

Pelitutkimuksen vuosikirja 2025



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymin 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 ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Creative Commons Nimeä 4.0, Kimble-lautapeli, Vapriikin kuva-arkisto, kuvaaja: Saarni Säilynoja.

Versio: 1

<https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/13199>

Sisällys

Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Pauliina Baltzar, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Heidi Rautalahti ja Tanja Välisalo	
Artikkelit	
Tactic Games oy:n kansainvälinen pelisuunnittelutyö osana suomalaisen lautapeliteollisuuden kehitystä ja nykypäivää	3
Lilli Sihvonen, Jaakko Suominen	
Eroottinen retropelifanitaide keholeikkinä	30
Onerva Puhakka	
Kolme tietokonepelien taiteellisuuden ongelmaa	61
Aleksi Haukka	
Katsaukset	
Virtuaalitodellisuuteen perustuvan puhesimulaatiopelin suunnitteluprosessi ja toteutus: Uusia ulottuvuuksia suomen ja ruotsin kielen oppimiseen korkeakoulussa	85
Riikka Partanen, Heidi Grönstrand, Riitta-Liisa Valijärvi, Pia Rajaniemi, Joel Koutonen, Jere Jalonen	
Digitaalisen oppimispelin uusiokäyttö aikuisille suomen kielen oppijoille: Yhdessä opettajien kanssa suunnittelemaan kohderyhmäkohtaista Lukukuplaa	102
Eva Malessa	
Uusia lähdelöytöjä Afrikan tähden historiaan	117
Eemeli Paukkonen, Derek Fewster	
Työelämäorientaatio korkeakouluopintoihin kuuluvassa peliprojektissa	128
Tanja Välisalo, Jukka Varsaluoma	
Kokemuksiani etnografisen kenttätöön leikkisyydestä	143
Eino Heikkilä	

Lektiot

”On helpompaa pelata yksin”: Sosiaalinen pelaaminen vammaisena henkilönä	155
Pauliina Baltzar	
Mieleen painuneet pelaajakokemukset Pokémon GO -pelin parissa	160
Elina Koskinen	
Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia	166
Solip Park	

Johdanto

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

Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (2018–2025) on näyttänyt suuntaa pelitutkimukselle Suomessa ja ollut yksi suurimpia vaikuttajia kansainvälisessä pelitutkimuksessa kahdeksan vuoden ajan. Kymmenet tutkijat kolmessa yliopistossa ovat julkaisseet satoja julkaisuja pelikulttuurista – myös tässä julkaisussa – ja tehneet kaikkea sitä muuta, mitä tutkimukseen liittyy: opettaneet, järjestäneet seminaareja ja konferensseja, antaneet haastatteluja ja muuten edistäneet tietoa peleistä ja niihin liittyvistä kulttuureista.

Aikakausi on tarkoittanut myös vakiintumista uusine professureineen ja muina rooleina huippuyksikön muodostaneissa yliopistoissa. Osa muualta tulleista uusista kollegoista on asettunut pysyvästi asumaan Suomeen.

Nyt Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön aikakausi on loppumassa. Se tarkoittaa väistämättä muutoksia pelitutkimuksen kentällä. Osa muutoksista on jo tapahtunut: huippuyksikössä vierailleet ja sen tuella väitelleet ovat osittain jatkaneet matkaansa toisiin yliopistoihin tai projekteihin. Huippuyksikön aikana alkunsa saaneet tutkimusprojektit kuten *Ontological Reconstruction of Gaming Disorder* ja *Larpocracy* jatkavat pelitutkimuksen tekemistä.

Yksi tapa tuoda yhteen kaikkea sitä tutkimusta, jota huippuyksikössä tehtiin on huippuyksikön johtajien toimittama kirja *Cultural Game Studies* (2026). On mahdoton tehtävä tiivistää satojen julkaisujen keskeinen sisältö koko huippuyksikön ajalta yksiin kansiin, mutta kyseinen kirja on varmaan lähin, mihin voidaan päästä.

Kuluneet vuodet ovat olleet pelikulttuurien tutkimuksen huippuaikaa ja on mahdollista, että jokin toinen pelitutkimuksen osa-alue saa seuraavaksi enemmän huomiota. Varmaa on vain, että mitä seuraavaksi tapahtuukaan, se rakentuu kaiken sen tutkimuksen varaan, jota Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä tehtiin.

Pelitutkimuksen vuosikirja 2025 sisältää kolme vertaisarvioitua artikkelia. Lilli Sihvosen ja Jaakko Suomisen ”Tactic Games oy:n kansainvälinen pelisuunnittelutyö osana suomalaisen lautapeliteollisuuden kehitystä ja nykypäivää” kuvaa Tactic Gamesin lautapeliin suunnittelutyöt asiantuntijahaastattelujen avulla. Onerva Puhakan ”Eroottinen retropelifani-taide keholeikkinä” tarkastelee eroottista fanitaidetta uuden teoreettisen käsitteen ”keholeikin” kautta. Aleksi Haukka käsittelee kolmea mahdollista ongelmaa sille, että tietokonepelejä pidetään taiteena.

Mukana on myös viisi tieteellistä katsausta. Riikka Partanen ja kumppanit kertovat virtuaaliseen todellisuuteen perustuvasta pelistä suomen ja ruotsin opettamiseen korkeakoulupiskelijoille. Eva Malessa jatkaa samasta teemasta ja kuvaillee oppimispelien hyödyntämistä aikuisten lukutaidon opetuksessa. Eemeli Paukkonen ja Derek Fewster kertovat uusista *Afrikan tähden* suunnitteluun mahdollisesti vaikuttaneista lähteistä. Tanja Välisalo esittelee peliprojektin toteuttamista erityisenä opetusmuotona. Eino Heikkilä tarkastelee etnografista kenttätutkimusta leikkinä omien kenttätutkimustensa pohjalta.

Vuosikirja sisältää myös kolme lektiota, Pauliina Baltzarilta, Elina Koskiselta ja Solip Parkilta. Baltzarin väitöskirja käsittelee sosiaalista pelaamista vammaisena henkilönä, Koskinen Pokémon GO -peliin liittyviä pelaajakokemuksia ja Park Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia.

Tactic Games oy:n kansainvälinen pelisuunnittelutyö osana suomalaisen lautapeliteollisuuden kehitystä ja nykypäivää

Artikkeli

Lilli Sihvonen
Vaasan yliopisto

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Käsitlemme artikkelissa suomalaisen lautapelivalmistajan, Tactic Games oy:n, pelisuunnittelutyötä kansainvälisyyden näkökulmasta. Kysymme, millaisia vaiheita yrityksen pelituotannon historiassa voidaan erottaa ja millaista yrityksen lautapelisuunnittelu on nykyään. Selvitämme, millaiset tekijät ohjaavat suunnittelutyötä ja miten edistää tulevaa lautapeliteollisuuden tutkimusta. Tutkimuksen aineistona ovat asiantuntijahaastattelut, joissa neljä Tactic Games oy:n työntekijää kertovat kokemuksistaan ja näkemyksistään kansainvälisestä lautapelisuunnittelutyöstä. Kansainvälistymisen vaiheita voidaan tarkastella kriisien, kumppanuuksien solmimisen, pelilanseerauksien, Suomen sisä- ja ulkopoliittisten päätösten ja niiden vaikutusten, yrityksen asteittaisen vaurastumisen sekä teknologian kehityksen kautta, kun taas nykypäivän kansainvälinen pelitoiminta näyttäytyy arkipäiväisyyneeltä, lainsäädännön osalta yhdenmukaiselta toiminnalta, jossa toisinaan on otettava kulttuurieroja huomioon.

Avainsanat: kansainvälisyys, lautapeliyritykset, massamarkkinapelit, peliteollisuus, Tactic Games

Abstract

This article discusses the Finnish board game manufacturer Tactic Games as an example of international board game production. We ask, what phases can be identified in the history of the company's international game production, and what features characterize its current board game production and design? We also aim to reflect on why it is important to include the board game industry in game research rather than excluding it. Our research data consists of expert interviews with four representatives of Tactic Games, who were interviewed about their experiences with international board game production and design. Based on our analysis, the phases of internationalization progress through challenges and crises: from finding partners and launching new games, to the impacts of Finland's both domestic policy and foreign affairs, and finally to gradual prosperity and technological development. Today, international game production consists largely of routine activities shaped by legislation, while cultural differences must occasionally also be considered.

Keywords: internationalization, board game companies, mass-market games, game industry, Tactic Games

Johdanto

Kansainvälisesti julkaistut lautapelit voivat saada monenlaista asiakaspalautetta eri kulttuureista ja markkina-alueista johtuen. Esimerkiksi *Flags of the World* eli *Lippu*-pelin takia Tactic Games oy saa aika ajoin poliittisten konfliktien ja sotien runtelemista, kahtia jakautuneista maista viestejä, joissa pyydetään lisäämään alueen lippu mukaan peliin. Yhtiö on kuitenkin linjannut käyttävänsä pelissä vain YK:n tunnustamien maiden lippuja.¹ *Lippu*-peli on hyvä esimerkki siitä, millaisia ohjenuoria kansainvälisessä lautapelisuunnittelussa noudetaan.

Lautapelit ovat monien muiden pelituotteiden tapaan alttiita yhteiskunnallisten rakenteiden vaikutuksille, muuttuville trendeille, kulttuurieroille ja jopa maailmanpolitiikalle. Siksi on tärkeää analysoida, millaisissa ympäristöissä ja historian eri vaiheissa lautapeliyritykset ovat toimineet, millaiset ilmiöt ja trendit vaikuttavat pelien suunnitteluun ja miten lautapelimarkkinat muuttuvat (ks. esim. Kerr 2017; Sotamaa ja Švelch 2021). Etenkin massamarkkinalautapeleihin ja niitä valmistaviin yrityksiin keskittynyt tutkimus on ollut toistaiseksi vähäisempää kuin digitaalisin peleihin ja harrastajapeleihin liittyvä tutkimus, mutta pelitutkimuksen monimuotoisuus ja -näkökulmaisuus puoltavat massamarkkinalautapeliä ja -yhtiöiden tutkimuksen paikkaa osana pelitutkimusta – nekin ovat osa pelikulttuuria.

Tarkastelemme tässä artikkelissa yhden suomalaisen lautapeliyhtiön, Tactic Games oy:n, kansainvälistä pelisuunnittelutyötä. Yhtiö on perustettu vuonna 1967, ja sen tuotteisiin kuuluvat lautapeliä ohella muut graafisen alan tuotteet, ulkopelit sekä leikkikalut. Tactic on Suomen suurimpia lautapeliyrityksiä. Esimerkiksi vuonna 2023 yrityksen liikevaihto

oli 27 747 000 euroa.² Yritys toimii sekä kansallisesti että kansainvälisesti, sillä sen pääkonttori sijaitsee Porin Karjarannassa ja sillä on useita tytäryhtiöitä ulkomailla. Lisäksi Tactic osti ahvenanmaalaisen muovileluja valmistavan Plaston vuonna 2024 ja Simba Dickie Groupin Heros-lelujen valmistuksen tammikuussa 2025 (Tactic Games 2024; 2025).

Tässä artikkelissa kysymme, millaisia vaiheita Tactic Gamesin kansainvälisessä pelituotannon historiassa voidaan erottaa ja millaista yrityksen kansainvälinen lautapelisuunnittelu on nykyään. Tutkimme, millaiset tekijät ohjaavat kansainvälistä lautapelisuunnittelua.

Artikkeli alkaa tutkimusaineiston sekä -menetelmien kuvauksella ja tutkimukseen liittyvillä eettisillä huomioilla. Tämän jälkeen paikannamme omaa näkökulmaamme suhteessa aiempaan pelitutkimukseen. Artikkelin käsittelyluvut on jaettu neljään osaan: ensimmäinen osa pohjautuu pääosin Tactic Gamesin entisen toimitusjohtajan Markku Heljakan haastatteluihin, joissa Heljakka käy läpi yhtiönsä kansainvälisen pelitoiminnan eri vaiheita ja päätöksiin vaikuttaneita tekijöitä. Tactic Games oy:n kehitys on osa paitsi peliteollisuuden historiaa myös Suomen taloushistoriaa, minkä vuoksi olemme sitoneet tapahtumia osaksi Suomen ja kansainvälisen talouden vaiheita.

Kolmessa jälkimmäisessä osiossa huomion saavat Heljakan haastattelujen lisäksi kaksi muuta haastattelua. Niiden kautta nostamme esiin kansainvälisen lautapelisuunnittelun tyyppillisiä piirteitä ja peliesimerkkejä. Massamarkkinalautapeliä suunnittelutyötä ohjaavat etenkin kestävä kehitys ja eettisyyden periaatteet, jotka näkyvät esimerkiksi pelimateriaaleissa, turvallisuussääntöjen noudattamisessa ja eri kulttuurien huomioimisella. Suunnittelua voikin luonnehtia *kult-*

¹Markku Heljakan haastattelu 25.1.2022.

²Kauppalehti, ei pvm. Vuonna 2021 liikevaihto on ollut 40 252 000 euroa, mikä heijastelee koronapandemian aikaista lautapelibuumia.

tuuriseksi elastisuudeksi eli tuotteet suunnitellaan universaaleiksi ja helposti sopeutettaviksi eri markkina-alueille. Pohdimme myös, millaiset seikat määrittelevät menestyviä tuotteita. Lopuksi esittelemme lähtökohtia sille, miten lautapeli-teollisuuden tutkimusta tulisi jatkokehittää yhtenä pelitutkimuksen osa-alueena.

Asiantuntijahaastattelut muistitiedon lähteenä

Käytämme tutkimuksemme aineistona asiantuntijahaastatteluja. Marja Alastalo ja Maria Åkerman (2010, 372–392) kuvaavat asiantuntijahaastatteluja tilanteiksi, joissa haastateltavilta hankitaan tietoa tutkittavasta ilmiöstä tai prosessista. Asiantuntija ei sinänsä ole tutkimuskohde, vaan tutkijoita kiinnostaa häneltä saatava tieto. Tavoitteena on Alastalon ja Åkermanin mukaan tuottaa kuvaus esimerkiksi jostakin historiallisesta tapahtumakulusta tai ilmiökentästä. Tämä tekee haastateltavasta samalla vaikeasti korvattavan. Aineiston käytön tavoitteena on ilmiökentän faktuaalinen kuvaus, ja usein asiantuntijahaastatteluja käytetään taustatiedon keruuta varten, mutta muunlaiset käyttötavat ovat myös mahdollisia (Alastalo ja Åkerman 2010, 372–392).

Tätä tutkimusta varten artikkelin toinen kirjoittaja Lilli Sihvonen haastatteli kevään 2022 aikana neljää Tactic Gamesin työntekijää. Haastateltavista ensimmäinen on Markku Heljakka, joka on yrityksen perustaneen Aarne Heljakan poika, yrityksen pitkäaikainen toimitusjohtaja sekä edelleen yhtiön hallituksen puheenjohtaja. Markku Heljakka oli siten itsestään selvä valinta haastateltavaksi, ja lisäksi aiemman tutkimuksen perusteella oli syytä olettaa, että hänellä on parhain ja yksityiskohtaisin tieto yrityksen koko kehityskaaresta ja kansainvälistymisestä. Historiatiedon merkitys vaihtelee riippuen toimijan roolista ja asemasta organisaatiossa sekä organisaation luonteesta. Esimerkiksi perheyrityksessä

Markku Heljakka isänsä seuraajana kantaa perinnettä, ja yhtiön muut työntekijät myös viittaavat häneen antaen Heljakalle *päämuistelijan* roolin (ks. Sihvonen ja Sivula 2016). Sihvonen haastatteli Heljakkaa uudelleen alkuvuodesta 2025, ja tässä haastattelussa täsmennettiin ensimmäisessä haastattelussa ilmenneitä seikkoja.

Seuraavat haastateltavat valikoituivat suositusten, pitkän uransa, kokemuksensa ja kansainvälisen toimintansa perusteella. Toiseksi haastateltavaksi valikoitui viennin myyntijohtaja Juha Nieminen. Nieminen itse korosti haastattelun alussa tarkastelevansa asioita tulevaisuusorientoituneesti, sillä myynnissä yleisesti keskitytään tulevaisuuteen. Historiatiedon rooli jää haastattelussa siten pieneksi. Kolmas ja neljäs haastateltava ovat yhtiön pelisuunnittelijat Petter Ilander ja Jussi Lindberg, joita haastateltiin yhdessä. Vaikka historiatietoa lautapeliin osalta sivuttiin tässäkin haastattelussa, keskityttiin haastattelu pelisuunnitteluun prosessina sekä pelitrendeihin, kulttuurieroihin ja nykypäivään.

Vaikka menneitä tapahtuneita koskevan tiedon rooli vaihteli haastatteluissa, se ei tehnyt haastatteluista vähemmän kiinnostavia tutkijoille. Muistitietotutkimuksessa kiinnitetäänkin nimenomaan huomiota muisteluhetkeen ja tilanteeseen sekä siihen, millainen merkitys menneillä tapahtumilla on muisteluhetkellä (Fingerroos ja Haanpää 2006, 32–34). Alessandro Portellin (2006, 55) mukaan tällaiset suulliset lähteet ”eivät kerro meille vain, mitä ihmiset tekivät, vaan sen, mitä he halusivat tehdä, mitä he uskoivat tekevänsä ja mitä he jälkikäteen toteavat tehneensä”. Portellikin (2006) painottaa, että muistitieto kertoo enemmän tapahtumien merkityksestä kuin itse tapahtumista.

Haastateltavilta kysyttiin pitkälti samoja kysymyksiä tai samoista teemoista lukuun ottamatta Markku Heljakalle osoitettua kysymystä yrityksen kansainvälisen toiminnan käyn-

nistymisestä ja sen vaiheista. Kaikille yhteiset kysymykset tai teemat olivat seuraavia: mitä kansainvälisessä pelisuunnittelussa on otettava huomioon, millaisia ovat merkittävimmät kulttuurierot (erot lainsäädännöissä, ikärajoissa tai pelisisällöissä), millaiset tuotteet menestyvät ja millaiset eivät, mitä kansainvälisiä yhteistyökumppaneita yrityksellä on, millaisia ovat kansainväliset pelimessut, millainen on suomalaisen pelien arvo Suomen ulkopuolella, millaisia vaikutteita peleihin tulee ulkomailta sekä millaista kuluttajapalautetta yritys saa. Näiden lisäksi haastatteluissa keskityttiin lyhyesti *Aliaksen* ja *Mölkyn* kehityskaariin. Haastattelut kestivät tunnin puoleentoista tuntiin, ja litteroitua eli tekstiksi tuotettua aineistoa on yhteensä noin 61 sivun verran. Koska aineistoa on paljon, olemme rajanneet käsittelyä johdannossa esitettyihin teemoihin eli kansainvälistymisen vaiheisiin, eettisyyteen, kulttuurisiin seikkoihin ja siihen, millaiset tuotteet menestyvät.

Haastatteluja olisi voinut täydentää muilla lähteillä, mutta meillä ei ollut ajallisia resursseja eikä mahdollisuutta hyödyntää esimerkiksi yrityksen omaa arkistoaineistoa. Asiantuntijahaastattelut ovat aineistona erityisiä, mutta lähestymistapamme on myös muistitietohistoriallinen. Muistitietotutkimuksessa muistitietoa, esimerkiksi nimenomaan menneisyyden tapahtumiin keskittyviä haastatteluja, voidaan Outi Fingerroosin ja Riina Haanpään (2006) mukaan käyttää joko lähteinä, tutkimuskohteina tai menetelmänä, tai muistitiedolla voi olla tutkimuksessa vain sivurooli. Tässä artikkelissa muistitiedolla on etupäässä lähdeluonne. Fingerroosin ja Haanpään (2006, 28) mukaan lähdenäkökulmassa muistitiedon tavoitteena on ”tuoda esille muistelijoiden omat näkökulmat menneisyydestä; tutkijan tehtävänä on esittää menneisyys tai tehdä siitä tulkintoja”. Emme siis tässä tapauksessa kiinnitä niinkään huomiota esimerkiksi haastattelujen kerroonmallisiin rakenteisiin tai performatiivisiin ulottuvuuksiin

(vrt. esim. Sihvonen ja Sivula 2016), vaan etsimme mikrohistoriallisen tutkimuksen tapaan haastatteluista johtolankoja ja jälkiä, jotka tutkimuksessamme lähtevät yksittäisen yrityksen pitkäaikaisen henkilökunnan paikantuneista muistoista ja kokemuksista, mutta mahdollistavat lautapelituotannon kansainvälistymiseen ja kulutustavarateollisuuden rakenteiden muutokseen liittyvien aiheiden tutkimuksen (Fingerroos ja Haanpää 2006, 31).

Emme siis keskity siihen, miten haastateltavat käyttävät ja tuottavat yrityksen historiatietoa ja -kuva, vaan pyrimme haastattelujen avulla saamaan selville seikkoja, joita yrityksen toiminta-aikana on tapahtunut ja joita ei välttämättä saada selville muista lähteistä. Muita lähteitä olisivat voineet olla kirjalliset dokumentit yrityksen kansainvälisestä toiminnasta tai yhteistyökumppaneiden haastattelut, mutta kuten todettua, tällainen aineisto ei ollut käytettävissä tai aineistonhankintaa ei ollut mahdollista toteuttaa. Lähdeaineistoa olisi ollut mahdollista täydentää myös analysoimalla eri maisissa julkaistuja tuotteita, mutta kattavan tällaisen kokoelman saaminen käyttöön olisi sekin ollut hidasta. Käytämme tutkimuksessamme muistitietoa siis *lähteenä* ja pyrimme tuomaan yrityksen edustajien tulkinnat yrityksen kansainvälisestä menneisyydestä ja pelien suunnittelutyöstä esiin (Fingerroos ja Haanpää 2006, 28–29; ks. myös Fingerroos ja Peltonen 2006, 9–10; Savolainen ja Taavetti 2022; Suominen ym. 2025). Emme pyri rakentamaan täydellistä kokonaiskuvaa, sillä tämänhetkisen aineiston valossa se ei ole edes mahdollista. Pikemminkin havainnollistamme tiettyjä hetkiä ja tuotteita, joihin yrityksen viennin kehitys kiinnittyy.

Suhtaudumme aineistoon silti lähdekriittisesti eli arvioimme, miten luotettavia haastateltavien kertomat tiedot ovat verrattuna toisiinsa ja esimerkiksi historian yleisiin kehityskaariin. Kyse on kuitenkin hyvin pitkästä aikavälistä, jolloin yksityis-

kohtien muistaminen on hankalaa. Myös Alastalo ja Åkerman (2010, 381) muistuttavat, että varsinkin historiallisten prosessien kuvauksessa haastateltava esittää tulkintansa aina haastatteluhetkestä käsin ja tällä voi olla vaikutusta siihen, millaisia asioita haastateltava nostaa esiin ja millaisia merkityksiä hän niille antaa (ks. myös Fingerroos ja Haanpää 2006). Lähtökohtaisesti voimme kuitenkin todeta, että esimerkiksi Juha Niemisen lyhyet viittaukset yrityksen historiaan olivat linjassa Markku Heljakan kertoman kanssa, eikä haastatteluissa muutoinkaan ollut mainittavia ristiriitaisuuksia tai näkemyseroja yrityksen historiasta, lautapeliin suunnittelutyöstä tai suomalaisten lautapeliin arvosta. Yrityksen sisällä jaetaan samat käsitykset näistä seikoista.

Olemme analysoineet haastatteluaineiston litteroituja eli tekstiversioita lähiluvun ja teemoittelun keinoin. Lähiluku on Jyrki Pöysän (2015, 30–33) mukaan tekstin huolellista, useassa vaiheessa tapahtuvaa lukemista. Pöysän mukaan lähilukeminen muodostuu ensimmäisestä lukukerrasta ja myöhemmistä lukukerroista, jotka muuttavat tulkintaa. Ensimmäisellä lukukerralla on tarkoitus hahmottaa tekstiä yksityiskohdista kokonaisuuteen, kun taas myöhemmät lukukerrat ja paluut tekstin äärelle syventävät tai kiistävät tekstin aiempia tulkintoja. Ideaalisinta Pöysän mukaan on, jos myöhemmillä lukukerroilla esiin nousee uusia yksityiskohtia. Pöysä huomauttaa myös, ettei lähilukemisessa ole myöskään kyse vain lukemisesta, vaan usein tutkijat tekevät myös merkintöjä ja muistiinpanoja lukukertojen aikana. Prosessin aikana tekstin luonne muuttuu siten muistiinpanoista sanallisesti tulkituksi (Pöysä 2015, 30–33).

Tästä syystä olemme hyödyntäneet aineiston toisena analyysimenetelmänä teemoittelua (tai teema-analyysia). Jari Eskola ja Juha Suoranta (2014, 175–182) kuvaavat teemoittelua usein määrällistä analyysia jossain määrin edeltäväksi ana-

lyysivaiheeksi, jossa aineistosta nostetaan esiin tutkimusongelmaa valaisevia teemoja ja poimitaan keskeiset aiheet. He suosittelevat teemoittelua aineiston analyysimenetelmäksi, kun on tarkoitus ratkaista käytännöllisiä ongelmia. Teemoittelun avulla voidaan saada myös kokoelma erilaisia vastauksia tiettyihin kysymyksiin (Eskola ja Suoranta 2014, 175–182). Myös Jouni Tuomi ja Anneli Sarajärvi (2009, 93) toteavat, että teemoittelussa keskitytään siihen, mitä kustakin teemasta on sanottu eikä lukumäärillä ole merkitystä verrattuna esimerkiksi sisällön analyysiin. Aineisto pilkotaan ja ryhmitellään aihepiirien mukaan, ja aineistosta etsitään jotakin teemaa kuvaavia näkemyksiä. He huomauttavat, että teemahaastattelu helpottaa aineiston teemoittelua (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 93; ks. myös Hirsjärvi ja Hurme 2014, 173).

Leena Koski (2020) puolestaan kirjoittaa dialogisesta tematisoinnista, jota voi soveltaa kaikenlaisiin kvalitatiivisiin aineistoihin ja jossa analyysia ja tulkintoja tehdessä käydään jatkuvaa vuoropuhelua muun muassa teoreettisen ajattelun, aineiston ja aiemman tutkimuksen kanssa. Kosken mukaan teemat syntyvät suhteessa teoriaan, kun aineistoa luetaan ja etsitään merkityksellisiä lausumia esimerkiksi tutkimuskysymysten näkökulmasta. Koski pitää tematisointia varsin joustavana menetelmänä (Koski 2020). Virginia Braunin ja Victoria Clarcken (2006; 2019; 2022) mukaan teema-analyysissa tunnistetaan aineistossa esiintyviä toistuvia kuvioita tai kaavoja ja aineisto on tarkoitus jäsentää ja kuvata yksityiskohtaisesti ja monipuolisesti. Usein analyysi menee tätäkin pidemmälle eli tulkitaan tutkimusaiheen eri puolia (Braun ja Clarke 2006; 2019; 2022).

Teemoittelu on siten tukenut aineiston lähilukemista ollen ensin yksi tapa tehdä muistiinpanoja, joista on hahmotettu kokonaisuuksia. Tässä artikkelissa hahmotelimme yhdeksi laajaksi teemaksi erityisesti Markku Heljakan kertomuksen yri-

tyksen kansainvälisestä historiasta 1960-luvun lopulta haastatteluhetkeen. Toiseksi osioksi hahmottui pelisuunnittelutyön kansainvälisyys nykyhetkessä. Olemme jakaneet Heljakan historiakertomuksen alateemoihin: kylmän sodan aikaan, neuvostoaajan päättymiseen, 1990-luvun lamaan, Suomen EU-jäsenyyteen sekä koronapandemiaan. Tulkitsemme näitä vaiheita haasteiden, ratkaisujen ja onnistumisten kautta. Pelisuunnittelutyön kansainvälisyys puolestaan jakautuu eettisyyteen ja kestäväen kehityksen periaatteisiin, jotka olemme jakaneet vielä alateemoihin ja joita käsittelemme myöhemmin tässä artikkelissa.

Haastattelukysymykset lähetettiin haastateltaville etukäteen, ja haastattelurunko räätälöitiin yrityksen edustajille sopivaksi, mikä on tyypillistä asiantuntijahaastatteluille (ks. Alastalo ja Åkerman 2010). Kaikki haastateltavat ovat lisäksi suostuneet esiintymään tutkimuksessa omalla nimellään. Koska käsittelemme aineistoa asiantuntijahaastatteluina, olemme lähettäneet artikkelin käsikirjoituksen haastateltavien luettavaksi ennen julkaisua väärinymmärrysten ja oikaistavien tietojen varalta. Alastalo ja Åkerman (2010) huomauttavat, että faktakuvaus voi tällä tavoin täydentyä tai muuttua, mutta he eivät painota tutkimustekstien luetuttamista haastateltavilla välttämättömänä toimenpiteenä. Tämä on ollut tutkimuseettinen valinta ja pyrkimys tehdä eettisesti kestävää ja läpinäkyvää tutkimusta, joka ottaa huomioon muistitietoaineiston henkilökohtaisen ja usein sensitiivisenkin luonteen. Tutkijan on tärkeää tiedostaa, miten hän itse asemoituu suhteessa muistoihin ja niiden tulkintaan ja miten muistitietoa kontekstualisoidaan. Muistitietotutkimuksen epistemologisessa jaottelussa oma lähestymistapamme noudattelee eniten selittävää muistitietotutkimusta, jossa pyritään sananmukaisesti selittämään tai esittämään menneisyyden ilmiöitä ja josain mielessä myös rakentamaan syy-seuraus-suhteita (Fingerroos ja Haanpää 2006, 36–40).

Lautapelit ja niiden valmistajat pelitutkimuksessa

Määrittelemme Tactic Games oy:n pääsääntöisesti massamarkkina-*lautapelejä* valmistavaksi yritykseksi. Esimerkiksi Stewart Woods (2012, 17–19) luokittelee massamarkkinapelit kaupallisiksi nimikkeiksi, joita tuotetaan ja myydään suuria määriä vuodesta toiseen ja jotka muodostavat yleisen käsityksen kaupallisista lautapeleistä. Suuri yleisö yhdistää kyseiset pelit lautapelaamiseen, ja niistä voidaan puhua “perhepeleinä”, “partypeleinä” ja toisinaan jopa klassikoina, mikä Woodsin (2012, 17–19) mukaan perustuu tuotettuun nostalgiaan ja tehokkaaseen markkinointiin.

Tactic Games oy ei ole suomalaisena lautapeliyhtiönä täysin tutkimaton, ja etenkin yhtiön tuotteita on tutkittu jossain määrin. Esimerkiksi Lilli Sihvonon ja Anna Sivula (2016) ovat tutkineet yhtiön ensimmäisen tuotteen, *Kimble-lautapelin*, historiaa ja tunnistaneeet siinä selvästi erottuvia ajanjaksoja, jotka rakentuvat yrityksen asiantuntijoiden haastattelujen pohjalta. Sihvonen ja Sivula nimeävät pelin vaiheiksi varhaisvaiheet 1967–1969, suvantovaiheen 1970–1999 sekä juonentumisvaiheen 2000–2015. Varhaisvaiheet ja juonentumisvaihe sisältävät tiheitä kuvauksia ja kerrontaa *Kimblestä*, kun taas suvantovaihetta kirjoittajat selittävät sujuvalla arjella, joka ei historioidu; historian juoni katoaa, eikä *Kimblestä* juuri kerrota tai muisteta mitään (Sihvonen ja Sivula 2016). Samalla kirjoittajat tulevat hahmotelleeksi *Kimblen* avulla jonkinasteisia raameja koko yhtiön eri vaiheille, ja kyseinen artikkeli auttaakin tutkimustamme kääntämään katseen juuri yhtiön sujuvaan arkeen ja tapahtumiin suvantovaiheen aikana muiden tuotteiden ja tapahtumien osalta.

Lilli Sihvosen (2022) väitöskirja puolestaan käsittelee kokonaisuudessaan yhtiön *Kimble-lautapeliä* esimerkkinä kestävästä tuotesuhteesta ja uustuotantoprosessista. Uustuotan-

toprosessissa sama tuote kiertää markkinoita vuosikymmenestä toiseen toisinaan hieman uudistuen ja tullen pelaajien valitsemaksi aina uudelleen (Sihvonen 2022). Yhtiön luovana johtajana toiminut sekä leikin tutkija Katriina Heljakka (2018) on puolestaan tarkastellut autoetnografisella otteella yhtiön valmistaman *Mölkky*-pelin maailmanmestaruuskisoja. Makoto Kobayashin ja Takuya Suzukin (2022) tutkimus puolestaan tarkastelee *Mölkyn* saavutettavuutta näkörajoitteisten pelaajien osalta ja pelaamisen tukemista apuvälineillä. Yhtiön *Alias*-peli puolestaan on toiminut pohjana muun muassa opetusta kehittäväälle tutkimukselle (ks. esim. Usmanova ym. 2015).

Suomalaista lautapeliteollisuutta on käsitelty sekä tutkimusettä populaariteoksissa varsin vähän siihen nähden, miten paljon suomalaisten pelisuunnittelijoiden kehittämiä ja Suomessa valmistettuja lautapelejä on. Esimerkiksi antiikin tutkija Ari Saastamoisen vuonna 2022 ilmestynyt suomenkielinen teos *Lautapeli* keskittyy globaalilla tasolla perinteisten abstraktien lautapeli, kuten shakin, myllyn ja gon, historiaan ja sisältää lähinnä lyhyitä viittauksia suomalaisiin lautapeleihin sekä niiden suunnittelijoihin ja valmistajiin. Myös temaattisiin lautapeleihin viitataan vähäisesti, mutta esimerkiksi *Monopoly* tulee esitellyksi temaattisten lautapeli, läpimurtona ja uuden aikakauden aloittavana pelinä. Saastamoinen (2022, 193–193) paikantaa modernin lautapeliteollisuuden synnyn 1800-luvulle ja hanhipeliin. Etenkin 1800-luvulla uutuuksien määrä kasvoi, kun pelejä alettiin valmistaa teollisessa mittakaavassa. Suomessakin tuotettiin uusia lautapelejä 1800-luvun loppupuolella, ja etenkin sotateemaiset pelit ovat olleet Suomessa yleisiä (Saastamoinen 2022, 11, 193–239). Saastamoisen mukaan 1960–1980-lukujen välisen ajan lautapelit ovat pitkälti unohtuneet eikä niiden joukossa ole juuri klassikkopelejä (Saastamoinen 2022, 11, 193–239; ks. myös

Suominen 2023).³ Kyseisen aikakauden pelien tutkimus on kuitenkin kasvussa, ja tuona aikana julkaistuista peleistä *Operation* (1965), *Kimble* (1967), *Mastermind* (1970), *Arvaa Kuka* (1979) ja *Trivial Pursuit* (1981) ovat olleet myyntimenestyksiä, joita julkaistaan edelleen.

Aiempi tutkimus on alkanut peräänkuuluttaa ylipäänsä pelisuunnittelijoiden ja pelituotannon (tai -teollisuuden) muotoutumiseen liittyvää tutkimusta, mutta näillä viitataan erityisesti digitaalisiin peleihin ja peliyrityksiin (ks. esim. Leh-tonen ym. 2022; Neogames Finland ry 2019.; Reunanen ym. 2013; Sotamaa 2021; Sotamaa ja Švelch 2021).⁴ Massamarkkinalautapeli, niiden valmistajien ja tuotannon kehitys ovat jääneet vähemmälle huomiolle ainakin suomalaisessa pelitutkimuksessa, tämä siitäkin huolimatta, että suomalaisen peliteollisuuden juuret ulottuvat huomattavasti kauemmas historiassa kuin digitaalisen peliteollisuuden syntyyn. Esimerkiksi Jaakko Suominen (2023) on käsitellyt lautapeli ja niiden tuotannon historiaa yhdessä muiden suomalaisten 1900-luvun alun peli-ilmiöiden kanssa.⁵

³Saastamoinen määrittelee temaattiset lautapelit sellaisiksi, joissa tapahtumat sijoittuvat johonkin aikakauteen, todelliseen tai kuviteltuun maailmaan ja tilanteeseen. Peleissä sattumalla on iso osuus ja kaikki informaatio ei ole heti tarjolla. Pelilaudat sisältävät yksityiskohtia, ja suoritettavat tehtävät ovat konkreettisia (Saastamoinen 2022, 11).

⁴Sotamaan tutkimus keskittyy videopeliteollisuuteen ja alan työntekijöihin. Sotamaan ja Švelchin toimittama *Game Production Studies* -teos taas käsittelee laajalti videopeliteollisuuden olosuhteita mm. työn, pelikehityksen, julkaisun ja taloudellisen tuottavuuden näkökulmista. Leh-tonen ja kumppanit ovat puolestaan tarkastelleet suomalaista videopeliteollisuutta institutionaalisen teorian valossa selvittääkseen teollisuuden muodostumista ja laillistumista. Neogames taas raportoi suomalaisen peliteollisuuden tilanteesta säännöllisesti, mutta raporteissa painottuu digitaalinen peliteollisuus.

⁵Teos keskittyy sotien väliseen aikaan lähtökohtinaan peliteollisuuden pitkä historia ja kansainvälisyys.

