrity Endorsements, Firm Value, and Reputation Risk: Evidence from the Tiger Woods Scandal". *Management Science* 60 (1): 21–37. <http://dx.doi.org/10.1287/mnsc.2013.1749>

Lankoski, Petri ja Staffan Björk. 2015. "Formal Analysis of Gameplay", teoksessa *Game research methods: An overview*, toimittajat Petri Lankoski ja Staffan Björk, 23–35. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Lankyung, Kim; Tien-Chin Tan ja Alan Bairner. 2023. "A Beautiful Game: Interpreting Football Videogame Experiences". Julkaistu ennakkoon verkossa 16.1.2023. *Leisure Sciences*. <https://doi.org/10.1080/01490400.2023.2170497>

Loguidice, Bill ja Matt Barton. 2009. *Vintage Games – An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Burlington, MA: Elsevier.

Moulard, Julie Guidry; Carolyn Popp Garrity ja Dan Hamilton Rice. 2015. "What Makes a Human Brand Authentic? Identifying the Antecedents of Celebrity Authenticity". *Psychology and Marketing*, 32 (2): 173–186. <https://doi.org/10.1002/mar.20771>

Mähkä, Rami. 2019. "'Virtuaalinen kiekkojumala': Jeremy Roenick, NHL 94 ja samastuminen urheilupeleissä". *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 32 (3): 81–91. <https://doi.org/10.23994/lk.87960>

Oates, Thomas P. 2015. "Madden Men – Masculinity, Race, and the Marketing of a Video Game Franchise". Teoksessa *Playing to Win: Sports, Video Games, and the Culture of Play*, toimittajat Robert Alan Brookey ja Thomas P. Oates. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Rosini, James E., Michelle Mancino Marsh ja Mimi K. Rupp. 2008. "Hot licensing issues in the video game industry". *The*

---

*Licensing journal* 28 (2): 14–23.

Sharp, John. 2013. "The Slow Grind – Skateboarding Videogames and the Culture and Practice of Skateboarding". Teoksessa *Sports Videogames*, toimittajat Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch ja Abe Stein. New York, NY: Taylor & Francis Group.

Sicart, Miguel. 2013. "A Tale of Two Games – Football and FIFA 12". Teoksessa *Sports Videogames*, toimittajat Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch ja Abe Stein. New York, NY: Taylor & Francis Group.

### **Muut lähteet**

Augustyn, Adam. "John Madden". *Encyclopædia Britannica*. Luettu 17.9.2023. <https://www.britannica.com/biography/John-Madden>

"Colin McRae Rally". *Retro Gamer*, nro. 43, 1.11.2007, 62–65.

*Encyclopædia Britannica*. "Jack Nicklaus". Luettu 17.9.2023. <https://www.britannica.com/biography/Jack-Nicklaus>

*Encyclopedia of World Biography*. "Tony Hawk Biography". Advameg. Luettu 17.9.2023. <https://www.notablebiographies.com/news/Ge-La/Hawk-Tony.html>

"Football Games". *Retro Gamer*, nro. 130, 1.7.2014. 60–69.

Hruby, Patrick. ei pvm. "The Franchise – The inside story how "Madden NFL" became a video game dynasty". *ESPN Outside the Lines*. Luettu 17.9.2023. <http://www.espn.com/espn/eticket/story?page=100805/madden>

"Jack Nicklaus on Power Challenge Golf". 1993. *GamePro*, nro. 49, 8/1993, 107.

Lindstrom, Bob. 1989. "Video Scans: Games." *Omni* 11 (6), 122.

Loguidice, Bill. 2009. "The History of Tony Hawk's Pro Skater: Ollies, Grabs, and Grinds". *Game Developer*, 10.3.2009. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-history-of-i-tony-hawk-s-pro-skater-i-ollies-grabs-and-grinds>

MobyGames. "Licensed title: Athletes". Luettu 17.9.2023. <https://www.mobygames.com/group/11352/licensed-title-athletes>

RAWG. Luettu 17.9.2023. <https://rawg.io>.

Surette, Tim. 2006. "Tiger Woods to play another six with EA". *Gamespot*, 2.2.2006. <https://www.gamespot.com/articles/tiger-woods-to-play-another-six-with-ea/1100-6143591/>

*TMQ Horse Game Database*. "Alexandra Ledermann Series". Luettu 28.9.2024. [https://horsegamedatabase.miraheze.org/wiki/Alexandra\\_Ledermann\\_Series](https://horsegamedatabase.miraheze.org/wiki/Alexandra_Ledermann_Series)

"Tony Hawk's Pro Skater". 2020. *Retro Gamer*, nro. 210, 1.9.2020, 18–26.

Wikipedia. "Category:Skateboarding video games." Luettu 17.9.2023. [https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Skateboarding\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Skateboarding_video_games)



# Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri

Arvio

**Tanja Välisalo**  
Kansallisarkisto

Suominen, Jaakko. 2023. *Pajatsosta pöytätennikseen. Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri*. Gaudeamus.

Suomalainen pelihistoria on saanut kaivatun yleisesityksen Jaakko Suomisen kirjoittamassa teoksessa *Pajatsosta pöytätennikseen*, joka kattaa sotienvälisen aikakauden eli Suomessa ajanjakson sisällissodan päättymisestä vuonna 1918 talvisodan alkamiseen 1939. Tälle aikakaudelle sijoittuu myös suomalaisen peliteollisuuden rakentuminen. Itse tehdyt pelit ja pelivälineet on rajattu teoksen ulkopuolelle. Toinen keskeinen rajaus on se, että teos keskittyy peliuutuuksiin. Tätä valintaa kaiketi sanelee myös lähdeaineisto, sillä uusista tuotteista ja ilmiöistä on riittänyt myös julkista keskustelua.

Kirja koostuu neljästä osasta. Ensimmäinen osa avaa teoksen lähestymistapoja ja asemoi sen osaksi sekä pelitutkimuksen että historiantutkimuksen kenttiä. Lisäksi se kuvaa sotienvälisen ajan kulttuurista maisemaa pelien ja pelaamisen näkökulmasta. Tämän jälkeen käsitellään omina osioina ensinnäkin puusta ja vanerista valmistetut pelit, toisekseen lauta- ja korttipelit ja kolmanneksi rahapeliautomaatit. Tämä rakenne heijastaa tuotannollista näkökulmaa, sillä nämä kolme tuotannonalaa muodostuivat ja toimivat toisistaan erillään.

Aikakauden muotipelit, suoranaiset ”pelikuumeet” liittyivät enimmäkseen puusta ja vanerista valmistettuihin peliuutuuksiin, joita teoksen toinen osa käsittelee. Suominen on poiminut tarkempaan analyysiin sellaiset uutuuspelit, jotka ovat todennäköisesti omakohtaisesti tuttuja monille nykypäivän lukijoillekin, vaikkakin useimmille jo eri aikakaudelta: ping-pong eli pöytätennis, jojo, fortuna ja mahjong. Puisia pelejä alkoivat Suomessa tuottaa ensimmäisinä muiden puutuotteiden valmistajat, esimerkiksi huonekalutehtaat, joilla oli jo valmiiksi tarvittavat työkalut ja osaaminen. Teoksessa esimerkiksi tästä nostetaan koronapelin ensimmäinen suomalainen valmistaja, Turun kyljessä toiminut O.Y. Huonekalutehdas ja Sorvimo. Myöhemmin koronasta tuli tunnetuksi jyväskenläläinen leluvalmistaja Juho Jussila Oy, jonka tuotantoa oli myös toinen käsitelty peliuutuus, fortuna. Pelistä tuli paitisi suosittu Suomessa myös vientimenestys, sillä 1930-luvulla se myi hyvin erityisesti Iso-Britanniassa. Suominen käsittelee myös tapoja, joilla pelikuumeita nostatettiin, kuten lehtimainontaa ja kilpailuja.

Teoksen kolmas, lauta- ja korttipelien koskeva osa, alkaa vuoden 1918 tapahtumia käsittelevillä lautapeleillä. Sota-aiheet olivat ylipäättään lautapeleissä suosittuja, mutta Suomen keväällä 1918 käydyistä sisällissodasta julkaistiin vielä saman vuoden joulumarkkinoille ainakin kolme peliä, joita teoksessa analysoidaan. Suominen tulkitsee sisällissotaa koskevia

---

pelejä ensisijaisesti uutispeleinä, jotka välittivät tietoa ajan-kohtaisesta tapahtumasta. Nämä pelit myös osoittavat selkeällä ja suomalaisille lukijoille erityisen toimivalla tavalla sen, että peleissä voidaan käsitellä myös vakavia aiheita. Lauta- ja korttipelien temaattinen kirjo tuleekin erinomaisesti esille tässä osassa, sillä sodan lisäksi ainakin luonto, urheilu ja elokuvat näkyvät toistuvina aiheina peliuutuutuksissa. Lauta- ja korttipelipelejä tuottavat yritykset olivat tyypillisesti kirjapainoja tai muita paperi- ja painoalan yrityksiä. Vaikka osa niistä oli valmistanut pelikortteja jo 1800-luvulta lähtien, niin tuotevalikoiman kasvu sijoittui sotienväliseen aikaan.

Rahapelejä käsittelevä teoksen viimeinen osa avaa kehityskulkua, joka alkoi rahapeliautomaattien tulosta Suomeen ja johti rahapelimonopolin syntyyn vuonna 1938, jolloin perustettu Raha-automaattiyhdistys sai yksinoikeuden rahapeliautomaattitoimintaan. Tämä historia on erityisen kiintoisaa nyt, kun valtion rahapelimonopolia ollaan lakkauttamassa. Kuten nyt niin myöskään sotienvälisenä aikana valtionhallinnossa ei vallinnut yksimielisyyttä sääntelyn tarpeesta ja tasosta. Aikalaisten äänet pääsevät kenties parhaiten kuuluviin tässä teoksen viimeisessä osassa, jossa käsitellään myös rahapeliautomaattien herättämää keskustelua niin lehtiartikkeleissa kuin mielipidepalstoilla. Teoksessa peliautomaatit asetetaan osaksi laajempaa automaatteja koskevaa keskustelua, kun automaateista alkoi saada esimerkiksi makeisia, tupakkaa, tulitikkuja ja postimerkkejä. Aikalaiskommentit esimerkiksi ”makeiskatiskoista” (s. 232) heijastelevat samankaltaisia huolia kuin mitä peliautomaatteihin liitettiin: ihmisten heikkouksiin vetoavat laitteet nähtiin vaarallisina erityisesti lapsille ja nuorille.