Jussi Keskitalon katsaus *Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010* puolestaan tarkastelee ”uusien lautapelien” eli taitoa ja strategiaa vaativien harrastajapelien ja niiden suunnittelutyön kehitystä 2000-luvun Suomessa.⁶ Vaikka keskiössä ovatkin harrastajapelit, auttaa katsaus paikantamaan myös Tactic Games oy:n asemaa lautapelimarkkinoilla. Keskitalon (2010) mukaan erityisesti haastavat, pienet kotimarkkinat ovat olleet yksi syy sille, miksi ylipäänsä lautapelikulttuuri – tarkoitetaan sillä sitten minkä tahansa lautapelityypin pelaamista – ja lautapelien suunnittelu- ja valmistustyö eivät elätä isoa osaa kotimaisista suunnittelijoista. Siksi tähtäimessä voi olla kansainvälinen pelijulkaisu. Suomalaisen lautapelikulttuurin edistämiseen, ja etenkin harrastajapelien myynnin edistämiseen, Keskitalo (2010) on peräänkuuluttanut muutosta myyntipolitiikkaan eli markettien valikoiman laajentamista, kategorisointia tai pelien myyntiä videopelien yhteydessä. On selvää, että harrastajapelejä valmistaville yrityksille pienet markkinat edellyttävät hyvin erilaista markkinastrategiaa. Massamarkkinapelejä valmistavat lautapeliyhtiöt suunntaavat tuotteensa laajemmille asiakassegmenteille ja käyttävät useampia jakelukanavia, mikä mahdollistaa menestymisen sekä kotimaan että kansainvälisillä markkinoilla.

Muun muassa Erica Price (2020) on huomauttanut, että vaikka harrastajapelit, kuten *Settlers of Catan*, muuttavat pelikulttuuria, ne toisaalta myös lähestyvät massamarkkinapelien luonnetta ja ominaisuuksia. Tämä kuvastaa kummankin lautapelikulttuurin vaikutusta toisiinsa, eivätkä Tacticin kaltaiset yhtiöt ole näiden vaikutusten ulkopuolella. Harrastajakunnan nousun vaikutus näkyy Tacticinkin tuotteissa, sillä yhtiö on lanseerannut muun muassa GameStorm-studiosa,

⁶Ks. esim. Woods 2012. Harrastaja- tai strategiapelillä haastateltavat viittaavat europeleihin, joilla tarkoitetaan taitoa ja strategiaa painottavia monimutkaisia lautapelejä, joissa sattumalla ja noppatuurilla ei juuri ole roolia.

jonka kautta yhtiö kehittää ja julkaisee strategiatyyppejä pelejään, kuten *Crime Scene* -sarjaansa. Tällaisen toimintatavan kautta myös pienemmät suomalaiset toimijat ja pelisuunnittelijat voivat saada näkyvyyttä, jos Tactic julkaisee niiden suunnittelemaa pelejä.⁷

Peliteollisuuden kehitystä on sekä tutkimuksellisesti että kansantajuisesti käsitelty paljonkin, mutta, kuten todettu, painopiste on ollut pääasiassa digitaalisessa peliteollisuudessa, sen historiassa ja nykyhetkessä (ks. esim. Jørgensen ym. 2015; Kuorikoski 2015; Lappalainen 2016). Pelitutkija ja -suunnittelija Will Emigh (2014) onkin huomauttanut, että (harrastaja)lautapelien suunnittelijoilla on vähemmän näkyvyyttä kuin videopelisuunnittelijoilla. Luonnollisesti pelien markkinat eroavat kooltaan paljonkin, mutta Emighin mukaan syynä on myös se, että lautapelien julkaisu ja jakelu on vaikeampaa kuin digitaalisten pelien. Lisäksi etenkin harrastajalautapelit saattavat myös olla teemoiltaan radikaaleja, epäsoveliaita tai normeja rikkovia massamarkkinoille (Emigh 2014). Viime vuosina tutkimuksissa on ryhdytty tarkastelemaan harrastajapelien tai hyötypelien (engl. *serious games*) roolia ja mahdollisuuksia yhteiskunnallisten ongelmien ja kriisien, kuten ilmastonmuutoksen, simulaattoreina ja poliittisiin päätöksiin liittyvien keskustelujen edistäjinä (ks. esim. Nygren ym. 2022).

Vaikka lopputuote onkin erilainen ja lautapeliteollisuus digitaalista peliteollisuutta vanhempaa perua, voi massamarkkinalautapelejä jossain määrin tarkastella digitaalisen peliteollisuuden tutkimusten valossa, sillä samat yhteiskunnalliset olosuhteet, trendit ja vastaavat koskettavat niitäkin. Esimerkiksi sosiologi Aphra Kerr (2017, 1–15) on käsitellyt laajalti globaalia videopeliteollisuutta, joka sekin on hänen mukaan-

⁷Ks. Wiik 2010a, Wiik 2010b ja Wiik 2011, Esa Wiikin suunnittelemat lautapelit, joiden julkaisijana on Tactic Games.

sa aiemmin loistanut poissaolollaan kulttuuriteollisuutta ja luovia aloja käsittelevistä tutkimuksista ja niiden määrittelmistä. Tosin nykyisin digitaalinen peliteollisuus määritellään osaksi kulttuuriteollisuutta, mutta lautapeliteollisuus ei korostu erillisenä osaa-alueena tässä yhteydessä. Kerr (2017, 1–15) on pyrkinyt selvittämään, millaiset poliittiset, taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset tekijät muokkaavat digitaalisen peliteollisuuden tuotantoa sekä millaisia globalisaation, länsimaiden talouskriisien, muuttuvien poliittisten käytäntöjen ja teknologian vaikutukset ovat. Etenkin erilaisten talousjärjestelmien rakenteet ja kansainvälinen kaupankäynti muovaavat pelituotantoa (Kerr 2017, 1–15). Tällaisen jo olemassa olevan teoreettisen viitekehyksen valossa voidaan ainakin verrata näiden peliteollisuuden haarojen yhteneväisyyksiä ja eroja sekä toisaalta muodostaa lautapelitutkimukseen soveltuva teoriaa.

Tactic Gamesin kansainvälistymisen vaiheita

Kansainvälistyminen on vientiä ja ulkomaankauppaa, ja usein pienten maiden talouskasvua selitetään viennillä (Eloranta ja Ojala 2018). Suomen kotimarkkinat olivat taloushistorioitsijoiden mukaan pitkään kehittymättömät (Eloranta ja Ojala 2018; Ojala ym. 2019). Esimerkiksi 1960-luvun Suomea voi pitää köyhänä maana, ja vielä 1970-luvulla Suomi oli muita Pohjoismaita jäljessä bruttokansantuotteen osalta, minkä vuoksi viennin merkitys ja globaalit yhteydet ovat olleet Suomen kannalta tärkeitä (Eloranta ja Ojala 2018; Ojala ym. 2019). Suomen osalta erityiseksi piirteeksi on taloushistoriassa esitetty maantieteellistä ja geopolittista sijaintia, joka määrittelee elämistä, politiikkaa ja taloudellisia mahdollisuuksia (Eloranta ja Ojala 2018). Suomen kehitystä on verrattu naapurimaihin, kuten Ruotsiin ja Venäjään, ja Suomi nimetäänkin ”tyypilliseksi myöhään teollistuneeksi kiinnikurojavaltioksi”, sillä Suomi on verraten nopeasti noussut köyhästä valtiosta

maailman rikkaimpien joukkoon (Eloranta ja Ojala 2018; Ojala ym. 2019).

Koko 1900-lukua on yleisesti pidetty länsimaissa tapahtuneiden dramaattisten muutosten vuosisatana, jolloin monen valtion, Suomen mukaan lukien, talous kasvoi nopeasti, teollinen yhteiskunta muuttui moderniksi hyvinvointivaltioksi ja ihmisten elintaso muuttui (Eloranta ja Ojala 2018). Toisaalta samaan vuosisataan mahtuu kaksi maailmansotaa, useita muita sotia sekä talous- ja energiakriisejä (Eloranta ja Ojala 2018; Hannikainen ja Eloranta 2019, 19; Ks. myös Saastamoinen 2022, 239). Taloushistoriallisesta kontekstista tarkasteltuna Suomen kannalta keskeisiksi seikoiksi voidaan määritellä muun muassa integroituminen Euroopan ja muun globaalin talouden kanssa 1960-luvulta alkaen, siirtyminen agraari-teollisesta yhteiskunnasta kohti hyvinvointiyhteiskuntaa, kaupungistuminen, palvelujen määrän kasvu 1980-luvulta alkaen, tuottavuuden kasvu, 1990-luvun alun lama ja pankkikriisi sekä väestön kasvu ja kasvun taittuminen (Eloranta ja Ojala 2018; Ojala ym. 2019). Talouskasvun kannalta ikärakenne on ollut Suomessa parhainta 1950-luvulta 1990-luvulle työkäisten korkean osuuden vuoksi, mutta sen jälkeen väestö on alkanut ikääntyä ja väestönkasvu laskea 2020-luvulla (Eloranta ja Ojala 2018). 1990-luvun laman alkuun saakka tuloerot tasaantuivat, sitten ne kääntyivät kasvuun, mutta 2000-luvulla ne ovat jälleen kaventuneet (Ojala ym. 2019). 1900-luvun loppu on ollut nopeaa kasvun aikaa, ja Suomi kuroi tuolloin umpeen elintasokuilua, joka oli syntynyt muihin Pohjoismaihin (Eloranta ja Ojala 2018; Hannikainen ja Eloranta 2019; Ojala ym. 2019, 16).

Vaikka peliteollisuutta ja pelejä ei juuri mainita osana taloushistorian yleisteoksia, ovat pelit osa tätä kehitystä, vientiä ja kulutusta. Esimerkiksi kulutuksen kautta tarkasteltuna Tactic Gamesin (tai silloisen Nelostuotteen) synty osuu juu-

ri kulutusyhteiskunnan läpimurtovuosikymmeneksi esitettyyn 1960-lukuun (ks. Heinonen 2000). Minna Aution (2019) mukaan kulutus oli tuolloin pitkälti vielä tarvepohjaista, mutta 1970-luvulla lisääntynyt vapaa-aika vaikutti siihen, että viihde-elektroniikasta tuli yksi kulutuksen kohde ja nuorisokulttuuriin liittyvä kulutus alkoi kasvaa. Hedonistisempi kulutuksen muoto, joka painotti yksilöllisiä tavaroita ja tarpeita, yleistyi 1980-luvulla. Myös viihde-elektroniikan kulutus kasvoi entisestään, ja 1980-luku onkin pelien, pelikonsolien sekä musiikin kulutuksen vuosikymmen. Aution mukaan 1970–1990-lukujen välisenä aikana perheiden keskiko pienentyi, mutta kotitalouksien määrä taas kasvoi, ja siten myös viihteen kulutus etenkin kotona kasvoi tuona aikana. Kulutusta alettiin samaan aikaan myös moralisoida. 1990-luvulle oli leimallista laman lisäksi myös digitalisaation nousukausi ja internetin yleistyminen; yritykset siirtyivät nettiin, ja teknologisten laitteiden kulutus kasvoi. 2000-luvulle puolestaan leimallisena on esitetty sosiaalisen median nousua (Autio 2019; ks. myös Heinonen 2000).

Edellinen tiivistys antaa osviittaa siitä, minkälaisissa historian eri vaiheissa Tactic Games oy on kansainvälistynyt ja kasvanut nykyiseen muotoonsa. Tactic Games oy:tä koskeva tarkastelujakso pyrittiin haastatteluissa ajoittamaan vuosien 1967–1995 välille, mutta tarkempi ajallinen painotus haastattelujen toteutumisen jälkeen on määritelty pääsääntöisesti 1980-luvun alusta haastatteluhetkeen eli vuoteen 2022 (ja osin vuoteen 2025), mikä on luonnollista Markku Heljakan toimiessa vaiheiden pääkertojana.⁸ Kertomusta voidaan tarkastella kriisien, kumppanuuksien solmimisen, pelilanseerauksien, Suomen sisä- ja ulkopoliittisten päätösten ja niiden vaikutusten, yrityksen asteittaisen vaurastumisen sekä teknologian kehityksen kautta.

⁸Heljakasta tuli yrityksen toimitusjohtaja vuonna 1980.

Aarne Heljakka perusti Nelostuotteen (nyk. Tactic Games oy) vuonna 1967 Noormarkkuun, jossa yhtiön tuotantotilat sijaitsivat 1990-luvun alkuun saakka. Yhtiön ensimmäinen tuote oli *Kimble*-lautapeli, jonka ensimmäiset versiot Heljakan perheenjäsenet valmistsivat perheen autotallissa (Sihvonen ja Sivula 2016). Yhtiön toimialaksi merkittiin ”kaikkien luvallisten tuotteiden ja esineiden valmistus ja myynti” (Sihvonen 2019). Toimintaan kuului myös pulmapelien valmistus sekä huonekalujen verhoilu, kunnes yhtiö aloitti painotoiminnan, josta tuli 1970-luvun puoliväliin mennessä yhtiön liiketoiminnan kulmakivi (Sihvonen 2019).

Kimble liittyy myös yhtiön ensimmäisiin kansainvälisen liiketoiminnan askeleisiin. Markku Heljakka kertoo, kuinka hänen isänsä myi 200 *Kimbleä* Ruotsiin jo pelin ilmestymisvuonna 1967 Suomen itsenäisyyspäivänä. Syy oli käytännöllinen, sillä kaikki Suomen liikkeet olivat tuolloin suljettuina, minkä vuoksi Aarne Heljakka matkusti Tukholmaan myymään *Kimblejä*. Vain pari vuotta myöhemmin pelistä kehitettiin veikkauslaite nimeltä *Veikkari* (ruot. *Tipparen*), joka sekin suuntautui Ruotsin markkinoille. Koska Suomi on kaksikielinen maa ja lautapelit on yleisesti valmistettu kaksikielisinä (suomeksi ja ruotsiksi), on Ruotsi ollut Markku Heljakan mukaan luonteva ensimmäinen suunta vientimarkkinoita ajatellen (ks. myös Suominen 2023). *Kimble* itsessään ei Heljakan mukaan ole ollut kansainvälinen hitti johtuen pelin amerikkalaisista sukujuurista ja sisarversioista, vaikka peli muutoin on yhtiölle tärkeä.⁹

Ajanjakso, jolloin Aarne Heljakka johti yhtiötä, jää vähemmälle huomiolle haastatteluissa, mutta Markku Heljakka kertoo isänsä osallistuneen kansainvälisille pelimessuille jo vuonna 1968 Nürnbergissä ja esitelleen siellä *Kimbleä*. Varhais-

⁹Suomessa, Ruotsissa ja Hollannissa peli on Heljakan mukaan menestynyt erityisen hyvin.

set yhteistyökumppanuudet solmittiin jo tuolloin. Markku Heljakka itse osallistui messuille ensimmäisen kerran vuonna 1978 tehden tuolloin myös ensimmäiset vientimatkinsa.¹⁰

Varsinaisen yhtiön aseman vakiinnuttamisen ja jatkuvan viennin käynnistämisen Markku Heljakka paikantaa 1980-luvun puoliväliin. Silloin yhtiö ryhtyi yhteistyöhön ruotsalaisen kustantajan kanssa ja valmisti yhteistyökumppaninsa pelit vuosikymmenen ajan. Tuohon aikaan suosituimmaksi pelityypiksi nousivat tietopelit, joiden suosio ja menekki laajenivat myös muihin maihin. Suosion taustalla vaikuttavana lautapelinä on mitä todennäköisimmin ollut alun alkaen Selchow and Righterin, nykyisin Hasbron, julkaisema *Trivial Pursuit* (1979), jota Ari Saastamoinen (2022, 238–239) esittää tietopelien arkkityypiksi; peli saavutti 1980-luvulla suosiota ja oli Saastamoisen mukaan jokseenkin ainoa lautapelimenestys koko vuosikymmenellä määritellen muutoinkin ajan tietopelien luonnetta ja suuntaa. Myös Heljakka toteaa, kuinka *Trivial Pursuitin* ilmestyminen markkinoille vaikutti merkittävästi aikuisten pelaamisen yleistymiseen. Sitä ennen aikuiset pelasivat esimerkiksi shakkia ja myllyä ja pelaaminen yleisesti miellettiin tuolloin enemmän lasten puuhaksi (ks. myös esim. Friman ym. 2022, 23; Heljakka 2022, 266–267).

Markku Heljakka kuvailee 1980-luvun kansainvälistymispyrkimyksiä nihkeästi edenneiksi. Etenkin pyrkimykset laajentaa toimintaa silloisen Neuvostoliiton suuntaan eivät ottaneet kantaakseen alueen poliittisen järjestelmän takia. Idänkauppaan oli oma bilateraali-kaupan järjestelmänsä, jossa tuonti maksettiin viennillä valuutan sijaan (Paavonen 2019, 101–104). Idänkaupan osuus Suomen viennistä on ollut 16 %,

¹⁰Emme tässä artikkelissa käsittele lelu- ja pelimessuja osana kansainvälisyyttä, mutta toteamme, että niiden merkitys pelien markkinoinnissa on tärkeä, ja Nürnbergin lelumessut (Spielwarenmesse) ovat edelleen melko keskeisessä roolissa lautapeliteollisuuden osalta.

ja vientituotteista puolet muodostui laivoista ja koneista; paperinvalmistuskoneet ja muut teolliset tuotteet olivat tärkeä osa idänkaupan vientiä (Paavonen 2019, 101–104). Viihdeteollisuuden tuotteita ei tässä yhteydessä mainita, mutta yleisesti tiedetään, että Neuvostoliiton tuontipolitiikassa kulutustavarat ovat olleet toissijaisia (Paavonen 2019, 101–104). Lautapeli-
lien osalta shakki on ollut Saastamoisen (2022, 197–239) mukaan suosittu Neuvostoliitossa, mutta mitä ilmeisimmin se ei avittanut ainakaan Nelostuotteen lautapeli-
menestystä Neuvostoliitossa.¹¹

Heljakka kuvaa neuvostoajan vientimatkoja enemmänkin suhteiden ja kontaktien luomiseksi kuin tavanomaiseksi kaupankäynniksi. Neuvostoliittoon suuntautuneissa vientimatkoissa yhtiö käytti apunaan erilaisia kaupankäynnin agentteja tai kutsuja, joiden kautta tavattiin Neuvostoliiton viranomaisia ja esiteltiin tuotteita. Keskeistä oli myös lahjojen vaihtaminen ja neuvostoliittolaisten edustajien kutsuminen vastavierailulle Suomeen. Tuotteiden esittelyä varten yhtiö valmisti esimerkiksi *Kimblestä* venäjänkielisen version, jota esiteltiin erilaisten painotuotteiden ohella neuvostoliittolaisille ostajille. *Kimblen* ja muiden pelituotteiden myynti ei ollut menestyskystä, mutta kauppaa tehtiin hieman painotuotteiden avulla.

Markku Heljakka oli myös aavistellut, että *Lego* tulisi olemaan ensimmäisiä lelutuotteita, jotka menestyisivät Neuvostoliitossa, minkä vuoksi yritys päätti hyödyntää *Legon* maahantuoja myös omassa viennissään idän markkinoilla.¹² Myöhemmin Neuvostoliiton romahdus avasi yhtiölle ovet sekä Venäjälle että Baltian maihin. Etenkin Virossa tuli merkitä

¹¹Tietävästi Nelostuote ei yrittänyt myydä shakista versiota Neuvostoliitossa.

¹²Ainoastaan Venäjällä *Legon* maahantuoja hyödyntäminen ei onnistunut, sillä suuren markkina-alueen takia *Lego* perusti Venäjälle oman yhtiön eikä käyttänyt maahantuoja.

tävä vientimaa, jonne oli luotu suhteita jo ennen Neuvostoliiton romahdusta, sillä yhtiö oli painanut muun muassa raha-arpoja Viron markkinoille.

Neuvostoliiton romahduksen jälkeen yhtiö ryhtyi viemään kolmea tuotetyyppeä Baltiaan: *Aliasta*, maakohtaista tietopeliä sekä perinnepelejä, joita Heljakka kuvailee maiden itsenäisyyden aikaisiksi vanhoiksi peleiksi. Ne näyttivät tarkoituksella vanhoilta, mutta ne valmistettiin laadukkaiksi. Niin sanottuna sisäänheittopelinä Heljakka kuvailee maakohtaista tietopeliä, joka sisälsi kysymyksiä kunkin maan historiasta, maantieteestä ja kulttuurista. Tällaisen sisäänheittopelin löytäminen perustui kokemuksiin aiemmista vastaavista peleistä, sillä yhtiö oli esimerkiksi jo aiemmin kehittänyt Suomesta tietopelin, joka oli saanut hyvän vastaanoton. Pelin suunnitteluprosessissa laadittiin valmiit kategoriat, joihin esimerkiksi kunkin alueen korkeakoulu laati kysymykset. Sitten vastaavia maa- tai aluekohtaisia tietopelejä yhtiö on Heljakan mukaan julkaissut ainakin 50. Oletamme, että kieleen perustuva *Alias*, maakohtainen tietopeli ja perinnepelit ovat menestyneet Baltian maissa hyvin myös siksi, että kyseiset valtiot olivat vastikään itsenäistyneet Neuvostoliitosta ja pelit ovat olleet osa uuden kansallisidentiteetin rakentamista.

Vaikka emme haastatteluissa varsinaisesti keskustele siitä, millaista markkinatutkimusta yhtiö teki esimerkiksi 1980- ja 1990-luvuilla, kansainväliset pelikilpailut ja -voitot sekä pelien julkaiseminen ensin yhdellä markkina-alueella ovat jossain määrin toimineet yrityksen markkinatutkimuksen mittareina. Myös pelimessut ovat olleet ja ovat edelleen keino esitellä tuotteita ja selvittää nousevia trendejä.

Suomen teollisuuden kehitys hidastui hetkellisesti 1980-luvun lopulla ja nousi vasta Nokian myötä 1990-luvulla (Eloranta ja Ojala 2018, 142–168). Moni suomalainen yritys oli kansainvälistynyt nopeasti, ja yhtiöt siirsivät tuotantoaan ul-

komaille (Eloranta ja Ojala 2018, 142–168). Vastoin ajan yleisiä toimintatapoja Tactic alkoi investoida kotimaiseen tuotantoon. Tehdastilat siirtyivät Noormarkusta Porin Karjarantaan vuonna 1991.¹³ Yhtiön asema markkinoilla alkoi parantua, ja uuden tehtaan ja koneiston avulla Tactic nousi Markku Heljakan mukaan laadussa samalle tasolle kuin kilpailijansa. Käytännössä tämä on tarkoittanut etenkin pelipakkausmateriaalien kehitystä ja alihankkijoista luopumista pakkausten osalta: pehmeät kartonkiset pelipakkaukset vaihtuivat vuorattuihin ja kestäviin pahvipakkauksiin, joita yhtiö valmisti itse. Muutos kytkeytyy laajemmin koko Suomen kehitykseen, sillä 1970-luvulle saakka Suomi oli lähinnä halpatuotantomaa, kun nykyisin hinta ja laatu ovat keskeisiä tekijöitä suomalaisen tuotteiden kilpailukyvyssä suhteessa kilpailijoihin (Eloranta ja Ojala 2018).¹⁴

Neuvostoliiton romahduksen lisäksi 1990-luvun laman syiksi on esitetty muun muassa pankkien holtitonta luotonantoa ja puutteellista valvontaa, kansalaisten kulutusvimmaa ja vapaan markan politiikkaa (Kiander 2001). Taustalla oli myös 1980-luvun nopea kasvun kausi ja kansainvälisten korkojen nousu vuosina 1989–1992 (Kiander 2001). Jaakko Kianderin (2001) mukaan kriisin hoidon politiikkaa on myös kritisoitu laajalti: Esimerkiksi vuonna 1989 tehty päätös markan revalvaatiosta heikensi yritysten kilpailukykyä, mutta kasvatti kotimarkkinoiden jo ennestään riittävää ostovoimaa. Vaikka tarkoitus oli saada korot laskuun, ne nousivat revalvaation jälkeen pian uudelleen (Kiander 2001). 1990-luvun alun lama oli Suomelle vaikea etenkin suuren työttömyyden, pank-

¹³Noormarkun tehdastiloja käytettiin vielä jonkin aikaa varastona.

¹⁴Ennen Nelostuotteen perustamista lautapelit toimitettiin paperikääreissä, joiden sisällä oli ohjelehtinen tai -vihkonen. Myös pelilauta oli usein paperinen. Nopat ja pelinappulat saatettiin myydä erikseen. Ks. esim. Ylänen 2017, joka on kuvannut artikkelissaan vanhoja 1900-luvun alun suomalaisia lautapelejä.

kikriisin ja julkisen talouden eri ongelmien takia (Kiander 2001). Erityisesti pitkäaikaistyöttömyys ja tuloerojen kasvu ovat olleet kyseisen laman myötä syntyneitä ongelmia (Kiander 2001; ks. myös Hannikainen ja Eloranta 2019, 24; Paavonen 2019, 107).¹⁵ Lama hidasti myös Tacticin kansainvälistymispyrkimyksiä. Heljakka kuvailee lama-aikaa seuraavasti:

(M)utta siihen samaan ajankohtaan iski sitten myöskin tää Suomen taloudellinen lama, joka meillekin oli aika haasteellinen, koska meillä oli just tehty historian suurimmat investoinnit sekä tuotantotiloihin että koneisiin. Ja samassa yhteydessä oltiin vielä rahoitettu se osittain valuuttapohjaisella lainalla, kun siihen aikaan se oli aikalailla suosittua korkeiden korkojen takia. Ja sit vielä siihen liittyi se, että me satuttiin olemaan Säästöpankin asiakas, joka sitten sulii alta pois. Niin meillä tavallaan isomman, oman viennin käynnistäminen viivästy ja sit me sitä paikattiin sillä, että me jatkettiin edelleen yhteistyötä näiden Pohjoismaiden olemassa olevien asiakkaiden kanssa. Mutta enempi tehtiin heidän pelejään kuin meidän omia pelejä.

Rahan puutteen vuoksi yritys ei pystynyt perustamaan tytäryhtiötä, kuten oli ennen lamaa suunniteltu. Tuotannolliset lomautukset kohdistuivat lama-aikana painopuolelle, mutta yritys ei joutunut Markku Heljakan mukaan irtisanomaan työntekijöitään. Koko Suomen selviytymisstrategiana 1990-luvun lamasta on esitetty vientivetoista kasvua (Kiander 2001). Syksyllä 1991 tehty devalvaatio ja markan kelluminen syksyllä 1992 paransivat viennin hintakilpailukykyä, ja varsinainen positiivinen käänne tapahtui vuoden 1993 lopulla (Kiander 2001). Kotimainen kysyntä sitä vastoin supis-

¹⁵Kiander (2001, 8) on todennut, että Neuvostoliiton romahduksen ja korkojen nousun rooli on ollut arveltua vähäisempi.

tui (Kiander 2001; ks. myös Hannikainen ja Eloranta 2019, 24; Paavonen 2019, 107).

Tacticin selviytyminen poikkeaa tästä hieman, sillä Markku Heljakka kertoo yhtiön selvinneen 1980-luvun lopulla lanseeratun *Alias*-pelin avulla. Peliä myytiin laajalti kotimaassa, samoin *Kimbleä*. Koska markan arvo heikentyi ja tuontihinnat nousivat, yritys säilytti kilpailukykyänsä esimerkiksi Ruotsissa, sillä tuotteista tuli halvempia ulkomaisille ostajille. Viennin uudelleenkäynnistämiseen vaikutti myös Vuoden peli -voitto vuonna 1993 *Manhattan*-pelillä, joka saavutti myös muita pelikilpailuvoittoja.¹⁶ Nämä paikantuvat ajallisesti niihin vuosiin, kun Suomi alkoi toipua lamasta (ks. esim. Kiander 2001).

Suomen kilpailukyvyn kannalta oleellisia seikkoja ovat olleet kaupankäynnin esteet, kuten sodat ja tullimuurit (Eloranta ja Ojala 2018). Suomen liittyminen osaksi Euroopan unionia vuonna 1995 tarkoitti liittymistä yhteiseen kauppapolitiikkaan, maatalouspolitiikkaan sekä raha- ja valuuttapolitiikkaan (Paavonen 2019, 104–107).¹⁷ Tactic Games oy:n kaltaiselle yritykselle se merkitsi viennin ja kansainvälistymisen kehitystä, sillä tullit tiettyihin maihin poistuivat ja esimerkiksi yhteinen valuutta, vuonna 1999 Suomessa käyttöön otettu euro, helpotti toimintaa. Yhtiö alkoi kasvaa, ja vain vuosi EU:hun liittymisen jälkeen se perusti ensimmäisen tytäryhtiönsä Ruotsiin ja heti seuraavana vuonna Norjaan. Sen jälkeen riippuvaisuus maahantuojista loppui ja omien pelien myynti sai vauhtia etenkin Pohjoismaissa. Samalla vanhoista asiakkaista tuli yrityksen kilpailijoita. Markku Heljakka huo-

¹⁶Lisäksi Vuoden lastenpeli -voittoja Tactic sai useamman 1990-luvulla: Junior Alias (1994), Kurre (1998), Kanaset (1999) ja Safari (2000). (Petter Ilanderin kommentti artikkelikäsikirjoitukseen.)

¹⁷Tätä ennen oli jo valmisteltu erilaisia kauppaliittoumia siltä varalta, että Suomi ei liity EU:hun. Pyrkimyksenä oli helpottaa kansainvälistä kaupankäyntiä (ks. esim. Paavonen 2019, 104–107).

mauttaa, että etenkin EU:n aikana kilpailu on pitänyt pelien hintatason melko samana, mutta tuotantokustannukset, kuten raaka-aine- ja energiahinnat, verot ja rahdit, ovat kasvanneet koko ajan. Kilpailussa pärjää vain, jos tuottaa riittävästi. Myös kiinalainen halpatuotanto on ollut suuri haastaja, mutta rahtikustannusten noustessa kiinalaisen tuotannon suosio on hänen mukaansa heikentynyt.¹⁸

Vuosien 1999–2010 välillä Heljakka kertoo yhtiön laajentuneen useisiin eri maihin, kuten Ranskaan, Hollantiin, Englantiin ja Puolaan. Nykyisin yhtiöllä on seitsemässä eri maassa tytäryhtiöitä ja useassa maassa oma varasto, mutta Porin varasto hoitaa edelleen toimitukset Pohjoismaihin. Yksi keskeinen osa kansainvälistymisen edistämistä on myös brändin kehitys: yhtiö on aiemmin tullut tunnetuksi Nelostuotenimellä ja Nelospeleillä, mutta viennin kehittyminen johti kansainvälisesti nykyään tunnetun Tactic-brändin syntyyn 1990-luvun puolivälissä ja lopulta myös yhtiön nimi vaihtui Tactic Games oy:ksi vuonna 2014.

Historian saatossa yhtiöllä on ollut myös lukuisia alihankkijoita, joista osa on kotimaisia ja paikallisia ja osa kansainvälisiä. Nykyisin PS-Muovi oy:na tunnettu yritys on valmistanut esimerkiksi Kimblen muoviosat viimeiset 40 vuotta. Kimblen pelipakkaukset taas tulivat aluksi Porin Painotuotteelta ja Voitto Pohjola ky:stä, kunnes Tactic ryhtyi itse painamaan omat pelipakkauksensa 1980-luvun puolivälissä. Arpakuutiot yhtiö on puolestaan hankkinut Dice & Games Ltd- ja Plastic for Games Ltd -nimisistä muoviyhtiöistä. Puset arpakuutiot yhtiö on hankkinut saksalaisilta yrityksiltä, joista tämän artikkelin alussa mainittujen Heros-lelujen valmistuksen yhtiö hankki itselleen tammikuussa 2025.

¹⁸Tämä haastattelu on tehty ennen kiinalaista halpatuotantoa myyvien verkkokauppojen, kuten Temun, voimakasta yleistymistä. Arvio kiinalaisesta halpatuotannosta on voinut muuttua.

EU:n lisäksi muita kansainvälisyyden etappeja on ollut internetin käyttöönotto. Heljakka muistelee, kuinka yhtiön taloushallinto siirrettiin järjestelmään, jossa keskusserveri sijaitsi Porissa ja jolla sai yhteyden tytäryhtiöön Ruotsissa.¹⁹ EU:n ohella Heljakka pitää tätä yhtenä merkittävänä kehityssaskeleena, sillä internet ja digitalisaatio ovat toimineet pohjana tullausten helpottamiselle sekä tietenkin verkkokaupalle. Tactic Games on hyvä esimerkki ei-digitaalisia pelejä valmistavasta yrityksestä, jonka toiminta perustuu kuitenkin digitaalisiin infrastruktuureihin.

Digitalisaatio ja vuoden 2019 lopulla Kiinan Wuhanista levinnyt koronapandemia ovat myöhemmin vaikuttaneet lautapelien verkkokaupan kasvuun sekä muuttaneet lelu- ja pelimessujen roolia. Yhtiöllä on Karjarannassa oma 300 neliömetrin kokoinen näyttelytila, digitaalinen *showroom*, joka on varustettu lukuisilla kameroilla, mikrofoneilla ja näytöillä, jotta tuotteita voidaan esitellä livelähetyksenä eri puolille maailmaa. Vaikka messuilla on edelleen oma tärkeä roolinsa, on niiden merkitys muuttunut enemmän esillä oloksi. Verkkokauppa on Markku Heljakan mukaan monipuolistanut pelien tarjontaa siinä määrin, että samasta tuotteesta myydään pienempiä määriä mutta siitä voi olla useita eri versioita. Myös pelisuunnittelijat Ilander ja Lindberg huomauttavat tästä samasta suunnittelutyössä tapahtuneesta merkittävästä muutoksesta: enää ei suunnitella varsinaisesti yksittäisiä tuotteita vaan tuotelinjoja. Käytännössä tämä tarkoittaa isompia kokonaisuuksia eli yhden tuotteen sijasta suunnitellaan esimerkiksi neljä tuotetta. Pelisuunnittelija Lindberg kertoo, että tämän tyyppinen toiminta on mahdollista, koska yritys on kasvanut.

Sekä suomalaisessa että kansainvälisessä lautapeliteollisuudessa Tactic Gamesin rooli on merkittävä, mutta tarkaste-

¹⁹Edelleen yhtiön koko taloushallinto sijaitsee Porissa.

luun vaikuttaa se, miten lautapeliyrittäjä määrittellään ja ketkä ovat sen kilpailijoita. Esimerkiksi monet leikkivälinetukut maahantuovat myös pelejä. Lisäksi jos suomalaisella lautapeliyrittäjällä tarkoitetaan esimerkiksi suomalaisten omistamia jakelijoita ja erityisesti lauta- ja pöytäpelien jakelijoita, suomalaisten jakelijoiden osuus on Markku Heljakan arvion mukaan noin 60 % Suomen markkinoista, kun taas kustantajien osuus on 20–30 % luokkaa. Kansainvälisillä markkinoilla suomalaisten yritysten osuudet luonnollisesti pienenevät, ja kilpailu on muutoinkin vuosikymmenten edetessä kiristynyt. Heljakan aloittaessa pelien myynnin vuonna 1978 oli hänen mukaansa markkinoilla vain kaksi merkittävää kilpailijaa, *Afrikan Tähteä* myynyt Paletti sekä *Monopolya* myynyt Fenno-Alga Ab, joka on sittemmin siirtynyt osaksi Brion. Nykyään monet kansainväliset toimijat ovat isoja, kuten Hasbro ja Asmodee, ja yksi toimija voi olla samaan aikaan sekä asiakas että kilpailija.

Jari Eloranta ja Jari Ojala (2018) kuvaavat Suomen olleen aiemmin riippuvaisempi yksittäisistä vientikohdemaista, mutta sittemmin riippuvuus on vähentynyt. Suomi toimii globaaleilla markkinoilla, joskin painotus on edelleen EU:n alueella. Heidän mukaansa Suomi nähdään edelleen pienenä ja periferisenä Euroopan valtiona, joka saa vaikutteita niin globaaleista kuin eurooppalaisista muutoksista. Suomi säilyy osana sekä itää että länttä, joskin Suomen geopoliittinen ympäristö on haastava. He muistuttavat, että pienenä maana Suomi on altis kriisien vaikutuksille, ja globaalin talouden kehitys aiheuttaa aina haasteita. Riippuvuus vientituotteista ja niiden kysynnästä on siten merkittävä (Eloranta ja Ojala 2018). Nämä seikat koskettavat edelleen Tactic Games oy:n nykypäivää, jota tarkastelemme seuraavissa kappaleissa.

Eettisyys ja kestävä kehitys lautapelisuunnittelun globaalina standardina

Tactic Games oy on alusta alkaen toiminut kansainvälisillä markkinoilla, ja 2020-luvulle tultaessa kansainvälinen toiminta alkaa näyttäytyä itsestäänselvyytenä, osana päivittäisen pelisuunnittelun arkea. Pelisuunnittelijat Jussi Lindberg ja Petter Ilander toteavatkin, ettei pelejä juuri suunnitella yhdelle markkina-alueelle ja kielelle vaan usealle markkina-alueelle ja monena kieliversiona. Tuotteet suunnitellaan helposti muunneltaviksi, jolloin kieli on helppo vaihtaa. Jussi Lindberg huomauttaakin, että syyt tämänkaltaiseen toimintakulttuuriin ovat luonnollisesti yrityksessä, jonka markkina-alue on verraten suuri; vienti ulottuu 80 maahan.