Kirja on merkityksellinen sekä pelitutkimuksen että historiantutkimuksen näkökulmista. Suomalaisen peliteollisuuden juuret kahdella eri toimialalla, puusepänteollisuudessa

ja graafisessa teollisuudessa, ovat äärimmäisen kiinnostava tausta ja vertailukohta nykyistä digitaalista pelituotantoa ja sen syntyä ajatellen. Teos tuo merkittävällä tavalla esille juuri yrityksiä ja tuotanto-olosuhteita ja niissä muun muassa teknologian, talouden ja lainsäädännön vaikutuksesta tapahtuneita muutoksia.

Teoksen lähdeaineisto on runsas, ja historiantutkijan laaja-alaisuus ja perusteellisuus näkyvät siinä hyvin. Erityisesti lehdistöaineistoa on hyödynnetty monipuolisesti. Arkistolähteitä on kuitenkin käytetty harmillisen niukasti. Tämä selittynee sillä, että kirjoitustyö sijoittui pitkälti maailmanlaajuisen koronapandemian aikaan, minkä tuottamiin haasteisiin kirjailija itsekkin viittaa. Arkistolähteiden vähäisyyden seurauksena teoksesta jää kaipaamaan monipuolisempaa katsausta pelien käyttöön ja pelaamisen tapoihin. Nyt pelien vastaanottoa käsitellään ensisijaisesti niitä koskevan julkisuuden kautta, kun taas pelien lomittuminen arkeen tulee esiin pilkahduksina ja suodattuu lehdistöaineiston läpi. Pelien käytön historian tavoittaminen on kuitenkin haastavaa, sillä aineistojen löytyminen on osin sattumanvaraista, kuten kirjoittaja itsekkin toteaa. Jos arjen pelaamisesta on säilynyt jälkiä, ne ovat todennäköisesti piilossa esimerkiksi kirjeissä ja päiväkirjoissa, eivätkä muodosta omia helposti löydettäviä kokonaisuuksiaan. Aikalaislähteiden puutetta on joskus mahdollista ainakin osittain paikata muistitietokeruilla. Vaikka muistitietokeruita pelikulttuureista on toteutettu, niin ne ovat kuitenkin liittyneet joko uudempaan digitaaliseen pelaamiseen tai perinneleikkeihin ja tässä käsiteltävän ajanjakson osalta mahdollisten muistelijoiden joukko on jo hyvin pieni. Kutkuttavan kurkistuksen pelien sijoittumisesta osaksi arkea tarjoaa kuitenkin teokseen sisällytetty kuvaus Turun museokeskukseen lahjoitetusta esinekokoelmasta, joka sisältää kahden veljeksien lapsena omistamia pelejä (ks. myös Koskinen & Suominen 2023).

---

Kirjailija itse nimeää kohderyhmiksi sekä tutkijat, opiskelijat että suuren yleisön. *Pajatsosta pöytätennikseen* on lukijaystävällinen teos, jossa on suurelle yleisölle lukuisia mahdollisia kiinnittymisen kohteita. Monet käsitellyistä peleistä ovat tuttuja myös tänä päivänä, ja teos antaa mahdollisuuden perehtyä niiden historiaan. Esimerkiksi jojo-villityksen ovat kokeneet lukuisat sukupolvet Suomessa vuoden 1932 jälkeenkin. Akateemista yleisöä ajatellen teoksesta välittyy selvästi pyrkimys palvella sekä historian tutkijoita että pelitutkijoita. Teos edustaa historiankirjoituksen traditioita, ja peli-ilmiöitä tehdään ymmärrettäväksi sijoittamalla ne laajaan kulttuuriin ja poliittiseen kontekstiin. Esimerkiksi isänmaallisuuden nousu näkyy pelien markkinoinnissa ja talouslama niiden tuotannossa. Toisaalta käsittelyyn otetaan joitakin modernin pelitutkimuksen kiinnostuksen kohteita, kuten pelijournalismi – tai pikemminkin ensiaskeleet sitä kohti. Useiden peliuutuuksien ympärille muodostunut kilpailutoiminta on puolestaan kiinnostavaa e-urheilututkimuksen näkökulmasta. Kytköksiä urheilun ja kilpapelaamisen väliltä löytyy teoksesta useitakin, kuten koronan SM-kilpailuista uutisointi Suomen Voimalulehdessä vuonna 1928.

Teoksen rajaus sotienvälisiin vuosiin luo jo odotuksen vielä seuraavia vuosikymmeniä kattavasta jatko-osasta. Tuossa teoksessa odotan käsiteltävän ainakin tikanheittoa ja mölkyä. Tässäkin teoksessa jo mainitaan tikkapelin valmistuksen aloittaminen vuonna 1934 (s. 120), mutta huomioiden, että pelin suurin suosio sijoittuu sotien jälkeiseen aikaan, puolustaa sen laajempi käsittely paikkaansa myöhemmissä osissa.

*Pajatsosta pöytätennikseen* yhdistää onnistuneesti kulttuurihistorian ja pelitutkimuksen näkökulmat. Teos herättää lukijan uteliaisuuden ja halun lukea (tai tutkia) lisää lukuisista siinä mainituista aiheista. Toivottavaa onkin, että teos toimisi syyksinä pelihistoriallisen tutkimuksen lisääntymiselle.

## Lähteet

Koskinen, Karoliina ja Suominen, Jaakko. 2023. The Petsamo Board Game (1931) and Everyday Game Culture in Finland in the Interwar Period. *Proceedings of DiGRA 2023 conference*. [http://digra.org:9998/DiGRA\\_2023\\_CR\\_5586.pdf](http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_5586.pdf)

# Tarinallistaminen ja roolit tukevat oppilaiden koulukokemusta sekä työelämätaitojen kehittymistä

Lektio

**Isabella Aura**

Tampereen yliopisto

Lektio 2.2.2024 Tampereen yliopistossa

Väitöskirjani ja siten tämän lektion aihe kytkeytyy vahvasti koulumaailmaan. Meillä kaikilla on mielipiteitä, ajatuksia ja muistoja koulusta, sillä koulu on yksi harvoista kollektiivisista kokemuksista, joita jaamme koko ikäluokkamme kesken. Siispä, hyvä lukija, haluaisinkin aloittaa mielikuvamatkalla menneeseen. Kuvittele itsesi 13-vuotiaana eli noin kuudes- seitsemäsluokkalaisena. Millainen koululainen olit silloin? Mikä sinua kiinnosti? Mikä oli sinusta hauskaa? Minkälaisia asioita teit kavereidesi kanssa? Leikittekö kenties jonkinlaisia mielikuvitus- tai seikkailuleikkejä? Tai ehkäpä pelasitte välituntisin jotain tai jopa kesken oppituntien ilman, että opettaja huomasi?

Minua 13-vuotiaana koulunkäyntiä enemmän kiinnostivat kaverit ja harrastukset. Harrastuksia oli monia, joihin liikunnan lisäksi kuului muun muassa videopelit, kirjat ja liveroolipelaus eli larppaus. Näitä viimeksi mainittuja harrastuksia yhdisti monet samankaltaisuudet: tarinat ja niihin uppoutuminen, fiktiiviset ja ei-fiktiiviset maailmat ja niiden hahmot sekä ystävien kanssa jaetut hetket, ajatukset ja kokemukset näistä eri fiktioista. Vaikka kyseiset harrastukset olivat ennen kaikkea hauskaa ajankulua, näin jälkikäteen ajateltuna tarinoista ja niistä jatketuista aktiviteeteista oppi myös paljon kuten sosiaalisia taitoja, luovuutta, itsevarmuutta sekä tietoa vaikkapa historian ja maailman tapahtumista.

## **Leikin kautta oppiminen on luontaista ihmiselle**

Tarinoiden hyödyntäminen taidon, tiedon ja oppimisen välineenä on keskeinen osa ihmisyyden kehityskulkua. Tarinankerronnan kautta oppeja on jaettu, ihmisjoukkoja on motivoitu ja historiaa on muovattu. Ei siis ole ihme, että tarinoita hyödynnetään edelleen osana opetusta. Tarinoiden ohella myös muita kokemuksellisia metodeja, kuten leikkiin ja leikillisyyteen perustuvia menetelmiä, on kehitetty ja korostettu jo 1800-luvulta lähtien lukuisten eri kasvatustieteen pioneerien toimesta (Montessori ja Gutek 2004; Vygotsky 1978). Onhan leikin kautta oppiminen luontaista ihmiselle: se on tapa, jolla tutkimme ja ymmärrämme ympäröivää maailmaa jo pienestä pitäen.

Tänä päivänä leikillisuus ja tarinallisuus näkyvät yhä useammin myös pelien ja pelillisyyden muodossa digitaalisten pelien valtavirtaistumisen myötä. Sekä tutkimuksen että käytännön kentällä tätä ilmiötä kutsutaan monesti pelillistämiseksi eli englanniksi termillä *gamification* (Hamari 2019). Pelillistämällä voidaan kuvata laajaa kulttuurista ja yhteiskunnallista muutosta, jossa yksitoikkoisuudesta tai vakavuudesta pyristellään eroon, tai sitä, kuinka peleistä lainatut ideat näkyvät yhä useammin eri arkipäivän palveluissamme kuten kauppakettujen bonusjärjestelmissä tai sovellusten interaktiivisuutena. Esimerkiksi aktiivisuusrannekkeen askelmääräta-

---

voitteet, työssä jaettavat kannustuspalkinnot tai TV-ohjelman kotipeliin osallistuminen voivat olla esimerkkejä arkisten toimintojen pelillistämistä.