Kansainvälistä toimintaa ohjaavat etenkin eettisyys ja kestävä kehityksen periaatteet. Nämä voidaan jakaa vielä tuoteturvallisuuteen ja materiaaleihin, kulttuurisiin tekijöihin, kuten arvoihin ja normeihin, sekä trendeihin. Lainsäädäntö ja tuoteturvallisuus ovat kehittyneet ja tiukentuneet vuosikymmenten aikana ja tuoneet omat haasteensa pelien suunnitteluun ja tuotantoon, mutta samalla ne ovat myös yhdenmukaistuneet. Kaikki haastateltavat mainitsevat etenkin EN71-lelustandardin, jota jokaisen alan toimijan on noudatettava ja johon pelit luetaan mukaan (Tukes, ei pvm). Markku Heljakka valottaa standardia tarkemmin, eli käytännössä standardi edellyttää valmistajalta omaa laadunvalvontajärjestelmää, jonka mukaan tuotteet testataan ja varmennetaan sen osalta, että niissä on käytetty hyväksyttyjä materiaaleja ja että ne täyttävät tuoteturvallisuuden vaatimukset. Turvallisuusarviointi dokumentoidaan, ja siten tuotteeseen saadaan CE-merkintä (Conformité Européenne), eli tuote täyttää EU-direktiivien vaatimukset. Standardin lisäksi pelisuunnittelija Jussi Lindberg mainitsee ASTM- eli American Society for Testing and Materials -järjestelmän, joka nimestään huolimatta

on monessa maassa käytössä ja määrittää materiaalien käyttöä.²⁰

Monessa maassa tuoteturvallisuus, materiaalit ja ikärajat ovatkin hyvin yhteneväiset, ja haastateltavat pitävät maakoh- taisia eroja pieninä. Markku Heljakka muistelee, että esimer- kiksi maakohtaisina eroina on aiemmin ollut erilaisten mui- den kriteerien ja leimausten tarve tuotteissa sekä kielten mer- kitys. Varsinkin ennen EU:hun liittymistä esimerkiksi Puolas- sa myytäviin tuotteisiin oli saatava useampi leimaus, ennen kuin niitä voitiin laittaa myyntiin. Monikielisissä maissa, ku- ten Kanadassa, on vaatimus englannin ja ranskan kielen tasa- arvosta. Sama seikka on otettava huomioon myös Belgiassa (flaami ja ranska). Venäjälle vietäviin tuotteisiin, jopa pelei- hin, on puolestaan aiemmin vaadittu erilaisia hygieniatodis- tuksia.²¹

Eettisyys ja eettinen toiminta ovat monella tapaa läsnä myös pelisuunnittelussa ja pelien valmistuksessa. Tactic Games on mukana *ICTI Ethical Toy Program* -ohjelmassa, jossa sitoudutaan käyttämään vain eettisesti toimivia, YK:n alaisen orga- nisaation sertifioimia yrityksiä.²² Näin voidaan varmistua esi- merkiksi työntekijöiden turvallisista työskentelyolosuhteista. Eettisyys on läsnä myös materiaalivalinnoissa ja kierrätysma- teriaalien käytössä.²³

Vaikka ilmastonmuutoksesta ei haastatteluissa suoraan pu- huta, viittaavat edellä mainitut seikat ilmastonmuutoksen

hillitsemistoimiin ja luonnonvarojen kestäväan käyttöön. Yk- si esimerkki ekologisesti tuotetusta pelistä on *Mölkky*, joka valmistetaan kotimaisesta materiaalista, on tarvittaessa hel- posti kierrätettävissä ja jonka ylijäämämateriaalit menevät hyötykäyttöön, kuten lämmitykseen ja biokomposiitin val- mistukseen. Lisäksi monen pelin pakkausmateriaalit valmis- tetaan kierrätyskuidusta, ja myös muovista pyritään jatku- vasti eroon. Muovisista tuotteista, kuten *Kimblestä* ja *Chokosta*, Juha Nieminen kuitenkin huomauttaa, että ne alun alkaen- kin valmistetaan kestäviksi ja muoviosien valmistus tapah- tuu Suomessa. Etenkin *Kimblen* osalta yhtiö onkin pitkään markkinoinut peliä kestäväanä, eivätkä kuluttajatkään siitä herkästi luovu (ks. Sihvonen 2017).

Lautapelit osana yhteiskunnan, kulttuurin, sosiaalisuuden ja politiikan kudelmaa

Jussi Keskitalo (2010, 123) toteaa, että (harrastaja)lautapelit teemoineen voivat olla videopelejä irrottelevampia ja kantaa- ottavampia, jopa jossain määrin kiistanalaisia. Esimerkiksi suomalaisten pelisuunnittelijoiden pelit on nähty jonkinastei- sena vastakulttuurina, jossa parodioidaan suomalaista poli- tiikkaa tai leikitellään päihteiden käytöllä. Lisäksi suvaitse- vaisuuden puolesta puhuminen voidaan rakentaa osaksi lau- tapeliä (Keskitalo 2010, 123). Myös massamarkkinapeleihin suunniteltu kantaaottavuus ja eettiset toimintatavat näkyvät kulttuurisesti ja sosiaalisesti, mutta toisella tavalla kuin har- rastajapeleissä. Massamarkkinapeliin osalta tätä voi tarkas- tella *kulttuurisena elastisuutena*, eli tuotteet eivät loukkaa kult- tuureja ja uskontoja, vaan ne suunnitellaan mahdollisimman universaaleiksi ja helposti sopeutettaviksi eri konteksteihin. Pelien teemat ovat hyvin neutraaleja.

Pelisuunnittelijat Lindberg ja Ilander huomauttavat, että lau- tapelitkin ovat luonnollisesti osa yhteiskuntaa eivätkä irral-

²⁰ASTM-järjestelmä, astm.org.

²¹Hygieniatodistukset eivät ole liittyneet koronapandemiaan, vaan ovat olleet olemassa jo ennen sitä.

²²ICTI Ethical Toy Program, ethicaltoyprogram.org.

²³Materiaalit ovat nykyään myös sertifioituja: Tactic-pelien mate- riaaleissa on FSC-sertifioituja materiaaleja ja Mölkky®-tuotteissa puu on PEFC-sertifioitua. (Jussi Lindbergin kommentti artikkelikäsitteilykirjoituk- seen.)

lisia, tapahtumien ja kehityskaarien ulkopuolisia tuotteita.²⁴ Niin poliittiset, uskonnolliset kuin muutkin sensitiiviset asiat koskettavat myös lautapelejä ja vaikuttavat niiden suunnittelutyöhön. Suunnittelijoiden on oltava jatkuvasti hereillä ja seurattava aktiivisesti esimerkiksi mediaa. Jussi Lindberg kuvailee, kuinka moniarvoisuuden viestiminen on kymmenessä vuodessa muuttunut paljon, ja se näkyy peleissäkin. Yhteiskunnallisuuden on kuljettava läpi koko tuotteen, ja tämä on koettu erityisen tärkeänä osana lapsille suunnatuissa tuotteissa (ks. esim. Emigh 2014).

Kulttuurieroja on kuitenkin otettava huomioon myös lautapeleissä, ja tämä korostuu etenkin visuaalista viestiä rakennettaessa. Esimerkiksi Israeliin vietävissä peleissä ei uskonnollisista syistä esiinny possuhahmoja, jolloin esimerkiksi *Trivoli*-lastenpelin kannesta on poistettu kyseiset hahmot. Toinen tämänkin artikkelin kirjoittajat yllättänyt haastateltavien esiin nostama maaesimerkki on Puola, josta pyydettiin, ettei *Junior Aliaksen* kuvakorteissa esiintyisi leivänpaahdinta, koska se ei ole tunnettu esine Puolassa. Selvitystemme mukaan kyse on siitä, että Puolassa suositaan leivän suhteen muita valmistustapoja eikä leivänpaahdin ole leivän paahtamisessa tai lämmittämisessä ykkösvalinta. Kulttuurierot näkyvät myös siinä, millaisia pelipakkauksia arvostetaan. Vaikka pakkausten koot ovat pienentyneet ja esimerkiksi Japanissa arvostetaan pieniä ja siroja pakkauksia, saatetaan esimerkiksi Espanjassa suosia näyttäviä pakkauksia. Näissä tapauksissa kyse voi olla todellisista kulttuurieroista, mutta osin myös niistä kertovien henkilöiden tekemistä stereotyyppisistä yksinkertaistuksista.

Jussi Lindberg ja Petter Ilander toteavatkin, että jokainen eri

²⁴Ks. esim. Ernkvist & Ström 2008, jotka ovat tutkineet Kiinan poliitisten ja yhteiskunnallisten järjestelmien, sensuurin ja valtion kontrollin vaikutusta verkkopeleihin.

kohderyhmä eri maissa asettaa reunaehdoja pelien suunnitteluprosessiin, mutta asiat eivät tule yleensä yllätyksenä. Tärkein syy tähän on, että yhtiöllä on tytäryhtiöitä, asiakkaita, yhteistyökumppaneita ja vuosien saatossa kerättyä hiljaista tietoa siitä, miten eri maissa toimitaan. Sama etu on eri kansallisuuksia edustavilla pelisuunnittelijoilla, jotka tuntevat oman kulttuurinsa parhaiten. Katriina Heljakka (2010) on tarkastellut hiljaisen tiedon merkitystä lautapelisuunnittelussa: hiljaista tietoa jaetaan valmistajayhtiön työntekijöiden kesken, ja asiat opitaan tekemällä ja oppimalla aiemmista suunnittelukerroista, koska vaikkapa koulutusta suoraan lautapelialalle ei ole. Kulttuuriset mieltymykset opitaan kokemuksen kautta, ja kohdekulttuurin huomioiminen on tärkeää, jotta ketään ei loukata (Heljakka 2010).²⁵

Myös kieli ja sanat saavat maakohtaisia merkityseroja. Pelkästään Aasiassa ja Israelissa kirjoitusjärjestelmä ja -suunta johtavat siihen, että yhtiöllä on oltava paikallinen kumppani, joka esimerkiksi kääntää ohjeet. Aiemmin mainittu kielten välinen tasa-arvo koskettaa joitain maita; Kanadan lisäksi esimerkiksi Belgiassa tuotteessa on oltava säännöt vähintään ranskaksi ja flaamiksi. Toisaalta yksikielisessä tuotteessa, kuten *Aliaksessa*, kaksikielisyys toimii huonosti, jolloin peli tehdään aina yksikielisenä. Sanat sinällään saattavat johtaa väärinymmärryksiin, kun niiden nyanssit ja merkitykset vaihtelevat kulttuureittain ja jopa yksilöittäin. Markku Heljakka muistelee saaneensa *Imago / Imagine if you can* -pelistä kuluttajapalautetta, koska pelissä oli palautteenantajan mukaan käytetty säädytöntä sanaa.²⁶

²⁵Esimerkiksi ainakin vielä vuoden 2010 tietämällä lautapelisuunnittelijoiden koulutustausta oli Katriina Heljakan (2010) mukaan usein tietotekniikassa, humanistisissa tieteissä tai graafisella alalla. Lähtökohtaisesti taustat ovat hyvin erilaisia (ks. Heljakka 2010).

²⁶Ks. lautapelien suunnittelusta saatavasta palautteesta myös Heljakka 2010, 29–30.

Kuluttajapalautteen lisäksi pelejä arvostellaan ahkerasti nettissä. Sosiaalisen median myötä pelituotteiden arvostelu on tullut helpommaksi niin hyvässä kuin pahassa. Joskus harvoin peli voi saada aikaan niin sanotun somekohun, jonka jälkeen tuotteen mainetta on vaikea kääntää enää positiiviseksi. Yksi ristiriitaisen vastaanoton saanut tuote on ollut *Women Versus Men Alias*, jossa pelataan leikkimielisesti stereotypioilla mutta jota osa kuluttajista tarkasteli myös sukupuolikysymyksenä. Kohusta huolimatta peliä myydään edelleen. Haastateltavat eivät muista rajuja somekojuja kohdanneita tuotteita, joiden elinkaari olisi päättynyt siihen. Juha Nieminen huomauttaa, että uudet pelit käyvät läpi pitkän testausprosessin ja alkutyön ennen kuin niitä päästetään markkinoille, minkä vuoksi kohuja ei juuri pääse syntymään (ks. esim. Heljakka 2010).²⁷

Kansainvälisesti menestyvien lautapelien piirteet ja suomalaisuuden identiteetin merkitys

Jussi Keskitalo (2010, 126) huomauttaa harrastajapelien osalta, kuinka vientiin keskittyvä julkaisupolitiikka voi karsia pelien suomalaista identiteettiä, koska pelien pitää myydä useissa eri maissa. Peleistä tehdään tarkoituksella kielineutraaleja, jolloin niissä on mahdollisimman vähän tekstiä ja ohjeet ovat vähintään kolmella kielellä (Keskitalo 2010, 126). Siinä missä esimerkiksi Keskitalo peräänkuuluttaa pelien suomalaisen identiteetin säilyttämistä, Tactic Games oy:n haastateltavat eivät näe suomalaisuudessa kovinkaan merkittäviä etuja lukuun ottamatta Suomen maantieteellistä asemaa, *edutainment*-tuoteryhmään eli opetuspelejä ja pelejä, joilla on opetuksellinen luonne, kuuluvia tuotteita ja joitain yksittäisiä

²⁷Katriina Heljakka (2010, 23–26) kuvailee, kuinka pelinkehitysprosessin kesto voi vaihdella kolmesta kuukaudesta puoleentoista vuoteen ja millaisista vaiheista prosessi koostuu.

tuotteita.²⁸

Markku Heljakan mukaan Suomen maantieteellinen asema idän ja lännen välissä oli eduksi etenkin kansainvälisen toiminnan vielä laajentuessa. Ennen Ukrainan sotaa vuonna 2022 markkinoiden laajentuminen oli mahdollista kumpaankin ilmansuuntaan, mutta nykyisin asemasta ei ole hyötyä, sillä yhtiö ei myy tuotteita enää Venäjällä ja Valko-Venäjällä. Pelisuunnittelijat Ilander ja Lindberg korostavat, että suomalaisuudesta on etua, kun haetaan yhteistyökumppania. Suomea pidetään hyvänä ja luotettavana yhteistyömaana. Muutoin suomalaisuuden arvo lautapeleissä on vähäinen, eikä pelejä osteta siksi, että ne olisivat suomalaisia.

Myyntijohtaja Juha Nieminen puolestaan toteaa, että suomalaisuus nähdään maailmalla positiivisessa valossa, vaikka myynnillisesti Suomen esitleminen ja jääkarhumyyntien kumoaminen on tuottanut omia haasteitaan. Suomen valttikortteina hän pitää etenkin PISA-testeissä menestymistä, luontoa, turvallisuutta ja sitä, ettei Suomessa ole lapsityövoimaa. Silti suomalaisuudesta hänkin toteaa sen, että se on lisäarvo vain, jos kuluttajat kokevat sen sellaisena.

Jussi Lindberg selittääkin, että koulutusmaana suomalaisuudella on merkitystä. Tämä seikka koskettaa etenkin edutainment-tuotteita. Yrityksen verkkosivujen englanninkielisen version selaus myös paljastaa, että esimerkiksi *School Alias*- ja *Let's Learn Word Rally* -peleissä on kummankin pakauksen etukannessa Suomen lippu sekä "Made in Finland"-tai "Created in Finland"-teksti. Vastaavanlaista merkintää ei ole esimerkiksi strategiapeleissä *Viking's Tales: Odin's Table* tai *EscapeRun Alcatraz 2034* (ks. Tactic Games, ei pvm a; ei pvm b; ei pvm c; ei pvm d).

²⁸Keskitalo kirjoitti vuonna 2010 *edutainment*-pelien olevan kasvava tuoteryhmä (Keskitalo 2010, 126–127).

Markku Heljakka korostaa, että suomalaisuus on markkinointietu etenkin silloin, jos kyse on *Mölkystä*:

Mölkky kuvaa sitä pohjoismaisuutta ja sen tuotteen ominaisuudet – kaikki on luonnonmateriaalia, ei oo maalattua osaa, vaan suomalaista kansallisuutta koivua, ja nimi on eksoottinen. Siinä se suomalaisuus onnistuu. Sen parempaa yhtälöä ei voi oikeastaan suomalaisuudesta saada. Ja se on uniikki.

Menestyvän tuotteen salaisuus on moniulotteinen ja hankala. Heljakka ja Nieminen esimerkiksi toteavat, että vaikka menestyksen tietyt peruskriteerit tunnetaan, on siinä myös jonkin verran onnea mukana. Pelisuunnittelijat Ilander ja Lindberg määrittelevät menestyneeksi tuotteeksi sellaisen, joka on samanaikaisesti riittävän erilainen mutta kuitenkin tarpeeksi tuttu. Tuote on myös universaali, ja sen avulla on helppo viestiä. *Mölkky* onkin tuotteena sellainen, joka sopeutuu helposti kulttuurisiin ympäristöihin.

Harva tuote epäonnistuu täysin, sillä yleensä taustalla on paljon tuotekehitystä ja -tutkimusta. Kaikki haastateltavat korostavat kuitenkin ajoituksen olevan ensisijaisen tärkeää: jos tuote ilmestyy jonkin trendin osalta liian myöhään, markkinoilla voi olla jo kilpailevia tuotteita eikä tuote erotu joukosta. Aina oikea ajoitukseen ei riitä, jos tuote on esimerkiksi kuluttajien mielestä liian outo. Trendit vaikuttavat myös aluekohtaisesti, ja esimerkiksi Markku Heljakka toteaa, että Pohjois-Euroopassa sekä Yhdysvalloissa ja englanninkielisellä alueella partypelikulttuuri on ollut suosittua, kun taas Keski-Euroopassa strategiapelillä on suuremmat markkinat.

Asiakassegmentit puolestaan vaihtelevat, ja Heljakan mukaan se riippuu siitä, millainen jakelukanava on kyseessä. Ylipäänsä Tactic Games keskittyy myymään tuotteitaan sielä, missä asiakkaat ovat, ja tämä on käytännössä tarkoitta-

nut esimerkiksi marketteja ja kivijalkamyymälöitä, jolloin valikoima rakentuu niiden mukaan. Tämä vaihtelee seurapeleistä tietopeleihin ja lastenpeleihin, mutta lastenpelit ovat Heljakan mukaan vähentymään päin tai ne ovat muuttuneet toiminnallisiksi ja ylipäänsä opettavaisiksi peleiksi. Segmentointi on Heljakan mukaan kuitenkin haasteellista ja harrastajapelien suosio on usein arvaamatonta, minkä vuoksi yhtiö keskittyy tuotteisiin, jotka kiinnostavat isoja asiakassegmenttejä.

Lautapeliin suosio myös aaltoilee. Heljakka kuvaileekin, että suosion kasvaessa kehittyy myös aina uusia ilmiöitä, kuten esimerkiksi nykyisin hyvin yleiset lautapelikahvilat. Pelien julkaisu noudattaa myös viihdemaailmasta tunnettuja kaavoja. Kun jokin elokuva lyö läpi, siitä tehdään useampi versio ja jatko-osa. Sama pätee Heljakan mukaan lautapeleihin, eli peleistä tehdään uusia versioita ja niihin lisätään uusia ominaisuuksia.

Lopuksi: Lautapelituotannon tutkimukselle on tilausta

Kysyimme artikkelin alussa, millaisia vaiheita Tactic Games oy:n kansainvälisessä pelituotannon historiassa voidaan erottaa, millaista yrityksen kansainvälinen lautapelisuunnittelu ja -valmistus on nykyään sekä millaiset tekijät ohjaavat kansainvälistä lautapelisuunnittelutyötä. Lisäksi pohdimme, miten peliteollisuuden tutkimusta olisi syytä edistää lautapeliteollisuuden osalta.

Tactic Gamesin kansainvälistyminen on alkanut *Kimblestä* ja pelin viennistä Ruotsiin. Sen jälkeen keskeisimpiä vaiheita voidaan tarkastella kriisien, kumppanuuksien solmimisen, pelilanseerauksien, Suomen sisä- ja ulkopoliittisten päätösten ja niiden vaikutusten, yrityksen asteittaisen vaurastumisen sekä teknologian kehityksen kautta. 1980-luvulla pai-

nottuvat yhteistyökumppanien löytyminen, kasvun suuntaaminen Ruotsiin ja Baltian maihin sekä *Aliaksen* lanseeraus, kun taas 1990-lukua leimaa selviytyminen lamasta ja toisaalta panostaminen omaan tehtaaseen sekä Suomen EU-jäsenyyden vaikutukset toimintaan. 2000-luvun käännekoh- ta on digitalisaatio, joka helpottaa kansainvälistä toimintaa. 2020-luvulla koronapandemia yhdessä digitaalisen teknolo- gian kanssa vaikuttavat osaltaan lautapeliutuotoon ja kan- sainväliseen pelitoimintaan. Etenkin yhtiön entisen toimitus- johtajan Markku Heljakan kertomuksessa yrityksen kansain- välistymisen vaiheista voidaan hahmottaa, miten historian yleiset kehityslinjat ovat vaikuttaneet yrityksen sisäiseen toi- mintaan. Yrityksen sisäisessä historiassa painottuvat omaan kasvuun liittyvät pyrkimykset etenkin tuotteiden ja yhteis- työkumppaneiden kautta (kuva 1).

Tactic Games oy:n kansainvälinen toiminta on edennyt vai- heittain ensin hankkimalla ja hyödyntämällä yhteistyökump- panuuksia ja alihankkijoita. Tämä on voinut mahdollistaa esi- merkiksi markkinoiden testaamista ja riskien hallintaa. Kun toiminta, sen volyyymi ja markkinoiden tuntemus ovat kehit- tyneet, yritys on voinut panostaa kansainvälisyyteensä ja toi- mia eri alueilla suoremmin perustamalla tytäryhtiöitä, joiden paikalliset työntekijät tuntevat oman markkina-alueensa hy- vin. Myös kansainvälisen brändin perustaminen ja alihankki- joiden ostaminen oman toiminnan alle ovat vahvistaneet toi- mintaa markkinoilla sekä tehostaneet laadun kontrollointia ja asiakkaiden mielikuvia laadusta.

Outi Fingerroos ja Riina Haanpää (2006, 43) ovat huomautta- neet, kuinka tutkijan itsensä harteilla lepää päätös relevantis- ta muistitietotutkimuksesta ja tutkimuksen tiedollisista pai- notuksista. Tässäkin tutkimuksessa olemme valikoineet haas- tattelujen teemoista vain osan kuvastamaan yhtiön kansain- välistä toimintaa ja sen kehitystä. Osa asioista jää selvittämät-

tä ja kertomatta, odottamaan myöhempiä tutkimusprojekteja ja -tekstejä. Myös uusia kysymyksiä herää jatkuvasti. Olem- me tässä artikkelissa esimerkiksi jättäneet käsittelystä pois pääosin *Aliaksen*, *Mölkyn*, yhteistyökumppanit ja kansainväli- set lelu- ja pelimessut. Myös koronapandemia jäi vähemmäl- le huomiolle, koska haastattelut oli alun perin tarkoitus ra- jata yrityksen perustamisen ja Suomen EU-jäsenyyden alku- vaiheen väliselle ajanjaksolle. Pandemia vaikutti kuitenkin Markku Heljakan mukaan tuotoon positiivisesti, sillä ku- luttajat joutuivat viettämään kotona enemmän aikaa ja pelit tarjosivat tekemistä ja ajanvietettä. Toisaalta taas pandemian jälkeen lautapeli- menekki näyttää hiipuneen. Vähemmäl- le huomiolle ylipäänsä haastatteluissa jäi se, millaisia vaiku- tuksia yrityksellä itsellään on ollut Suomen tai globaalin vien- nin mittakaavassa ja pelituotteiden kehityksessä ja millaisena rooli nähdään yrityksen sisällä. Emme kysyneet tarkemmin myöskään tytäryhtiöiden toiminnasta.

Huomasimme lisäksi jälkikäteen tapahtumia, joita kumpi- kaan haastattelun osapuoli ei ottanut esiin, mutta jotka ovat voineet jossain määrin vaikuttaa Tactic Gamesin kehitykseen. Tällaisia ovat esimerkiksi olleet vuoden 1973 öljykriisi sekä vuosien 2008–2009 globaali talouskriisi, joka Suomen osal- ta tarkoitti voimakasta viennin supistumista (ks. Hannikai- nen ja Eloranta 2019, 31–32). Sen jälkeinen vuosikymmen oli hidasta kasvun aikaa (Hannikainen ja Eloranta 2019, 31– 32). Koska haastattelut keskittyivät pääasiassa yhtiön histo- riaan ja aiempaan kehitykseen, jäivät myös tulevaisuuden- näkymät täysin käsittelemättä. Kiinnostavia tulokulmia lau- tapeliyhtiöiden tulevaisuustutkimukseen voisi olla tekoälyn rooli, jonka esimerkiksi Ari Saastamoinen (2022) nostaa kä- sittelyyn perinteisten abstraktien lautapeli- , kuten shakin, kehityskaavassa.²⁹

²⁹Vaikka tekoäly ei ole vielä mullistanut lautapelisuunnittelua, siitä on viime vuosina tullut olennainen ja nopeasti kehittyvä työkalu, joka tehos-

Tactic Games: kansainvälistymisen vaihteita

1967

–

1969

Aarne Heljakka perustaa Nelostuote Oy:n, jonka ensimmäinen tuote on *Kimble*-lautapeli. *Kimble* on myös ensimmäinen vientituote, kun Heljakka myy 200 *Kimbleä* Ruotsiin Suomen itsenäisyyspäivänä. Aarne Heljakka esittelee *Kimbleä* Nürnbergissä messuilla 1968.

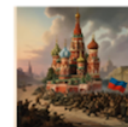


1992

–

1993

Neuvostoliiton romahdus avaa ovet Venäjälle ja Baltian maihin. Yhtiö voittaa Vuoden peli -palkinnon *Manhattan*-pelillä. Suomi toipuu lamasta, niin myös yhtiö.



1970

–

1979

Markku Heljakka tekee ensimmäiset vientimatkinsa vuonna 1978.



1993

–

2000

Suomi liittyy EU:hun 1995, ja heti seuraavana vuonna yhtiö perustaa ensimmäisen tytäryhtiönsä Ruotsiin. Riippuvuus maahantuojista loppuu. Yhtiö laajentaa useisiin maihin.



1980

–

1989

Yhtiön kansainvälinen toiminta käynnistyy ruotsalaisen kustantamon kanssa. Vientimatkat Neuvostoliittoon eivät ota kantaakseen. Yhtiö ryhtyy tekemään yhteistyötä Legon maahantuojien kanssa. *Alias* julkaistaan 1989.



2000

–

2009

Digitalisaatio ja internet yleistyvät vauhdilla. Myös yhtiö omaksuu digitaalisen teknologian osaksi arkipäiväänsä ja taloushallintoa.



1990

–

1991

1990-luvun lama hidastaa yrityksen vientisuunnitelmia, kuten tytäryhtiöiden perustamista. Yrityksen tehdastilat valmistuvat Porin Karjarantaan 1991. Yhtiön tuotteiden laatu paranee merkittävästi. *Alias* menestyy etenkin kotimaassa.



2010

–

2019

Yhtiön nimi vaihtuu Tactic Games Oy:ksi vuonna 2017. Vuonna 2019 Wuhanista levinnyt koronapandemia muuttaa lautapeliä myyntiä ja lisää kysyntää. Kansainvälinen pelisuunnittelu on arkipäiväistä työtä ja kulttuurista elastisuutta.



Kuva 1. Tactic Gamesin kansainvälistymisen vaihteita kuvattuna haastattelujen ja Suomen taloushistorian tapahtumien pohjalta.

Pelitutkija Olli Sotamaa (2021) on huomauttanut, miten vähän ymmärrämme arkipäiväisestä (digitaalisten) pelien kehityksestä. Hän on myös todennut, että eri kontekstuaaliset kerrostumat muokkaavat pelien tekemisen ympäristöjä ja aktiiviteetteja. Esimerkiksi yksilölliset suunnittelukokemukset voivat kytkeytyä laajempiin trendeihin ja yleinen työkuultuuri taas osaksi peliyrityksiä ja pelien suunnittelua. Ei siten ole samantekevää, minkälaisessa ympäristössä pelien suunnittelu ja tuotanto tapahtuvat. Sotamaan mukaan paikalliset tekijät ja tarinat yhdistyvät toisinaan yllättävilläkin tavoilla tuotantotapoihin ja organisaatiokulttuureihin (Sotamaa 2021; ks. myös Sotamaa 2022).

Esimerkiksi tämä artikkeli vastaa osittain siihen, millaisessa ympäristössä lautapelisuunnittelu on tapahtunut ja tapahtuu. Kansainvälinen pelitoiminta on sekä arkipäiväistynyt että yhdenmukaistunut lainsäädännön myötä. Toisaalta se on edelleen tasapainoilua kulttuurien kohdatessa. Kulttuurinen elastisuus on tuotteen sopeuttamista, jossa hyödynnetään sekä yrityksen omaa hiljaista tietoa että paikallisia kumppaneita, kun sisäinen osaaminen ja hiljainen tieto eivät riitä. Universaali tuote läpäisee kulttuurieroja, mutta samalla se hävittää suomalaista identiteettiä. Suomalainen identiteetti voi korostua yksittäisissä tuotteissa, kuten *Mölkyssä*, jossa Suomen varsin tunnettu vientituote puu on jalostunut ulkopeliksi.³⁰ Silti *Mölkykin* on tuotekonseptina varsin universaali.

Kansainvälisen toiminnan tarkastelu historiallisesta perspektiivistä sen sijaan havainnollistaa lautapeliteollisuuden kehitystä. Esimerkiksi Kristine Jørgensen (2019) on tutkinut norjalaisen (digi)pelistudion työkäytänteitä ja perustellut, mi-

ten yksittäisen tapauksen tarkastelu voi auttaa kyseenalaistamaan tai valaisemaan olemassa olevia teorioita. Yksittäisten tapausanalyysien kautta voidaan myös tehdä joitain teoreettisia yleistyksiä sekä kehittää tutkimusta (Jørgensen 2019), ja siihen tämäkin tutkimus pyrkii. Artikkelimme ottaa osaa peliteollisuutta ja pelituotantoa koskevaan keskusteluun tuoden siihen mukaan lautapeliteollisuuden yhtenä näkökulmana. Lautapeliteollisuus on digitaalista peliteollisuutta vanhempaa perua, ja monella lautapeliyhtiöllä on vakiintunut asema pelimarkkinoilla. Vakiintuneilla yrityksillä on todennäköisesti toimivia käytänteitä, joiden valottamisesta voi olla hyötyä uusille yrityksille. Tutkimus mahdollistaa myös vertailua erilaisten peliyritysten ja niiden toimintatapojen välillä. Sen avulla voidaan selvittää, miten esimerkiksi EU:n lainsäädännön muutokset tai kunkin valtion sisä- ja ulkopoliittiset päätökset vaikuttavat erilaisiin pelifirmoihin ja työskentelyolosuhteisiin, mitä eroja ja samankaltaisuuksia niissä voidaan havaita ja mistä erot lopulta johtuvat. On muistettava, että lautapeliyhtiötkin ovat osa suomalaisen peliteollisuuden muutostarinaa. Peliteollisuuden monimuotoisuuden huomioiminen on tärkeää, sillä muutoin tutkimuksesta unohdetaan yksi keskeinen näkökulma.

Kiitokset

Kiitämme tämän tutkimuksen rahoittajia, Suomen Akatemiaa (Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö, rahoituspäätös nro 353268) sekä Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahastoa (Suomalaisen peliteollisuuden kansainvälistyminen -hanke). Kiitämme myös Pelitutkimuksen vuosikirjan toimittajia ja arvioitsijoita kommenteista.

taa datankäsittelyä, sisällöntuotantoa ja graafista viimeistelyä. (Tiivistys Jussi Lindbergin kommentista artikkelikäsitelmään.)

³⁰Ks. Suomen vientituotteista esim. Eloranta & Ojala 2018; Hoffman 2019; Laine 2019.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Heljakka, Markku. Tactic Games oy:n kansainvälistä pelitoimintaa koskeva asiantuntijahaastattelu 25.1.2022. Haastattelija Lilli Sihvonon. Kesto 1:30:21. Litteraation pituus n. 19 liuskaa. (Nauhoitus, litteraatio ja muistiinpanot kirjoittajien hallussa).

Heljakka, Markku. Tactic Games oy:n kansainvälistä pelitoimintaa koskeva asiantuntijahaastattelu, jatkohaastattelu 4.3.2025. Haastattelija Lilli Sihvonon. Kesto 0:57:25. Litteraation pituus n. 11 liuskaa. (Nauhoitus, litteraatio ja muistiinpanot kirjoittajien hallussa).

Lindberg, Jussi ja Petter Ilander. Tactic Games oy:n kansainvälistä pelitoimintaa koskeva asiantuntijahaastattelu 12.5.2022. Haastattelija Lilli Sihvonon. Kesto 1:00:56. Litteraation pituus n. 15 liuskaa. (Nauhoitus, litteraatio ja muistiinpanot kirjoittajien hallussa).

Nieminen, Juha. Tactic Games oy:n kansainvälistä pelitoimintaa koskeva asiantuntijahaastattelu 25.3.2022. Haastattelija Lilli Sihvonon. Kesto 1:11:52. Litteraation pituus n. 16 liuskaa. (Nauhoitus, litteraatio ja muistiinpanot kirjoittajien hallussa).

Kirjallisuus

Alastalo, Marja ja Maria Åkerman. 2010. "Asiantuntijahaastattelun analyysi: Faktojen jäljillä." Teoksessa *Haastattelun analyysi*, toimittajat Johanna Ruusuvuori, Pirjo Nikander ja Matti Hyvärinen, 372–392. Tampere: Vastapaino.

Autio, Minna. 2019. "Muuttuva kulutusyhteiskunta ja sen symbolit." Teoksessa *Vaurastumisen vuodet*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 207–226. Helsinki: Gaudeamus.

Braun, Virginia ja Victoria Clarke. 2006. "Using thematic analysis in psychology." *Qualitative Research in Psychology* 3 (2): 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.

Braun, Virginia ja Victoria Clarke. 2019. "Reflecting on reflexive thematic analysis." *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health* 11 (4): 589–597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>.

Braun, Virginia ja Victoria Clarke. 2022. *Thematic Analysis: A Practical Guide*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC & Melbourne: SAGE Publications.

Eloranta, Jari ja Jari Ojala. 2018. "Suomi kansainvälisessä taloudessa 1600–2000." Teoksessa *Suomen rakennehistoria: Näkökulmia muutokseen ja jatkuvuuteen (1400–2000)*, toimittaja Pertti Haapala, 142–168. Tampere: Vastapaino.

Emigh, Will. 2014. "Strategies for publishing transformative board games." *Analogue Game Studies* X (I). <https://analoggamestudies.org/2014/09/strategies-for-publishing-transformative-board-games/>.

Ernkvist, Mirko ja Patrik Ström. 2008. "Enmeshed in Games with the Government." *Games and Culture* 3 (1): 98–126. DOI: 10.1177/1555412007309527.

Eskola, Jari ja Juha Suoranta. 2014. *Johdatus laadulliseen analyysiin*. 10. painos. Tampere: Vastapaino.

Fingerroos, Outi ja Riina Haanpää. 2006. "Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä." Teoksessa *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä*, toimittajat Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 25–48. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Fingerroos, Outi ja Ulla-Maija Peltonen. 2006. "Muistitieto ja tutkimus." Teoksessa *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä*, toimittajat Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Hei-

mo ja Ulla-Maija Peltonen, 7–24. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. 2022. "Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 7–32. Tampere: Vastapaino.

Hannikainen, Matti ja Jari Eloranta. 2019. "Palveluiden ja tulonsiirtojen yhteiskunta." Teoksessa *Vaurastumisen vuodet – Suomen taloushistoria teollistumisen jälkeen*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 19–38. Helsinki: Gaudeamus.

Heinonen, Visa. 2000. "Näin alkoi"kulutusjuhla". Suomalaisen kulutusyhteiskunnan rakentuminen." Teoksessa *Hyvää elämää. 90 vuotta suomalaista kuluttajatutkimusta*, toimittajat Kaarina Hyvönen, Anneli Juntto, Pirjo Laaksonen ja Päivi Timonen, 8–22. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus & Tilastokeskus.

Heljakka, Katriina. 2010. "Hiljaisen tiedon pelikentällä – Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 22–32. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-03.pdf>.

Heljakka, Katriina. 2018. "Kasuaalista kilpailulliseksi: Tutkijan autoetnografinen reflektio Molkyn MM-kilpailuista." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*, toimittajat Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen, 61–77. Pelitutkimuksen seura ry. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/kasuaalista-kilpailulliseksi-tutkijan-autoetnografinen-reflektio-molkyn-mm-kilpailuista-2018>.

Heljakka, Katriina. 2022. "Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–287. Tampere: Vastapaino.

Hirsjärvi, Sirkka ja Helena Hurme. 2014. *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Hoffman, Kai. 2019. "Suomen teollisuuden yleiskehitys." Teoksessa *Vaurastumisen vuodet - Suomen taloushistoria teollistumisen jälkeen*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 150–175. Helsinki: Gaudeamus.

Jørgensen, Kristine. 2019. "Newcomers in a global industry: Challenges of a Norwegian game company." *Games and Culture* 14 (6): 660–679. <https://doi.org/10.1177/1555412017723265>.

Jørgensen, Kristine, Ulf Sandqvist ja Olli Sotamaa. 2015. "From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry." *Convergence* 23 (5): 457–476. <https://doi.org/10.1177/1354856515617853>.

Kauppalehti. ei pvm. "Yrityshaku: Tactic Games Oy." Luettu 19.3.2025. <https://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/01357407>.

Kerr, Aphra. 2017. *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. London: Routledge.

Keskitalo, Jussi. 2010. "Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 120–131. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>.

Kiander, Jaakko. 2001. *Laman opetukset: Suomen 1990-luvun*

kriisin syyt ja seuraukset. Helsinki: Valtion taloudellinen tutkimuskeskus.

Kobayashi, Makoto ja Takuya Suzuki. 2022. "Accessibility Improvement of Leisure Sports" Mölkky" for Visually Impaired Players Using AI Vision." *Computers Helping People with Special Needs. ICCHP-AAATE 2022. Lecture Notes in Computer Science* vol 13342. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-08645-8_9.