Osana pelillistämistä tarkastellaan usein myös tarinallistamista, joka perustuksiltaan hyödyntää samankaltaisia prosesseja kuin pelillistäminen. Tarinallistaminen, eli *storification*, pyrkii hälventämään tarinankertojan ja -kuulijan välistä kulkua ja tarjoamaan toiminnallisen ja muovautuvan tarinankulun, johon kuulija pääsee tavalla tai toisella osallistumaan (Aylett 2000). Tarinallistaminen vie tarinan askeleen lähemmäs kuulijaa, jolloin kuulija voi kuvainnollisesti astua tarinan sisään ja olla halutessaan osa sitä.

Palveluissa ja yritysmaailmassa tarinallistamista hyödynnetään monesti vaikkapa mainonnassa ja brändäyksessä; tuotteen tai palvelun ympärille luodaan todellinen tai kuviteltu kertomus, jolla pyritään vaikuttamaan ja osallistamaan kulluttajia (Kalliomäki 2014). Esimerkiksi museoalalla interaktiiviset, juonelliset näyttelyt ja tarinalliset kierrokset ovat nykyisin yhä suosituimpia. Lisäksi esimerkiksi matkailuyritykset voivat hyödyntää tarinallisuutta tarjoamalla elämyksellisiä ja yksilöllisiä matkailuaktiviteetteja pyrkien siten erottumaan kilpailijoistaan. Tutkimuskentällä tarinallistamisen on havaittu vaikuttavan esimerkiksi käyttäjän tunnekokemukseen, mieleenpainuvuuteen sekä motivaatioon jatkaa palvelun tai tuotteen käyttöä (Dow ym. 2005; Hassan ym. 2019; Madsen, Skov ja Vistisen 2020).

## Opetuksen tarinallistamista ei juuri ole tutkittu

Palataan takaisin koulumaailmaan. Opetuksessa tarinallistaminen tarkoittaa yleensä pedagogisen materian muuntamista tarinan muotoon, joka voidaan toteuttaa niin pedagogiikan tai oppimisympäristön kautta tai niitä yhdistelemällä. Tarinallistaa voi esimerkiksi hahmojen, roolipelaamisen tai nar-

ratiivin kautta, eli miten tarinaa kerrotaan ja kenen näkökulmasta. Tarinallistaminen voi olla esimerkiksi lyhytkestoista tuokiopainotteista toimintaa tai laajaa teemoittelua, joka kattaa vaikkapa kokonaisen lukukauden.

Tarinoiden, leikillisten tai pelillisten aktiviteettien hyödyntäminen opetuksessa ei ole varsinaisesti uutta. Myös nykyiset opetussuunnitelmat korostavat aktiivisten opetusmetodien käyttöä, ja esimerkiksi Suomessa valtakunnallinen opetussuunnitelma painottaa osallistavaa, kokemuksellista ja yhteisöllistä otetta oppimiseen (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014). Tuoreet tutkimukset pelillisestä ja leikillisestä opetuksesta osoittavat hyötyjä esimerkiksi oppilaiden motivaatioon, viihtyvyyteen sekä oppimiseen (Parker, Thomsen ja Berry 2022; Randolph ym. 2016; Vidergor 2021). Kaikesta tästä huolimatta yllättäen opetuksen tarinallistamisesta on vielä hyvin niukasti tutkittua tietoa.

Väitöskirjassani halusin tietää, minkälaisista kouluissa käytetty tarinallistaminen on, miten sitä hyödynnetään ja minkälaisia kokemuksia se luo oppilaille. Lisäksi koska koulut ja oppimisympäristöt ovat aina ihmistenvälisiä ja ihmisten muokkaamia, halusin ymmärtää tarinallistamisen yhteyttä oppilaiden sosiaaliseen käytökseen ja koulun sosiaaliseen yhteisöön. Pyrin myös selvittämään, voidaanko tarinallistamisella kartuttaa oppilaiden henkilökohtaisia taitoja tai toisaalta asentaita kyseisiä taitoja kohtaan. Siispä väitöskirjani kaikenkattava tutkimuskysymys on: *Miten formaalin opetuksen tarinallistaminen on yhteydessä oppilaiden koulukokemukseen, taitoihin ja asenteisiin sekä sosiaaliseen toimintaan?*

Väitöskirjani tutkimuskohteet keskittyvät siis formaaliin koulutukseen ja opetukseen. Formaali eli muodollinen koulutus tarkoittaa tavoitteellista, suunniteltua ja tutkintoon tähtäävää opetusta, jota järjestää yleensä jokin kouluorganisaatio tai instituutti. Formaaliin oppimiseen nivoutuu vahvas-

---

ti oppimisympäristön käsite. Oppimisympäristöllä tarkoitetaan perinteisesti luokkahuonetta, luentosalia tai auditoriota, mutta yhä enenevässä määrin se kattaa myös erilaiset sosiaaliset ja digitaaliset ympäristöt. Aiemmasta tutkimuksesta tiedämme, että oppimisympäristöillä on merkittäviä vaikutuksia koulukokemukseen (Barrett ym. 2015; Saltmarsh ym. 2015; Strong-Wilson ja Ellis 2007). Se, miten ympäristö on rakennettu, minkälaisia käyttömahdollisuuksia se sisältää ja minkälaisia vaikkapa audiovisuaalisia kokemuksia se tarjoaa, voi vahvistaa kouluviihtyvyyttä ja motivaatiota mutta heikosti toteutettuna myös haitata oppimista.

Oppimisympäristön lisäksi formaalissa opetuksessa keskeistä on myös tiettenkin opetuksen sisältö. Muuttuvassa, teknologian nopeasti muovaamassa yhteiskunnassa on kuitenkin entistä vaikeampaa ennustaa, minkälaisia taitoja, oppeja tai perspektiivejä oppilaat tarvitsevat koulusta valmistuttuaan. Siksi yhä enemmän olemme kiinnostuneita siitä, kuinka parhaiten tukea lapsia ja nuoria koulutien päätyttyä. Esimerkiksi ulkoa opettelun sijaan modernissa yhteiskunnassa korostuvat sopeutumisen taidot, kyky toimia moninaisissa sosiaalisissa tilanteissa sekä itsensä johtamisen taidot. Näitä taitoja voidaan kuvata myös termillä *tulevaisuuden työelämätaidot* eli englanniksi *21st century skills* (Battelle for Kids 2019). Tulevaisuuden työelämätaidoilla kuvaillaan taitoja, joita yksilöt tarvitsevat sekä oman että yhteisön hyvinvoinnin edistämiseksi, sekä kykyä pärjätä haasteissa, jotka ovat ominaisia juuri tälle aikakaudelle ja joita esimerkiksi taloudellinen epävarmuus, rikkonaiset työurat ja globaalit kriisit aiheuttavat.

Voimme varmasti olla yhtä mieltä siitä, että edellä mainitut taidot ovat keskeisiä kykyjä yhteiskunnassa pärjäämiseen. Kysymys kuuluukin, miten kyseisiä taitoja, kuten vastuullisuutta, joustavuutta tai omatoimisuutta, voitaisiin mielekkäästi opettaa esimerkiksi juurikin 13-vuotiaille, tai miten yli-

päätään tehdä koulu ja oppiminen kiinnostavaksi sellaiselle, joka ei näe syytä nousta aamulla sängystä opiskelemaan. Yksi lähestymistapa on vaikuttaa asenteisiin, mutta asennemuutoksen tekemiseen vaaditaan merkityksellisiä kokemuksia, kiinnostusta ja ehkäpä myös toiveikkuutta siitä, että on kykeneväinen kehittymään ja oppimaan uutta. Ehkä yksi mahdollinen pedagoginen työkalu taitojen kartuttamiseen sekä asenteiden muutokseen ja koko koulukokemuksen parantamiseen voisi olla juuri tarinallistaminen.

## Matematiikan tunti Tylypahkan tyrmissä

Väitöskirjani koostuu kahdesta osatutkimuksesta. Ensimmäinen osatutkimus sijoittuu yhdysvaltalaiseen kouluun, jonka oppimisympäristö ja pedagogiikka on tarinallistettu muistuttamaan erilaisia fiktiivisiä ja ei-fiktiivisiä tarinoita, teemoja ja maailmoja. Tämä oli toteutettu sisustuksen, maalausten ja materian kautta. Luokkahuoneiden sijasta oppilaat saattoivat astella keinotekoiseen Star Warsin maailmaan, urheilustadionille tai uimarannalle. Oli myös mahdollista, että matematiikan tunti pidettiin Tylypahkan tyrmissä tai äidinkielen tunti satumaisessa metsässä. Osa koulun opettajista hyödynsi luokkahuoneensa teemaa myös opetusmetodeissaan, osa taas muutti luokan sisustusta lähinnä viihtyvyyden takia. Ero tavalliseen, kliiniseen kouluympäristöön oli joka tapauksessa suuri. Jotta tarinallistetun koulun ilmiöistä, ulottuvuuksista ja prosesseista pystyttiin muodostamaan kattava kuva ja ymmärrys, vierailin itse koululla kahden viikon ajan keräten laadullista aineistoa haastatteleamalla ja havainnoimalla koulun toimintaa ja yhteisöä. Haastatteluihin osallistui yhteensä yli 100 koulun yhteisön jäsentä, ja havainnointimateriaalia kertyi yli 70 tuntia.