Koski, Leena. 2020. "Teksteistä teemoiksi. Dialoginen tematisointi." Teoksessa *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*, toimittajat Anu Puusa ja Pauli Juuti, 157–172. Helsinki: Gaudeamus.

Kuorikoski, Juho. 2015. *Finnish Video Games – A History and Catalog*. Jefferson, North Carolina: McFarland ja Company, Inc., Publishers.

Laine, Jaana. 2019. "Metsä talouden ja arvojen risteyksessä." Teoksessa *Vaurastumisen vuodet – Suomen taloushistoria teollistumisen jälkeen*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 131–149. Helsinki: Gaudeamus.

Lappalainen, Elina. 2016. *The Realm Of Games – How A Small Nordic Nation Became An Industry Giant*. Helsinki: NeoGames.

Lehtonen, Miikka J., Katharina S. Schilli ja J. Tuomas Harviainen. 2022. "Resilient Values in Game Industry Formation: Institutional Perspective to the Finnish Context." *Games and Culture* 17 (4): 614–638. <https://doi.org/10.1177/15554120211049572>

Neogames Finland ry. 2019. "The Game Industry of Finland Report 2018." <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>.

Nygren, Nina V., Ville Kankainen ja Lucas Brunet. 2022. "Offsetting Game – Framing Environmental Issues in the Design of a Serious Game." *Simulation & Gaming* 53 (6): 615–644. <https://doi.org/10.1177/10468781221126786>.

Ojala, Jari, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jaana Laine. 2019. "Vaurastuva Suomi." Teoksessa *Vaurastumisen vuodet – Suomen taloushistoria teollistumisen jälkeen*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 9–16. Helsinki: Gaudeamus.

Paavonen, Tapani. 2019. "Avoimen talouden kausi". Teoksessa *Vaurastumisen vuodet – Suomen taloushistoria teollistumisen jälkeen*, toimittajat Jaana Laine, Susanna Fellman, Matti Hannikainen ja Jari Ojala, 89–112. Helsinki: Gaudeamus.

Portelli, Alessandro. 2006. "Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen?" Teoksessa *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä*, toimittajat Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 49–64. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Price, Erica. 2020. "The Sellers of Catan: The Impact of *The Settlers of Catan* on The United States Leisure and Business Landscape, 1995–2019." *Board Game Studies Journal* 14: 61–82. <https://doi.org/10.2478/bgs-2020-0004>.

Pöysä, Jyrki. 2015. *Lähiluvun tieto: Näkökulmia kirjoitetun muistelukerronnan tutkimukseen*. Kultaneito XVII. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Reunanen, Markku, Mikko Heinonen ja Manu Pärssinen. 2013. "Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 13–28. Tampereen yliopisto. https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf.

Saastamoinen, Ari. 2022. *Lautapeliien historia*. Helsinki: Gaudeamus.

Savolainen, Ulla ja Riikka Taavetti, toim. 2022. *Muistitietotutkimuksen paikka – Teoriat, käytännöt ja muutos*. Helsinki: SKS.

Sihvonen, Lilli ja Anna Sivula. 2016. "Klassikoksi rakennettu – Erään lautapelin historia." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*, toimittajat Raine Koskimaa, Olli Sotamaa, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen, 38–51. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/klassikoksi-rakennettu-eraan-lautapelin-historia>.

Sihvonen, Lilli. 2017. "Pop-o-matic-muovikupu ja kestävyys – Kimble-lautapelin pysyvien ominaisuuksien merkitys." *Ennen ja nyt: Historian tietosanomat* 17 (1) (Pelit ja historia). <https://journal.fi/ennenjanyt/article/view/108788/63785>.

Sihvonen, Lilli. 2019. "Aarne Heljakka." *Kansallisbiografia-verkkajulkaisu*. Studia Biographica 4. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Luettu 25.4.2023. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sks-kbg-010133>.

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

Sotamaa, Olli. 2021. "Studying Game Development Cultures." *Games and Culture* 16 (7): 835–854. <https://doi.org/10.1177/15554120211005242>.

Sotamaa, Olli. 2022. "Pelintekemisen kulttuurit." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Janni Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–287. Tampere: Vastapaino.

Jan Švelch. 2021. "Introduction: Why Game Production Matters?" Teoksessa *Game Production Studies*, toimittajat Olli Sota-

maa ja Jan Švelch, 7–25. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Suominen, Jaakko. 2023. *Pajatsosta pöytätennikseen – Sotienväli-*

Suominen, Jaakko, Maria Garda ja Tytti Suominen. 2025. "Muistitieto pelihistorian lähteenä: Esimerkkeinä pelipostmortem-esitykset". *Elore* 32 (1): 45–64. <https://doi.org/10.30666/elore.148233>.

Tactic Games oy. 2024. "Suomen suurin lelujen ja pelien valmistaja Tactic Games ostaa Plaston." 29.4.2024. <https://games.tactic.net/suomen-suurin-lelujen-ja-pelien-valmistaja-tactic-games-ostaa-plaston/>.

Tactic Games oy. 2025. "Tactic-konserni laajentaa toimintaansa Saksaan merkittävän liiketoimintaoston myötä." 4.2.2025. <https://games.tactic.net/tactic-konserni-laajentaa-toimintaansa-saksaan-merkittavan-liiketoimintaoston-myota/>.

Tactic Games. ei pvm a. "EscapeRun Alcatraz 2034." Luettu 26.4.2023. <https://games.tactic.net/en/tuote/escaperun-alcatraz-2034/>.

Tactic Games. ei pvm b. "Let's Learn Word Rally." Luettu 26.4.2023. <https://games.tactic.net/en/tuote/lets-learn-word-rally/>.

Tactic Games. ei pvm c. "School Alias 12-14 years." Luettu 26.4.2023. <https://games.tactic.net/en/tuote/school-alias-12-14-years/>.

Tactic Games. ei pvm d. "Viking's Tale: Odin's Table." Luettu 26.4.2023. <https://games.tactic.net/en/tuote/vikings-odins-table/>.

TUKES. ei pvm. "Tuotteet ja palvelut: lelut." Luettu 25.4.2023.
<https://tukes.fi/tuotteet-ja-palvelut/lelut#9383741b>.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2013. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 11. uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosa-
keyhtiö Tammi.

Usmanova, Natalya, Tatyana Shindina ja Anastasiya Bashari-
na. 2015. "Development and Assessment of Interactive Teach-
ing Approach Impact on Communicative Competence of
Bachelors of Economic Universities." *Procedia – Social and Be-
havioral Sciences* 214: 729 – 738. [https://www.sciencedirect.
com/science/article/pii/S1877042815060565](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815060565).

Wiik, Esa. 2010a. *Atlantic Triangle*. Pori: Tactic Games oy. [https://
www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/atlantic-triangle/](https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/atlantic-triangle/).

Wiik, Esa. 2010b. *Odin's Table*. Pori: Tactic Games oy. [https://
www.lautapeliopas.fi/suunnittelijat/esa-wiik/](https://www.lautapeliopas.fi/suunnittelijat/esa-wiik/).

Wiik, Esa. 2011. *Kings of Mithrill*. Pori: Tactic Games oy. [https://
www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kings-of-mithril/](https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kings-of-mithril/).

Woods, Stewart. 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play
of Modern European Board Games*. Jefferson, North Carolina &
London, England: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Ylänen, Henna. 2017. "Kansakunta pelissä - Nationalismi ja
konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä." *En-
nen ja nyt: Historian tietosanomat* 17 (1) (Pelit ja historia). [https://
journal.fi/ennenjanyt/article/view/108787/63784](https://journal.fi/ennenjanyt/article/view/108787/63784).

Eroottinen retropelifanitaide keholeikkinä

Artikkeli

Onerva Puhakka

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä tutkimuksessa tarkastelen eroottista fanitaidetta, joka pohjautuu 1990-luvun videopelisiin *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991) ja *Spyro the Dragon* (1998). Lisäksi mukana on edellisellä vuosikymmenellä julkaistu, mutta 1990-luvulla yhtä lailla vaikuttanut *Super Mario* (1985). Analyysi fanien tuottamasta kuvamateriaalia asemoituu fanikulttuurien tutkimuksen teoreettiseen viitekehykseen. Käsittelen fanitaiteen tekemistä ja vastaanottoa leikkikulttuurina, jossa kehot toimivat paitsi leikin kohteina, myös välineinä ja vastaanottajina. Tutkimus tuo keskusteluun käsitteen *keholeikki*, jolla tuon näkyväksi leikkimisen kehollista ulottuvuutta.

Avainsanat: erotiikka, fanitaide, fanituotanto, retropelit, seksuaalinen leikki, visuaalinen kulttuuri

Abstract

This study examines erotic fan art inspired by 1990s video games, including *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), and *Spyro the Dragon* (1998). It also considers *Super Mario* (1985), a title released in the previous decade but equally influential during the 1990s. The analysis of fan-produced visual material is situated within the theoretical framework of fan culture studies. I approach the creation and reception of fan art as a form of play culture, in which bodies function not only as objects of play but also as instruments and recipients. To foreground the embodied dimension of play, the study introduces the concept of *bodyplay*.

Keywords: eroticism, fan art, fan production, retro games, sexual play, visual culture

Johdanto

Eräässä fanitaideteoksessa ihmismäinen jänishahmo seisoo viettelevässä asennossa, posket aavistuksen punastuneina. Pupulla on yllään konjakinvärinen bodysuit, kiiltävät sukka-housut, punainen rusetti ja valkoiset käsiineet. Hän pitelee vasemmalla kädellä toista rintaansa, oikean käden levätessä viehkeästi pakaransa päällä, aivan pörröisen tupsuhännän lähetyvillä. Pupun viettelevä katse vahvistaa kuvan eroottista latausta ja jopa sen korvat heijastavat naisellista viehätysvoimaa. Kyseisessä kuvassa (nancher 2011) esiintyy Vanilla the Rabbit *Sonic the Hedgehog* (1991) -pelisarjasta. Hänet taiteillut mies on ammattitaiteilija Meksikosta, joka on tuottanut sisältöä DeviantArt-sivustolle yhdeksäntoista vuoden ajan. Tekijä leikittelee teoksellaan videopelistä tutun jänishahmon ja miestenlehti *Playboy*n pupuyhteydellä. Kommenttikentässä todetaan, että Hugh Hefner (*Playboy*-lehden perustaja, 1926–2017) rakastaisi tätä (Internet-kommenttija 1). Fanikulttuurissa leikillisuus on pitkään ollut keskeinen osallistumisen ja luovuuden muoto. Esimerkiksi fanifiktio kirjoittaminen, lelufiguurien kerääminen ja cosplay ilmentävät fanien tapaa lähestyä suosikkiteoksiaan leikillisen tekemisen, eläytymisen ja muuntelun kautta (Barnes 2015; Heljakka 2025; Seregina ja Weijs 2017). Myös eroottisten kuvien ja tekstien tekeminen on yksi leikillisen ja osallistuvan faniuden osa.

Tämä artikkeli on osa tutkimuskokonaisuutta, jossa kysyn, millaista fanitaidetta retropeleistä *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Spyro the Dragon* (1998) ja *Super Mario* (1985) tehdään. Tässä artikkelissa keskityn erityisesti näistä peleistä tehtyyn eroottiseen fanitaiteeseen ja tuon ilmiön leikillisiin piirteisiin. Artikkelikohtainen pääkysymykseni on: miten retropeleihin perustuva eroottinen fanitaide rakentaa ja välittää leikillisiä merkityksiä? Pääkysymystä täydennän seuraavilla alakysymyksillä:

1. Miten ja miksi videopelihahmoja esitetään eroottisesti fanitaiteessa?
2. Miten leikillinen ja eroottinen ilmaisu jatkuvat tai muuntuvat katsojien reaktioissa ja kommentteissa?
3. Millaisia leikillisiä lähtökohtia retropeleissä on?

Artikkelissa keskityn tarkastelemaan eroottista fanitaidetta leikkimuotona, sillä leikillisuus on leimallinen piirre retropeleistä tehdyille eroottiselle fanitaiteelle. Tuo leikillisuus ilmenee teoksissa erityisesti kehollisuuden käsittelyn kautta. Tässä artikkelissa tarkastelen siis myös, kuinka leikki rakentuu pelin, fanitaiteilijan, teoksen ja yleisön keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Artikkelissa esitän uuden käsitteen *keholeikki* kuvaamaan, miten kehollinen leikki näkyy paitsi itse kuvissa, myös niiden tekemisessä ja vastaanotossa. Artikkelin alussa esittelen aineistokokonaisuuden ja tutkimusmenetelmät, josta jatkan teoriaosuuden ja käsittelylukujen kautta loppuluokun, jossa tiivistän tutkimuksen keskeiset havainnot.

Filosofi Georges Bataillen mukaan eroottisessa kokemuksessa on kyse yksilöllisen olemassaolon ylittämisestä ja jatkuvuuden kokemuksen saavuttamisesta. Vuonna 1962 julkaisussa teoksessaan *Eroticism* Bataille käsittelee erotiikan, kuoleman ja pyhyyden välisiä yhteyksiä. Hän jakaa erotiikan kolmeen eri tyyppiin: 1) fyysiseen, 2) emotionaaliseen ja 3) uskonnolliseen erotiikkaan (Bataille 1990, 15). Bataillen mukaan kärsimme eristyneisyydestä yksilöllisyydessämme, jolloin mahdollisuus rakkauden ja yhteyden kokemisesta toisen kanssa on lupaus tästä kärsimyksestä vapautumiseen (Bataille 1990, 20). Tarve yhteyteen ja rakkaudelliseen kohtautumiseen on ihmisyyteen rakentunut inhimillinen ominaisuus, joka koskee myös videopelien pelaajia ja retropelien faneja. Tutkimuksessani tarkastelemassa fanikulttuurin osassa liikutaan ihailun, mielikuvituksen ja fantasian maailmoissa. Artikkelini keskittyy niiden fanien toimintaan, joiden mielikuvien

ja haaveiden kohteena ovat suositut retropelihahmot. Vaikka fanien tuottamaa eroottista kirjallisuutta on tutkittu laajasti, kuvalliset tuotannot ovat saaneet toistaiseksi vain vähän huomiota. Tutkimukseni vastaa tähän puutteeseen tarkastelemalla internetissä julkaistua eroottista fanitaidetta yhdistellen fani- ja pelitutkimuksen näkökulmia retropelifanien luovien käytäntöjen tarkastelussa.

Taidehistorioitsija Elizabeth Guffeyn (2006) mukaan retro palauttaa tietoisesti ja valikoivasti lähimenneisyyden estetiikkaa, jolla on kyky herättää muistoja ja nostalgiaa. Retrossa ei siis ole kyse pelkästään menneiden aikojen tyylien toistamisesta, vaan ilmiö liittyy läheisesti ironiaan ja kaupalliseen kiinnostavuuteen (Guffey 2006, 7–28). Retropelaaminen on ollut jo useamman vuosikymmenen ajan suosittu harrastus (Swalwell 2016, 48). Se ei rajoitu vain vanhojen pelien pelaamiseen, vaan pelien kautta koetaan uudelleen menneisyyden tunteita ja muistoja (ks. Puhakka 2024). Muistelun ja uudelleenelämisen kautta retropelit toimivat eräänlaisena kulttuurisena muistina, joka luo yhteyksiä menneisyyden ja nykyisyyden välille (ks. Suominen 2008). Näin retropelaaminen voi vahvistaa paitsi pelaajien henkilökohtaista, myös kollektiivista identiteettiä (Fenty 2008, 19–31). Retropelaaminen ei toimintana viittaa pelkästään pelien pelaamiseen, vaan ”peleillä pelaamiseen”. Erilaisten omaehtoisten, vaihtoehtoisten, luovien ja leikillisten tulkintojen tekeminen liittyy peliharrastajien omaan peli- ja fanisuhteeseen, joka on yksityisen ja yksilöllisen ohella luonteeltaan sosiaalista. Menneisyytemme ei kuitenkaan rakennu vain esteettisistä tai kulttuurisista tekijöistä, vaan myös emotioista ja affekteista (Massumi 2002, 11–42). Eroottisessa fanitaiteessa ilmennetään haluja, toiveita ja ihanteita. Se luo tilan kaipaukselle, halulle ja niin ruumiillisten kuin seksuaalisten kokemusten tutkimiselle ja tarkastelulle.

Kun aluksi lähdin tarkastelemaan retropoleistä tehtyä fanitaidetta, huomasin, että eroottinen taide on yksi sen selkeimmistä teemoista. Tämä teema vaikutti tutkimuksellisesti kiinnostavalta, jonka vuoksi ryhdyin kokoamaan eroottisen fanitaiteen aineistokokonaisuutta, jolle tämä artikkeli rakentuu. Eroottisen teeman lisäksi muita retropelifanitaiteen esiin nousevia aihekokonaisuuksia ovat humoristinen ja nostalginen fanitaide. Tämä artikkeli keskittyy kuitenkin vain eroottisen fanitaiteen tarkasteluun. Valitsin tutkia eroottisia kuvia leikkikulttuurina, koska tarkoitukseni on tuoda esiin paitsi se, millaista fanitaidetta on, myös tarkastella aikuisten leikin ilmenemismuotoja. Eroottinen taide voi herättää ennakkoluuloja ja voimakkaita reaktioita, erityisesti kun se on tehty videopelihahmoista, jotka edustavat lapsellista viattomuutta (ks. myös Smith 2023). Näkökulmani tarkoituksena ei ole kääntää katsetta pois pelihahmojen erotisointiin mahdollisesti liittyvistä ongelmista tai ilmiöön liittyvistä haastavista kysymyksistä. Pelien ja fanitoiminnan tutkijana ajattelen kuitenkin, että minun on tutkijana kunnioitettava fanitaiteilijoita ja koen höydyllisemmäksi ymmärtää eroottisen fanitaiteen ilmenemiseen vaikuttavia tekijöitä. Tästä syystä lähestyn eroottisen fanitaiteen tekemistä ensisijaisesti ilmiönä, jonka tarkastelussa neutraali tai kontekstisidonnaisesti myönteinen näkökulma on perusteltu – kuitenkin sivuuttamatta aiheeseen liittyviä ongelmallisia piirteitä.

Eroottinen fanitaide voidaan ymmärtää adaptaationa (adaptaation käsitteestä ks. esim. Jenkins 2017), joka eroaa perinteisestä eroottisesta taiteesta tulkitsemalla tuttuja kulttuurisia hahmoja ja tarinoita uudessa, eroottisessa kontekstissa. Videopelit, elokuvat ja muut kulttuurituotteet tarjoavat taiteelle kehyksen ja sisällön, johon tekijät tuovat oman sisäisen maailmansa, halunsa, kokemuksensa ja pyrkimyksensä. Fanitaiteen tekeminen on affektiivisen fanittamisen muoto. Kyse on osallistuvasta kulttuurista, jossa fanit eivät toimi vain

kuluttajina, vaan tuottavat myös itse mediatekstejä (Jenkins 2006, 176). Videopelien fanikulttuuri on luonteeltaan sosiaalista ja yhteisöllistä, mikä haastaa sen julkisen keskustelun, jossa videopelejä pidetään epäsosiaalisina ja pelaajia eristäytyneinä (Newman 2005, 50–65). Tutkimuksessani fanit tuottavat taidetta itsenäisesti suuryritysten peleistä. Vaikka fanius ei ole ilmiönä uusi, se on saanut digitaalisella aikakaudella uudenlaisia muotoja. Retropelien hahmot toimivat fanitaiteessa kehollisina muistipintoina. Ennestään tutut hahmot herättelevät menneisyyden affektiivisia muistoja, joihin pelaaja tai fani reagoi kehollisesti. Näin kehosta muodostuu tila, jota käytetään kerronnallisena välineenä sekä taiteilijan omien pyrkimysten toteuttajana. Taiteellinen tuotanto esitellään yleisölle, jonka vastaanotto tapahtuu myös kehollisesti. Vanhan, tutun videopelihahmon näkeminen uudenaikaisena versiona herättää paitsi muistoja myös uusia ajatuksia, merkityksiä ja kokemuksia.

Alkuperäishahmojen muuttaminen ja kontekstista irrottaminen edellyttävät tekijältä leikillistä asennetta ja luovaa ilmaisu- ja kokeilu- ja rajoilla leikkiminen on sallittua (ks. myös Masek ja Stenros 2024). Leikillisyyden saa seksuaalisen ulottuvuuden, kun hahmoja aletaan kuvitella seksuaalisina olentoina. Tällöin heille luodaan alkuperäisistä ominaisuuksistaan poikkeavia piirteitä, haluja ja pyrkimyksiä, jotka tehdään näkyviksi kuvien kautta ja jaetaan muiden katseltaviksi. Sosiaalinen media on keskeinen väylä fanituotantojen ja visuaalisen materiaalin jakamisessa ja faniyhteisöjen rakentamisessa (ks. Brojakowski 2015). Osana osallistuvaa kulttuuriaan fanit ovat jo pitkään kirjoittaneet eroottista fanifiktiota, esimerkiksi televisiosarjojen ja elokuvien inspiroimana (Jenkins 2013, 185–222). Lisäksi he tuottavat eroottisesti latautunutta kuvataidetta muun muassa suosituista piirroshahmoista, jotka ovat tuttuja niin elokuvien kuin videopelien maailmoista. Tässä artikkelissa keskityn retropeleistä *Crash Bandicoot*

(1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Spyro the Dragon* (1998) ja *Super Mario* (1985) tehtyyn eroottiseen fanitaiteeseen eli tutkin näistä peleistä tuotettua kuvamateriaalia, joka on jaettu internetissä.

Tutkimukseni yhteydessä määrittelen eroottisen taiteen sellaiseksi, jonka perimmäinen tarkoitus on seksuaalisen kiihotuksen herättäminen ajatusten, tunteiden ja assosiaatioiden kautta (Kieran 2001, 32). Määrittelen eroottiseksi fanitaiteeksi ilmiön, jossa mediatuotteiden – tässä tapauksessa videopelien – hahmoja muokataan aistillisiksi ja seksuaalisiksi. Muutos voi tarkoittaa paitsi alkuperäishahmon ulkomuodosta poikkeavaa täys- tai puolialastomuutta myös tietynlaista pukeutumista, poseerausta, asentoja, ilmeitä tai eleitä. Keskeistä on merkityksen muutos ja tuon muutoksen suhde hahmon alkuperäiseen versioon ja tarkoitukseen. Merkityksen muutoksella tarkoitan pelien ja niiden hahmojen luojien alkuperäisistä tarkoituspäätöksistä poikkeavaa tapahtumaa eli lähökohtaisesti söpöiksi (*cute*) miellettyjen hahmojen muutosta seksuaalisiksi. Visuaalisen leikittelyn lisäksi fanien tuottama eroottinen sisältö ilmentää affektiivista sitoutumista ja kulttuurista uudelleentulkintaa. Vaikka eroottinen ilmaisu nostalgisen retropelifanikulttuurin visuaalisessa perinteessä lujittaa tunnesiteitä ja rikastuttaa kollektiivista muistelua, siihen vaikuttavat myös menneiltä vuosikymmeniltä alitajuisesti omaksutut visuaaliset mallit (Berger 1972; Guffey 2006; Hauke 2013; Swalwell 2016).

Aineisto ja menetelmä

Artikkelini pohjautuu aineistoon, jonka olen kerännyt DeviantArt-verkkosivustolta³¹. Aiheen valintaan ja näkökulmaan on vaikuttanut pro gradu -tutkielmani. Tutkielmassa tarkastelin *Crash Bandicoot* -pelaajien pelaajakokemuksista

³¹Verkko-osoitteessa: <https://www.deviantart.com/>

(Puhakka 2024), ja yhdessä Suomen pelimuseon kanssa toteutettu teemakirjoituskeräys tuotti myös pienen fanitaidaineiston. Aiheen myöhempi tarkastelu toi esiin tarpeen tutkia retropelien yhteydessä ilmenevää fanitaidetta ja fanikulttuuria laajemmin, johon tämä tutkimukseni nyt paneutuu. Valitsin tarkasteluun neljä 1990-luvulla julkaistua tai vaikuttanutta pelisuosikkia, jonka jälkeen lähdin etsimään näistä peleistä tehtyä fanitaidetta DeviantArt-sivustolta. Kaikista peleistä on sivustolla myös ei-eroottista taidetta eli eroottinen taide on yksi aihealue fanitaidesisällössä. Työskentelyn tukena hyödynsin Microsoft Copilot-tekoälytyökalua³² erityisesti tiedonhankinnassa, tekstin jäsentelyssä ja kielenhuollossa. Työkalu auttoi tiivistelmien laatimisessa ja tekstin selkeyttämisessä, mutta en käyttänyt sitä aineiston analyysiin. Fanitaidekuvien analyysi perustuu ainoastaan omiin havaintoihini.

Taiteilijoiden profiilitiedoista käy ilmi, että DeviantArt-verkkosivustolle fanitaidetta aktiivisesti julkaisevat ovat yleensä kuvataiteen harrastajia, taideaineiden opiskelijoita tai ammattitaiteilijoita. Julkaisutoiminta on joko harrastuspohjaista, ammatillista tai osa taloudellisen toimeentulon hankkimista. Jätin aineistonkeruun ulkopuolelle sellaiset kuvat tai tekijät, joiden sisältö oli vesileimattu tai sijoitettu maksumuurin taakse. Valitsin mukaan vain sellaisia teoksia, jotka oli mahdollista ladata sivustolta omalle laitteelle kuvan vierestä löytyvän latauspainikkeen kautta. Mikäli painiketta ei ollut, kuva jäi automaattisesti aineistonkeruun ulkopuolelle. Tällä halusin kunnioittaa taiteilijoiden tekemiä valintoja. Aineistonkeruussa jätin myös huomiotta sellaiset kuvat, joiden sisältö oli piilotettu näkyvistä mutta avautui klikkaamalla kuvassa näkyvää tekstiä. Piilotus johtui rohkeasta sisällöstä, ja tämä käytäntö oli yleinen erityisesti ”mature content”

-tunnisteella merkitystä sisällössä. Tein rajauksen ajan säästämiseksi, sillä tällaisten sisältöjen avaaminen olisi hidastanut aineistonkeruuta merkittävästi. Sivuston yhteisösäännöt kielsivät varsinaisen pornografisen sisällön, mutta sallivat alastomuuden ja eroottisen sisällön. DeviantArtin kautta voi kuitenkin päätyä myös pornografisen sisällön pariin, sillä monet sisällöntuottajat tekevät sekä eroottista että pornografista materiaalia ja julkaisevat jälkimmäistä sellaisilla alustoilla, jotka sen sallivat. DeviantArt toimii tällöin väylänä, jonka kautta sisällöntuottajat voivat esitellä eroottista sisältöä, tarkoituksenaan ohjata käyttäjiä usein maksullisen pornografisen sisällön pariin toisille alustoille. Erityisesti tekoälyavusteinen eroottinen fanitaidetta sivustolla on suurimmaksi osaksi kaupallisiin tarkoituksiin tuotettua. Iso osa sivustolla julkaistusta tekoälyavusteisesta fanitaidteesta jäi aineistonkeruun ulkopuolelle, koska se ei ollut vapaasti ladattavissa vaan myynnissä esimerkiksi viiden dollarin hinnalla.

Tutkimukseen sisällytettyjen pelien valinta perustuu kahteen pääasialliseen kriteeriin. Ensiksi haluan tuoda esiin 1990-luvun konsolipelien merkityksen pelikulttuurille sekä tarkastella, miten retropelikulttuuri ja siihen liittyvät fanituotannot säilyttävät ja uudelleenmuovaavat pelihistoriaa. Vaikka aiempi peli- ja fanitutkimus on keskittynyt tähänkin ajanjaksoon, sen painotus on silti usein ollut 1980-luvussa sekä varhaisissa arcade- ja kotikonsolipeleissä sekä aikakauden kotitietokoneissa ja mikrotietokonepeleissä (ks. Saarikoski ja Suominen 2009; Suominen 2008; Suominen 2011; Swalwell, Ndalians ja Stuckey 2017). Valitut 1990-luvulla julkaistut tai vuosikymmenellä vahvasti vaikuttaneet pelit ovat olleet keskeisiä pelikulttuurin, teknologisen kehityksen ja peliteollisuuden muotoutumisessa, mutta niihin ei ole kuitenkaan kohdistunut yhtä laajaa tutkimuspainotusta. Tutkimalla näiden pelien fanituotantoja voidaan siten täydentää pelihistorian kirjoitusta ja ymmärtää paremmin, miten 1990-luvun pe-

³²Verkko-osoitteessa: <https://www.microsoft.com/copilot>

lit vaikuttivat myöhempään konsolipelaamiseen ja retropeleihin liittyvään kulttuuriin.

Toiseksi valitsemani pelit liittyvät toisiinsa kilpailullisen aselman kautta. Erityisesti *Super Mario*, *Sonic the Hedgehog* ja *Crash Bandicoot* edustavat kukin oman aikansa keskeisiä konsolialustoja ja toimivat eräänlaisina maskotteina niiden valmistajille: Nintendolle, Segalle ja Sonylle. Näiden pelisarjojen välillä on alusta asti vallinnut sekä tuottajien että kuluttajien näkökulmasta kilpailuasetelma, joka on vaikuttanut niiden kehitykseen, markkinointiin ja vastaanottoon. *Spyro the Dragon* täydentää tätä kokonaisuutta edustaen saman aikakauden teknologista murrosvaihetta, jossa pelit siirtyivät 2D-grafiikasta kolmiulotteiseen 3D-maailmaan. Rajaamani pelit valikoituivat tarkastelun kohteeksi myös siksi, että ne kaikki täyttävät klassisen videopelin määritelmän (Suominen 2012; Swalwell 2016). Pelit ovat siis tasavertaisessa suhteessa keskenään, mutta korostan, että en lähesty pelejä vertailulähtökohdasta. Rajaaminen peliin pitää myös aineistokokonaisuuden määrällisestä hallittavana.

Eroottisen fanitaiteen aineistoni sisältää 125 kuvaa, jotka on julkaistu DeviantArt-sivustolle vuosien 2007–2025 aikana. Valitsemani teokset edustavat monipuolisesti eri pelihahmoja ja visuaalisia tyylejä, ja analyysini keskittyy näiden teosten leikillisiin piirteisiin eli fanitaiteessa ilmenevään luovaan osallistumiseen, muunteluun sekä pelimaailman ja hahmojen uudelleenkäyttöön (ks. Barnes 2015; Jenkins 2013; Sicart 2014). Analysoin sitä leikillistä kokeilua, jonka kautta fanit rakentavat omaa suhdettaan peleihin ja pelikulttuuriin. Analyysi on ensisijaisesti kuvailevaa ja sen tavoitteena on hahmottaa fanitaiteen luomisen ja vastaanoton kehollista ulottuvuutta. Olen kerännyt aineistokokonaisuuden 2024 marraskuun ja 2025 toukokuun välillä ja säilyttänyt sitä henkilökohtaisilla laitteillani. Lisäksi olen kerännyt oleellisim-

mat teostiedot: tekijän ja julkaisupäivämäärän, teoksen nimen, kuvatekstin, verkkosivuston osoitteen sekä yksittäisiä kommenttinostoja. Olen myös merkinnyt aineistonkeruupäivämäärän, aihetiivistelmän, kuvassa esiintyvät hahmot ja teeman (tässä: eroottinen).

Eroottista taidetta on sivustolla julkaistu kaikista tarkasteltavista peleistä. Aineistossa painottuvat pelien keskeiset pää- ja sivuhahmot. *Crash Bandicoot* -pelin versioiduinimpia hahmoja ovat Coco Bandicoot (n=34), Tawna (n=12) ja Crash Bandicoot (n=5). *Sonic the Hedgehog* -hahmoperheestä esillä ovat eniten Rouge the Bat (n=9), Vanilla the Rabbit (n=4), Shadow the Hedgehog (n=3) ja Sonic (n=2). *Spyro*-pelisarjan hahmoista versioinneissa edustavat Spyro the Dragon (n=3) ja Cynder the Dragon (n=1). *Super Mario* -sarjan hahmoista varioidumpia ovat prinsessa Peach (n=23), Bowser (n=5), Mario (n=5), prinsessa Daisy (n=4) ja Luigi (n=3). Lukumäärät sisältävät myös *gender swap* -hahmot, joiden sukupuoli eroaa alkuperäisen pelihahmon sukupuolesta. Esimerkiksi useimmin sukupuoleltaan käänteisesti esitetyn Bowser-hahmon kohdalla määrä jakautuu seuraavasti: miespuolinen Bowser (n=1) ja naispuolinen Bowsette (n=4). Kaikkiaan aineistossa esiintyy yhteensä 36 eri hahmoa. Saman hahmon eri muunnelmat (esim. *gender swap*) on laskettu tähän lukumäärään, silloin kun hahmon nimi on muutettu alkuperäisestä. Lukumäärä kattaa sekä alkuperäiset hahmot että fanien omatekoiset hahmot.

DeviantArt-sivuston käyttäjistä 70,8 % on miehiä ja 29,2 % naisia. Sivuston suurin kävijäryhmä on 18–24-vuotiaat, toiseksi suurin 25–34-vuotiaat. Videopelit ovat käyttäjien suosituin kategoria, ja muita suosittuja kategorioita ovat tietokoneet ja elektroniikka, ohjelmointi, animaatio ja sarjakuva sekä aikuisille suunnattu sisältö (Similarweb 2025). Suurin osa käyttäjistä tulee Yhdysvalloista (43,7 %), jota seuraavat Iso-

Britannia (5,6 %), Saksa (5,4 %), Kanada (4,4 %) ja Ranska (3,1 %) (Similarweb 2025). Tarkempia demografisia tietoja esimerkiksi tekijöiden ja yleisön suhteesta ei ole vapaasti saatavilla. Tiedot tekijöiden sukupuolesta, iästä ja asuinpaikasta ovat saatavilla, mikäli tekijä on kertonut ne profiilitiedoissaan.

Fanitaiteeseen liittyvät tekijänoikeudet on monisyinen kysymys, sillä monet videopelit, niiden tarinat ja hahmot voivat olla tekijänoikeuden tai tavaramerkin suojaamia. Tämä tekee fanitaiteesta niin sanottua harmaata aluetta, jossa fanit saattavat rikkoa tekijänoikeutta, vaikka oikeudenhaltija ei siihen puuttuisikaan. DeviantArt saa osittaiset käyttöoikeudet sivustolla julkaistuihin kuviin, mutta ei takaa, että fanitaide olisi laillista. Tämä asettaa tutkijalle kiinnostavan haasteen, kun pohditaan, miten fanitaiteeseen tulisi suhtautua tutkimuseettisesti. Vaikka fanitaide saattaa teknisesti rikkoa tekijänoikeutta, se lisää alkuperäisten pelien näkyvyyttä ja lisää näiden kulttuurituotteiden kulttuurista, sosiaalista ja taloudellista arvoa (Jenkins, Ford ja Green, 2013).

Keho muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana

Kehon voi hahmottaa paikkana, jossa minuus, tunteet ja kokemukset punoutuvat yhteen (ks. Ahmed 2013, 1–19). Eroottisessa fanitaiteessa kehon merkitys korostuu, sillä se toimii paitsi tekijän ja vastaanottajan kokemuksellisenä rajapintana, myös tekee ilmiön konkreettiseksi eli näkyväksi ja katseltavaksi tuotokseksi. Seuraavaksi tarkastelen kehoa muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana.

Eroottisessa fanitaiteessa pelihahmon kehoa muokataan seksuaalisten mieltymysten, merkityksen muutoksen ja niin peliestetiikalla kuin seksuaalisella kuvastolla leikkittelyn kautta. Fanituotannoissa pelihahmon keho näyttäytyy muokattavana tilana. Fanituotantojen kehollisuus tuo jatkumon myös

yksilön pelikokemukselle ja pelaajaidentiteetin muovautumiselle. Pelitutkija ja -teoreetikko Jesper Juul (2001) korostaa, että pelaajan ruumis osallistuu jatkuvasti pelin ja narratiivin muokkaamiseen, jolloin keho toimii osana merkitysten rakentamista ja affektiivista kokemusta. Tämä korostaa, että pelaajan keho ei ole passiivinen, vaan jatkuvasti muokkautuva osa pelin ja kertomuksen muodostumista. Sen lisäksi, että pelaaja pelatessaan rakentaa kehonsa kautta uutta merkitystä, taide tarjoaa fanille mahdollisuuden tuoda omat seksuaaliset halunsa, jännitteensä ja affektiiviset kokemuksensa esiin hahmon ja sen ruumiin kautta, jolloin teos toimii väylänä henkilökohtaiselle ja keholliselle merkitysten rakentamiselle. Kun kehollinen kiihottuminen ja kulttuuriset merkitykset limittyvät toisiinsa, ruumis ei ole vain biologinen tai fyysinen, vaan myös kulttuurisesti ja affektiivisesti merkityksellinen tila (ks. Bataille 1990, 29–54). Näin fanitaide mahdollistaa seksuaalisen affektin ja kehollisen kokemuksen tutkimisen ja ilmaistamisen. Kehollinen ulottuvuus yhdistää pelaamisen, fanitoiminnan ja erotiikan. Peleistä pitkän menneisyyden omaavat retropelit ovat erityisiä siksi, että niiden kehollinen vaikutus ylittää pitkälle myös pelaajien ja fanien menneisyyteen.

Pelaajan rooli pelissä ulottuu pelkkää toiminnan tuottamista pidemmälle: pelaajan valinnat ja toimet muodostavat olennaisen osan pelikokemuksesta ja vaikuttavat siihen, miten pelin kertomus hahmottuu. Juulin (2001) mukaan pelit eivät kerro tarinoita itsenäisesti; sen sijaan pelaajan vuorovaikutus pelijärjestelmän kanssa luo sille merkityksen ja kokemuksen. Pelihahmojen kehot toimivat eroottisessa fanitaiteessa kertomusten välineinä jatkaen ja muuttaen niin pelaajan roolia, kuin kertomuksia. Kun hahmojen lapsekkaita piirteitä muokataan aikuismaisemmiksi, fanitaide luo uusia intiimejä tilanteita ja suhteita. Juuri tämä eroottisuus ja intiimiys laajentavat hahmoa tarinallisuuden ja kehollisuuden kautta, vaikka ne eivät esiintyisi alkuperäisteoksessa. Samalla myös fanin

keho toimii kerronnallisena tilana, joka välittää ja ohjaa tarinankerrontaa. Fanitutkija Abigail De Kosnik (2016, 131–261) huomauttaa, että fanituotannot rakentavat uusia tarinallisia kerrostumia vanhoille hahmoille, jolloin keho toimii muokattavana välineenä uusien suhteiden ja intiimien kohtausten luomisessa. Filosofi ja historioitsija Michel Foucault’n (2010) mukaan keho ei ole vain kulttuuristen normien kohde, vaan aktiivinen vallan, suhteiden ja merkitysten muodostaja. Tätä teoreettista näkökulmaa sovelletaan myös fanitaiteen hahmojen, fanin ja yleisön kehollisen vuorovaikutuksen analyysiin.

Fanin keho on myös affektiivinen tila, jossa niin tunteet ja kokemukset kuin seksuaalisuus ja erotiikka kiinnittyvät toisiinsa. Filosofi ja affektiteoreetikko Brian Massumi kuvaa affektia kehollisena ja esikielellisenä voimana, joka välittyy kokemuksen kautta ja jota ei voi täysin edes kuvailla sanoin (Massumi 2002, 11–42). Erotiikka liittyy keholliseen kokemukseksiin ja kulttuuriin merkityksiin. Ruumis ei ole vain objekti, vaan myös kokemuksellinen ja merkitystä rakentava subjekti. Kehon ja seksuaalisuus ovat affektiivisten ja normatiivisten käytäntöjen leikkauspiste, jossa nautinto ja valtasuhteet ruumiillistuvat (ks. Foucault 2010, 71–74, 171–180). Fanitaiteen affektiivinen tila ulottuu paitsi tekijään ja katsojaan, myös yhteisöön, sillä tunteet liikkuvat ja rakentavat siteitä yksilön ja kollektiivin välillä (ks. Ahmed 2013, 1–19, 168–190). Sosiaalisen median tai yhteisöllisten verkkosivustojen käyttäjät luovat affektiivisia ketjuja, jotka lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kollektiivisen nautinnon kokemusta, tai päinvastoin aiheuttavat eriytymistä ja luovat kollektiivista torjuntaa.

Näiden kolmen näkökulman kautta niin pelihahmon kuin fanin keho hahmottuu heijastavana, muuttavana ja kokevana tilana, joka on keskeinen osa eroottisen fanitaiteen vuorovaikutusta, vaikuttavuutta ja ilmaisuvoimaa. Kehojen muokatta-

vuus, kerronnallisuus ja affektiivisuus muodostavat teoreettisen kehyksen, jonka pohjalta tarkastelen, millaista eroottista sisältöä fanit tuottavat ja miten leikillinen ilmaisu näkyy retropeleistä tehdyssä eroottisessa fanitaiteessa. Tuon myös esiin, miten digitaalinen ympäristö ja sen vuorovaikutuseliisuus laajentaa näitä kokemuksia. *Kehon muokattavuus* auttaa tunnistamaan, miten hahmojen fyysiset piirteet, eleet, ilmeet ja asennot muuntuvat eroottisissa ja leikillisissä tulkinnoissa. *Kehon kerronnallisuus* ohjaa tarkastelemaan, miten hahmojen kehollinen esitys tarinallistaa ja luo suhteita faniteosten ja fanien välille. *Kehon affektiivisuus* keskittyy siihen, miten pelit ja fanitaide välittävät tunteita ja tuottavat vaikutuksia pelaajille, faneille ja katsojille.

Keholeikki – uusi käsitteellinen ehdotus leikkimuodoksi

Leikki ei ole vain lapsille ominaista toimintaa, vaan sen voi ymmärtää pikemminkin kulttuurisena ja esteettisenä asenteena, joka on ominaista myös aikuisille. Pelitutkija Miguel Sicartin (2014) määritelmän mukaan leikki on tapa olla maailmassa – leikillisyyttä (*playfulness*), joka ilmenee arjessa, luovassa työssä ja kulttuurisessa osallistumisessa. Hänen mukaansa leikki ei ole vain rajattu aktiviteetti, vaan normeja haastava, kokeileva ja merkityksiä tuottava asenne. Leikki tapahtuu tiettyssä tilassa ja ympäristössä, ja se myös uudelleenkäyttää ja muokkaa niitä. Leikki mahdollistaa luovan itseilmaisun ja heijastaa yksilön identiteettiä (Sicart 2014, 1–34). Digitaalisten alustojen myötä kuvallinen kulttuuri ja sisällöntuotanto on lisääntynyt, mikä viihdyttää leikintutkija Katriina Heljakan mukaan aikuista leikkijää. Hän näkee myös, että leikkiesineet ovat aikuisille epätodellisia ja fantasian maailmaan johdattavia. Aikuisten leikki tapahtuu leikkiesineen ja leikkijän vuoropuhelussa, jossa heijastuu niin eletty kuin vielä haaveen tasolla oleva kokemusmaailma (Heljakka 2022,

273–283). Tässä artikkelissa leikkiesineenä toimii videopeli-hahmo, jonka kanssa leikkijä käy jatkuvaa vuoropuhelua ja jonka kautta hän rakentaa omaa leikillistä todellisuuttaan. Tutkimuksessani käytän keholeikin termiä kuvaamaan aikuisten leikkiä, vaikka termi soveltuu myös muihin leikkijöihin ja kuvaamaan myös muita leikillisen kulttuurin ilmentymiä.

Eroottinen fanitaide tarjoaa sekä taiteen tekijälle että sen katsojalle mahdollisuuden kuvitella vuorovaikutusta pelihahmojen kanssa, oli kyse sitten seksuaalisesta tai muusta intiimistä suhteesta. Tässä mielikuvituksellisessa vuorovaikutuksessa keho ja mieli yhdistyvät leikillisesti: taiteen tekijä leikkii taiteellisilla ja visuaalisilla valinnoillaan, kun taas katsoja osallistuu kehonsa kautta hahmon ja kuvan väliseen vuorovaikutukseen, tuntemalla reaktioita ja mielikuvia. Katsoja tuo nämä tunnereaktiot näkyväksi tarinallisuuden kautta, esimerkiksi kommentoimalla tai keskustelemalla.

Taiteen tekijän ja katsojan keholeikit eroavat kuitenkin toisistaan. Siinä missä tekijä rakentaa ja hallitsee kuvallista kokemusta, katsoja reagoi siihen ja täydentää sitä omilla kehollisilla ja emotionaalisilla tulkinnoillaan. Molemmille prosesseille yhteistä on se, että mielikuvitus ja kehollisuus yhdistyvät synnyttäen ruumiillista ja emotionaalista vuorovaikutusta. Voidaan pohtia, onko kaikki taiteen tekeminen tai kokeminen keholeikkiä? Vaikka kaikki taide ei ole eksplisiittisesti ruumiillista, taide koskettaa aina tavalla tai toisella ihmisen aisteja ja mielikuvitusta, ja siten siinä on usein mukana elementti, joka aktivoituu kehollisesti: katsojan, kuuntelijan tai tekijän keho osallistuu kokemukseen, vaikka se olisi vain mielikuvituksellista. Retropelit tarjoavat huomattavan leikkipotentialin ja eroottisen fanitaiteen tapauksessa tämä keholeikki on erityisen näkyvää ja monitasoista.

Keho on aina vuorovaikutuksessa ympäristönsä ja kulttuurinsa kanssa ja toimii eri teoreettisten viitekehysten valossa – fanitutkimuksesta affektiteoriaan – muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana (Ahmed 2013; Bataille 1990; De Kosnik 2016; Foucault 2010; Jenkins 2013; Juul 2001; Masumi 2002). Faniuden teoriastaankin tunnettu mediatutkija Henry Jenkins (2013) käyttää kehollisesta leikistä termejä *performatiivisuus* ja *osallistuva kulttuuri*, ja käytännössä kyse on saman ilmiön eri painopisteistä: kehollisesta osallistumisesta kulttuuriseen tuotantoon ja kehosta fanitoiminnan tilana, sekä nyt myös kehosta faneille tyypillisen leikin välineenä, kohteena ja vastaanottajana. Jenkins (2013, 185–222) tuo esille eroottisen fanifiktio mahdollisuutena tutkia omaa seksuaalisuuttaan ja suhdetta kehoon kerronnallisuuden kautta, jossa tarina ja keho muodostavat oman tarinallisen tilansa.

“Leikki” termin toisena osana viittaa ihmisten ja eläinten harjoittamaan vapaaseen, sääntöihin tai kuvitteluun perustuvaan toimintaan, joka eroaa arkitodellisuudesta (ks. Huizinga 1950, 1–27). Keholeikki on termi, jolla fanitaiteen yhteydessä tarkoitan kehon käyttöä leikin välineenä, kohteena ja vastaanottajana. Käsite on moniulotteinen: se sisältää sekä leikin, joka tapahtuu muiden kehojen kautta, että leikin, joka lähtee omasta kehosta tai kohdistuu siihen. Keholeikki näkyy paitsi kehollisuutta käsittelevänä fanitaiteena, myös esimerkiksi cosplayssa, jossa omaa kehoa käytetään leikillisen toiminnan välineenä. Fani ei ainoastaan katso, vaan hänen kokemuksensa fanituksen kohteesta on kehollinen (Ahmed 2013, 1–19; De Kosnik 2016, 131–261), minkä vuoksi on aiheellista puhua keholeikistä. Fanien keholeikissä kehoja muokataan, asetetaan eri rooleihin, tulkitaan ja väritetään sen mukaan, millainen oma kiintymys leikin kohteeseen on. Keholeikki yhdistää fanin oman affektiivisen tilan, joka rakentuu leikin ja taiteen kautta näkyvään, materiaaliseen muotoon.

Termin merkitys avautuu tarkastelemalla pelin- ja leikintutkimuksesta tunnetun filosofin ja sosiologin Roger Cailloisin leikin typologiaa (Caillois 2001, 29), joista erityisesti *mimicry* (esittäminen) ja *ilinx* (huuma) näkyvät fanituotantojen keholeikissä. Jäljittely, samaistuminen ja huumautuminen ovat ominaista pelihahmojen kanssa tapahtuvalle leikille. Fanitaiteessa sekä tekijä että katsoja osallistuvat keholeikkiin omalla toiminnallaan. Tuo leikki saa alkunsa mielikuvista ja kuvittelusta eli on luonteeltaan aluksi immateriaalista. Tässä artikkelissa tarkastelemassani leikissä kehollisuus on läsnä sekä taiteen tuottamisessa että vastaanottamisessa sekä aiheen muodossa – mutta keholeikistä voidaan puhua myös monissa muissa yhteyksissä. Keholeikki voi ulottua aina kilpailullisesta kehonrakennuksesta sattumalle sijaa antaviin seuraileikkeihin ja -peleihin, kuten pullonpyörytykseen ja *Twisteriin* (Hasbro 1966). Tällöin Cailloisin määrittelyn mukaisesti painopiste kallistuu enemmän *agônin* (kilpailu) ja *alean* (satunnaisuus) suuntaan. Vaikka termin ensimmäinen osa ”keho” tarkoittaa fyysistä, aineellista ihmisruumista, se kätkee sisäänsä myös mielen – aivot, jotka kehossa sijaitsevat. Näin keho muodostaa monikerroksisen tarkastelupinnan aiheen tarkastelulle.

Kehittelemäni keholeikin termi toimii tutkimuksessani kuvailevana ja jäsentävänä työkaluna, joka auttaa selittämään eroottisen fanitaiteen tuottamisen syitä, seurauksia ja sen rakentumista osaksi leikillistä kulttuuria. Termi yhdistää aineistolähtöiset neljä ilmiötä:

1. fanitaiteen tekeminen, jossa tekijä pyrkii vuorovaikutukseen fanittamansa fiktiivisen hahmon kanssa kehollistamalla tämän;
2. fanitaiteilija ilmaisee ja kokeilee seksuaalisuuttaan kuvallisen tuottamisen kautta;

3. fanitaiteen tekeminen ei tapahdu tyhjiössä, vaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden fanien kanssa;
4. leikki jatkuu tekijän, kuvan ja katsojan välillä.

Keholeikki terminä ei ole syntynyt valmiiksi analyttiseksi työkaluksi, vaan pikemminkin osaksi tutkimusprosessia ja aineiston kanssa työskentelyä. Termi on muotoutunut vähitellen havaintojen, kirjoittamisen ja kokeilun myötä, vastauksena tarpeeseen sanoittaa jotakin, joka ei aiempien käsitteiden kautta ole tullut näkyväksi. Termi toimii tutkimukseni kielellisenä ja ajattelullisena välineenä, joka auttaa hahmotamaan aineiston rakentumista ja sen tuottamia merkityksiä. Näin termi asettuu osaksi artikkelin analyysia tapana sanoittaa niitä havaintoja, joita fanitaiteen leikillisyyttä ja eroottisuutta tuottavat tarkastelun aikana.

Fanitaiteen tekeminen kehollisena leikkinä

Fanitaiteen merkitys ei typisty vain visuaaliseksi ilmaisuksi, sillä se on myös osa elävää digitaalista kulttuurista muistia. De Kosnik esittää teoksessaan *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom* (2016, 11–13), että fanit toimivat ”epävirallisina arkistioijina”, jotka luovat ja ylläpitävät kulttuurista muistia digitaalisessa ympäristössä. De Kosnik määrittelee *rogue archives* -käsitteen kuvaamaan digitaalisia arkistoja, jotka ovat paitsi jatkuvasti saatavilla ja vapaasti verkossa käytettävissä, myös usein ilman tekijänoikeusrajoituksia ja joita hallinnoivat vapaaehtoiset ilman virallista arkistoinnin koulutusta. De Kosnik on määritellyt ”epävirallisten arkistojen” piirteiksi jatkuvan saatavuuden, yhteisön luoman sisällön ja digitaalisen muistin performatiivisuuden (De Kosnik 2016, 11–13). Tulkitsen fanitaidetta osana tätä digitaalista kulttuurista muistia. Valitsemieni teosten tarkastelu tarjoaa syvällisempää ymmärrystä siitä, miten fanit luovat ja säilyttävät pelikulttuuria digitaalisessa ympäristössä. Eroottisen fa-

nitaiteen ”epäviralliset arkistot” kertovat, mitkä retropelihakmot ovat pelaajien ihailun, halun ja kiinnostuksen kohteina ja miten seksuaalinen leikki kiinnittyy videopeleihin.

Eroottisessa fanitaiteessa esillä on usein yksi tai kaksi hahmoa kustakin retropelistä. Vain harvoissa kuvista on esillä useampi kuin kaksi hahmoa. Suurimmassa osassa kuvia pelihakmot esiintyvät kuitenkin yksin. Yhdessäkään aineistokonnaisuuden kuvassa pelisarjojen hahmot eivät ole sekoittuneet toisiinsa, mikä on poikkeuksellista verrattuna muihin fanitaiteen teemoihin. Muissa teemoissa tällainen *crossover*-taide, jossa yhdistetään osia kahdesta tai useammasta pelimaailmasta samaan teokseen, on yleisempää. Aineiston tarkastelu osoittaa, että katse kohdistuu yksittäisiin hahmoihin ja teokset kytkeytyvät näiden hahmojen fanitukseen.

Analyysini perusteella eroottisen fanitaiteen ja sen hahmomuutokset voi jakaa karkeasti kahteen eri tyyliisuuntaan. Isossa osassa retropeleistä tehtyjä eroottisia fanituotantoja hahmojen muutos tapahtuu äärimmäisen liioittelun kautta, eli muutos alkuperäiseen pelihakmoon on merkittävä niin visuaalisesti kuin emotionaalisesti (kuva 1). Kuvassa esiintyvä Coco Bandicoot (*Crash Bandicoot*) esitetään alkuperäishahmosta selvästi muuttuneena ja aikuismaisena. Selkeästi seksuaalisuutta korostavia piirteitä ovat Cocon naiselliset muodot ja vartalonmyötäinen asu. Kuva toimii myös esimerkkinä siitä, mitä *crossover* eroottisen fanitaiteen yhteydessä yleensä on eli enimmäkseen pelien, elokuvien tai muun popkulttuurin yhdistämistä. Toisessa fanitaidetyylissä hahmo pysyy lähempänä alkuperäistä muotoaan. Silloin eroottisuutta ilmenetään hienovaraisemmilla tavoilla, kuten ilmeillä, asennoilla ja eleillä (kuva 2). Luigi-hahmoa (*Super Mario*) esittävä kuva todistaa, ettei eroottinen fanitaide ole vain äärimmäistä liioittelua. Kun hahmon ulkomuoto pysyy lähellä alkuperäisversiota, eroottisen kuvasta tekee hahmon ilme, asento ja kon-

teksti seksikyyttä korostavaa kuvatekstiä unohtamatta. Realistinen fanitaide eroaa tyyllillisesti korostetun ja jopa shokeeraavan seksuaalisesta sisällöstä. Se on luonteeltaan pehmeää ja hassuttelevaa, lähempänä retropelien alkuperäistä tunnelmaa. Suurimpana erona äärimmäisen muokattuihin hahmoihin on hahmon säilyminen lähempänä alkuperäistä muotoaan. Hahmojen eroottinen siirtymä voi siis tarkoittaa hienovaraista muuttumista tai massiivisempaa muodonmuutosta.

Fanitoiminnassa yhdistyvät sarjakuva, meemit ja sosiaalisen median elävä kulttuuri, joka ilmenee kuvien ja audiovisuaalisen sisällön jakamisena ja kuluttamisena digitaalisessa ympäristössä (Stanfill ja Condis 2014). Kuvallisuudessa on kyse paitsi henkisestä, myös fyysisestä ja seksuaalisesta alueesta (Kotkavirta 2009, 42–52). Ennen kuin kuva muodostuu fyysiseksi teokseksi sitä edeltää mielikuva. Mielikuvat ovat luonteeltaan affektiivisia ja niihin vaikuttaa usein se kuvallisuus, joka meitä kullakin hetkellä on ympäröinyt ja jolle olemme olleet alttiina. Kuvat vaikuttavat mieleen, erityisesti sen alitajuisiin kerrostumiin ja vaikuttavat meihin luoden sekä tiedostettuja että tiedostamattomia, ikään kuin automaattisia ja affektiivisia toimintamalleja (ks. Hauke 2013). Voidaan siis todeta, että kuvallisuus on ruumiillista aluetta hyvin monin eri tavoin. Sen lisäksi, että ruumis on usein kuvallisuuden aihe, myös kuvien luominen edellyttää ruumiillisia kykyjä.

Eroottisten fanitaidekuvien hahmojen poseeraukset, ilmeet ja eleet ovat aktiivisia ja katsojaan kohdistuneita. Hahmot välittävät iloa ja leikkisyyttä. Joissakin kuvissa on viittauksia peliin, mutta suurimmassa osassa kuvia pelikonteksti ei ole näkyvissä muualla kuin hahmovalinnoissa. Pelikohtaisia viittauksia ovat kuitenkin muun muassa Coco Bandicootin nitro-bikinit ja wumpahedelmä-bikiniyläosa sekä karpässieniteema *Super Mario* -hahmoja esittävässä kuvissa. Yleisesti hahmot kuvataan voimakkaina, viettelevinä ja suloisina. Jois-



Kuva 1. *Coco and The Interceptor*. Tekijä: Renegade-157. 2020.



Kuva 2. *Sexy Boi*. Tekijä: PatchyDragon. 2023.

sain naista esittävässä kuvissa hahmojen rinnat ovat paljaat (kuva 3), toisissa peitetyt ja vain yhdessä aineistokokonaisuuden kuvassa sukupuolielimet ovat näkyvissä peittelemättömästi (Suchara18 2023). Kyseinen kuva on myös aineiston ainoa teos, jossa ruumiinnesteitä käytetään leikillisesti osana hahmon eroottista esittämistä. Miestä esittävässä kuvissa korostuu kehon yläosan kuvaaminen, ja tämä tapahtuu yleensä lihaksikkuutta ja voimakkuutta alleviivaamalla. Tämän lisäksi tyypillisiä ovat kuvat, joissa mieshahmo näkyy kokonaan siten, että sukupuolialuetta on korostettu vaatetuksen tai kehon asennon kautta. Tapa on yleinen myös naishahmojen kohdalla. Suurimmasta osasta kuvia välittyy hassutteleva ja hullunkurinen asenne tai kauneuden arvostaminen, kuten esimerkiksi tavanomaisia alusvaatekuvia mukailevissa teoksissa. Yksi aineiston alusvaatekuva eroaa muista siten, että hahmon kehosta on amputoitu raaja; poikkeava esitystapa ei kuitenkaan vaikuta hahmon dynamiikkaan, vaan hahmo on esitetty kuvassa muilta osin tavallisesti kuten muisakin vastaavissa kuvissa eli sensuellina ja seksikkäänä. Yhdessä piirroskuvassa naishahmo on esitetty viimeisillään rasakaana. Käytetyt tekniikat vaihtelevat perinteisistä piirroksista ja puuväritöistä digitaaliseen maalaukseen ja tekoälyavusteiseen taiteeseen.

Keholeikki sijoittuu pelin ja leikin tutkimuksen jatkumoon, jossa leikki ymmärretään muuntuvaksi toiminnaksi ja kuvittelun tilaksi (ks. Huizinga 1950; Sicart 2014). Fanitaiteilijan keholeikki tuo tähän oman erityispiirteensä: se on samaan aikaan sekä tekijän henkilökohtaista luovaa ilmaisua että kuvamateriaalin tuottamisesta yleisölle avoimelle verkkosivustolle. Toiminnalla on siis niin yksityinen kuin julkinen ulottuvuus. Näiden toimintojen limittyessä fani voi kokeilla, liioitella ja muokata hahmon kehoa tavoilla, joita pelin alkuperäiset säännöt eivät rajoita. Samalla keholeikki ilmentää faniutta ja ihailua, joka saa taiteen kautta konkreettisen, visuaalisen ja

eroottisen muodon. Yleisesti ajatellaan, että taidetta luodaan ensisijaisesti yleisölle. Taiteilija tekee jotain, jonka yleisö vastaanottaa. Eroottisen fanitaiteen tarkastelu leikkikulttuurina haastaa tämän ajatuksen, koska yhtä lailla taiteen tekemisen voi ajatella seksuaalisena leikkinä, joka ei ole pelkästään yleisölle luotuja teoksia, vaan osa taiteilijan omaa seksuaalista ilmaisua. Eroottisen fanitaiteen tekijä voi toteuttaa kuvataiteen kautta omia haaveitaan ja fantasioitaan, joiden lopputulemana ja tarkoituksena on luoda jotakin itselle, ei niinkään yleisölle. Toisaalta tässä artikkelissa tutkimani taide on julkaistu suuren yleisön saataville, joten kyseessä ei ole pelkästään taiteilijan oma ajanviete, vaan taiteen tarkoitus on myös aiheuttaa reaktioita vastaanottajissa. Teosten leikillisyyys tulee esiin myös varsinaisen kuvan ulkopuolella eli otsikoissa, kuvateksteissä sekä katsojakommenteissa. Näitä yksityiskohtia tarkastelemalla voi nähdä sen, että fanitoiminta ei ole vain kuvien jakamista ja katsomista, vaan osa sosiaalisen median elävää ja runsasta kulttuuria ovat myös kuvien yhteydessä jaetut tekstisisällöt.

Fanitaiteen keholeikki ilmenee pelihahmojen muutoksen kautta. Hahmoille luodaan fyysisen visuaalisen muutoksen kautta uusia merkityksiä ja rooleja, uutta tarinallisuutta. Hahmojen erotisointi ei tapahdu vain kehon uudelleenmuotoilun ja kehonosien liioittelun tai korostamisen kautta, vaan pukeminen on tämän lisäksi keskeinen leikillinen piirre hahmon erotisoinnissa. Pukeminen tai vaatetus ei tarkoita tietynlaisia fetissipukeutumista, vaan fanitaitelijoiden hahmoja erotisoiva vaatetus on monipuolista ja kekseliästä (kuva 4). Lohikäärme Cynderin (*Spyro the Dragon*) alkuperäiseen asustukseen eivät kuulu vaatteet tai korut, vaan ainoastaan panssariset osat jaloissa ja hännässä. Hahmojen erotisointi ei siis aina tarkoita riisumista, vaan usein päinvastoin pukemista. Hahmon rakentumisessa tavoitellaan tietynlaista visuaalista esilepanoa ja esteettistä olemusta, jonka toteutuksessa vaatteet



Kuva 3. Nintendo Vs Sega. Tekijä: yhggh. 2024.

sekä muut tyyllilliset yksityiskohdat ovat keskiössä. Siinä missä kehon muokkaus voi olla pienimuotoista tai äärimmäistä, samoin vaatetus voi muuttua monin eri tavoin. Eroottisen vaatetuksen osalta fanien tuotannoissa ei ole yhtä vakiintunutta toteutustapaa, vaan hahmojen pukeminen on monipuolista ja vaihtelevaa. Vaatetus yltää myös hiuksiin, kasvoihin ja kynsiin, joita muokkaamalla fanit korostavat ja rakentavat uudenlaista visuaalista tyyliä tarkasti ja harkiten. Fanit luovat pelihahmoille vaatetuksen avulla eroottisia merkityksiä. Vaatteilla korostetaan tiettyjä kehonosia, kuten rintoja, lantiota tai jalkoja. Vaatteissa käytetään hyväksi erilaisia tekstuureja kuten nahkaa. Tietyillä vaatekappaleilla, kuten uima-asuilla ja verkkosukkahousuilla viedään hahmoa kauemmas sen alkuperäisestä merkityksestä, kuten tässä Rouge the Batia (*Sonic the Hedgehog*) esittävässä teoksessa (kuva 5). Kuvan hahmon alkuperäinen asu vaihtuu toiseen, kun se lainaa tunnetun elokuvan kabareetanssijan tyyliä. Teos yhdistää pelihahmon *Moulin Rouge* -elokuvan (Luhrmann 2001) tematiikkaan sekä visuaalisesti että otsikon sanaleikin kautta. Muissa kuvissa pitkien iltapukujen leikkaukset ovat paljastavia ja bodyt, korsetit tai haalarit ihonmyötäisiä, minkä avulla hahmon eroottista ulkoasua luodaan. Visuaalinen tyyli ja vaatetus pyrkivät saamaan katsojassa esiin affektiivisia reaktioita, kuten halua ja kiihottumista, esteettistä nautintoa, mielihyvää, leikkisyyttä ja fantasiaan uppoutumista. Vaatetuksen avulla tuodaan esiin, kuinka hahmot esiintyvät vaihtelevasti esimerkiksi lentopalloilijoina, painijoina, gootteina, toimintahahmoina, mekaanikkoina, vatsatanssijoina, nunnina, morsiamina, luolalaisina ja "Bandiboy"-pupuina tai vain omina itsenään ilman erillisiä rooleja.

Useat fanitaiteilijat toteuttavat työnsä tavalla, joka houkuttelee katsojaa ja antaa ajatuksen hahmon koskettamisesta. Esimerkiksi PVC-, lateksi- tai nahka-asut sekä märät vaatteet herättelevät katsojan mielikuvitusta, samoin kuten hahmon ku-

vaaminen fantasiamielikuvia ruokkivassa ympäristössä, kuten kylpyammeessa tai sängyssä. Kuvissa vedotaan katsojan keholliseen kokemukseen katsekontaktilla, vaatetuksella tai tietynlaisilla asennoilla, ilmeillä ja eleillä. Joidenkin hahmojen asennot on rakennettu hallitseviksi, toisten alistuviksi, luonnollisiksi tai korostetun keinotekoisiksi. Tarkastelemani fanitaide pääasiassa vahvistaa olemassa olevaa ideaalia muodokkaasta, mutta sopusuhtaisesta naiskehosta sekä massiivisen lihaksikkaasta mieskehosta (ks. Gauntlett 2008; Mosse 1998; Wolf 1996). Kehot kuvataan usein yliluonnollisen lihaksikkaina ja muodokkaina tai poikkeuksellisen hoikkina, lihaserottuvuudeltaan korostuneina. Anatominen liioittelu on fanitaiteessa yleistä, kuten *Spyroa* (*Spyro the Dragon*) esittävässä kuvassa (kuva 6). Pelisarjan nimikkohahmo esitetään ihmismäisellä ruumiinrakenteella, joka ei liioittele lihasten koolla, vaan lihaserottuvuuden tarkkuudella. On tyyppillistä, että fanitaiteilija poikkeaa videopelien alkuperäisestä tarinasta ja tekee omia muutoksiaan esimerkiksi sukupuoleen tai luo omatekoisia hahmoja etnistä monimuotoisuutta lisätäkseen. Eroottisen fanitaiteen joukossa esiintyy siis gender swap -teoksia (kuva 7), mutta toisin kuin Susanne Scottin (2015) tutkimassa The Hawkeye Initiative -ilmiössä, tässä sukupuolten käänteisessä vaihtamisessa ei ole kriittistä tai aktivistista tarkoitusta, vaan se toimii leikillisenä ja viihteellisenä tekona. Vaikka hahmo esitetään tässä naisena, hänellä on Mariolle (*Super Mario*) kuuluvat tai hahmon ulkoasusta inspiroituneet asusteet. "Super Maria" -kuvassa hahmon erotisoituneet piirteet, kuten muodokkuus suurine rintoineen ja nöpöttävine nänneineen yhdistyy alkuperäisen pelin estetiikkaan vaatetuksen värimaailman kautta ja pelin logoa mukailevan fontin muodossa.

Fanitaiteilija ei vain leiki yksittäisen pelihahmon kehon kanssa, vaan myös kulttuurisen ympäristön tarjoamalla materiaaleilla. Eroottinen fanitaide kierrättää, muokkaa ja yhdistää



Kuva 4. *Cynder the dragon*. Tekijä: Margony. 2023.



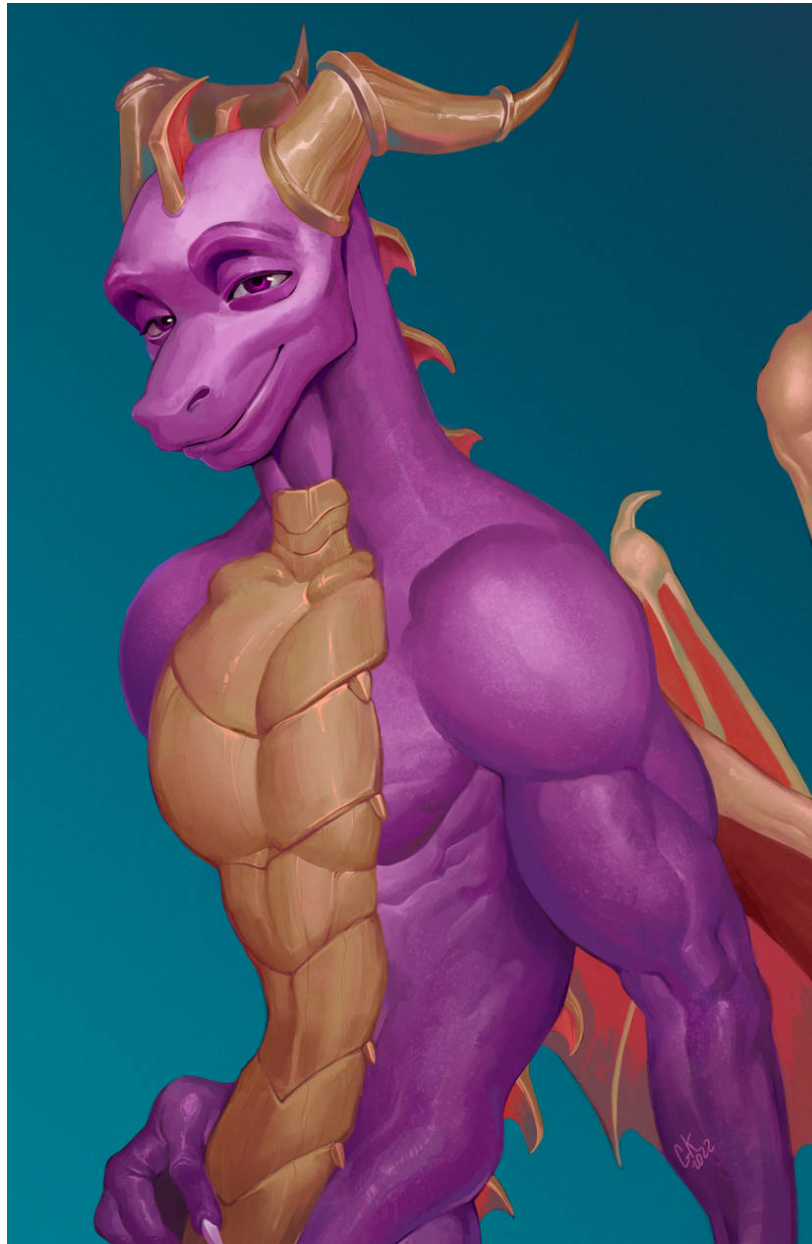
Kuva 5. *Moulin Rouge*. Tekijä: nancher. 2014.

ainesosia eri mediamuodoista tavalla, joka avaa kuvittelulle uusia mahdollisuuksia. Samalla kyse on myös emotionaalista leikistä: fanin kiintymys, ihailu ja mielihyvä kietoutuvat osaksi luomisprosessia. Tällöin seksuaalinen leikki ei rajaudu vain fyysiseen tai visuaaliseen tasoon, vaan laajenee kokemukseksi, jossa ovat olennaisesti läsnä tunteet ja kulttuurinen konteksti.

Keholeikki kytkeytyy yhteen kehon lumon ja fanitukseen liittyvän ihailun kanssa. Nähdäkseni taiteentekijöinä fanit paitsi inspiroituvat retropeleistä, lumoutuvat myös ihmiskehosta. Samalla tavoin kuin kaunis asia luonnossa, kuten aukeamaisillaan oleva kukka, virtaava joki tai uurteinen kanjoni,

ihmisluonnon lumo saa taiteilijan toistamaan omassa tuotannossaan noita muotoja ja viivoja, joista ihminen muodostuu. Eroottinen taide paitsi kätkee sisäänsä haluja ja kaipauksia, myös ylistää ja kunnioittaa ihmisruumiin kauneutta, syvyyttä ja mystisyyttä. Se peilaa myös tekijöidensä henkilökohdista kehosuhdetta. Taiteen tekemisen avulla on mahdollista tutkia ja kokeilla seksuaalisuuttaan. Samalla mielikuvat tuotetaan luovien kehityskulkujen kautta materiaaliseen muotoon.

Ei ole olemassa yksiselitteistä syytä sille, miksi fanit tekevät lapsuuden kirjallisuudesta, elokuvista tai videopeleistä omia eroottisia tulkintoja ja pornografisia tuotantoja (ks. Mc-



Kuva 6. *Spyro the Dragon*. Tekijä: KarinaGK. 2022.



Kuva 7. *Super Maria*. Tekijä: Jay-Marvel. 2015.

Kee 2018; Smith 2023). Parasosiaalisia suhteita mediahahmoihin tarkastelleet tutkijat arvelevat ilmiön johtuvan tuttuudesta ja turvallisuudesta eli lapsuuden mediahahmoihin syntynyttä suhdetta vasten on turvallista kokeilla haluaan ja tutkia seksuaalisuuttaan (Brunick ym. 2016; Burnham 2021). Tuttuuden lisäksi ajattelen syyn piilevän fanituksen taustalla vaikuttavassa ihailun tunteessa. Ihailu lapsuuden satu-, sankari-, tai suosikkiahmoja kohtaan voi ilmentyä myöhemmin eroottisen taiteen kautta, niin fanifiktio kirjoittamisena kuin fanitaiteen tekemisenä. Useimmat meistä tietävät, miltä tuntuu olla ihastunut. Kun näemme ihastuksen kohteemme sydämen syke kiihtyy, vatsassa on perhosiä, kädet hikoavat ja sanat takeltelevat. Ihailu on mahdollisesti lievempi tunne kehollisesti, mutta usein pysyvämpi. Ihailuun liittyy myös kunnioitus ja arvostus, jonka voi nähdä fanien tuotannoissa. Fanituksessa ihailun ja ihastuksen tunteet voivat sekoittua toisiinsa, mikä johtaa osan faneista eroottisen fanitaiteen tekemiseen. Näistä lähtökohdista käsin eroottisen fanitaiteen voi siis nähdä paitsi kiintymyksenä, myös kunnianosoituksena vanhoja videopelihahmoja kohtaan. Artikkelin alussa esittelemääni Bataillen ajatusta erotiikasta mukaillen pohdin, että eroottinen retropelifanitaide syntyy tarpeesta kokea yhteyttä näihin peleihin ja niiden hahmoihin. Teoreettisen viitekehyksen kautta hahmotan aineistosta sen, että eroottisen fanitaiteen tekemistä ohjaa kuviteltu interaktio pelihahmon kanssa. Toisin sanoen fanitaiteilija rakentaa mielikuvia seksuaalisista kokemuksista itsensä ja pelihahmon välille. Näen tämän keskeisenä syynä eroottisesti kehollistuneen taiteen syntymiselle. Hahmojen aktiivinen osallistuminen katseen ja eleiden kautta todistaa sen, että tekijä toivoisi ihailunsa kohteen katsovan häntä tällä tavalla. Tulkitsen hahmojen aktiivisen katseen, ilmeiden ja eleiden ilmaisevan tekijän toivetta vastavuoroisesta katseesta ihailun kohteen kanssa.