Toisessa osatutkimuksessa tutkittiin suomalaista roolipeli-pohjaista oppimisympäristöä, Yrityskylä Alakoulua, jonka

---

tarjoaa Nuorten Yrittäjyys ja Talous NYT -organisaatio. Yrityskylä on pienenä yhteiskunta, joka simuloi niin sanotusti "aikuisen maailmaa" kuudesluokkalaisille. Yrityskylässä oppilaat pääsevät toimimaan erilaisissa ammattirooleissa, harjoittelemaan työntekoa sekä kansalaisuutta esimerkiksi käyttämällä yhteiskunnan palveluja, äänestämällä sekä maksamalla veroja. Vierailu Yrityskylän tarinallistettuun interventioon kestää yhden koulupäivän, ja siihen osallistuu vuosittain jopa yli 85 % suomalaisista kuudesluokkalaisista. Tutkimuksessa mitattiin oppilaiden pelillistä kokemusta sekä roolikokemusta ja niiden yhteyttä tulevaisuuden työelämätaitojen ja -asenteiden karttumiseen. Aineisto kerättiin määrällisesti verkkokyselyillä ennen ja jälkeen intervention. Kyselyihin vastasi yli 250 oppilasta ympäri Suomen.

## **Yksikin tarinallistettu koulupäivä voi olla merkittävä**

Väitöskirjani päätulokset osoittavat, että tarinallistaminen voi myönteisesti tukea oppilaiden koulukokemusta, taitojen ja asenteiden karttumista sekä sosiaalista kanssakäymistä. Ensimmäinen osatutkimus eli tarinallistetusta koulusta kerätty aineisto näyttää, että tarinallinen pedagogiikka voi vahvistaa oppilaiden koulukokemusta, yhteisöllisyyttä ja voimaantumista, jotka edelleen tukevat sekä oppilaiden että opettajien akateemista ja sosiaalista ilmapiiriä.

Toisen osatutkimuksen eli Yrityskylästä kerätyn aineiston mukaan vahva pelillinen kokemus sekä heittäytyminen rooliin voi edesauttaa työelämätaitojen ja -asenteiden kehittymistä. Esimerkiksi joustavuuden, itseohjautuvuuden ja tuoteliaisuuden taidot kohentuivat jo yhden tarinallistetussa oppimisympäristössä vietetyn päivän aikana.

Lisäksi tulokset osoittavat, että tarinallistettu opetus on kokonaisuus, jossa eri aktiviteetit tukevat pedagogista sisältöä ja

vastavuoroisesti opetus ja sen laatu tukevat tarinallistamista pedagogisena työkaluna. Voidaankin olettaa, että tarinallistamisen ja pedagogiikan laadukas toteuttaminen voi kohentaa oppilaiden koulumotivaatiota sekä tarjota vaihtoehtoja oppilaille, jotka eivät välttämättä menesty niin sanotussa perinteisessä opetuksessa.

Väitöskirjani tulokset tukevat aiempia tutkimuksia, jotka osoittavat tarinallisten, pelillisten ja leikillisten metodien hyödyn opetuskäytössä (Aguilar, Holman ja Fishman 2015; Akkerman, Admiraal ja Huizenga 2009; Qvortrup ym. 2023). On kuitenkin selvää, että vastaavien toteutusten käyttöönotto vaatii aikaa, innostusta ja resursseja niin opettajilta kuin koko koulujärjestelmältä, mitä harvemmin on ylimääräistä. Kouluille ja opettajille sysätäänkin usein tarpeetonta painetta monenlaisista yhteiskunnan ongelmista, minkä takia en halua patistaa opettajia mullistamaan opetustaan vaan tarjoamaan tutkittua tietoa niille, jotka ovat mahdollisesti puninneet vaihtoehtoisten tapojen lisäämistä oppitunneilleen, sekä osoittamaan sen, että hyödyt voivat olla vaivan arvoisia.

## **Lopuksi**

Kaiken kaikkiaan tarinallistaminen on kontekstisidonnainen ilmiö, joka voi ottaa monenlaisia muotoja. Työkaluna tarinallistaminen on samankaltainen kuin muutkin pedagogiset menetelmät: se vaatii jatkuvaa arviointia, kehitystyötä ja reflektointia onnistuakseen. Vaikka kokemus tarinallistamisesta voi olla yksilöllinen, sen leikillisyyteen nojaavilla metodeilla on mahdollisuus palvella laajaa ja moninaista joukkoa oppijoita. Tarinallistamiseen ei kuitenkaan vielä ole olemassa yhtä ainoaa vakiintunutta reseptiä, joka takaisi sen toimivuuden eri asetelmissa, eri ikäisillä tai eri ihmisryhmissä. Toivonkin, että poikkitieteellinen väitöskirjani antaa monipuolisen

---

alustan lisätutkimuksille ja -toteutuksille niin tieteentekijöille kuin kasvatuksen ammattilaisille.

Yhä yleistyvän teknologian ja verkkoympäristöjen keskellä väitöskirjani osoittaa kokemuksellisen, kasvokkain tapahtuvan ja ei-digitaalisen opetuksen merkityksen ja arvon. Väitöskirjani tulosten perusteella väitänkin, että tarinallistamisella on paljon potentiaalia formaalin koulutuksen opetusmetodina – ehkäpä parhaiten kohdennettuna etenkin juuri niille varhaisteini-ikäisille 13-vuotiaille oppilaille.

Aura, Isabella. 2024. *Storification in Formal Education: Experiences, behavior and 21st century skills propensity*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3251-8>.

## Lähteet

Aguilar, Stephen J., Caitlin Holman ja Barry J. Fishman. 2015. "Game-Inspired Design: Empirical Evidence in Support of Gameful Learning Environments." *Games and Culture* 13 (1): 44–70. <https://doi.org/10.1177/1555412015600305>.

Akkerman, Sanne, Wilfried Admiraal ja Jantina Huizenga. 2009. "Storification in History education: A mobile game in and about medieval Amsterdam." *Computers and Education* 52 (2): 449–59. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.09.014>.

Aylett, Ruth. 2000. "Emergent narrative, social immersion and 'storification'." *Proceedings of the 1st international workshop on narrative and interactive learning environments*, 35–44.

Barrett, Peter, Fay Davies, Yufan Zhang ja Lucinda Barrett. 2015. "The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis." *Building and Environment* 89: 118–33. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2015.02.013>.

Battelle for Kids. 2019. "Framework for 21st century learning." [http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf).

Dow, Steven, Jaemin Lee, Christopher Oezbek, Blair MacIntyre, Jay David Bolter ja Maribeth Gandy. 2005. "Exploring spatial narratives and mixed reality experiences in Oakland Cemetery." Teoksessa *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, 51–60. ACE '05. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1178477.1178484>.

Hamari, Juho. 2019. "Gamification." Teoksessa *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, toimittanut G. Ritzer ja C. Rojek, 1–3. Oxford, UK: John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>.

Hassan, Lobna, Sebastian Deterding, J. Tuomas Harviainen ja Juho Hamari. 2019. "Fighting Post-truth with Fiction: An Inquiry into Using Storification and Embodied Narratives for Evidence-Based Civic Participation." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 11 (1): 51–78. <https://doi.org/10.1353/STW.2019.0000>.

Kalliomäki, Anne. 2014. *Tarinallistaminen: palvelukokemuksen punainen lanka*. Helsinki: Alma Talent.

Madsen, Kristina Maria, Mette Skov ja Peter Vistisen. 2020. "How to design for exploration through emergent narratives." *Digital Creativity* 31 (3): 234–44. <https://doi.org/10.1080/14626268.2020.1784233>.

Montessori, Maria ja Gerald Lee Gutek. 2004. *The Montessori Method: The Origins of an Educational Innovation: Including an Abridged and Annotated Edition of Maria Montessori's The Montessori Method*. Lanham: Rowman & Littlefield.



---

Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen ja Amy Berry. 2022. "Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice." *Frontiers in Education* 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>.

"Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014." 2014. Opetushallitus.

Qvortrup, Ane, Rune Lomholt, Vibeke Christensen, Thomas E. Lundtofte ja Anni Nielsen. 2023. "Playful Learning During the Reopening of Danish Schools After Covid 19 Closures." *Scandinavian Journal of Educational Research* 67 (5): 725–40. <https://doi.org/10.1080/00313831.2022.2042850>.

Randolph, Justus J., Marjaana Kangas, Heli Ruokamo ja Pirkko Hyvönen. 2016. "Creative and playful learning on technology-enriched playgrounds: an international investigation." *Interactive Learning Environments* 24 (3): 409–22. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.860902>.

Saltmarsh, Sue, Amy Chapman, Matthew Campbell ja Christopher Drew. 2015. "Putting" structure within the space": spatially un/responsive pedagogic practices in open-plan learning environments." *Educational Review* 67 (3): 315–27. <https://doi.org/10.1080/00131911.2014.924482>.

Strong-Wilson, Teresa ja Julia Ellis. 2007. "Children and Place: Reggio Emilia's Environment As Third Teacher." *Theory Into Practice* 46 (1): 40–47. <https://doi.org/10.1080/00405840709336547>.

Vidergor, Hava E. 2021. "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students." *Computers & Education* 166: 104–156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156>.

Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

# Ikiliikkuva leikki

Lektio

**Katriina Heljakka**  
Turun yliopisto

Lektio Turun yliopistossa 2.3.2024

Olen materiaallinen tyttö. Niin kauan kuin muistan, ovat esineiden visuaalisuus ja fyysinen olomuoto kiinnostaneet minua. Viehätyn asioista, joita voi katsella, koskea, punnita, haistella, käänellä ympäri, asetella tilaan, tutkiskella, ihaila ja joista kehittyi mielessäni tarinoita – ne ovat minulle halun kohteita. Visuaalinen ja materiaallinen suuntautuminen on tehnyt minusta myös keräilijän, tavaroiden järjestelijän, näytteilleasettajan, esineiden varastoijan ja ylläpitäjän, valokuvaajan, taiteilijan, kuraattorin, keräilijän – ja kyllä – leikkijän.

Tutkimukseni on aina jollain tavoin liittynyt ilmiöiden visuaalisiin ulottuvuuksiin, kykyyn nähdä ja nauttia siitä, mikä on silmin havaittavissa – niin myös ajankohtaisen väitöskirjani kuusi teknologisoituvaa leikkiä digitaalisessa maailmassa käsittelevää tapaustutkimusta.