Kuten toin edellä esiin, havaintojeni mukaan ihailu ja ihastus

ovat eroottisten fanituotantojen keskiössä. Faneille tyypillistä on halu lähestyä ihailun kohdetta, ja eroottinen taide tarjoaa keinon konkretisoida tätä lähestymistä fiktiivisiin pelihahmoihin. Eroottinen fanitaide ei kuitenkaan ole vain seksuaalista kuvittelua, vaan myös tapa laajentaa jo olemassa olevaa kiintymystä. Tällöin fani ei tyydy pelkkään etäiseen arvostukseen, vaan käyttää eroottista kuvittelua välineenä syventää suhdettaan fanituksen kohteeseen. Näin fanitus saa kehollisia ja emotionaalisia ilmenemismuotoja, joiden avulla pelaaja kasvaa ulos pelkästä pelaajan roolistaan ja tuottaa peleille uudenlaisia merkityksiä sekä yksilöllisellä että yhteisöllisellä tasolla.

Katsojan tarinallistuva leikki – fanitaiteen vastaanotto

Kun tarkastelen eroottisen fanitaiteen tekemistä ja vastaanottamista seksuaalisena leikkinä, se liittyy läheisesti myös Bataillen esittämään näkemykseen erotiikasta. Bataillen mukaan ihmiselle on ominaista tarve kokea yhteyttä toisiin ja erotiikka toimii tämän kokemuksen mahdollistajana (Bataille 1990, 20). Hän painottaa myös, että erotiikka on sisäinen, yksilöllinen kokemus (Bataille 1990, 29–39), mikä auttaa selittämään, miksi eroottinen fanitaide herättää vastaanottajissa monenlaisia, toisinaan ristiriitaisia reaktioita. Taidehistorioitsija Hans Belting (2011) korostaa katsojan ruumista paikkana, jossa kuva tunnistetaan ja tulkitaan, mikä tukee ajatusta kehon roolista kuvallisen kokemuksen perustana. Kuva ei ole vain visuaalinen esitystapa, vaan se tulee koetuksi kehossa. Katsoja on myös *kokija*. Estetiikan ja taiteen filosofi Jerrold Levinson näkee pornografian tavoitteena selkeän seksuaalisen kiihottumisen, kun taas eroottinen taide houkuttelee katsojaa pikemminkin esteettiseen uppoutumiseen. Eroottinen taide jättää tilaa mielikuvitukselle, leikittelylle ja tunnetiloille (Levinson 2005, 228–240).

Kuten olen jo aiemmin todennut, ruumis ei ole pelkkä kuvien kohde, vaan myös niiden tekemisen, sekä lisäksi näkemisen mahdollistaja. Fanitaidekuvat vaikuttavat katsojaan ruumiillisella tavalla. Seksuaalinen keholeikki ei ole aina katsojan hallinnassa, vaan teokset voivat myös ohjata katsojaa tuntemaan halutunlaisia reaktioita, kokemuksia ja vaikutuksia. Vaikka eroottisella fanitaiteella on selkeä ja aktiivinen kannattajakuntansa, aineiston perusteella siihen suhtaudutaan fanikulttuurin sisällä myös varauksellisesti. Esimerkiksi kuvien kommenttikentissä tuotoksia toisaalta ihailtiin ja ylistettiin, mutta eroottisen taiteen tekemistä myös moralisoitiin ja kyseenalaistettiin. Videopelihahmojen erotisointi herättää osassa faneja hämmennystä; osa kommentoijista ei voi ymmärtää, miksi tällaista sisältöä ylipäätään tuotetaan.

Fanitaiteessa kehon muokkaus ei ole vain visuaalista leikitelyä, vaan myös affektiivinen ja performatiivinen teko, jolla on myös kehollinen vastaanotto. De Kosnik (2016, 73–130) tuo esiin, kuinka fanit kokevat voimakkaita affektiivisia reaktioita, kuten jännitystä ja iloa, löytäessään faniteoksia verkosta. Tämä ”löytämisen hetki” kuvataan usein erityisen merkityksellisenä ja intensiivisenä kokemuksena, joka vahvistaa yhteyttä sekä alkuperäisteokseen että faniyhteisöön. Eroottisen fanitaiteen aineiston perusteella fanit kokevat jännityksen ja ilon lisäksi hämmennystä, innostusta ja jopa mustasukkaisuutta löytäessään eroottista fanitaidetta.

Seksuaalinen leikki ilmenee kuvissa ilmaisutavan ja tyylin, hahmojen toiminnan sekä katsojan ja kuvan välisen suhteen kautta. Kuvien ilmaisussa voi olla myös komediallisia elementtejä. Hahmojen kehollinen ilmaisu on useimmiten vapautunutta ja estotonta. Hahmon aktiivisuus ei kuitenkaan poista sitä, että tilaa jää myös katsojan omille reaktioille. Vuorovaikutus ja seksuaalisen leikin luonne on retropeleistä tehdyissä fanitaidekuvissa viettelevää ja flirttailevaa. Inhimil-

listäminen tuo hahmon ihmismäisyyden kautta lähemmäksi katsojaa luoden hahmosta realistisen ja intiimin vaikutelman.

Katsojakommenteista tyypillisimpiä ovat sellaiset, joissa hahmon erinomaisuutta ja seksikkyyttä ylistetään tai tekijä saa osakseen ylistystä ja ihailua. Fanitaidekuvat herättävät katsojassa monenlaisia tunteita ja kehollisia reaktioita. Retropeleistä tehty eroottinen kuvataide stimuloi yleisön aisteja ja mielikuvitusta, aiheuttaa kiihottumista, sekä myös muistelua ja kaipausta tuttuja ja tärkeitä pelejä kohtaan. Teokset herättävät myös ihailua, niihin suhtaudutaan huumorilla ja osassa katsojia ne saavat aikaan epämukavuutta.

Keholeikki tulee esiin fanitaiteessa myös erilaisina katseina, ilmeinä ja eleinä. Katsojaan suuntautuva katse pyrkii paitsi katsojan viettelemiseen, myös rikkomaan niin kutsutun neljännen seinän. Katsojaan suuntautuva aktiivisuus luo illuusion vuorovaikutuksesta, joka muuttaa katsojan omaa roolia. Katsoja ei ole enää tarkkailija, vaan osa kuvan tilanetta. Kun pelihahmo ottaa katsojan tehtävän, roolit vaihtuvat, jolloin kuvan hahmo voikin käyttää valtaa ja hallintaa katsojaa kohtaan. Alkuperäisten videopelihahmojen muutos seksuaalisiksi hahmoiksi ei ole vain visuaalista pintaa, vaan ilmiö kantaa mukanaan kulttuurillisia merkityksiä ja odotuksia. Suora katsekontakti kertoo hahmon aktiivisuudesta ja herättää tunteen intiimiydestä. Kutsuvaa katsetta korostaa vaihtelevasti viettelevä, flirttaileva, viaton tai hallitseva ilme. Eräässä kuvassa *Sonic the Hedgehog* -peleistä tuttu hahmo Rouge the Bat makaa vatsallaan, katse suoraan katsojaan, niin että hänen rintansa puristuvat alustaa vasten kasvoiltaan viettelevä ilme. Monet kommentit kertovat kuvien kehollisuuteen vetoavasta luonteesta, kuten seuraava (Internet-kommentoija 2):

Rouge...stop looking at me like that...

Fanitaideteoksissa on monia piirteitä, jotka vetoavat yleisöön kehollisesti. Näitä ovat esimerkiksi naiskehojen muodokkuus ja mieskehojen lihaksikkuus, jotka saavat katsojassa halun koskettaa pelihahmoa. Fyysisten ominaisuuksien liioittelulla voidaan pyrkiä saamaan yleisössä hämmästyksen tai ihailun tunteita. Myös sommittelu ja kehon asento pyrkivät ohjaamaan katsetta johonkin tiettyyn kohtaan, esimerkiksi rintoihin, sääriin tai vatsalihaksiin. Eroottiset teokset voivat näin aiheuttaa niiden katselijalle monenlaisia kehollisia tunnereaktioita. Vaikka kuvien tarkoituksena lienee aiheuttaa seksuaalista kiihottumista, innostumista, nautintoa, hurmiota, esteettistä mielihyvää, leikkisyyttä ja lämpöä, ei voida ohittaa sitä, että ne voivat aiheuttaa myös epämukavuutta, vaivaantuneisuutta, häkeltymistä tai kokemuksen tunkeilevuudesta. Erityisesti lapsenomaisiksi ja söpöiksi miellettyjen hahmojen muuntuminen aikuisiksi ja seksuaalisiksi olennoiksi aiheuttaa hämmennystä ja sisäistä levottomuutta, joka voi herättää osalle yleisöä ahdistusta.

Kommentointien perusteella videopeleistä tehty eroottinen taide ruokkii katsojan ajatusmaailmaa siten, että kuvitellussa todellisuudessa yleinen ajatus on: "mitä seuraavaksi tapahtuisi?" Siinä missä eroottisten fanitaidekuvien katsominen on eräänlaista keholeikkiä, kuvien kommentoinnissa on mielikuvituksellisen leikin piirteitä (ks. *imaginary play*, Barnes 2015). Toisinaan keholeikki johdattaa siihen osallistuvat mielikuvituksellisen leikin pariin, jossa katsoja ja joskus myös tekijä jatkavat fanitaidekuvan tarinaa omien mielikuvitustensa kautta.

Artikkelissa tarkasteleman eroottisen fanitaiteen keholeikkiä ilmentävä prosessi alkaa pelistä ja sen hahmoista, ja jatkuu tekijän mielikuvituksen kautta kuvan luomiseen, jonka jälkeen kuva jaetaan yleisölle. Prosessi on elävää ja jatkuvaa, eikä sillä ole selkeää päätepistettä, vaan leikki saa uusia ilme-

nemismuotoja retropeliahmojen, tekijän, kuvan ja katsojan välisessä vuorovaikutuksessa (kaavio 1). Fanitaiteen ilmiössä pelihahmot, fanit ja (fani)yleisö tuottavat uusia merkityksiä ja suhteita kehollisen vuorovaikutuksen kautta. Leikki jatkuu uusien teosten luomisena sekä tarinallisuutena eli mielikuvituksellisena leikkinä kommenttikentissä.

Kuvat yhdessä katsojien reaktioiden kanssa luovat videopeleille ja niiden hahmoille uutta tarinallisuutta, joka tässä tapauksessa on yleensä seksuaalista. Kommenteissa voidaan esittää arveluja siitä, mitä kuvan hahmo seuraavaksi tekisi. Eräässä jouluteemaisessa kuvassa Sonic nuolee polkattikkukaramelliä. Kommentissa (Internet-kommenttija 3) katsoja kuvittelee, mitä Sonic tekee tikkarille seuraavaksi:

lick lick next it'll be *SUCK SUCK.* l333~

Vastaanottajat rakentavat kommenttikentässä kuvien pohjalta tarinoita, jotka voivat sijoittua pelihahmon ja kommentoijan välille. Tarinoissa voi esiintyä myös hahmoja, joita ei ole itse kuvassa. Katsojakommentissa (Internet-kommenttija 4) esitetään kuvitteellinen kohtaus kommentoijan itsensä ja pelihahmojen välillä, jolloin fanitaide toimii lähtökohtana eroottiselle tarinoinnille:

rouge: come f*ck me.

me: uhhhh no... no thanks

rouge: come on! it will be fun.

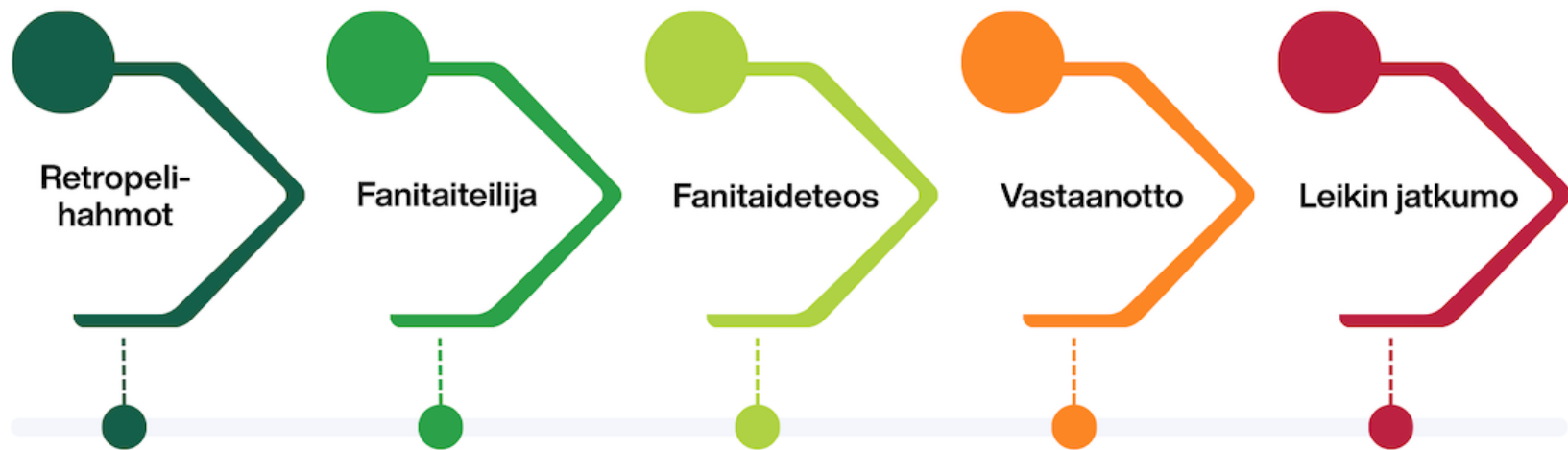
me: hmmmmmmmmmmmmmmmm.... ok i wont resist i just wont tell tails that im cheating on him.

rouge: lets do this daddy!

me: ok rouge

rouge and I: *doing it*

Keholeikin prosessi



Kuva 8. Keholeikin prosessi: retropelihahmojen ja fanitaiteilijan välinen suhde ja vuorovaikutus jatkuu teoksen luomisen ja jakamisen kautta (fanien) vastaanottoon. Leikki ei lopu, vaan jatkuu ja muuttuu.

rouge: aaaaaaaaaaaaaaaaaa yes yes! harder HAR-
DER!!!

me: AAAAAAAAAA IM.. TRYING!!

shadow the hetchog: so knuckles wanna hang ou....
WHAT THE HELL!?

me: uhhhh..... shadow i-i cant explain!

shadow: OMG U WERE F*CKING MY
GIRLFRIEND!?!?, TAILSS!!!!!!

tails: yeah? omg scorpion?!

me: tails! let me explain....

tails: THAT IS IT WE ARE DONE!!!!!!

me: wait no NO TAILS!! :(

Fanitaiteilijan keholeikki ja siitä syntyneet kuvat aiheuttavat katsojissa monenlaisia reaktioita. Muuttuneet pelihahmot otetaan fanien keskuudessa vastaan kehollisesti ja emotionaalisesti. Reagointi on yksilöllistä ja riippuu henkilön omista mieltymyksistä ja kokemushistoriasta. Eroottiset teokset voivat tuntua esimerkiksi voimakkaana kiihottumisena, eteerisenä unelmointina tai nostalgisena muisteluna riippuen kuvasta, katsojasta sekä näiden välisestä suhteesta. Vaikka teoksissa olisi esillä useita hahmoja, sen eroottinen lataus kohdistuu lähes poikkeuksetta katsojaan.

Suosittuja pelihahmoja ja heidän ominaispiirteillään, kehonsillaan ja vaatetuksella leikittelyä käytetään huomion ja reaktioiden saamiseksi. Fanitaidekuvien hätkähdyttävyyys ja mieleenpainuvuus ovat osa visuaalista vaikuttavuutta. Teoksista pyritään luomaan kiinnostavia siten, että ne aiheuttavat fyysisiä, henkisiä ja seksuaalisia reaktioita. Aktiivinen, neljännen seinän rikkova tai muuten vangitseva katse tai toiminta

kuvassa on luotu myös sen vuoksi, että se pysäyttäisi katsojan juuri tämän teoksen kohdalle. Vuorovaikutuksellisen hahmokuvaamisen pyrkimyksenä on kehollisen huomion saaminen.

Kilpailu näkyvyydestä sosiaalisessa mediassa vaikuttaa myös fanitaiteen estetiikkaan ja kuvien suunnitelmallisuuteen. Eroottisten fanitaidekuvien täytyy olla emotionaalisesti vetoavia ja visuaalisesti näyttäviä, jotta ne erottuvat kuvavirrasta. Siihen, miten hahmot esitetään vaikuttaa se, mihin katsojan huomio täytyy ohjata. Kuvien tarkoitus on viestiä, vaikuttaa, kutsua ja tavoitella reaktioita. Fanitaiteessa videopeli-hahmojen kehollisuus muuttuu huomiotalouden välineeksi, jossa hahmoa ei enää rakenneta pelkästään esteettisistä lähtökohdista, vaan näkyvyyden varmistamiseksi käytetään strategisia keinoja (ks. Mears 2023).

Retropelit leikin mahdollistajana

Retropelit toimivat porttina leikkiin: ne kutsuvat pelaajat osallistumaan tuttuun, mutta uudelleen merkityksellistyneeseen toimintaan. Ne mahdollistavat leikin jatkumisen ajassa, yhdistäen menneisyyden kokemukset nykyhetken vuorovaikutukseen. Retropelien vetovoima perustuu niiden kykyyn johdattaa fanit leikin piiriin ja ylläpitää leikin mahdollisuuksia. Samalla ne toimivat eräänlaisina leikin välineinä, joissa nostalgia, kulttuurinen muisti ja yhteisöllinen toiminta kietoutuvat yhteen. Tämä luo peleille uutta, niin yksilöllistä kuin yhteisöllistä merkitystä. Fanituotannoissa vanha pelihahmo on paitsi kuviteltu keho, myös monitasoinen leikin väline. Vanhat pelihahmot toimivat ikään kuin reitteinä, joiden varrella fani tutkii omaa haluaan. Samalla hän rakentaa suhdettaan peli- ja fanikulttuuriin sekä osallistuu sen merkitysten rakentamiseen, joka ulottuu myös muiden tapoihin muistaa ja kokea näitä menneiden vuosikymmenten videope-

lisuosikkejä. Hahmot ja pelien tarjoama visuaalinen maailma tarjoavat leikkikentän, jossa fani voi laajentaa mahdollisuuksiaan, kokeilla erilaisia asetelmia ja ylittää pelimaailman rajoja. Retropelifanitaiteessa ei vain esitetä pelihahmoa eri tavoilla, kuin mihin on normaalisti totuttu, vaan muokataan sitä, mitä hahmo katsojan mielessä edustaa. Eroottinen fanitaide retropeleistä toimii adaptaationa ja intertekstuaalisesti: sen merkitys avautuu vain niille, jotka tuntevat alkuperäisen pelin visuaaliset ja mekaniikkapohjaiset piirteet. Ilman tätä tuntemusta teos jää pelkäksi eroottiseksi kuvaksi, ja sen pelikohtaiset viittaukset voivat jäädä huomaamatta tai ymmärtämättä. Retropelien leikillisyyys ilmenee niiden visuaalisissa ja kerronnallisissa piirteissä, kuten värikkyudessa, humoristisissa maailmoissa ja populaarikulttuuriviittauksissa. Nämä piirteet luovat pohjan fanitaiteen tekemiselle ja sen eroottisesti kehollistuneelle leikille.

Käsittelimäni videopelit eivät lähtökohtaisesti sisällä seksuaalista sisältöä tai viittauksia seksiin, mutta joissain peleissä on pientä hahmojen välistä flirttailua, tyttö- ja poikaystäviä sekä romanttisia vihjauksia. Romantiikkaa on tuotu koko perheelle suunnatuissa videopeleissä esiin kuitenkin maltillisesti; teemaa käsitellään kevyesti ja epäseksuaalisesti. Kuten edellä olen osoittanut, fanikulttuurissa näihin peleihin tuetaan seksuaalista sisältöä, joka on irrallaan pelin alkuperäisestä merkityksestä. Ei pidä kuitenkaan sivuuttaa sitä, että pelaajat tekevät pelaamistaan peleistä ja niiden hahmoista omat tulkintansa, ja nuo tulkinnat voivat poiketa oleellisesti siitä, mitä varten ja millaisiksi pelit on alun perin luotu.

Eroottinen fanitaide kytkeytyy sekä keholliseen osallistumiseen että kehon hahmottamiseen fanitoiminnan tilana (ks. Jenkins 2013, 9–49, 185–222). Siinä leikitellään kehojen muodoilla ja ääriviivoilla, merkityksillä ja tarinoilla. Fanit venyttävät pelihahmojen rajoja ensin mielikuvissaan ja yksityisesti,

ja tuovat kuvitelmansa myöhemmin näkyväksi ruumiillisina muokkauksina fanitaiteessa. Fanituotanto saa usein alkunsa ajatuksesta tai muistosta, sillä suhde vanhoihin videopelihahmoihin on voinut muodostua jo varhaisessa iässä. Kehollinen suhde on siten usein myös muistamista ja tunnistamista. Eroottista fanitoimintaa ohjaa halu, toive tai kaipaus, joka saa konkreettisen muodon taiteessa. Fanitutkimuksessa käytetyt käsitteet, kuten performatiivisuus ja osallistuva kulttuuri, ovat kattavia ja ilmiötä kuvaavia, mutta eivät riitä tavoittamaan sen leikin ydintä, jonka keskiössä on ihmiskeho. Siksi käytän eroottisen fanitaiteen yhteydessä termiä keholeikki, joka antaa sanoituksen leikille, jossa keho on yhtä aikaa *toimija, kokija ja leikin kohde*. Kun fanitaiteilijat työستävät ja muokkaavat pelihahmoja osaksi tarinankerrontaa ja visuaalisia esityksiä, keho toimii yhtä aikaa sekä *välineenä* että *materiaalina*. Tämä vuorovaikutus mahdollistaa itseilmaisun ja kulttuurisen osallistumisen (Heljakka 2025, 127), jonka keskiössä on keho, johon leikki kiinnittyy. Tässä tutkimuksessa keholeikki liittyy fanitoimintaan, mutta käsite ei rajoitu siihen. Keholeikkiä esiintyy laajasti myös muualla leikki- ja pelikulttuurissa. Esimerkiksi eroottisena ilmiönä sitä voi nähdä arkisissa 'tuhmissa piirroksissa', joita tehdään sanomalehtien reunoihin tai muihin satunnaisiin paikkoihin.

Lopuksi

Eroottisen fanitaiteen runsaslukaiseen ilmenemiseen vaikuttaa koko kulttuurin kasvava ja jatkuva kuvallistuminen internetin ja sosiaalisen median alustojen mahdollistamien toimintamuotojen myötä. Tässä artikkelissa tarkastelin DeviantArt-sivustolta keräämääni eroottisen fanitaiteen aineistokokoa. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys rakentui fanitutkimuksen näkökulmien ja käsitteiden sekä kehittelimäni keholeikki-termin ympärille. Aineiston tarkastelu toi esiin, että retropeleihin perustuva eroottinen fanitaide

rakentaa ja välittää leikillisiä merkityksiä pelihahmojen kehollisen muutoksen kautta. Niin eroottisen fanitaiteen tekeminen, kuin sen kommentointi luovat peleille leikillistä merkitystä. Retropelihakmot muuntuvat ja erotisoituvat fanitaidokuvissa kehon muutosten, vaatetuksen ja pelillisten viitauksien kautta. Fanitaiteen aiheena ovat retropelihakmoista useimmiten kaikkein suosituimmat eli ne päähahmot, joiden varaan pelit rakentuvat. Fanit venyttävät hahmojen rajoja – joko muuttamalla hahmojen ulkonäköä radikaalisti, hienovaraisemmin tai esittämällä sukupuolen käänteisenä alkuperäisestä (gender swap). Nämä muutokset toimivat leikillisinä, tarinallisina ja viihteellisinä tekoina. Keholeikissä videopelihakmon keho toimii affektiivisena objektina ja tekijän keho affektiivisena subjektina. Tarkastelemassani fanitaiteen osassa tunteet ja kokemukset yhdistyvät erotiikkaan luoden seksuaalisia kokemuksia, seksuaalista affektiivisuutta. Eroottiset kuvat syntyvät ihastuksesta, ihailusta ja kaipuusta yhteyden fanituksen kohteen kanssa sekä halusta kokea seksuaalista vuorovaikutusta pelihahmojen kanssa. Fanien kiintymys kohdistuu retropelihakmoihin, joissa on sellaista tuttuutta, jota vasten seksuaalisia mieltymyksiä on turvallista tunnustella. Fanit luovat kuviteltuja seksuaalisia kohtauksia, joissa toivovat vastavuoroisen halun ja viettelyksen kohdistuvan myös heihin itseensä.

Leikillisuus ja eroottisuus jatkuvat fanitaidokuvien vastaanotossa eroottisen tarinallisuuden ja leikillisten kommenttien kautta. Mielikuvituksellinen leikki näkyy vastaanotossa katsojien asenteena ja ajatuksena siitä, mitä seuraavaksi voisi tapahtua. Keholeikillä ei ole päätepistettä, vaan leikki uudistuu ja muovautuu fanitaiteilijan, teoksen ja vastaanottajien välisessä vuorovaikutuksellisessa prosessissa. Erotiikan sisäinen kokemus selittää fanitaiteen saamia kommentteja, joissa yhtäältä kannustettiin, iloittiin ja luotiin uutta tarinallisuutta, ja toisaalta paheksuttiin ja tuomittiin toiminta epäsovinnaisena tai

epäasiallisena.

Retropelit johdattavat fanit leikkiin. Pelaajien kehollinen suhde retropeleihin yhdistyy eroottisen fanitaiteen leikillisyyteen. Kehollisessa suhteessa on usein kyse muistamisesta ja tunnistamisesta. Retropelit ja niiden hahmot herättävät faneissa affektiivisia toimintamalleja, ja fanitaiteen jakamisen myötä myös yhteisöllistä affektiivisuutta. Tarkasteleman faneita ilmentää monella tapaa sitä iloa ja hauskanpitoa, joka retropelikulttuuriin liitetään. Tässä artikkelissa olen käsitellyt eroottista retropelifanitaidetta leikkimuotona, osana leikillistä kulttuuria. Olen esitellyt termin keholeikki, joka kuvaa tuon leikkimuodon kehollista ulottuvuutta ja esitellyt, kuinka keholeikki tapahtuu kuvan, tekijän ja katsojan vuorovaikutuksessa. Eroottinen kokemus tapahtuu aluksi sisäisesti halun ja mielikuvien kautta, ja fanitaidet tuo esiin tuon kokemuksen eroottisen maalauksen, piirroksen tai muun kuvallisen taiteen kautta. Fanin yksilöllinen olemassaolo ylittyy ja hän yhdistyy retropelihakmoihin emotionaalisella tasolla. Eroottinen retropelifanitaidet syntyy fanin kiintymyksestä vanhoihin peleihin, ihailusta niitä kohtaan ja yhteyden kokemuksen tarpeesta. Fanitaiteessa retropelihakmojen kehot toimivat muokattavina, kerronnallisina ja affektiivisina ulottuvuuksina eroottisten pyrkimysten toteutukselle. Videopeleihin kiinnittynyt seksuaalinen leikki tulee näkyväksi eroottisen fanitaiteen ”epävirallisten arkistojen” kautta. Paitsi että fanit luovat taiteen kautta uutta, omaehtoista kulttuuriaan, he säilyttävät retropelien muistoa ja pitävät yllä tunneyhteyden alkuperäisiin peleihin.

Kiitokset

Artikkeli on toteutettu Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahaston tuella.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Hasbro. 1966. *Twister*. Fyysinen seurapeli. Yhdysvallat: Hasbro.

Insomniac Game. 1998. *Spyro the Dragon*. PlayStation. Yhdysvallat: Sony Computer Entertainment.

Jay-Marvel. 2015. "Super Maria". DeviantArt, 17.7.2015. <https://www.deviantart.com/jay-marvel/art/Super-Maria-546923492>.

KarinaGK. 2022. "Spyro the Dragon". DeviantArt, 13.2.2022. <https://www.deviantart.com/karinagk/art/Spyro-the-Dragon-906866111>.

Margony. 2023. "Cynder the dragon". DeviantArt, 25.9.2023. <https://www.deviantart.com/margony/art/Cynder-the-dragon-984552326>.

nancher. 2014. "Moulin Rouge". DeviantArt, 15.4.2014. <https://www.deviantart.com/nancher/art/Moulin-Rouge-447754976>.

nancher. 2011. "Vanilla the bunny". DeviantArt, 28.1.2011. <https://www.deviantart.com/nancher/art/Vanilla-the-bunny-195244790>.

Naughty Dog. 1996. *Crash Bandicoot*. PlayStation. Yhdysvallat: Sony Computer Entertainment.

Nintendo R&D4. 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System (NES). Japan: Nintendo.

PatchyDragon. 2023. "Sexy Boi". DeviantArt, 11.12.2023. <https://www.deviantart.com/patchydragon/art/Sexy-Boi-1001009141>.

Renegade-157. 2020. "Coco and The Interceptor". DeviantArt,

29.2.2020. <https://www.deviantart.com/renegade-157/art/Coco-and-The-Interceptor-832161714>.

Sonic Team. 1991. *Sonic the Hedgehog*. Sega Mega Drive / Genesis Japani: Sega.

Suchara18. 2023. "Bad girl". DeviantArt, 19.9.2023. <https://www.deviantart.com/suchara18/art/Bad-girl-983433782>.

yhgh. 2024. "Nintendo Vs Sega". DeviantArt, 8.8.2024. <https://www.deviantart.com/yhgh/art/Nintendo-Vs-Sega-1084190386>.

Muut lähteet

Ahmed, Sara. 2013. *The Cultural Politics of Emotion*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203700372>.

Barnes, Jennifer L. 2015. "Fanfiction as Imaginary Play: What Fan-Written Stories Can Tell Us about the Cognitive Science of Fiction." *Poetics* 48: 69–82. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2014.12.004>.

Bataille, Georges. 1990. *Eroticism*. London: Marion Boyars Publisher.

Belting, Hans. 2011. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Kääntänyt Thomas Dunlap. Princeton: Princeton University Press.

Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.

Brojakowski, Benjamin. 2015. "Spoiler Alert: Understanding Television Enjoyment in the Social Media Era". Teoksessa *Television, Social Media, and Fan Culture*, toimittajat Alison F. Slade, Amber J. Narro ja Dedria Givens-Carroll, 23–41. <https://doi.org/10.5040/9781978731837.ch-002>.

Brunick, Kaitlin L., Marisa M. Putnam, Lauren E. McGarry, Melissa N. Richards ja Sandra L. Calvert. 2016. "Children's

Future Parasocial Relationships with Media Characters: The Age of Intelligent Characters". *Journal of Children and Media* 10 (2): 181–190. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1127839>.

Burnham, Emily J. 2021. "First Fictional Crush: Effects of Parasocial Attachments on Young Women's Romantic Relationships". *Intuition: The BYU Undergraduate Journal of Psychology* 14 (1): 1341. <https://scholarsarchive.byu.edu/intuition/vol15/iss1/3>.

Caillois, Roger. 2001. *Man, Play, and Games*. Urbana: University of Illinois Press.

De Kosnik, Abigail. 2016. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. Cambridge, MA: MIT Press.

Fenty, Sean. 2008. "Why Old School Is 'Cool': A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia". Teoksessa *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*, toimittajat Zach Whalen ja Laurie N. Taylor, 19–31. Nashville: Vanderbilt University Press.

Foucault, Michel. 2010. *Seksuaalisuuden historia*. Suom. Kaisa Sivenius. Gaudeamus.

Gauntlett, David. 2008. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. 2. painos. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203360798>.

Guffey, Elizabeth. 2006. *Retro: The Culture of Revival*. London: Reaktion Books.

Hauke, Christopher. 2013. *Visible Mind: Movies, Modernity and the Unconscious*. Routledge.

Heljakka, Katriina. 2022. "Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Us-

va Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–288. Tampere: Vastapaino.

Heljakka, Katriina. 2025. "Adult Play with Character Toy". *Encyclopedia* 5 (3): 127. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5030127>.

Huizinga, Johan. 1950. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. New York: Roy Publishers.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>.

Jenkins, Henry. 2013. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 2. painos. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114339>.

Jenkins, Henry. 2017. "Adaptation, Extension, Transmedia". *Literature/Film Quarterly* 45 (2). https://lfq.salisbury.edu/_issues/first/adaptation_extension_transmedia.html.

Jenkins, Henry, Sam Ford ja Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.

Juul, Jesper. 2001. "Games Telling Stories". *Game Studies* 1 (1). <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

Kieran, Matthew. 2001. "Pornographic Art." *Philosophy and Literature* 25 (1): 31–45.

Kotkavirta, Jussi. 2009. "Miksi kuvia on hankala lukea?" Teoksessa *Kuva*, toimittajat Leila Haaparanta, Timo Klemola, Jussi Kotkavirta ja Sami Pihlström, 42–52. Tampere: Tampere University Press.

Levinson, Jerrold. 2005. "Erotic Art and Pornographic Picture". *Philosophy and Literature* 29 (1): 228–240.

Luhrmann, Baz, ohj. 2001. *Moulin Rouge!*. 20th Century Fox. Elokuva.

Masek, Leland ja Stenros, Jaakko. 2024. "Parties as Playful Experiences: Why Game Studies Should Study Partying". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 15(1): 75–96. <https://doi.org/10.7557/23.7562>.

Massumi, Brian. 2002. *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*. 1st ed. London: Routledge.

McKee, Alan. 2018. "Porn Consumers as Fans." Teoksessa *The Routledge Companion to Media Fandom*, toimittaja Paul Booth. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch32>.

Mears, Ashley. 2023. "Bringing Bourdieu to a Content Farm: Social Media Production Fields and the Cultural Economy of Attention." *Social Media + Society* 9 (3). <https://doi.org/10.1177/20563051231193027>.

Mosse, George L. 1998. *The Image of Man: The Creation of Modern Masculinity*. Oxford: Oxford University Press.

Newman, James. 2005. "Playing (with) Videogame". *Convergence* 11 (1): 48–67. <https://doi.org/10.1177/135485650501100105>.

Puhakka, Onerva. 2024. "Ehkä pääsin lapsena pelien kautta johonkin toiseen maailmaan: Kokemuksellisuuden rakentuminen Crash Bandicoot -videopelisarjassa". Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024052737355>.

Saarikoski, Petri ja Suominen, Jaakko. 2009. "Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland." *IEEE Annals of the History of Computing* 31 (3): 20–33. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.39>.

Scott, Suzanne. 2015. "The Hawkeye Initiative: Pinning

Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culture through Superhero Crossplay Fan Art." *Cinema Journal* 55 (1): 150–160.

Seregina, Anastasia ja Weijo, Henri A. 2017. "Play at Any Cost: How Cosplayers Produce and Sustain Their Ludic Communal Consumption Experiences". *Journal of Consumer Research* 44 (1): 139–159. <https://doi.org/10.1093/jcr/ucw077>.

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

Smith, Philip. 2023. "Pornography and the Disney Princess: Textual Fidelity in Erotic Fan Appropriation". *Porn Studies* 10 (1): 66–81. <https://doi.org/10.1080/23268743.2022.2156683>.

Stanfill, Mel ja Condis, Megan. 2014. "Fandom and/as Labor". *Transformative Works and Cultures* 15. <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0593>.

Similarweb. 2025. "deviantart.com." Luettu 24.4.2025. <http://www.similarweb.com>.

Suominen, Jaakko. 2008. "The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture". *Proceedings of perthDAC 2007: The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture*, 15–18 September 2007, Perth, Australia, toimittaja Andrew Hutchison.

Suominen, Jaakko. 2011. "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan". *Wider Screen* 14 (1–2). <https://www.widerscreen.fi/numero/14-1-2/pac-man-kaihon-kohteena>.

Suominen, Jaakko. 2012. "Mario's Legacy and Sonic's Heritage: Replays and Refunds of Console Gaming History". *Proceedings of Nordic DiGRA 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2012i1.623>.

Swalwell, Melanie. 2016. "Classic Gaming". Teoksessa *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, toimittajat Henry Lowood ja Raiford Guins, 45–52. Cambridge, MA: MIT Press.

Swalwell, Melanie, Ndalianis, Angela ja Stuckey, Helen. 2017. *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. New York: Routledge.

Wolf, Naomi. 1996. *Kauneuden myytti: kuinka mielikuvilla hallitaan naista*. Suom. Helene Bützow. Helsinki: Kirjayhtymä.

Kolme tietokonepelien taiteellisuuden ongelmaa

Artikkeli

Aleksi Haukka

Tiivistelmä

Tässä kirjoituksessa arvioidaan tietokonepelien mahdollisuuksia taiteena vertaamalla tätä kybertekstuaalista tekstimuotoa perinteisiin kaunotaiteen muotoihin kolmen ongelman kautta, jotka nostavat esiin tietokonepelin eron lajina perinteisiin kaunotaiteen muotoihin verrattuna. Nämä kolme ongelmaa ovat variaation ongelma, vastuksen ongelma ja immersion ongelma. Kirjoitus esittää, että variaation ja immersion ongelma eivät ole este sille, että jokin tietokonepeli olisi katsottavissa taiteeksi. Sen sijaan vastuksen ongelma, joka johtuu peliin olemuksellisesti kuuluvasta haasteesta, vaikuttaa olevan ristiriidassa taiteen tulkinnallisen vapauden kanssa. Tämä voi olla este sille, ettei mikään tietokonepeli voi olla myös taideteos. Artikkelin esittää, että voi kuitenkin olla taiteen ja tietokonepelin hybridimuotoja, joissa pelilliset ja taiteelliset jaksot vuorottelevat.