Visuaalisuus saa digitaalisessa maailmassa monia muotoja, kun se tehdään näkyväksi leikin kautta. Mutta leikki on enemmän kuin silmännähtävää; se on moniaistista, mielikuvituksellista ja kehollista. Leikki on vuorovaikutusta ja viestinnällistä. Leikkiessämme solmimme suhteita ympäröiviin esineisiin, myös kehittyvään teknologiaan. Leikin eri välineet rikastavat maailmojenrakentelussa tapahtuvaa tarinankerrontaa. Ne kutittelevat luovuutta haastaen ajatukset leikin näivettyemisestä ajassamme, jota on kuvailtu leikin vuosisadaksi.

Kasvattaakseni ymmärrystä digitaalisesta leikistä suuntasin katseeni erilaisiin leikin jatkeisiin, perinteisten lelujen ohella leikissä käytettyihin koneisiin, kameroihin, älypuhelimiin ja sosiaalisen median alustoihin. Tutkimuksiini päätyivät mukaan lisäksi ääntä, liikettä sekä valoja yhdistelevät verkottuneet älylelut ja sosiaalisen robotiikan alueelle asettuva robotikoira.

Vuorovaikutus kuvailemieni koneiden kanssa edustaa digitaalista leikkiä, joka voidaan kasvatustieteilijä ja emeritaprofessori Jackie Marshin ja kumppaneiden (2016) mukaan määrittellä teknologian leikillisenä käyttönä. Digitaalisen leikin määrittely ei kuitenkaan ole yksinkertaista, kuten digitaalista leikkiä varhaiskasvatuksen kontekstissa tutkineet Lydia Plowman ja Christine Stephen (2014) huomioivat: heidän mukaansa käsite voi viitata ongelmanratkaisuun, itseilmaisuun ja mielikuvituksen kehittämiseen digitaalisten laitteiden ja älylelujen parissa.

Väitöskirjani käsittelemät tapaustutkimukset osoittavat, miten myös digitaalinen leikki on sidoksissa materiaalisuuteen ja siksi moniaistista: keskeistä on ymmärtää, ettei digitaalinen leikki perustu aineettomuuteen, vaan siinä resurssiksi muodostuvat myös muut leikille tärkeät asiat, fyysiset leikkiympäristöt, eri-ikäiset leikkikumppanit ja materiaalsen muodon omaavat lelut, mutta myös leikin mahdollistavat, sitä laajentavat ja rikastuttavat laitteet, uudenlaiset leikin välineet.

---

Leikki on kestävä, mutta ilman dokumentointia, kuvaamalla, videoimalla tai äänittämällä tallentamista ja sosiaalisesti jakamista se on myös häviävää – aivan kuten menneisyydessä tapahtunut leikki. Ryhtykäämme ajatusleikkiin: Matkataan historiassa taaksepäin 1500-luvulle, erityisesti flaamilaistaiteilija Pieter Bruegel vanhemman teoksen ääreen.

Maalaukseen *Lasten leikkejä* viitataan usein leikin ja pelien tutkimuksessa. Teoksessa voidaan Google Artsin mukaan havaita 83 leikin muotoa ja välinettä sekä satoja leikin imulle antautuneita ihmisiä. Leikin moninaisuuden ohella kiinnittyy huomio lisäksi leikkiin osallistuvien lasten liikkeeseen. He juoksevat, hyppivät, kiipeilevät, painivat, pyöriivät, heittelevät esineitä ja osallistuvat aktiiviseen leikkiin aikansa leikkikalujen innoittamina.

Bruegel vanhemman teoksessa voimme nähdä, miten ennen kamerateknologian kehittymistä leikkiä dokumentoitiin maalaustaiteessa. Tämä ainutlaatuinen kuvaus leikin monimuotoisuudesta ja siinä asuvasta dynaamisesta liikkeestä luokatsauksen menneisyyden leikkeihin, joista yllättävän moni saa edelleen monen leikkijän sydämen lyömään tiheämmin nyt 2000-luvulla. Ja katso, eikö taiteilija tarkkailekin leikkiä lapsia ikään kuin lennättämänsä, kuvitteellisen droonin perspektiivistä?

Nykyään leikin tallentaminen, jakaminen ja katselu ovat kehittyneet lähes huomaamatta omaksi leikin muodokseen. Haluamme valokuvata, videoida ja esitellä itseämme leikkijöinä. Leikkikoneiden, digitaalikameroiden, älypuhelimien, verkotuneiden lelujen, lelurobottien ja sosiaalisen median näyttöjen, avulla leikeistämme tulee osa vapaa-aikaa, oppimisympäristöjä ja jopa työelämäämme – sisällöntuotantoa, eräänlaista leikkityötä, sosiaalisesti jaettua ja kulutettua digitaalista kulttuuria ja siten osa henkilökohtaiseen historiaan kutoutuvaa digitaalista jalanjälkeämme.

Teknologisen kehityksen ymmärtäminen on tärkeää kaikille, jotka tutkivat leikkiä digitalisoituvassa ja verkottuvassa nykykulttuurissa. Havainnollistaakseni tämän haluan jakaa henkilökohtaisen tarinan siitä, miten käsillä oleva opinnäyte työ päättyi visuaaliseen ja materiaaliseen muotoonsa teknologian avustamana:

Eräänä päivänä, ei niin kauan sitten, muistin sijoittaneeni muistikirjani väliin mustavalkoisen valokuvan 1970-luvulta. Valokuvan antoi minulle rakas mamma, ja sillä oli minulle erityinen merkitys. Yliopistossa tutkijana ollessani olin laittanut tämän kuvan työpöydälleni ymmärtämättä koskaan sen painavaa merkitystä. Kuva esittää minua noin 1-vuotiaana t-paitaan puettuna taaperona, joka tasapainoilee pulleiden, mutta määrätietoisten jalkojensa päällä. Valokuvassa esiinnyin leikkisän euforisessa virneessä – olen luultavasti juuri oppinut kävelemään ja tässä vangitus hetkessä marssin eteenpäin, yksi sukkahousujalka koholla valmiina viemään minut eteenpäin, pää hieman käännettynä, veikeästi kameraa ja kanssaleikkijää, isääni kohti. Tunnistat kuvan, sillä se on valittu käsillä olevan väitöskirjani kanteen.

Valokuva näyttäytyy itselleni maagisena. Se vangitsee voittamattomuuden tunteen, joka on havaittavissa lapsissa, jotka ovat saaneet rohkaisua ja vapautta leikkiä tullessaan samalla rakastavan aikuisen huomioimaksi. Heidät on nähty ja kuvauksen kautta näkyväksi tehty. Kuvassa tiivistyy leikin taipumus liikuttaa meitä fyysisen tilan, kuvittelukyvyyn, kognitiivisen kehityksen, ajan ja tunteiden merkityksissä. Jossain vaiheessa ymmärsin, että työpöydälleni leikin lumoaavaa iloa tuoneesta valokuvasta tulisi hieno avaus digitaalista leikkiä käsittelevään väitöskirjaani. Se toisi tutkimukseni visuaaliseen ulottuvuuteen henkilökohtaista tunnelmaa, josta uskon akateemisen työskentelyn hyötyvän.



Kuva 1. Pieter Bruegel vanhemman teos *Leikkiviü lapsia*.

---

Valokuvan kytkeytyminen henkilöhistoriaani havainnollistaa myös materiaalisuuden ja digitaalisuuden välistä suhdetta. Sain kuvan aikoinaan kehitettynä versiona, mutta minun piti digitalisoida se, ennen kuin se päätyi julkaisuni kanteen. Muistin, että isäni oli maininnut omistavansa korkealaatuisen skannerin ja ajattelin jättää valokuvan vanhempieni kotiin. Suunnitelmana oli skannata kuva ja sijoittaa se yliopiston tarjoamaan opinnäytetyöpohjaan. Kun tajusin vedoksen arvon, kohtasin myös riskin, jonka kaikki aineelliset esineet väistämättä kohtaavat – niistä tulee hauraita vanhetessaan, ne voivat rikkoutua ja mikä pahinta, ne voivat kadota. Skenaarioista viimeinen toteutui tässäkin: Tiesin kuvan olevan autossani, mutta en löytänyt sitä mistään! Muistin, miten olin taitellut sen huolellisesti paperin väliin suojellakseni sitä vahingoilta, mutta missä muistikirja oli, sitä en voinut muistaa.

Aikuisten leikkiä väitöskirjassaan tutkinut taiteen tohtori Nina Luostarinen kirjoittaa taidehistorian professori Margaret Iversenin (2017) todenneen, että digitaalisessa maailmassa kaipaamme painautumista jotakin vastustavaa materiaalia vasten. Digitaalisesta kokemuksesta puuttuu Iversenin mukaan sellaisenaan haptisuus, vastus ja materiaalisuus. Unohdukseni hetkellä kaipasin kipeästi juuri valokuvan kosketusta kädessäni.

Pelätessäni, että kallisarvoinen valokuva oli ikuisesti kadonnut, moitin itseäni siitä, etten ollut ottanut älypuhelimellani kuvaa vanhasta paperivalokuvasta tehdäkseen siitä kestävä digitaalisessa maailmassa. Sekä minä että isäni pengoimme vimmatusti tavaroistamme fyysisen valokuvan versioita – hän laatikoistaan, minä autossani monista kasseista, joihin olin heittänyt satunnaista tavaraa tietokonelaukusta välttääkseni ylimääräisen paperin kuljettamisen ulkomaille matkustaessani akateemiseen konferenssiin. Ironista kyllä, kun istuin autossa ja kävin läpi paperipusseja, kuuntelin samanai-

kaisesti leluteollisuuden webinaaria, joka keskittyi suureen “Unplugging” –leikkiin – perinteisen, fyysisiin ympäristöihin ja materiaaliseen leikkiin perustuvaan liikehdintään, jonka oletettiin tapahtuneen COVID-19-pandemian aikana. Toisaalta pandemianaikainen leikki kanavoitui aluksi monilla juuri ruutujen välittämänä digitaalisena ja hybridisenä leikkinä – nalleasetelmina ikkunoissa, valokuvina nalleasetelmista sosiaalisessa mediassa.