Avainsanat: tietokonepelit ja taide, digitaaliset pelit ja taide, pelien semiotiikka, tietokonepelit ja kauneus, immersio

Abstract

This article scrutinises the possibility of videogame as an art form. It does this by contrasting this cybertextual text-form to traditional forms of fine arts via three problems that highlight the difference between computer games and the traditional forms of fine arts. These problems are termed in the article the problem of variation, the problem of challenge, and the problem of immersion. The article proposes that problems of variation and immersion do not negate a video game's possibility as an artwork. However, the problem of challenge, which focuses on the essential quality of challenge in games, seems to be contradictory to the principle of liberty in artwork's interpretation, and could negate the possibility that a videogame could be considered also an artwork. However, the article proposes that hybrid forms of art and videogame, where game- and art-sequences alternate, can exist.

Keywords: videogames and art, digital games and art, semiotics of games, videogames and beauty, immersion

Johdanto

Tämä kirjoitus tarkastelee tietokonepelien mahdollisuutta taiteena kolmen ongelman näkökulmasta. Kysymykseni ei ole, ovatko tietokonepelit taidetta tai onko jokin tietokonepeli taidetta, vaan voiko jokin tietokonepeli olla taidetta. Määrittelen taiteen kysymystäni varten historiallisesti. Paradigman asian tarkasteluun on semioottinen. Näin ollen kysymykseni voi tarkemmin muotoilla seuraavasti: voiko jokin tietokonepeli olla osa länsimaista taiteellista eli kaunotaiteellista jatkumoa vai ovatko tietokonepelit merkkeinä jotain siinä määrin suuresti erilaista, että mikään lajin edustaja ei voi kuulua tuohon kaunotaiteiden joukkoon?

Kysymystä tietokonepelien taiteellisuutta on aikaisemmin käsitelty lukuisissa kirjoituksissa. Enimmäkseen vastauksia kysymykseen on etsitty esittämällä tietokonepelien analogioita perinteisiin tai tunnustettuihin taidemuotoihin ja etenkin elokuvaan (sisältäen esim. kerronnallisuuden, musiikin ja kuvallisuuden) (esim. Smuts 2005; Tavinor 2009; Triclot 2011). Vaikka analogioihin perustuva päättely on tämän kysymyksen kohdalla välttämätöntä, vastausta artikkelini kysymykseen ei kuitenkaan voi antaa vain esittämällä analogioita ja yhtäläisyyksiä, vaan huomio on kiinnitettävä seikkoihin, joissa tietokonepelit eroavat taidemuodoista, jotka edeltävät niiden olemassaoloa. Toisaalta Rough Brock (2018) on esittänyt, että peli ja taide olisivat kaksi täysin erilaista asiaa, joihin suhtaudutaan eri tavoin, eikä siksi mikään peli voisi olla taidetta. Tämä ei kuitenkaan näytä myöskään vastaavan sen koommin tietokonepelien historiallista todellisuutta kuin suhtautumistakaan niihin, enkä siksi tässä esityksessä käsittele Brockin argumenttia syvällisesti.

Mainitsemani kysymykseen liittyvää kolme ongelmaa olen muotoillut tietokonepelien taiteellisuutta kyseenalaistavien puheenvuorojen pohjalta. Näitä ongelmia nimitän variaation

ongelmaksi, vastuksen ongelmaksi ja immersion eli sulautumisen ongelmaksi. Variaation ongelmalla tarkoitan sitä, että pelaajan päätöksistä riippuen tietokonepelien tapahtumat – esimerkiksi niiden kesto ja järjestys – vaihtelevat pelikerrasta toiseen. Taustana tälle ongelmalle on elokuvakriitikko Roger Ebertin (2005h) esittämä näkemys, että tietokonepeli, toisin kuin vakava elokuva tai kirjallisuus, vaatii pelaajan valintoja, kun taas taideteoksessa on kaikkialla luojaansa kädenjälki. Vastuksen ongelmalla tarkoitan sitä, että toisin kuin taiteissa, joissa tekstiä luetaan, kuunnellaan tai katsellaan, tietokonepelissä on läsnä päämäärän saavuttamista vastustava elementti. Tämä ongelma on muotoiltu Roger Ebertin (2010b) väitteen pohjalta, jonka mukaan yksi ero pelin ja taiteen välillä on siinä, että pelin voi voittaa. Ongelma on muotoiltu uudestaan siksi, että pelin voittaminen ei tosiasiaassa ole kaikkien tietokonepelien päämäärä. Esimerkiksi *Simcityssä* (Maxis, 1989) pelaajan päämääränä on pikemminkin tietynlaisen kaupungin suunnittelu kuin varsinaisesti voitto. Tällöinkin ei-voitollisen päämäärän tiellä on kuitenkin pelimekaniikkojen muodostama vastus tai este. Vastuksen ongelma muistuttaa ”argumentteja äärimmäisestä vaikeudesta” (Artis 2021, 64–66), joissa esitetään, että liian suuri huomion kiinnittyminen tietokonepelin pelaamiseen tekee käytännössä mahdollottomaksi sen, että tietokonepeliä voisi lähestyä esteettisesti. Keskeinen ero tässä vaikeuden argumentissa vastuksen ongelmaan nähden on se, että vastuksen ongelma koskee pelin essentiaalista ominaisuutta, kun taas ”äärimmäinen vaikeus” liittyy pelaajan kokemukseen ja kompetenssiin, kyvykkyyteen. Immersion ongelmalla tarkoitan pelaajan sulautumista pelimaailmaan sen sijaan, että hän olisi kommunikaation vastaanottaja, kuten perinteisissä taiteissa. Tämän ongelman pohjana ovat eräät semioottikko Eero Tarastin teesit esseestä ”Aistit, arvo ja media” (1996 [1993], 145–146).

Aloitan käsittelemällä lyhyesti tietokonepelien ja taiteen suhdetta käsittelevää keskustelua. Sen jälkeen esittelen teoreettiset lähtökohtani peleihin. Sitten annan artikkelin määritelmät leikille ja pelille sen lajina sekä artikkelini määritelmän taiteelle. Näiden osioiden jälkeen käsittelen ensiksi variaation ongelmaa, toiseksi vastuksen ongelmaa ja kolmanneksi immersion ongelmaa. Lopussa on yhteenveto sekä johtopäätökset.

Tietokonepelit ja taide

Kysymys tietokonepelien taiteellisuudesta on herättänyt keskustelua puolesta ja vastaan jo ainakin kolmekymmentä vuotta niin akateemisissa kuin muissakin yhteyksissä. Akateemisissa yhteyksissä aihetta sivusi esimerkiksi jo Eero Tarasti edellä mainitussa esseessään ”Arvot, aisti ja media” (1996, 146), jossa kanta tietokonepelien taiteellisuuteen oli kielteinen. Toinen kielteiseen johtopäätökseen rajatusti päätyvä kirjoitus on edellä mainittu Brock Roughin artikkeli ”The Incompatibility of Games and Art” (2018). Lähtökohtanaan se, että pelejä ja taidetta ei tulisi käytäntöinä sekoittaa, Rough Bernard Suitsin pelaamismääritelmän pohjalta kiistää taiteellisuuden kaikilta peleiltä. Joskin Rough (emt. 20) myös arvelee, että osa tietokonepeleistä (videogame) ei tarkalleen ottaen olisi pelejä vaan peliteoksia (game-work), joihin hänen argumentaationsa ei päde. Peliteoksella Rough (emt. 19) tarkoittaa teosta, jolla on peliä muistuttavia piirteitä mutta joka kokonaisuudessaan on tarkoitettu muuksi kuin Suitsin ”pelillisen asenteen” (lusory attitude) kohteeksi. Olennaista Roughin argumentaatiossa artikkelini suhteen on se, että hän Suitsin määritelmän pohjalta kiistää pelin ja taiteen hybridisyyden, joka oman analyysini mukaan on monen tietokonepelin todellisuutta. Tätä tarkempi Roughin argumentaation ja käsitteistön kritiikki on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen.

Joka tapauksessa myönteiset kannat tietokonepeleistä taiteena ovat akateemisessa kirjoittelussa yleisempiä kuin kielteiset. Esimerkiksi esteetikko Aaron Smuts (2005) argumentoi kirjoituksessaan ”Are Video Games Art?”, että millä tahansa laajalti akateemisissa piireissä hyväksytyllä taiteen määritelmällä – käytännössä institutionaalisen teorian ja representaatioteorian valossa – tietokonepelit voivat olla taidetta; joskaan kaikkia ei tulisi sellaisena pitää. Teoksessaan *The Art of Videogames* filosofi Grant Tavinor (2009, 176, 180–190, 195) esittää Wittgensteinin perheyhtäläisyyskäsitteelle perustuvien taiteen klusteriteorioiden näkökulmasta, että ainakin osa tietokonepeleistä on taidetta. Ranskalainen filosofi Matthieu Triclot teoksessaan *Philosophie des jeux video* (2011, 70–71) tuo esiin paralleleja digitaalisten pelien, elokuvan ja myös romaanikirjallisuuden reseptiossa, arvellen elokuvien historian toimivan ennusteena tietokonepelien tulevaisuudelle molempien ollessa teknologiaan sidottuja ilmaisuvälineitä ja ”diskurssia kuvin”. Pelitutkija John Sharp pitää pelien analogisuutta taiteeseen niin selvänä teoksessaan *Works of Game* (2015, 12, 14, 51, 78), että hän tekee erottelun pelitaiteeseen, taidepeliin ja taiteilijan peliin käsitelläkseen sitä, millä tavoin pelien ja taiteen hybridit voivat olla olemassa. Pelitaiteessa on kyse taiteesta, joka tehdään peleistä. Taidepeleissä kyse on peleistä, joissa käsitellään ongelmia taiteellisin pyrinnoin. Taiteilijan pelissä on kyse taideteoksesta, joka on peliä ja taidetta, ja jossa pelaajat osallistuvat teoksen valmistamiseen. Antologian *Pelit kulttuurina* (2022) luvussa ”Pelit kulttuurina ja taiteena” pelitutkija Jaakko Stenros (2022a, 84) arvioi, että Sharpin edellä mainitut määritelmät ovat aikaansa sidottu ja voivat menettää hyötynsä, jos ”pelit nähdään tulevaisuudessa nykyistä vahvemmin taiteena, tai mikäli tällainen ristipölytys muodostuu hyvin tavanomaiseksi”. Kysymys määritelmän hyödyllisyydestä tosin palautuu kysymykseen siitä, mitä varten määritelmän on tarpeen olla hyödyll-

linen: hyödyllinen filosofiseen diskurssiin, pelitutkimukseen vai arkiseen keskusteluun peleistä? Stenros (emt. 80) myös suhtautuu itse kysymykseen jokseenkin agnostisesti ja ajattelee, että kysymykseen “‘ovatko pelit taidetta?” ei ole odotettavissa yksiselitteistä” vastausta ja nostaa sen sijaan esiin kysymyksen, “voiko taide ottaa pelin muodon?”.

Siirryttäessä pois akateemisesta viitekehyksestä esiin voi nostaa vuosina 2005, 2007 ja 2010 yhdysvaltalaisen elokuvakriitikko Roger Ebertin ympärillä käydyt populaarit polemiikit tietokonepelien taiteellisuudesta.³³ Pelijournalisti Tristan Donovan puolestaan lopettaa videopelejä käsittelevän historia-teoksensa *Replay* (2010, 369) toteamalla, että videopelien ovat taidemuoto, josta tuntuu, että se on hädin tuskin saanut alkunsa. Suomalaisesta kontekstista esiin voi nostaa esiin pelijournalisti Juha Kuorikosken *Pelitaiteen manifestin* (2018, 19, 289, 295), jossa hän esittää Kaarle Sanfrid Laurilan emotionalistiseen taideteoriaan pohjautuvaa argumentaatiota sen puolesta, että tietokonepelit voivat olla taidetta. Lisäksi tietokonepelien taiteellisuutta puoltaviin teoksiin kuuluvat myös esseistiset Aleksandr Manzoksen *Pelit elämän peilinä* (2018) sekä Manzoksen ja Tuukka Hämäläisen *Pelien äärettömät maailmat* (2020).

Teoreettiset lähtökohdat

Näkökulmani tietokonepeleihin ja artikkelini aiheeseen on semioottinen. Toisin sanottuna tietokonepelit, kuten muutkin pelit, ovat näkemykseni mukaan olemukseltaan merkke-

jä. Tarkemmin sanottuna ne ovat tekstejä eli useista merkeistä koostuvia merkkejä. Vielä tarkemmin sanottuna tietokonepelit ovat pelitutkija Espen Aarsethin (1997, 3–4; 1999, 32–33) määritelmän mukaisia *kybertekstejä* eli ergodisia tekstejä, jotka vaativat tulkitsijan eli pelaajan toimintaa toteutuakseen ja joiden fiktiivinen maailma on tulkitsijalle etukäteen tuntematon. Merkillä tarkoitan triadista eli kolmijäsenistä suhdetta, joka koostuu merkitsimestä (merkin havaittava osa, merkkivälinen, signifiant), merkitystä objektista eli asiasta, jota merkki merkitsee, ja interpretantista, tulkinteesta, joka on merkin vaikutus tulkitsijaan (esim. tunne, toiminta tai käsite). En tämän enempää ryhdy tässä yhteydessä käsittelemään merkin ja tekstin olemukseen liittyviä keskusteluja.³⁴

Todettakoon kuitenkin se, että merkin objekti voi olla yhtä hyvin itsenäisesti olemassa oleva asia kuin silkka objekti, jonka oleminen perustuu sille, että siitä on kokemus, ja joka näin ollen tulee osaksi subjektin objektiivista todellisuutta synnyttäen objektiivisen maailman (Deely 1994b, kappale 32–34, 40, 54, 286). Semiootikko John Deely (1994b, kappale 286; 2002, 44) käyttää tästä objektiivisesta maailmasta nimitystä *Umwelt* (ihmiselle lajijominaisena *Lebenswelt*), joka tarkoittaa maailmaa lajikohtaisesti ja myös kulttuurikohtaisesti tulkittuna. Merkitystä on riippumatta siitä, ovatko merkin objektit fiktiivisiä vai asiallisesti olemassa olevia asioita – muutenhan valhetta ei olisi.

Kolmijäsenisyys tarkoittaa pelin tapauksessa sitä, että pelin näkyvä muoto representoi jotakin mielellistä asiaa, mitä se ei

³³Eräitä Ebert-polemiikkiin kuuluvia tai liittyviä kirjoituksia: 2005: (Ebert 2005d; 2005c; 2005a; 2005h; 2005e; 2005b; 2005f; 2005g; Remo 2005; Keiser 2005). 2007: (Androvich 2007; Ebert 2007b; 2007a). 2010: (Pratt 2010; Ebert 2010b; Halme 2010a; 2010b; Sjöberg 2010; Ebert 2010a; Samyn 2011a; 2011b; 2011c). 2010 jälkeen: (Moriarty 2011; Stanton 2014).

³⁴Merkin olemuksesta viittaa esim. Charles Sanders Peircen kirjoituksiin, joita on julkaistu kokoelmissa *Collected Peirce* ja *Essential Peirce*. Muita kirjoituksia merkin olemukseen liittyen ks. esim. Colapietro 1989, 18; Deely 1994a, 69, 201–2; Eco 1976, 49; Jakobson 1979, 9; Nöth 1995 [1990]; Poinot 1632, 25/12–13 (~9a1). Tekstin määrittelystä taas ks. esim. Deely 1994b, kappale 140–141; Lotman 1971, 51–53; Sebeok ja Danesi 2000, 3, 201.

itse materiaalisena objektina ole. Esimerkiksi šakin nappulat eivät merkitsiminä ole mitä tahansa puukappaleita, joita poltettaisiin tai jotka toimisivat koristeina, vaan niiden muoto välittää tiedon siitä, millä tavalla niitä kuuluu taistelukenttää simuloivalla shakkilaudalla siirrellä. Šakkipeli puolestaan ei toteudu, ellei tulkinnetta sen toteuttamiseen synny, eli elleivät pelaajat tulkitse shakkinappuloita niin, että ne toimivat säännöissä määritellyllä tavalla ja täten toiminnallaan eli pelaamisellaan aktualisoi eli toteuta peliä. Toisin sanoen, pelissä on kyse pelaajien toteuttamasta eräänlaisesta sovittuihin sääntöihin perustuvasta rajatusta objektiivisesta todellisuudesta.

Pelin ontologiaa käsitellessäni hyödynnän lisäksi Eero Tarastin teoriaa pre-merkistä, akt-merkistä ja post-merkistä (esim. 2004, 119; 2012, 74). Pre-merkillä Tarasti tarkoittaa varsinaista merkkiä edeltävää merkkiä, akt-merkillä tuota varsinaista merkkiä ja post-merkillä tuota varsinaista merkkiä seuraavaa toista merkkiä. Esimerkiksi ajatukset kirjailijan mielessä ovat pre-merkki, jotka voivat toteutua akt-merkinä vaikkapa romaanin, kuten *Don Quijoten* tai *Seitsemän veljeksien*, muodossa. Post-merkki taas ovat tulkinnot, joita lukijat romaanista tekevät. Tietokonepelin suuri ero kirjaan on siinä, että kun lukija tulkitsee akt-merkkiä, on kybertekstin tulkitsijan eli pelaajan tulkittava pre-merkki ja aktualisoitava se.

Hyödynnän semioottisesta paradigmasta myös Algirdas Julien Greimasin aktori-käsitettä, joka tarkoittaa toimijaa, joka voi olla yhtä hyvin yksilöllinen kuin kollektiivinenkin (esim. Greimas 1980, 199, 210; 1983, 24, 49; 1988, 4). Aktori on olio, joka toimii jotenkin ja on toiminnallaan suhteessa johonkin tapahtumaan.

Semioottisen lähestymistavan lisäksi nojaudun pelin ja leikin käsitteessä Roger Caillois'n teoksessa *Les jeux et les hommes* (1958) eli *Leikit ja ihmiset* tai *Leikit ja pelit ja ihmiset* esit-

tämiin leikin kategorioihin, jotka edesauttavat leikin ja pelin eri muotojen hahmottamista sekä sitä, miten ne ovat tai eivät ole yhteydessä taiteeseen. Kaikki kategoriat ovat tarpeen analysoitaessa pelejä sen suhteen, missä määrin ne muistuttavat tai eivät muistuta taidetta. Kirjassaan Caillois tekee kaksi päällekkäistä jaottelua toisaalta neljään (agon, alea, ilinx, mimicry) ja toisaalta kahteen (ludus, paidia) leikin lajiin. Todetakaan, että Caillois'n lajeja hyödyntäen olisi ludologien ja narratologien polemiikkiin ollut käsittääkseni helppo todeta, että narratiivisuus kuuluu mimicryyn, joka on vain yksi leikin lajeista mutta ei toisaalta sen vähäisempi kuin muutkaan (näistä polemiikeista ks. esim. Eskelinen 2012, 210–33; Frasca 2003).

Caillois'n (1958, 32–34) kategorioista ensimmäinen agon eli kilpa sisältää taidokkuuden elementin. Se vastaa ehkä parhaiten yleistä käsitystä siitä, mitä pelit ainakin ovat. Joskaan kaikki kilpailut eivät ole pelejä, vaikka ovatkin agonia. Alea eli sattuma on toinen leikkiluokista, joihin kuuluu nimenomaisesti pelillisyyttä. Siihen kuuluvat niin noppa- kuin korttipelitkin sekä erilaiset arpajaiset (Caillois 1958, 34–37).

Mimicryssa eli matkinnassa subjekti esittää tai jäljittelee olevansa jotain muuta kuin on todellisuudessa (Caillois 1958, 39–43). Suomenkielisin käsittein mimicry on enemmänkin leikkiä kuin peliä. Joskin monesti myös agon- ja alea-peleissä on mimicryn elementtejä, kuten toisaalta šakki ja toisaalta korttipakka osoittavat. Mimicryssa on leikin läheisin yhteys taiteeseen, josta Schiller ja Yrjö Hirn muun muassa ovat argumentoineet (ks. Karkama 1981, 17–19). Viimeinen Caillois'n (1958, 27, 45–49) kategorioita on ilinx eli pyöritys. Ilinxissä on kyse eräänlaisesta vauhdin ja huimauksen valtaan joutumisesta.

Vaikka Caillois'n lajit näyttävät muodostavan kätevän tavan luokitella pelejä, niin käytännössä yksi leikki tai peli voi si-

sältää monia eri lajeja. Filosofi Mathieu Triclot'n (2011, 45) esimerkki on jalkapallo, joka varsinaisesti agonin piiriin kuuluvana pelinä sisältää aleaan kuuluvan osuuden esimerkiksi sääilmiöiden tai erotuomaritoiminnan muodossa. Kuten Triclot (2011, 44–45) toteaa, lajittelu perustuu siihen, millaista suhtautumista ensisijaisesti leikkivältä tai pelaavalta odotetaan kunkin leikin tai pelin kohdalla. Caillois'n luokittelun hyödyllisyys onkin etenkin siinä, että se auttaa havaitsemaan sen, mikä leikissä tai pelissä on keskeistä.

Edellä mainitun neljän lajin lisäksi lajit ludus ja paidia jaottelevat leikkejä ja pelejä sen mukaan kuinka ankaria niiden säännöt ovat. Caillois'n (1958, 27–28, 52–62) lajittelussa paidia tarkoittaa vapaata leikkiä ja ludus taas sen vastakohtaa, äärimmäisen järjestettyä leikin muotoa. Kun Dostojevskin romaanissa *Karamazovin veljekset* (1880) Aljosha sanoo teatteriesitysten olevan samaa kuin lasten leikit, puhuu hän mimicryn erosta paidian (lasten leikki, vapaata) ja luduksen (teatteri, järjestettyä) suhteen. Ludus ja paidia eivät kuitenkaan ole diskreettejä luokkia, vaan niille rakentuu pikemminkin jana, jolle eri leikit ja pelit sijoittuvat, kuuluvat ne sitten agonin, alean, mimicryn tai ilinxin lajiin (ks. Caillois 1958, 62). Periaatteessa näyttää siltä, että tietokonepelit kuuluvat täysin luduksen kategoriaan, sillä pelaaja voi tehdä vain sen, minkä pelin koodi sallii. Triclot (2011, 55) kirjoittaakin: "Tietokonepelit keksivät ennennäkemättömän liiton simulaation ja kalkyylin välille, mimicryn ja luduksen". Toisaalta kokemuksellisesti tietokonepelit voivat yhtä hyvin olla paidiaa, kuten on asian laita vaikkapa peleissä, joissa pelaajahahmo voi liikkua vapaasti fiktiivisestä paikasta toiseen.

Leikin ja pelin määrittely

Jotta ongelmat liittyen pelien taiteellisuuteen voidaan esittää, määrittelen lyhyesti pelin. En tämän kirjoituksen puitteissa

pysty antamaan laajasti perusteltua määritelmä pelille, vaan tyydyn antamaan lyhyen synteettisen, eri määritelmiä kriittisesti yhdistelevän määritelmän. Määritelmäni perustuu leikin (eli suvun) osalta Johan Huizingaan (1947, 24–25) ja Roger Caillois'aan (1958, 23–24). Pelin (eli lajin) osalta se perustuu lähinnä Jaakko Stenrosin "Game Definition" -artikkelissa (2022b) esiteltyjen määritelmien kriittiseen synteisiin. Lähtökohtani on suomen kielen mahdollistama erottelu leikkiin ja peliin siten, että peli on leikin suvun laji tai alalaji.

Huizinga (1947, 24–25) määrittelee leikin vapaaksi toiminnaksi, joka ei ole tavallista elämää, joka tapahtuu tietyssä ajassa ja paikassa tiettyjen sääntöjen mukaan ja johon kuuluu salaperäisyys. Caillois'n (1958, 23–24) määritelmä leikeistä on osaltaan vastaus Huizingalle, ja se sisältää kuusi kohtaa: 1) vapaa, 2) erillinen ajan ja paikan suhteen, 3) epävarma lopputulokseltaan, 4) epätuottava, 5) perustuu sääntöihin ja 6) fiktiivinen. Caillois lisäksi toteaa (emt. 24) pitävänsä jälkimmäisiä piirteitä miltei toisensa poissulkevinä. Semioottisesta näkökulmasta on sopiva lisätä, että ajan ja paikan erillisyyden lisäksi leikki on erillistä myös tietyille aktoreille. Leikki muodostaa tietyille vapaaehtoisille aktoreille ajan ja paikan suhteen erillisen pienen objektiivisen todellisuutensa, jossa on omat fiktiiviset objektinsa. Tämä objektiivinen todellisuus on myös laadultaan euforista, mielihyvää tuottavaa.

Lähestyessäni peliä leikin lajina tarkoittaa se sitä, että peli eroaa jotenkin yleisestä suvustaan, aivan kuten koira tai ihminen eroavat eläimen yleisestä määritelmästä. Stenrosin "Game Definition" (ks. 2022b) listaa lukuisia eri määritelmänäkökohtia pelille (sanakirjamääritelmät, olemusmääritelmät, kielipelimääritelmät, ostensiiviset määritelmät, tavuttelevat määritelmät, klusterimääritelmät, sotkuiset määritelmät). Tavanomainen piirre, joka määritelmissä esiintyy, on sääntö. Pelaajien on sitouduttava toimimaan tie-

tyllä tavalla. Tätä ominaisuutta kuitenkin leikillä ei välttämättä ole, vaan leikkijä tai leikkijät voivat vaihtaa toimintatapojaan vapaasti tai mielivaltaisesti. Toinen pelin piirre, jonka määrittelijät nostavat tavanomaisesti esiin, on se, että pelissä on vastus: HarperCollins sanakirjassa “opponent”, Bernard Suitsilla tarpeeton este (unnecessary obstacle), Avedon & Sutton-Smithillä vastakkaiset voimat (opposition between forces), Christ Crawfordilla konflikti (conflict), Marc Prenskylla konflikti/kilpailu/haaste/vastus (conflict/competition/challenge/opponent), Nicola Whittolla kilpailu ja haaste (competition, challenge) (ks. Stenros 2022b). Leikille sen sijaan tällainen vastus ei ole välttämätön.

Näin ollen määrittelen artikkeliani varten leikin ajan, paikan ja aktorin suhteen tavallisesta elämästä rajatuksi vapaaksi fiktiiviseksi euforiseksi objektiiviseksi todellisuudeksi. Pelin määrittelen leikin lajiksi, jonka objektiiviseen todellisuuteen osallistuva pelaaja pyrkii tavoittamaan esteellisen päämäärän sääntöjen puitteissa. Tämä pelin määritelmä näyttää olevan miltei identtinen olemukseltaan Suitsin *The Grasshopperissa* (2014 [1978], 43) esittämälle määritelmälle pelaamisesta.

Taiteen määrittely

En pyri artikkelissani antamaan varsinaisesti formaalia, muodollista taiteen määritelmää. Taiteen määritelmien mahdollisuus tai hyödyllisyys on ylipäänsä kyseenalaistettu (ks. Adajian 2024). Lähestymistapani on pikemminkin historiallinen ja ostensiivinen, esimerkkejä osoittava. Määrittelen taiteen artikkeliani varten viittaamalla länsimaiseen taiteelliseen käytäntöön ja perinteeseen. Lähestymistapani on samankaltainen kuin Noël Carrolin artikkelissa “Art, practice, and narrative” (1988, 144, 146, 149–50) esitetyt näkökohdat taiteesta kulttuurisena käytänteenä ja historiallisena asiana, jossa uudet teokset ovat toiston (repeat), laajentamisen (amplify) tai

torjunnan (repudiate) suhteessa aikaisempiin. Lähestymistapani varsinaisena teoreettisena taustana ovat kuitenkin ensi sijassa Tarastin (ks. esim. 2015, 24–27; 2017) eksistentiaalisemiotiikan z/emic-mallin esittämä näkemys yhteiskunnallisen praksiksen, arvojen ja yksilön vuorovaikutuksesta.

Historiallisesti määriteltynä tarkoitan taiteella länsimaista kaunotaiteellisen sosiaalisen käytänteen puitteissa valmistettuja kauniiksi tarkoitettuja teoksia, taideteoksia eli -tekstejä. Ei liene tarpeen lisätä, mutta teen sen varmuuden vuoksi, etten ajattele, etteikö muualla kuin länsimaissa olisi taidetta tai että kulttuurit eivät olisi vuorovaikutuksessa. Tarkoitan vain yksinkertaisesti sitä, että puhun nyt taiteesta tavallaan lokaalisti, tietyssä *Umweltissa*, eli sosiaalisesti jaetussa objektiivisessa todellisuudessa. Poissuljettua ei ole, etteivätkö samat kolme ongelmaa pätsisi myös jossakin toisessa *Umweltissa*.

Viittaan määritelmässäni Charles Batteux’n (2007 [1746], 6) kaunotaiteen määritelmään, jonka mukaan kaunotaiteiden päämäärä on nautinto (plaisir) eikä hyöty. Katson teoksen kuuluvan tähän joukkoon riippumatta siitä, onko sen valmistamisen päämäärä ollut kauniin teoksen tuottamisen ohella uskonnollinen, henkilöön tai instituutioon liittyvä juhlistus tai esimerkiksi opetuksellinen tai propagandistinen tarkoitus. Nämä taideteokset ovat osa taiteellista historiallista perinnettä, jonka tuotokset täyttävät taidemuseot, toisintuvat populaarissa kuvastossa, soivat klassisen musiikin konserteissa, löytyvät taidetta käsittelevistä historiateoksista ja niin edelleen. Artikkelin määritelmää tai taidekuvaa voi täten luonnehtia historialliseksi ja traditionalistiseksi. Tarkkaa kaunotaiteellisten lajien luokittelua ei liene tarpeen tehdä tämän artikkelin puitteissa. Batteux (2007 [1746], 6) esimerkiksi listaa kaunotaiteiksi musiikin, runouden, maalauksen, kuvanveiston ja eletaiteen eli tanssin (l’Art du geste ou la Danse). Niiden lisäksi kauniita ja hyödyllisiä ovat hänen mukaansa kau-

nopuheisuus ja arkkitehtuuri (emt. 6). Suomalainen taidefilosofi Laurila (1947b) taas jakaa taiteet liike-, ele ja ilmetaiteisiin (tanssi, pantomiimi, näytteleminen), äänitaiteisiin (säveltaide), sanataiteisiin (puhetaito, runous), ”merkki”taiteisiin eli kuvataiteisiin sekä koriste ja rakennustaitoon. Semioottisesti käsitettynä nämä jaot perustuvat merkin merkitsimeen eli siihen merkkisuhteen jäseneen, joka merkitsee tai edustoi. Edellä mainituista lajeista on lisäksi erilaisia sekamuotoja, joissa eri merkitsinlajit yhdistyvät ja joita voi semioottisesti nimittää tekstimuodoiksi, jotka ovat synkreettisiä (ks. Sebeok 2001, 110) tai heterosemioottisiksi (ks. González Martínez 2007, 93–94), sikäli kuin ne sisältävät eri merkitsinlajeja, tai synergistiseksi (ks. Haukka 2025, 58), sikäli kuin eri merkitsinlajit toimivat yhdessä merkityksen muotoamisessa. Elokuva siinä missä ooppera ovat tällaisia sekalajeja.

Myös tietokonepeli on semioottisessa mielessä tällainen sekalaji riippumatta siitä, onko se taidetta. Tietokonepeleissä on verbaalia ilmaisua: kerrontaa ja draamaa sekä runoutta ja proosaa. Verbaali ilmaisu tietokonepeleissä on joskus kirjallista ja joskus suullista ja usein molempia. Niissä on kuvallista ilmaisua, jonka voi jakaa kahteen lajiin: siihen, kuinka se esittää pelin fiktiivistä todellisuutta ja siihen, kuinka se esittää kuvataiteita pelin sisällä. Musiikki taas palvelee montaa eri tarkoituspäästä pelin tai pelijakson tunnemaaperän luomisesta aina vihjeiden antamiseen (musiikista peleissä ks. esim. Collins 2008; Tukeva 2011). Arkkitehtuurista pelit säilyttävät suunnitteluvaiheen, mutta itse toteutusvaihe eli rakentaminen jää pois: kukaan ei saa suojaa tietokonepelissä rakennetusta talosta. Toisin sanottuna arkkitehtuuria niissä on jotenkin puolinaisesti. Samanlaisten merkitsimien läsnäolo kuin taiteissa ei kuitenkaan riitä tekemään tekstistä taidetta esimerkiksi viihteen sijaan.

En ryhdy tämän artikkelin puitteissa syvällisesti vertailemaan tämän historiallisen lähestymistavan etuja tai heikkouksia taiteen määritelmien monilukaiseen joukkoon (ks. esim. Kennick 1979 [1970]; Davies 1991; Adajian 2024). Yksin sen etu muodollisiin määritelmiin tai taiteen ominaisuuksia listaaviin klusteriteorioihin on kuitenkin se, että se mahdollistaa selkeämmin huomion kiinnittämisen niihin todellisiin eroihin, joita tietokonepelillä ja perinteisillä taidemuodoilla on. Otettakoon esimerkiksi filosofi Berys Gautin (2000, 25–28) esittämä perheyhtäläisyyskäsitykseen perustuva klusteriteoria taiteesta. Olennaista ei liene se, onko kyseessä periaatteessa toisin muotoiltu disjunkttiivinen määritelmä, kuten filosofi Stephen Davies (2016, 50) on huomauttanut ja kuten itse ajattelen, vai ei. Olennaista on sen sijaan se, millaiseen päättelyketjuun se kannustaa. Gaut (2000, 28) listaa taiteelle kymmenen ominaisuutta, joiden yhdistelmät osoittavat jonkin taiteeksi samalla, kun mikään ominaisuuksista ei ole välttämätön ehto taiteella:

- 1) siinä on esteettisiä ominaisuuksia,
- 2) se ilmaisee tunnetta,
- 3) se on älyllisesti haastava,
- 4) se on muodollisesti kompleksi ja koherentti,
- 5) sillä on kyky välittää monimutkaisia merkityksiä,
- 6) se esittää yksilöllisen näkökulman,
- 7) se on omintakeista,
- 8) se on artefakti tai esitys, jonka on tuottanut suuri määrä taitoa,
- 9) se kuuluu vakiintuneeseen taiteelliseen muotoon ja
- 10) sen tekemisen taustalla on intentio, aie tehdä taidetta.

Jos kysymyksiä siitä, voiko tietokonepeli olla taidetta, ryhdyttäisiin ratkomaan tällaisen määritelmän pohjalta, olisi luonteva tapa alkaa tarkastella sitä, missä määrin tietokonepeleis-

sä ilmenee näitä listattuja ominaisuuksia. Näinhän menettelee esimerkiksi Grant Tavinor (2009, 177), joka ilmoittaa ottavansa taideteoreettiseksi lähtökohdaksi klusteriteoriat niiden vakuuttavuuden lisäksi siksi, että niiden pohjalta voi argumentoida tietokonepelien taiteellisuuden puolesta. Joskin Tavinor (emt. 192) myös toteaa, ettei klusteriteoria huomioi niitä seikkoja, jotka voisivat olla sitä vastaan, että tietokonepeli olisi taidetta. Tällaisena Tavinor (ems.) pitää kilpailua, joka on osa vastuksen ongelmaa. Gautin listan puitteissa voidaan havaita, että jotkut tietokonepelit täyttäisivät ehdoista ehkä yhdeksänkin, nimittäin kaikki muut kuin sen, että ne kuuluvat vakiintuneeseen taidemuotoon. Tällainen menettely olisi kuitenkin analogista päättelyä, jota en pidä tyydyttävänä siksi, että se jättää huomiotta ne todelliset erot, joita tietokonepelillä todellisuudessa on verrattuna perinteisiin taidemuotoihin.

Sisällyttäessäni määritelmääni kauneuden tiedostan, että kauneuden käsite ei ole kovin muodikas nykyestetiikassa tai ainakaan sen analyttisessä suuntauksessa. Jo K. S. Laurila (1947a, 12) piti esteettinen-sanan selittämistä sanalla kaunis tarkoituksettomana ja nurinkurisena kirjoittaen, että se on ”paremmin tunnetun” eli esteettisen vaikutuksen ”selittämistä huonommin tunnetulla tai oikeastaan aivan tuntemattomalla” eli kauneudella, jota hän nimittää myös ”hämäräksi” ja ”mystilliseksi” sanaksi (emt. 100). Nykyestetiikan teksteissä kauneutta tapaa harvoin, kuten Kalle Puolakka teoksessaan *Johdatus estetiikkaan ja taiteenfilosofiaan* (2024, 14) kirjoittaa. Katsauksessaan kauneuden ja taiteen suhteeseen Adriana Rogliano (2016, 26–27) puolestaan kirjoittaa, että kauneuden tematisointi on säilynyt lähinnä tomistisessa, kuten filosofien Jean Maritain ja Étienne Gilson jälkiä seuraavassa, realistisessa koulukunnassa. Vaikka kirjoitukseni paradigma ei periaatteessa olekaan varsinaisesti esteettinen, voisin käyttää kauneuden sijaan myös muotoiluja ”esteettisesti mielenkiin-

toinen objekti” (ks. Scruton 2007, 14) tai objekti, jolla on tietoinen esteettinen päämäärä (ks. Hamilton 2024, 12). En kuitenkaan menettele näin, sillä en ole varma sanovatko nämä ilmaisut esteettisesti aivan sitä, mitä tahdon kauneudella ilmaista. Sanan esteettinen etymologia on kreikan aisteja tarkoittavassa sanassa. Taide kuitenkin monesti vaatii aistien ja muiden – Alexander Baumgartenin termin (ks. Puolakka 2024, 25) – alempien kognitiivisten toimintojen ja kykyjen (kuten affektien ja mielikuvituksen) lisäksi myös ymmärrystä, mikä tulee selvimmin ilmi kirjallisuuden tapauksessa. Ensisijainen syy siihen, että suosin sanaa kauneus erilaisten esteettiseen viittaavien ilmausten sijaan, on juuri se, että taiteen tulkinta ja arvostaminen käytännössä vaatii monesti myös ymmärryksen toimintaa.