Löysin lopulta valokuvan nurkastaan osittain repeytyneenä vaatekaupan paperikassin pohjalta. Vein sen voitokkaasti isäni työhuoneeseen, jossa hänkin oli onnistunut selaillessaan digitalisoitujen valokuviansa monikymmentuhatpäistä arkistoa – ja löytänyt täsmälleen saman otoksen. Teknologia on harvoin osoittautunut niin ratkaisevaksi pyrkimyksilleni säilyttää vuosikymmenten takainen hetki elämästäni, sillä valokuvan digitaalinen versio oli edelleen koskematon, kun taas fyysinen kappaleeni oli osittain pilalla.

“Katsomisesta tulee moniaistista, kun se yhdistyy materiaalin ominaisuuksiin, tuntuun ja muistikuvaan fyysisestä toiminnasta”, kirjoittaa kuvataiteen tohtori, taiteilija Katja Tukianen (2022, 51). Väitöskirjani kansikuvassa, joka lopulta löytyi myös alkuperäisenä valokuvana, en vielä tiedä, mitä ihmeitä elämällä on annettavanaan kuvan leikkijälle. Mutta riemun, joka kuplii taaperon asennon aikaansaaman hymyn ja itseluottamuksen takana, tunnistan tutkimistani leikkijöistä ikään katsomatta.

Kuten väitöskirjani tapaustutkimuksista käy ilmi, ovat nuorimmat tutkimuksiin osallistuneet lapset 5-vuotiaita esikoululaisia. Vaikka lapsia pidetään ihmiskulttuurin ensisijaisina leikkijöinä, pyrkivät tutkimukseni maalaamaan kuvan kohti postdigitaalista aikakautta kulkevasta leikistä ilmiönä, joka on niin elämänlaajuinen kuin elämänmittainen. Osasta tutkimuksia pääroolissa ovatkin aikuiset leikkijät ja pandemian

---

aikaisen nallehaasteleikkiin osallistuivat leikkijät yli sukupolvirajojen.

Artikkeliväitöskirjani koostuu alatutkimuksista: kahdesta kirjanluvusta, kahdesta journaaliartikkelista ja kahdesta konferenssijulkaisusta. Kaksi tutkimuksista keskittyy teknologisesti suuntautuneeseen, leikilliseen oppimiseen esikoulun kontekstissa, kaksi tutkimusta koskevat aikuisten leluleikkiä, yksi alatutkimuksista käsittelee ylisukupolvista leikkiä ja yksi spekulatiivista tulevaisuuden leluleikkiä. Yhteistä tapaus-tutkimuksille on jaettu kiinnostus siihen, miten digitaalinen leikki liikuttaa meitä kehollisesti, kognitiivisesti, mielikuvituksellisesti ja emotionaalisesti.

Digitaalisessa maailmassa visuaalisuus, aineellisuus ja fyysisyys sekä yhteisöllinen leikki yhdistyvät laitteisiin, sosiaalisen median parissa vietettyyn ruutuaikaan, verkottuneisiin älylaluihin ja sosiaalisiin robotteihin. Tiedonintressiäni on kussakin tapaustutkimuksessa ohjannut se, kuinka osallistuminen, aktiivisuus ja vuorovaikutus toteutuvat digitaalisessa leikissä paitsi perinteisten lelujen myös eri ympäristöissä ja yhteyksissä käytettyjen laitteiden käytössä. Kutsun näitä laitteita *leikkikoneiksi*. Analogisen ja digitaalisen yhdistävä leikki koneiden kanssa edustaa myös hybridistä leikkikulttuuria. Tutkimuksissa esiintyvät leikkikoneet liikuttavat leikkijöitä niin kehon kuin tunteiden tasolla.

Leikkikoneiden avustuksella digitaalinen kulttuuri auttaa vangitsemaan ja tallentamaan muuten katoavaisen leikin hetkiä. Digitaalinen leikki laitteiden avulla tallentuu dokumentoinnin ja jakamisen kautta. Digileikissä syntyneitä sisältöjä tuotetaan luovuuden tukemana.

Digitaalisen leikin yhtäaikainen kuluttaminen ja siitä kumpuava yhteisöllisyys ei ole uusi ilmiö: Muistan 1990-luvun alussa istuneeni siskoni kanssa serkkumme vieressä, joka pelasi Nintendolla *Super Mario Brosia* ja *Zeldaa* lähes ammatti-

laisen ottein. Sosioteknologinen kokemus yhdisti meidät yhteiseen fyysiseen tilaan. Kiihkeä kommentoiminen, kannustaminen ja pelityyliin kehittäminen tapahtuu nyt verkossa samanaikaisesti jaetuissa pelihetkissä. Aivan kuten nuoruudessaani leikki yhdistää meidät toisiin – vain teknologia on kehittynyt. Meidän ei enää tarvitse poimia lankapuhelinta soit-taaksemme saadaksemme maksulliselta linjalta vihjeitä pelisä edistymiseen, vaan saatamme saada välittömästi apua verkottuneiden pelaajien taikapiiiriltä.

Laitteiden ansiosta nykypäivän leikki on lakannut – ainakin osaksi – olemasta häviävää, sillä niin paljon maailman leikkijät vangitsevat leikkisää sitoutumistaan esineisiin, asioihin ja ympäristöihin, ja he kertovat, mitä ovat tehneet tai mitä he tekevät seikkaillessaan maailmassa. Eikä digitaalinen leikki ole yksinomaan pelaamista, vaan se ylittää monimuotoisuudessaan strukturoidun leikin rajat haastaen mielikuvituksemme ja luovuutemme monin tavoin.

Fyysiset kirjat ja aikakauslehdet edustavat menneisyydessä rakentuneita mediamuotoja, joista monet meistä epäröivät päästää irti. Perinteisillä kirjoilla ja aikakauslehdillä on alku ja loppu, mutta niitä voidaan lukea uudelleen, lehteillä, pino-ta ja säilyttää tilassa. Aivan kuten muovista ja monista muista käsin kosketettavista materiaaleista valmistettuja leluja.

Valmistellessani väitöskirjaani julkaisua varten koin sisäisen kamppailun – pitäisikö minun ainoastaan pitäytyä virtaviivaisessa digitaalisessa versiossa, ilman fyysisistä ilmentymää? Vaalin tätä ajatusta pitkään, mutta kuten näette, luovutin lopulta. Painettuja kopioita valmistettiin rajoitettu erä kädessä pidettäväksi, luovutettaviksi eteenpäin ja tekemään muuten digitalisoidusta tutkimuksesta käsinkosketeltavampaa todisteeksi lukemisesta, opiskelusta ja kirjoittamisesta – tiedon muotoilusta.

Käännä nyt sivuja aina väitöskirjan loppuun ja näe minut

---

ikuistettuna taiteellisesti tuotettuun valokuvaan, jossa katsottu nelikymppisenä leikkijänä suoraan kameraan, omaa kameraani pidellen. Tuomas Sinkkosen Studio1851:n vanhaan märkälevykuvausmenetelmään nojautuvan valokuvan digitalisoidussa versiossa voi havaita puidantaskussani kahden lelun muodon – inspiroivat jäälepakkoni, jotka ovat olennainen osa tutkimusmatkojani. Lelufiguurien kuljetettavuus, aseteltavuus ja valokuvallisuus liittyvät kaikki tutkimuksisani tarkasteltuun liikkeeseen. Valokuvan ilmentävän vakavahkon, mutta samalla ilkeän Mona Lisa -hymyni takana piilee salaisuus. Tämä muotokuva ei ole vain kahdesta lelusta, vaan kahdesta ihmisestä – yhdestä olevaisesta ja toisesta vielä tulevasta: minä tutkijana, mutta myös naisena, joka odottaa tyttärensä saapumista maailmaan.

Mitä tulee märkälevykuvaan vangittuun laitteeseen, on se oma valkoinen Canon-digitaalikamerani – Stella McCartneyn erikoisversio, joka muistuttaa minua *Star Wars* -saagan stormtroopereista. Laitteena se on käsinkosketeltava ja konkreettinen. Samaan aikaan leikkikoneena se yhdistää minut digitaalisen leikin maailmoihin mahdollistamalla valokuvien ottamisen digitaalisessa muodossa. Toisin kuin nykyiset älypuhelimet, se ei ole verkottunut laite – *apparatus* – jota voidaan käyttää yhteyden muodostamiseen sosiaalisen median alustoihin. Se on silti täydellinen esimerkki ensimmäisestä leikkikoneesta, joka vangitsee leluilla leikkivän aikuisten maailman, yhden väitöskirjaan sisältyvistä tapaustutkimuksista.

Siirry nyt väitöskirjan kanteen katsomaan pieniä vinjettejä, jotka kuvaavat käsillä olevan opinnäytetyön kannalta merkityksellisten laitteiden leluversioita. Nämä ovat todellisten laitteiden leluversioita. Teknologia muokkaa leluja, ja samalla lelut jäljittelevät teknologioita vaikuttaen siihen, miten digitaalinen ja verkottunut leikki käy esille niin aikuisten kuin

lasten esineleikin visuaalisessa ja materiaalisessa ulottuvuudessa.

Kumpikin teknologiaan sidottu merkitys viihdyttää minua näissä kahdessa valokuvassa, jotka kuvaavat nuorta leikkijää, josta myöhemmin tuli leikin asiantuntija. Olennaisempaa on vieläkin se, että molemmat valokuvat korostavat halua vangita leikki kameran linssin läpi ja käyttää laitteita leikissä.

Teknologia uudistuu, ja sen mukana muuntuu myös leikki. Tämän päivän lelulaatikko on siksi laajempi kuin aikaisemmin. Perinteisten lelujen rinnalle kehittyy uusia leluhahmoja ja sosiaalista robotiikkaa – älykkääksi kutsuttuja leluystäviä, jotka verkottumisensa myötä kytkevät meidät osaksi laajempaa leikin ekosysteemiä ja leikin digitalisoituvaa taikapiiiriä. Koneet mahdollistavat, laajentavat ja rikastavat digitaalista leikkiä.

Kuljemme digitaalisuuden jälkeistä aikakautta kohti laitteiden, koneiden ja media-alustojen kehityksen mukana, mutta yksi asia pysyy samankaltaisena kuin se on aina ollut. Vaikka leikki voi olla sekä mullistavaa että muuntuvaa, se ei koskaan ole taantumuksellista; se on puhtaasti ihmiskuntaa eteenpäin vievää. Tekoäly ja metaversum, tulevaisuuden vielä mielikuvituksissa tekeytyvät superlelut, edustavat kiehtovia alueita tulevalle leikintutkimukselle, olipa se luonteeltaan spekulatiivista tai todennäköistä. Digitalisoituvilla ja verkottuvilla leikkikulttuureilla on samalla edelleen väistämättömiä yhteyksiä fyysiseen, materiaaliseen ja inhimilliseen maailmaan: Ihmisinä olemme kaikki materiaalisia olentoja. Ihmisen jälkeisessä tulevaisuudessa tämä voi muuttua.

Kulkiessani kohti leikintutkimuksen seuraavia käännteitä ja osallistuessani siihen liittyvän tiedon muotoiluun, kannustan itseäni muistuttamalla: älä koskaan lakkaa kysymästä itseltäsi loputtomia ”Mitä jos?” -kysymyksiä tai luovuta etsiesäsi vastauksia leikin mysteeriä selvittäessäsi.

---

Kuljemme alati eteenpäin, koska emme voi palata takaisin leikittyyn menneisyyteen, muuten kuin ehkä siitä säilyneiden leikin teosten, dokumentaatioiden ja tallenteiden avulla. Kadonneen ajan kuvaleikeissä säilyy joskus sanoittamaton leikin henki. Siloteltu, digitaalinen todiste leikin olemassaolosta ei kuitenkaan tavoita ihmisleikkijän kokemuksen moninaisuutta; leikkiä ei kiinnosta täydellisyys, ei optimointi. Siksi tässä käsitellyt kuvat, joissa vuoropuhelu materiaan ja digitaalisen ääripäistä on kuin leikintutkija Roger Caillois'n (1958/1961) avoimen ja strukturoidun leikin –paidian ja luduksen – yhteinen tanssi, jossa luova rönsyily vuorottelee johdonmukaisesti etenevien askelten kanssa.

Ja kuitenkin tehdessäni tutkimuksiani huomasin: Leikki liikkuu ja liikuttaa meitä koneiden kanssa tai ilman niitä. Väitöskirjan laatiminen on saanut minut vakuuttuneeksi siitä, että leikki ei katoa, vaan kiinnittyy uusille alustoille ja ympäristöihin yhdistäen perinteen aineellisuuden laitteiden ja digitaalisten ulottuvuuksien vinhavauhtiseen evoluutioon. Leikkiessämme laitteilla tulee meistä hiljalleen osa materiaalisen ja digitaaliseen yhteen sulauttavaa, post-digitaalista maailmaa.

Mobilisoiva taipumus elää aina leikissä. Leikki auttaa meitä edistymään liikuttaen meitä yhtä aikaa sisäisesti ja toisiamme kohti. Leikki itse on *perpetuum mobile* – ikiliikkuja. Kunnes koneet valloittavat maailman lopullisesti, saa ihmisen kyky leikkiä luovasti meidät jatkamaan eteenpäin. Leikki on arvokasta, sillä se tekee ihmisen meissä näkyväksi. Siksi ajattelen:

Leikki on ∞.

Heljakka, Katriina. 2024. *How Play Moves Us: Toys, Technologies, and Mobility in a Digital World*. Väitöskirja. *Annales Universitatis Turkuensis B: Humaniora*, 658. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9611-7>

## Kirjallisuus

Caillois, Roger. 2001. *Man, play, and games*. Urbana Ill.: University of Illinois Press.

Iversen, Margaret. 2017. *Photography, trace, and trauma*. Chicago: University of Chicago Press.

Luostarinen, Nina. 2023. *Paikkaleikkejä ja leikin paikkoja – leikkilisillä taideinterventioilla kohti paikkaempatiaa*. Väitöskirja. *Acta electronica Universitatis Lapponiensis*, 363. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-392-1>

Marsh, Jackie, Lydia Plowman, Dylan Yamada-Rice, Julia Bishop ja Fiona Scott. 2016. "Digital play: a new classification." *Early Years*, 36 (3): 242–253, DOI:10.1080/09575146.2016.1167675

Plowman, Lydia ja Christine Stephen. 2014. "Digital play." Teoksessa *The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*, toimittaneet Elizabeth Brooker, Mindy Blaise & Susan Edwards, 330–341.

Tukiainen, Katja. 2022. *Tyttöarmeija. Kerronnallinen maalaus tilassa*. Väitöskirja. Helsinki: Taideyliopiston Kuvataideakatemia. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-353-423-0>



# Pelimuotoisten digitaalisten mielenterveysinterventioiden käyttäjakeskeinen suunnittelu

Lektio

**Lauri Lukka**  
Aalto-yliopisto

Lektio 22.11.2024 Aalto-yliopistossa (englanniksi)

## **Uusia mielenterveyden hoitomuotoja tarvitaan**

Mielenterveyden häiriöt ovat merkittävä kansainvälinen ongelma: 970 miljoonaa ihmistä elää mielenterveyden häiriöiden kanssa. Tämä tarkoittaa myös sitä, että monet meistä tässä salissa, ellei jopa suurin osa, ovat kokeneet mielenterveyden haasteita omakohtaisesti tai lähipiirissään. Sen takia monet meistä tietävät, miksi niitä on tärkeää hoitaa.

Valitettavasti monet ihmiset eivät saa tarvitsemaansa apua. Tarkastellaan esimerkkinä yleisimpiä mielenterveyden häiriöitä: Vain yksi kolmesta masennuksen kanssa elävästä saa apua, ja vain 40 % heistä saa vähintä riittävää hoitoa. Toisin sanoen vain 13 % masennuksen kanssa elävistä saa vähintä riittävää hoitoa – ja ahdistuneisuushäiriöiden osalta tilanne näyttää samalta.

Tämän lisäksi monien potilaiden pitää sietää pitkiä odotusajoja ennen hoitoon pääsemistä. Kun he vihdoinkin saavat apua, hoito ei välttämättä ole heille riittävää. Vain joka kolmas psykoterapiassa olevista saavuttaa remission. Myös farmakologisten hoitomuotojen vaikuttavuus on vähäistä, ja sen lisäksi niillä on tyypillisesti monia haittavaikutuksia. Haasteet hoidon saatavuudessa ja vaikuttavuudessa osoittavat, että mielenterveyspalveluita on tärkeää parantaa.

## **Hoidon uudistaminen edellyttää suunnittelua**

Psykologisia ja farmakologisia hoitomuotoja täydennetään yhä useammin digitaalisilla interventioilla. Potilas voi käyttää näitä internetin kautta tarjottavia hoitomuotoja koska tahansa ja missä tahansa – ja niiden vaikuttavuudesta on kasvavaa näyttöä. Digitaalisia interventioita käytetäänkin yhä useammin olemassaolevien hoitomuotojen ohella Pohjoismaissa, Euroopassa ja muualla maailmassa. Nämä digitaaliset hoitomuodot voisivat myös parantaa hoitojen saavutettavuutta: yleisin syy olla etsimättä apua mielenterveyden ongelmiin on halu ratkaista ne itse, ja digitaaliset interventiot voisivat palvella näitä ihmisiä, joille hoidon hakeminen on haastavaa.

Tämä väitöskirja tarkastelee uusia hoitomuotoja suunnittelun kautta. Uskon, että monilla meistä on kokemusta palveluista, jotka ovat turhauttavia tai vaikeita käyttää – nämä kokemukset ovat merkkejä suunnitteluprosessin puutteista. Myös digitaalisissa interventioissa on näitä haasteita, ja monet tutkimukset raportoivat useiden potilaiden lopettavan näiden hoitomuotojen käytön varhain. Tämä alhainen pysyvyys viittaa siihen, että monet interventiot eivät ole potilaalle riittävän käytettäviä, relevantteja tai merkityksellisiä. Tällä on merkittäviä seurauksia palvelujärjestelmälle; käyttämä-

---

tön lääke ei voi olla vaikuttava. Siksi digitaalisten interventioiden suunnittelukäytänteitä tulee parantaa.

Uusia suunnittelukäytänteitä tarvitaan myös tukemaan seuraavan sukupolven digitaalisten interventioiden kehittämistä. Pelimuotoiset digitaaliset mielenterveysinterventiot käyttävät elementtejä viihdepeleistä tehdäkseen terapiasta kiinnostavampaa ja vaikuttavampaa. Viihdepelien elementtien käyttämistä puoltaa vähintään kaksi tekijää. Ensinnäkin videopelit ovat valtavan suosittu ajanviete; yli puolet väestöstä pelaa niitä. Toiseksi pelaamisella on havaittu olevan myönteisiä vaikutuksia tiedonkäsittelyyn, aktiivisuuteen ja jopa psykiatriisiin oireisiin. Leikki ja pelaaminen ovat ihmiselle luontaista toimintaa ja merkkejä ihmisen terveestä inhimillisestä käyttäytymisestä.

Pelimuotoisuus kuitenkin haastaa interventioiden suunnittelua. Me emme tarkalleen tiedä, miltä pelimuotoisten hoitomuotojen pitäisi näyttää ja tuntua. Esimerkiksi potilaat odottavat terveydenhuollon palveluiden olevan uskottavia ja käytettäviä, mutta he eivät välttämättä odota niiden olevan kiinnostavia ja mukaansatempaavia. Itse asiassa monet terveydenhuollon palvelut on suunniteltu siten, että potilaat käyttävät niitä pikemminkin mahdollisimman vähän. Pelien osalta tilanne on päinvastainen. Odotamme peliämme olevan mukaansatempaavia ja kiinnostavia, emmekä odota terveydenhuollon palveluiden muistuttavan pelejä.

Tämä väitöskirja rakentuu ajatukselle, että digitaalisten interventioiden laatu on niiden suunnittelun funktio. Tämä väitöskirja kysyy, kuinka voisimme tehdä digitaalisista interventiosta relevantimpia ja vaikuttavampia edistämällä käyttäjäkeskeisyyttä niiden suunnittelussa? Tämä väitöskirja pyrkii tähän tavoitteeseen kuuden tutkimuksen kautta. Nämä tutkimukset tarkastelevat uusien hoitomuotojen suunnittelupro-

sessia, potilaiden tarpeita ja terveydenhuollon ammattilaisten näkemyksiä.

## **Viitekehys pelimuotoisten interventioiden suunnitteluun**

Ensimmäisessä tutkimuksessa loimme viitekehysten pelimuotoisten hoitojen suunnittelun tueksi. Tämä viitekehys pyrki siltaamaan pelimuotoisissa interventioissa yhdistyvät kentät eli terveydenhuollon ja viihteen. Luotu TEME-viitekehys ehdotti tarkastelemaan neljää osa-aluetta hoitomuotojen kehityksessä: kohdeyleisöä, kiinnostavuutta, toimintamekanismeja ja vaikuttavuutta.

Nämä teoreettisesti luodut teemat ohjasivat väitöskirjan empiiristä osuutta. Kontekstina väitöskirjan empiiriselle osuudelle toimi laaja suomalainen kliininen koe. Tämä koe tarkasteli uuden pelimuotoisen hoitomuodon, *Melioran*, vaikuttavuutta masennuksen lievittämisessä.

## **Uutta tietoa potilaiden piirteistä**

Kuten TEME-viitekehys ehdotti, aloimme tarkastelemaan tätä uutta hoitomuotoa sen kohdeyleisön näkökulmasta. Tälle käyttäjäkeskeiselle näkökulmalle oli tarvetta. Aikaisempi tutkimus oli arvioinut pelimuotoisten hoitojen vaikuttavuutta, mutta yllätykseksemme käyttäjien ominaisuuksia ei ollut juurikaan tarkasteltu. Käyttäjien piirteiden ohittaminen voi alentaa hoitomuotojen relevanssia ja käyttöä, joten pyrimme täyttämään tätä tutkimusaukkoa.

Toisessa tutkimuksessa haastattelimme masennuspotilaita, jotka olivat kiinnostuneet käyttämään *Melioraa*. Tämä tutkimus paljasti muun muassa, kuinka näillä potilailla oli läheinen suhde pelaamiseen. Monet käyttivät pelejä psykiatristen oireiden hallintaan, eli pelaaminen oli heille itseapua.

---

## Väitöskirja kehitti uusia tiedonkeräämisen menetelmiä

Toinen tutkimus kuvasi, ketä uuden hoitomuodon käyttäjät olivat. TEME-viitekehys kuitenkin ehdotti, että näitä piirteitä tulisi tarkastella yhdessä hoitomuodon kiinnostavuuden kanssa. Käsitteellistimme kiinnostavuuden kaksijakoisesti, eli se sisälsi sekä intervention käytön että käyttökokeumuksen.

Huomasimme, että aikaisemmat menetelmät hoitomuotojen käytön ja käyttökokeumuksen arviointiin olivat rajallisia. Ne eivät siis luoneet riittävästi tietoa suunnittelun päätöksenteon tueksi. Jos suunnittelijoilla ei ole riittävän tarkkaa tietoa, he saattavat toimia arvausten varassa. Tämä lisää mahdollisuutta siihen, että suunnittelijat olettavat tietävänsä, mitä potilaat haluavat, mutta eivät palvele käyttäjien todellisia tarpeita. Siksi laadukkaat tiedonkeräämisen menetelmät voivat vaikuttaa myönteisesti hoitomuodon suunnitteluun.

Kolmannessa tutkimuksessa esittelimme uuden laadullista tietoa keräävän menetelmän. CORTO-menetelmä mittaa käyttökokeumusta toistuvasti hoitomuodon sisällä. Havaitsimme, että tämän menetelmän avulla ihmiset kertoivat avoimesti näkemyksiään ja heidän tuottamansa näkemykset tarjosivat tarkkanäköistä palautetta kaikista intervention elementeistä.

Neljännessä tutkimuksessa keskityimme kiinnostavuuden toiseen puoleen eli hoidon käyttöön. Loimme uuden menetelmän, joka pyrki kehittämään käytön mittaamisen tarkkuutta. Menetelmä mallinsi kaikki intervention elementit ja mitasi, kuinka moni käyttäjä siirtyi yhdestä vaiheesta seuraavaan. Sovelsimme menetelmää *Melioran* käytön arviointiin ja havaitsimme, että se mahdollisti käytön tarkan mittaamisen

ja auttoi tunnistamaan alueita, joissa interventiota voi kehittää.

## Uutta tietoa terveydenhuollon ammattilaisista

Tutkimukset 2, 3 ja 4 keskittyivät potilaisiin, ja niiden tavoitteena oli parantaa hoitomuotojen relevanssia ja vaikuttavuutta. Interventionoiden suunnittelijoiden tulee myös tarkastella hoitoja laajemmasta näkökulmasta. Aikaisemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että myös vaikuttavat hoitomuodot voivat epäonnistua niiden siirtämisessä laboratorionsta monimutkaisempiin ympäristöihin. Koska suunnittelu voi edistää uusien hoitomuotojen siirtämistä terveydenhuoltoon, kaksi viimeistä edistivät tätä tavoitetta tarkastelemalla mielenterveyden ammattilaisten näkemyksiä.

Viidennessä tutkimuksessa selvitimme, kuinka klinikot käyttävät digitaalisia työkaluja työssään. Pyrkimyksenämme oli edistää uusien hoitomuotojen siirtämistä osaksi olemassaolevia kliinisiä prosesseja ja käytänteitä. Tämä tutkimus paljasti merkittäviä eroja klinikoiden välillä: jotkut heistä keskittyivät yksinomaan kasvokkaiseen vuorovaikutukseen, toiset puolestaan käyttivät monia työkaluja joustavasti. Tutkimus myös havaitsi, että digitoiminen tarjosi pieniä parannuksia klinikoiden tuottavuuteen. Esimerkiksi palvelun tarjoaminen etänä vaati yhtä paljon aikaa kuin kasvokkainen terapia. Pelkästään nykyisten palveluiden parantaminen ei siis välttämättä ole riittävä muutos palveluiden saatavuuden parantamiseksi.

Kuudennessa tutkimuksessa käännyimme tarkastelemaan, miten mielenterveyden ammattilaiset näkivät pelaamisen. Tavoitteenamme oli edistää erityisesti pelimuotoisten hoitomuotojen suunnittelua. Klinikoiden haastattelu paljasti kiinnostavan asenne-epätasapainon: mielenterveyden ammattilaiset tarkastelivat omaa pelaamistaan viihteenä, mutta as-

---

sosioivat asiakkaidensa pelaamisen haittoihin ja haasteisiin. Vaikutti, että pelaaminen oli polarisoiva aihe, mikä välittyi ristiriitaisina näkökulmina. Kliinikot näkivät pelit sekä haitallisena teknologiana että hyödyllisenä kulttuurina.

## Väitöskirja edistää hoidon laadun parantamista

Kokonaisuutena tämä väitöskirja edistää digitaalisten hoitomuotojen kehitystä. Sillä on erityistä merkitystä pelimuotoisten hoitomuotojen kehittämiseksi, mutta sitä voidaan soveltaa myös laajemmin.

Tämä väitöskirja kuvaa, kuinka käyttäjakeskeinen suunnittelu liittyy kolmeen toisiaan täydentävään osa-alueeseen: keitä käyttäjät ovat, miten he käyttävät hoitoa ja miten he kokevat hoidon. Jokainen näistä osa-alueista vaatii erityistä huomiota suunnittelussa, mutta ne ovat usein liian laajoja alueita tutkittavaksi yhdessä tutkimuksessa. Tämä väitöskirja tarjoaakin ainutlaatuisen näkökulman näiden osa-alueiden välisiin yhteyksiin uuden digitaalisen hoitomuodon kehityksessä.

Tämä väitöskirja myös kuvaa sitä, miten potilaiden ja kliinikoiden näkökulmat eroavat. Tämä tarkoittaa sitä, että käyttäjakeskeinen suunnittelu ei rajoitu ainoastaan potilaiden tutkimiseen, vaan sitä voidaan hyödyntää myös muiden sidosryhmien tarkasteluun. Toisin sanoen tämä väitöskirja laajentaa käyttäjakeskeisen suunnittelun soveltamisaluetta.

Kuten alussa todettiin, mielenterveyspalvelut ovat satojen miljoonien ihmisten saavuttamattomissa. On epätodennäköistä, että yksin nykyisten palveluiden parantaminen sulki tämän hoitokuilun. Digitaalisilla hoitomuodoilla on merkittävä mahdollisuus mullistaa mielenterveyden hoitoa, mutta niiden suunnittelu edellyttää hyvinkin erilaisten käyttäjäryhmien syvää ymmärtämistä. Nykyiset käyttäjakeskeisen suunnittelun käytänteet ovat kuitenkin vasta kehittymässä.

Tämä väitöskirja korostaa, kuinka merkityksellisten ja vaikuttavien hoitomuotojen kehitys edellyttää käyttäjien huomioimista. Tämä väitöskirja tarjoaa hoitomuotojen tutkijoille ja suunnittelijoille käytännönläheisiä ja teoreettisesti vankkoja viitekehyksiä, menetelmiä ja tietoa. Lopulta tämä väitöskirja pyrkii parantamaan uusien hoitomuotojen laatua ja sitä kautta lievittää kärsimystä, jota mielenterveyden häiriöt aiheuttavat.

Lukka, Lauri. 2024. "User-Centered Design of Game-Based Digital Mental Health Interventions." Tohtorinväitöskirja, Aalto-yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-2063-9>