Kauneuteen liittyvää tiettyä käsitteellistä hämäryyttä ei liene syytä kiistää. Se johtuu ainakin osittain siitä, että kauneus on ilmiönä pikemminkin kokemuksellinen kuin ymmärrykseen kuuluva asia. Kauneus on paradoksaalisesti kuitenkin käsitteenä myös selkeä: kun Tavinor (2009, 180) alkaa listata peleissä olevia esteettisiä asioita, hänelle ei riitä kutsua niitä vain representaatioina tarkoiksi ja teknisesti taitaviksi, vaan hän julistaa niiden oleva myös ”kauniita”. Samaa tapaansa Hugh Bredinin ja Liberato Santoro-Brienzan johdatuksessa estetiikkaan sanaa kaunis käytetäänkin synonyyminä esteettisesti arvokkaalle (2000, 107): ”Mutta eräs syy [valmistaa jokin asia] on valmistaa jotakin esteettisesti arvokasta, jotakin ‘kaunistaa’ ”.³⁵ Sanan kauneus käytössä on se vaara, että se sekoitetaan yhteen lajiin – ”yksinkertaisesti kauniiseen” eli ”ihanneesteettiseen”, Yrjö Hirnin (1949, 96) käyttämiä termejä lainatakseni.

Koska kauneus havaitaan kokemuksellisesti, on sitä ehkä turha alkaa tässä yhteydessä määritellä tarkasti, vaikka erilaisia

³⁵Käännös kirjoittajan oma.

listauksia kauneuden ominaisuuksista on olemassa. Aristoteles sanoo *Poetiikassaan* (2012 [n. 350 eKr.], 7. luku 1450b34) kauneuden perustuvan ”laajuuteen ja järjestykseen” ja *Metafysiikassa* (1984 [n. 350 eKr.] 13.3., 1078b35), että sen päämuotoja ovat järjestys ja symmetria. Tuomas Akvinolaisen liittää kauneuteen erilaisia käsitteitä, kuten täydellisyys tai eheys (integritas), suhde (proportio) ja selkeys (claritas) (ks. Eco 1988, 66). Ortodoksinen filosofi David Bentley Hart (2003, 17–25) taas listaa kauneuden ominaisuuksia seuraavasti: kauneus on objektiivista, etäisyyden todellinen muoto, halua synnyttävä, rajoja ylittävää ja symbolisuuteen redusoimaton. Tällaiset listaukset kuitenkin tuskin sanovat paljon mitään kauneudesta sellaiselle, joka sitä ei ole kokenut. Onneksi kuitenkin, systemaattisen teologian ja patristiikan professori Serafim Seppälää (2010, 247) lainatakseni, ”jokainen tietää, mitä kauneus on” – nimittäin kokemuksellisesti. Seppälä (emt. 248) myös esittää, että ydinkysymys kauneuden suhteen ei ole, ”*mikä* on kaunista, vaan *siinä*, *miten* jokin on kaunista”. Tästä näkökulmasta kaunotaiteen piiriin voidaan käsitellä kuuluviksi myös sellaiset asiat kuin groteski tai ylipäänsä koominen. Tarkoitan kauneudella siis yleiskäsitettä enkä vain sen ”ihanne-esteettistä” lajia.

Kauneuden suhteen artikkeli on realistinen. Käsitän siis kauneuden todelliseksi ominaisuudeksi, joka on koettavissa. Kauneuden kokemus puolestaan syntyy sopivasta suhteesta kauniin asian ja havaitsijan välillä. Taideteosten erityislaatuisuus on siinä, että niiden tarkoitus on synnyttää kokemus kauneudesta – ne ovat ikään kuin kauneutta tiheässä muodossa.

Määritelmäni, sisällyttäessään itseensä kauneuden käsitteen, viittaa tietoisesti modernismia ja avantgardea edeltävään perinteeseen. Artikkelissani en siis käsittele sitä, ovatko artikuloini kolme ongelmaa ongelmia modernismin tai avant-

garden näkökulmista, joita luonnehtivat uudistukset muotokielessä, rakenteessa ja ilmaisukeinoissa (Hautamäki 2003, 10–11; ks. Sevänen 2008, 7–8). Käsitän modernismin ja avantgarden edustavan sikäli merkittävää murrosta länsimaisen taiteen historiassa, että esittämieni ongelmien kontekstualisoiminen suhteessa niihin vaatisi toisenlaista kysymyksenasettelua. Se koskisi kauneuden sijaan pikemminkin sitä, miksi pelilliset piirteet eivät olisi sallittuja taiteellisia uudistuksia. En myöskään käsittele C. Thi Nguyenin (2020a; 2020b) teoretisointeja toimintataiteen (art of action) ja objektitaiteen (object art) eroista; Nguyenin toiminta- ja objektitaiteen käsitteiden valossa pelit ovat ilmeistä toimintataidetta, kun taas kysymyksenasetteluni koskee, Nguyenin termin, objektitaiteellista puolta. Sen arviointi, missä mielessä Nguyenin toimintataide ja objektitaide ovat mielekkäästi rinnastettavissa, samoin kuin se, muodostaako toimintataiteellinen käsitys mielekästä yhteyttä nyt esitettyyn historialliseen taidekäsitteeseen, on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen.

Variaation ongelma

Ensimmäiseksi käsitelen variaation ongelmaa. Variaation ongelma oikeastaan koskee kaikkia kybertekstejä: niin pelillisiä kuin muitakin. Variaation ongelmassa on kyse siitä tosiasiasta, että tietokonepeli kybertekstinä toteutuu joka kerralla eri tavoin ainakin jossain määrin. Kaikista mahdollisista vaihtoehdoista, reiteistä, on pelaajan kullakin pelikerralla valittavissa ja toteutettavissa vain yksi. Pre-, akt- ja post-merkin käsitteitä hyödyntäen voidaan artikuloida kybertekstin ero tekstistä. Kun teksti ilman lisämääreitä on akt-merkki, niin kyberteksti on pre-merkki, joka on potentiaalisesti niin monta eri akt-merkkiä kuin on tapoja, joilla se voi toteutua. Jos romaaninkin tapauksessa tulkitsija voi kiinnittää eri lukukerralla huomiota eri asioihin tai muusikko voi esittää yhden sävellyksen joka kerta hieman eri tavalla, niin tietokonepe-

lin tapauksessa on tavallista, että fyysinen audio-visuaalinen merkkiväline on tosiasiallisesti erilainen eri pelikerroilla (ks. kuva 1). Tästä on seurauksena se, mitä nimitän variaation ongelmaksi. Variaation ongelma jakautuu kolmeen alaongelmaan: variaatio yksityiskohdissa, variaatio rakenteessa ja variaatio lopputuloksessa. Näistä variaatio yksityiskohdissa on helpoimmin käsiteltävissä, sillä analogiat historialliseen taiteeseen ovat ilmeiset. Sen sijaan variaatio rakenteessa ja variaatio lopputuloksessa ovat ongelmallisempia.

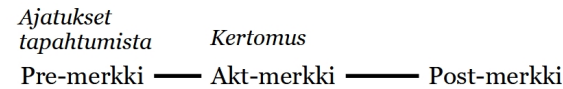
Ensimmäinen variaation ongelmista on variaatio yksityiskohdissa. Tarkoitin tällä rakenteen puitteissa annettua vapautta toteuttaa tekstiä. Sinänsä variaatiota yksityiskohdissa voi siis esiintyä niin lineaarisissa kuin haarautuvissakin kyberteksteissä, ovat ne sitten pelejä tai eivät. Tietokonepeleissä ensimmäinen variaation ongelma on analoginen esittävien taiteiden, kuten musiikin ja teatterin, teosten toteuttamiselle, kun molemmissa tulkitsija – muusikko tai näyttelijä – aktualisoi pre-merkin edellyttämät tapahtumat esitykseksi eli akt-merkiksi. Musiikissa variaatio ja vapaus yksityiskohdissa esiintyvät esimerkiksi koristeluissa ja konserttojen kadensseissa mutta myös painotuksissa ja fraseerauksessa. Espanjalainen filosofi Benito Jerónimo Feijoo (1988 [1734/1778], kappale 16) esimerkiksi kutsuu koristeluja ”toissijaiseksi tai aksidentaaliseksi” musiikiksi, joka kaunistaa sävellyksen substanssia. Yksityiskohtien variaatio toteutuu myös näytelmäkappaleiden esittämisessä, joissa, vaikka käsikirjoitusta seurataan täydellisesti, näyttelijöiden äänenpainot ja eleet antavat lopputulokselle oman osansa. Semioottisesti artikuloitten ne modalisoivat esityksen (teatterin semiotiikasta ks. Salosaarri 1989). Kybertekstien kohdalla variaatio yksityiskohdissa myös muistuttaa vaeltelua kauniissa rakennuksessa tai silmän vaeltelua maalauksessa, joskin se eroaa näiden taiteiden havainnoinnista siinä, että nyt pelaaja tosiaan toteuttaa akt-merkin toiminnallaan kuten musisoija tai näyttelijä. Yhtä

kaikki variaatio yksityiskohdissa on siinä määrin analoginen perinteisiin taiteisiin, että sitä on syytä pitää näennäisenä ongelmana.

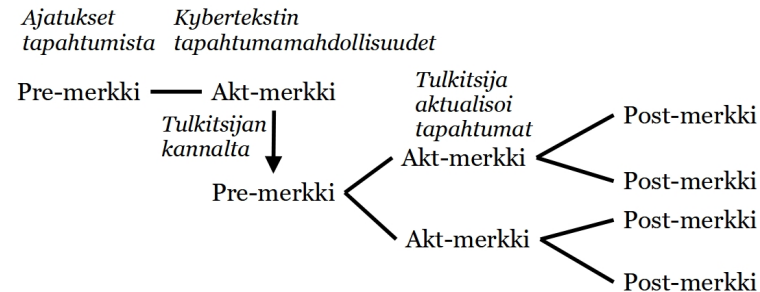
Sen sijaan variaatio rakenteessa vaikuttaa haastavammalta tapaukselta. Variaatiossa rakenteessa kyse on siitä, että akt-merkin rakenne on erilainen eri pelikerroilla ja että sen erikoistapauksessa, variaatio lopputuloksessa, jopa lopetus on erilainen. Silloin kun läsnä on variaatiota yksityiskohdissa, on teoksen rakenne aina sama, esimerkiksi ABCD. Sen sijaan variaatio rakenteessa tarkoittaa joko sitä, että asiat esiintyvät eri järjestyksessä (esim. ACBD), tai sitä, että eri asiat esiintyvät eri toteutumiskerroilla (esim. ABD). Akt-merkki on siis yhdellä kerralla rakenteeltaan yhdenlainen ja toisella kerralla toisenlainen.

Tätä variaation ongelmaa voi tarkastella välttämättömän ja todennäköisen näkökulmasta. Variaatio rakenteessa näyttäytyy nimittäin ongelmalliselta taiteellisuuden kannalta, mikäli premissinä on, että taideteoksen tapahtumien on välttämättä toteuduttava tietyssä järjestyksessä, jotta ne muodostavat taiteellisesti eheän kokonaisuuden. Tämä premissi on kuitenkin kiistettävissä, mikäli taiteen lähtökohtana ei pidetä välttämättömyyttä vaan myös mahdollisuutta – eli taide esittää asioita, joiden on mahdollista toteutua todennäköisesti tai välttämättä. Voi viitata filosofi Aristoteleeseen, joka kirjoittaa *Poetiikansa* 9. luvussa (2012 [n. 350 eKr.], 1451b): ”runoilijan tehtävä ei ole kertoa jo tapahtunutta, vaan se, mikä voisi tapahtua ja mikä on mahdollista todennäköisesti tai välttämättä”. Tai kuten semiootikko ja taidehistorioitsija Altti Kuusamo (2024, 2) kirjoittaa taiteen totuudellisuudesta: ”Taideteos puhuu vastaanottajalle enemmänkin totuuden ja totuuksien *mahdollisuudesta* kuin sen välittömyydestä tai välttämättömyydestä”. Mutta mikäli runous – tai muu fiktio – kertoo, mikä on todennäköisesti eikä vain välttämättä mahdollista, tarkoittaa se si-

Tapahtumat lineaarisessa tekstissä



Tapahtumat kybertekstissä



Kuva 1. Tapahtumien esitys lineaarisessa tekstissä ja kybertekstissä.

tä, että niissä asioissa, jotka ovat mahdollisia todennäköisesti, on mahdollisia seurauksia enemmän kuin yksi. Tällöin ei ole loogisesti mitään syytä sille, miksi taiteilijan olisi esitettävä vain yksi mahdollisten todennäköisten tapahtumien ketju sen sijaan, että hänen esityksensä olisi sellainen, että siinä on pre-merkin tasolla eräänlainen mahdollisuuksien tai todennäköisyyksien verkosto.

Tässä kohden voi soveltaa sitä, mitä taidefilosofi Vincent Tomas (1979, 132, 141) kirjoittaa intuitiivisessa teoriassaan taiteen olemuksesta. Tomasin ajatus on se, että taiteilija tietää, että jotkut polut eivät ole oikeita, mutta tästä ei seuraa se, etteikö oikeita polkuja olisi monta. Esimerkkinä Tomas käyttää *Othelloa*, josta hän toteaa, että vaikka pitäisimme viimeistä näytöstä koherenttina edeltävien näytösten kanssa, se ei tarkoita sitä, ettemmekö pitäisi myös toisenlaista näytöstä ko-

herenttina edeltävien näytösten kanssa. Othello on sellainen kuin se on, mutta se ei johdu mistään välttämättömyydestä, vaan siitä, että todennäköiset asiat seuraavat siinä toinen toisiaan. Otettaessa todennäköisyys eikä välttämättömyys periaatteeksi, jota taideteokset voivat seurata, ei siis näytä olevan mitään syytä sille, miksi taiteilija ei voisi laatia pre-merkkiä ABCD, joka rakenteensa puolesta toteutuisi eheästi erilaisin permutaatioin (esim. ACBD tai ABD). Näin ollen variaatiota rakenteessa ei voi pitää taiteellisuutta estävänä asiana.

Rakenteen variaation erikoistapaus on variaatio lopputuloksessa. Tietokonepeleissä voi olla toisistaan jopa täysin poikkeavia loppunäytöksiä. Tällöin on kysyttävä, eikö teoksen aatteellinen sisältö ja sen myötä taiteellinen eheys määrity sen perusteella, miten se loppuu, mikä on sen opetus ja *telos*

eli päämäärä? Eikö lopetuksen ole välttämättä oltava tietynlainen, jotta teoksella on jokin aatteellinen sisältö?

Sovellettaessa todennäköisen periaatetta voidaan todeta jälleen, että suurestikaan erilaisten loppunäytösten kohdalla mikään loppunäytöksistä ei ole väistämättä niin sanotusti väärä eli aatteellista sisältöä ja taiteellisuutta turmeleva, jos se vain seuraa edeltävästä loogisesti todennäköisyyden periaatteen mukaan. Kuitenkin mikäli lopetukset poikkeavat toisistaan, voi olla, että osa lopetuksista on kauniimpia, luonnollisempia tai loogisempia kuin toiset. Perusteluiden esittäminen sen suhteen on kritiikin tehtävä. Todettakoon, että mikään näistä variaation ongelmista ei koske ainoastaan tietokonepelejä, vaan pätee yhtä hyvin ei-pelillisiin kyberteksteihin. Huomautettakoon myös, että lopputulosten variaatiota on esiintynyt taiteissa aikaisemminkin. Ainakin säveltäjä Fernando Sor antaa 11. D-duuri kitarafantasiassaan (op. 56, julk. 1833–1835) soittajalle mahdollisuuden päättää kumman hän kahdesta lopetuksesta valitsee: syklisen vai briljantin. Molemmat seuraavat loogisesti edeltävää musiikkia, vaikka itse suosin tämän teoksen kohdalla syklistä muotoa.

Näin ollen variaation ongelma näyttää ratkaistulta. Variaatio itsessään ei haittaa taiteellisuutta, kunhan tapa, jolla variaatio tapahtuu, on taiteellista mahdollisen todennäköisyyden logiikkaa noudattava. Toinen kysymys on se, ovatko jotkut lopputulokset tai valitut etenemistavat parempia eli taiteellisesti tyydyttävämpiä, hienostuneempia, aatteellisesti eheämpiä tai kauniimpia kuin toiset. Näissä kysymyksissä kriitikon on harjoitettava teoskohtaista harkintaa.

Vastuksen ongelma

Toinen ongelma, joka on suuremmassa määrin lajikohtainen pelille kuin edellinen variaation ongelma, on vastuksen ongelma. Vastuksen ongelman vastusta ei pidä käsittää pelin

vastustajaksi. Peleissä ei välttämättä ole varsinaisesti vastustajaa. Sen sijaan tarkoitan vastuksella pikemminkin Kielitöimiston sanakirjan määritelmän mukaisesti ”liikettä tai vaikutusta vastustavaa voimaa”, eli tietokonepelissä pelaajan liikettä kohti päämääräänsä tai hänen vaikutustaan pelin rajatusta fiktiivisessä todellisuudessa vastustavaa elementtiä.

Siinä missä variaatiota ilmenee mitä selvemmin myös taiteissa, vastus on asia, jota taideteoksissa ei tavata. Vastus on kuitenkin luovuttamaton lähtökohta peleille, oli kyse vastuksesta sitten toisista pelaajista tai fiktiivisistä aktoriaalisista tai ei-aktoriaalisista objekteista tai niiden asettelusta.

Seuraavaksi käytn hyödykseni Caillois’n jaottelu agon- ja alea-peleihin. Agon-peleissä pelaaja sitoutuu käyttämään kykyjään selvittääkseen vastuksesta, jotta voi toteuttaa pelin aktimerkiksi. Esimerkiksi tietokonepeli *Braid* (Number None, 2008), joka mainitaan usein tietokonepelien taiteellisuutta käsittelevissä ja kerrontaa käsittelevissä kirjoituksissa (esim. Taitto 2012; Sharp 2015, 12) – ottamatta kantaa muuten sen taiteellisuuteen – on verraten vaikea ja vaatii teknistä ponnistelua pelaajaltaan. Siinä on merkittävä agonaalinen prinssiippi. Alea-peleissä taas vastus toivotun lopputuloksen edellä on laadultaan sellainen, johon pelaaja ei voi toiminnallaan vaikuttaa kuin rajatusti. Kysymys on, onko vastus vastakkainen taiteen tulkintaan liittyvälle vapaudelle?

Alean suhteen vastuksen ongelma vaikuttaa vieläpä totaaliselta. Huonolla onnella eteneminen yksinkertaisesti lakkaa eikä peli aktualisoidu. Teos jää toteutumattomaksi. Asia ei ole enempää sanottavaa. Agonia ja alea yhdistelevisä peleissä, tietokonerooolipeleissä kuten *Baldur’s Gate* -sarja (BioWare 1998–2001), joissa pelaajat ovat ottaneet lisähaasteeseen pelata pelin läpi kertaakaan lataamatta tallennusta uudestaan, on miltei välttämätön edellytys tuon yrityksen

onnistumiselle se, että alea minimoidaan ellei sitten suoranaisesti nihiloida äärimmäisellä agonaalisella huolellisuudella.

Aleaan verrattuna agonilla on tiettyjä yhtäläisyyksiä esittäviin taiteisiin. Vaikka taiteissa ei varsinaisesti ole agonaalista vastusta, niin esittävien taiteiden toteuttamiseen kuuluvat esittäjiin kohdistuvat suuretkin tekniset vaatimukset. Esittävien taiteiden teosten esittäminen voi vaatia suurta taituruutta, ja musiikin ja muiden taidelajien kilpailuja on järjestetty vuosituhanneksi. Niihin liittyvään yhteisölliseen praksikseen siis liittyy agonaalisia piirteitä. Ero peleihin on kuitenkin siinä, että näissä teoksissa taituruus, voitto ja kilpailu eivät ole itsetarkoituksellisia asioita toisin kuin agonissa tai aleassa. Agonissa viehätys perustuu keskeisesti vastuksen päihittämiseen eli voiton saavuttamiseen vastuksesta huolimatta, vaikka tämä ei ainut viehätys olekaan. Vaikka voikin argumentoida, kuten Jon Robson ja Aaron Meskin (2016, 79, 81) sekä Aderemi Artis (2021, 65–66) ovat tehneet, että agonaalinen pelaaminen voi olla kaunista katsottavaa, ei tämä poista sitä, että pelin varsinainen, sanottakoon intrinsinen, päämäärä on tuolloinkin pelin voittaminen ja vastuksen selvittäminen.

Vastusta voi käsitellä vertaamalla sitä esittävien taiteiden virheeseen. Luduksellisesti tiettyyn pre-merkkiin sidottuinkin esittävät taiteet ovat paidian vapauden piirissä, virheen voi ohittaa. Virheestä koituu kauneusarvollisia seurauksia, mutta virhe ei sinänsä estä teoksen aktualisoitumista, joskin vaikkapa yleisön reaktio virheeseen voi sen estää. Joskus esitys, jossa tehdään virhe soittamalla väärää säveliä, voi olla kokonaisuutena parempi kuin sellainen, jossa jokainen nuotti on osunut kohdalleen. Sen sijaan tietokonepeleissä pelaaja on sidottu taustalla vaikuttavaan koodiin. Kyse on tavallaan äärimmilleen viritetystä luduksesta silloinkin, kun vaikutelma on paidian. Periaatteessa tietokonepelin kaltaisessa kybertekstissä virhe eli kykenemättömyys selvitä vastuksesta,

voi pysäyttää etenemisen totaalisesti eikä loppua peliin sisältyvistä syistä saavuteta edes puutteellisesti toteutettuna. Tämä näyttää olevan vastoin taiteellista vapautta.

Käytännössä pelaaja voi itselleen ylitsepääsemättömän vastuksen kohdalle käyttää huijauskoodeja tai manipuloida talennusta niin, että hän sivuuttaa sääntöjärjestelmän, vaikka sitten vain hetkellisesti. Samalla hän näin tehdessään luopuu vastuksen pelillisestä periaatteesta ja siirtyy mimicryn maailmaa. Pelaaminen muuttuu leikiksi, kun vastus tehdään tyhjäksi. Tällöin pelaajatulkitsija ei ole kiinnostunut tietokonepelistä ainoastaan pelillisten piirteiden eli agonin tai alean vuoksi vaan myös mimicryn tähden.³⁶ Tällainen sääntöjen ohittaminen hävittää ainakin hetkellisesti pelillisyyden, mutta se ei näytä tekevän samaa taiteellisuudelle. Tästä syystä näyttää siltä, että tietokonepelien taiteellisuus on Caillois'n termein juuri mimicryssä, niissä fiktiivisissä piirteissä, jotka eivät ole pelillisiä eli agoniin tai aleaan kuuluvia.

Tästä syystä katson, että vastuksen ongelma palautuu mimicryn ja varsinaisesti pelillisten piirteiden – eli agonin ja alean – suhteeseen. Tällöin on kysyttävä, onko mimicry – juoni, aktorit ynnä muut ei-pelilliset seikat – välttämättä kirjallisuustieteilijä ja pelitutkija Markku Eskelisen (2012, 233) termein, pelkkää ”käärepaperia” vai voiko se olla myös dominoiva osa tietokonepelissä? Vastaus on todellisten tapaus-ten puitteissa ehdottomasti jälkimmäinen. Esimerkeiksi voidaan ottaa Chris Avellonen *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) ja sen imitaatio Robert Kurvitzin *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), joka on Gérard Genetten (ks. 1982, 37) termein *Tormentin* koominen pastissi, leikillinen epäsuora transformaatio. Kummankaan kohdalla on mahdotonta väittää, että niissä fiktio olisi vain aksidentaalista pelillisille piirteille.

³⁶Tietenkin syynä voi olla myös ilinx, mutta yksinkertaisuuden tähden nostan esiin nyt vain mimicryn, joka on taiteelle läheisempää sukua.

Pikemminkin niissä mimicrylla on ensisija, mutta agonilla ja alealla on silti oma osuutensa kokonaisuudessa. Esimerkiksi *Disco Elysiumissa* agonin ja alean osuus on sikäli vähäinen, että pelikokemustani ei haitannut juuri lainkaan se, että kohdattuani ylitsepääsemättömän esteen, joka johtui mielestäni huonosta pelisuunnittelusta, kävin muokkaamassa tallennusta niin, että pystyin jatkamaan, sen sijaan, että olisin ladannut aikaisemman tallennuksen ja käyttänyt noin kolme tuntia päästäkseni samaan tilanteeseen. Kuitenkaan tämä ”huijaus” ei tehnyt tyhjäksi sitä, että kybertekstissä eteneminen perustui pelilliseen aleaan. Peli lakkasi hetkeksi, mutta jatkui sen jälkeen.

Alea ja agon voivat siis estää kokonaisuuden toteutumisen tavalla, joka näyttää olevan vastoin taiteen tulkinnallista vapautta. Mikäli todetaan, että alea ja agon nihiloivat kokonaisuuden taiteellisuuden, voidaan silti puolustaa sitä, että taiteellisuus tietokonepelissä voi olla lokaalia, paikallista ja rajoittua niihin kohtiin, joissa agon- ja alea-laadut puuttuvat tai ovat siinä määrin poissaolevia, että ne eivät vaikuta mimicryyn, jossa on tekstin varsinainen taiteellinen sisältö. Tällöin voi todeta, että tietokonepeli sisältäessään agonia tai aleaa voi olla taiteellinen mutta ei taidetta. Tästä näkökulmasta edellä mainittujen *Tormentin* ja *Disco Elysiumin* voisi argumentoida kuuluvan taiteellisen pelin luokkaan. Niissä mimicry, agon ja alea eivät muodosta saumatonta kokonaisuutta, vaan taiteelliseksi luokiteltavat tilanteet eroavat pikemminkin pelillisiksi luokiteltavista tilanteista, jotka molemmat vaativat pelaajalta eli tulkitsijalta laadultaan erilaisia tulkintatapoja. Kyse olisi hybridilajista.

Silti olisi väärin ajatella, että edellä mainituista ja samankaltaisista teksteistä pelilliset ominaisuudet poistettaessa ne paranisivat kauneusvaikutukseltaan, vaikka ne silloin olisivatkin ehkä taiteeksi luokiteltavissa. Agonin ja alean synnyttä-

mä suhde tekstiin ja tapa, jolla ne sitouttavat pelaajan siihen, vaikuttaa kokonaisuuden vastaanottamiseen. Vaikka vastukset ovat vierasta taiteelle, voivat ne tukea paikallista taiteellisuutta ollen ikään kuin kehyksiä maalauksen ympärillä, jalista, jolle patsas asetetaan, tai paikka, jolle rakennus rakennetaan, vaikka eivät olekaan itse taiteellinen asia.

Edellä esitettyjen pohdintojen jälkeen en osaa antaa vastuksen ongelmaan kategorista vastausta. Tietääkseni mikään tietokonepeli ei ole onnistunut ratkaisemaan agon-alea-mimicryn yhteensovittamisen ongelmaa. Silti on nähdäkseeni mahdotonta sanoa kategorisesti, etteikö olisi mahdollista valmistaa kokonaisuus, jossa pelilliset lajit agon ja alea saumattomasti yhdistyvät mimicryyn, ja etteikö kokonaisuus olisi taidetta eikä vain osa taiteellinen. Tietokonepelien hybridisyys edellyttää tapauskohtaista harkintaa tämän ongelman suhteen. Tietokonepelin taiteellisuuden määrittely näyttää vastuksen ongelman valossa pikemminkin kritiikin kuin luokittelevan taidefilosofian tehtävältä.

Immersion ongelma

Kolmatta ongelmaa tietokonepelien taiteellisuuden kohdalla nimitän sulautumisen eli immersion ongelmaksi. Immersiossa on kyse subjektin uppoutumisesta tekstin fiktiiviseen maailmaan.

Aloitin pelien immersion käsittelyn pelitutkijoiden Laura Ermin ja Frans Mäyrän (2005, 6–7) erottelulla kolmeen eri immersion lajiin tietokonepeleissä. Ensimmäinen immersion laji on aistillinen immersio. Aistillinen immersio koskee pelin audio-visuaalisuutta, joka on omiaan saamaan pelaajan unohtamaan luonnollisen ympäristönsä ja keskittymään kuvaruudun fiktion. Ermi ja Mäyrä kiinnittävät sen kohdalla huomion pelaajaa lähellä oleviin suuriin näyttöihin ja voimakkaisiin ääniin. Toinen laji on haaste-immersio. Se liittyy

Caillois'n leikin lajeista agoniin, jota on käsitelty vastuksen ongelman kohdalla. Kolmas laji on mielikuvituksen immersio. Se on siis Caillois'n mimicryyn kuuluva asia. Siinä pelaaja uppoutuu fiktiiviseen todellisuuteen ja alkaa empatisoida tai jopa identifioitua pelihahmoonsa.

Ongelman tietokonepelien immersioon liittyen esitti Eero Tarasti jo vuonna 1993 esseessään "Aistit, arvot ja media" teoksissa "6: Tietokoneiden tarinat" (1996a, 146). Tarastin käsitys tietokonepelien taiteellisista mahdollisuuksista on pessimistinen. Vaikka Tarasti toteaa, että tietokonepeleissä näyttää toteutuvan avantgarden "avoimen teoksen" ajatus juuri sen vuoksi, että vastaanottajalla on aktiivinen rooli teoksen toteuttamisessa, ei hän kuitenkaan näe asiaa ongelmattomaksi. Tarasti (1996a, 146) kontrastoi pelejä kertomuksiin huomauttaen, että kertomuksissa liike on tekstin sisäistä, kun taas peleissä pelaaja liikkuu liikkumattomassa maailmassa. Käyttäen hyväksi Greimasin semiotiikan terminologiaa Tarasti toteaa, että tietokonepelissä pelaaja sulautetaan juonen aktoriksi, jolloin liike pelimaailmassa ei perustu paikalliseen, ajalliseen tai aktoriaaliseen "poiskytkentään", vaan pelaaja eli tulkitsija "sulautetaan juoneen sen yhdeksi aktoriksi" ja että pelin ominaisuudet "vangitsevat pelaajan eräänlaiseen kestäväan synkroniaan". Tarastin (1996a, 146) mukaan tietokonepelit ovat niin voimakkaasti vastaanottajaan suuntautuneita, että "ne eivät enää kommunikoi mitään". Taustalla on Tarastin (1996a, 145; 1996b, 24) argumentaatio, joka lähtee siitä, että kommunikaatio ei voi tapahtua niin, että vastaanottaja sulautuu yhteen lausuvan subjektin kanssa: kommunikaatiossa on oltava "Toinen", jota voisi nimittää metaforisesti viestinnälliseksi vastukseksi. Immersio taas näyttää johtavan pikemminkin jonkinlaiseen hypnoosiin, jonka aiheuttaa mimicryn, agonin, ilinxin ja alean yhteenliittymä suuren aistillisen ärsykkeen kanssa kirkkaan näytön äärellä. Triclot (2011, 58–61, 69) nimittääkin tietokonepeleihin liittyvää kokemusta

nokkelasti hallu-simulatoriseksi.

Siitä, mistä Tarasti moittii, kirjoittaa Juha Kuorikoski *Pelittäen manifestissaan* (2018, 280–281) termin "täydellinen immersio" yhteydessä:

Pelaaja tuntee olevansa vahvasti läsnä pelissä ja sen tapahtumissa: hän on yhteydessä peliin empaattisella tasolla. Juonen, audio-visuaalisuuden ja algoritmien tuottama teos herää henkiin ja todellinen maailma lakkaa olemasta. Pelaaja on osa vuorovaikutteista taideteosta.

Pelaaja on siis täysin illuusion vallassa. Pelaaja on sisällä pelissä, kuten sana illuusio (in+lusio) sanatarkasti ilmaisee (Caillois 1958, 39). Kuorikoski kiittää täydellistä immersiota, jota Tarasti moittii. Siksi asiaan on kiinnitettävä huomiota.

Todettakoon, että Tarasti ei suhtaudu immersioon kielteisesti itsessään. Ongelmaksi immersio muodostuu, kun siitä tulee liiallista. Esteettistä elämystä käsittelevässä kirjoituksessaan Tarasti (2004, 121) kuvailee nuoruudestaan sitä, kuinka hän Erkki Melartinin musiikin säestämässä Topeliuksen *Prinssessa Ruusuksessa* vajosi "toiseen todellisuuteen", "kiehtovaan" ja "satumaiseen" – siis immersoitu. Onko Tarasti muuttanut kantaansa immersioista kymmenen vuoden kuluessa? Tähän ei varmasti voi ottaa kantaa tässä artikkelissa, mutta sen sijaan voi huomauttaa, että verrattaessa pelimaailmaan uppoutumisen reunaehtoja teatteriesitykseen havaitaan monia eroja: Toisin kuin tietokonepelissä teatteriesityksessä immersion kesto on riippuvainen toisista ihmisistä. Lisäksi teatteriesityksessä läsnä ei ole haaste-immersiota, joka lievimmilläänkin on siirtymistä toiminnan ja reaktiivisuuden piiriin, josta Triclot (2011, 89–90) tietokonepelien yhteydessä kirjoittaa. Kolmanneksi myös mimicryn luonne on erilainen. Näytelmässä mimicry on välillinen, kun taas pelissä välitön. Näy-

telmä on asia, jossa harvat esiintyvät fiktiivisenä aktorina monille. Leikissä ihmiset esittävät toisilleen olevansa fiktiivisiä aktoreita tai leikkivät yksin eri aktoreita. Tietokonepelien tapauksessa samoin kuin leikeissä immersoitua peliin mielikuvituksellisesti pelaaja esittää itselleen tai toiselle olevansa aktori, joka on osa kybertekstin fiktiivistä maailmaa.

Mikäli pelaaja esittää olevansa aktori fiktiivisessä maailmassa, kyse on oikeastaan roolipelaamisesta (ks. Patridge 2017, 183–184). Pelaaja on kuin näyttelijä, joka ei esitä vain muille vaan myös itselleen. Toisinaan pelaajahahmo tai fiktiivinen aktori on kuitenkin vain, Matthew Carlsonin ja Logan Taylorin (2019, 14–17) termin, pelaajan ”fiktiivinen edustaja” (fictive proxy). Tällöin pelaaja ei suoranaisesti eläydy pelaajahahmoksi eli samaistu fiktiiviseen aktoriin vaan toimii aktorina pelin maailmassa. Kun pelaaja esimerkiksi *Half-Lifen* (Valve, 1998) Gordon Freemanina tappaa fiktiivisiä tiedemiehiä, hän todennäköisemmin vain huvittelee kuin roolipelaaja ”pahaa Gordonia”. Entä missä määrin pelaaja kuvittelee olevansa *Operation Flashpointin: Cold War Crisisin* (Bohemia Interactive Studio, 2001) John Armstrong silloin, kun tämä ryömii maastossa välttääkseen neuvostoliittolaissotilaat, jotta pelaaja ei joudu lataamaan tallennettua peliä uudestaan? Vaikuttaa siltä, että nämä suhtautumistavat – eläytyminen pelaajahahmoon ja pelaajahahmo fiktiivisenä edustajana – voivat vaihdella mielivaltaisesti pelin kuluessa. Tämän asian syvällisempi analyysi on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen. Joka tapauksessa ensimmäisessä suhtautumistavassa, eläytymisessä, mimicry on mielikuvitukseen, ja toisessa, edustajasuhtautumisessa, vain toimintaan liittyvää. Kuitenkin molemmissa tilanteissa kriittinen, vastuksellinen, suhtautuminen on mahdollinen. Tämä oikeastaan lopettaa hetkellisesti immersion.

Selvimmin tämä vastus, kriittinen hetki, ilmenee silloin, kun pelaaja havaitsee, että pelaajahahmo tekee väärän teon, tai

silloin, kun pelaaja havaitsee kybertekstissä ilmenevien vaihtoehtojen puutteen. Ensimmäisestä tapauksesta olkoon esimerkkinä muun muassa Carlsonin ja Taylorin (ks. 2019, 10) mainitsema tehtävä *Grand Theft Auto V:stä* (Rockstar North, 2013), jossa pelaajahahmon on kidutettava ei-pelaajahahmoa edetäkseen pelissä. Toisesta tapauksesta, vaihtoehtojen puutteesta, käyköön esimerkiksi Josh Sawyerin *Pillars of Eternityn* (Obsidian, 2015) loppunäytös. Loppunäytöksen aluksi ei-pelaajahahmo Iovara väittää pelaajahahmolle, että pelimaailman jumalat eivät ole todellisia siksi, että ne ovat ihmisten luomuksia. Pelaajahahmo, joka juuri on tavannut nuo jumalat, ei kuitenkaan voi sanoa, että kovin todellisilta ne äsken vaikuttivat ja että niillä kyllä on kovin todellisia vaikutuksia maailmaan.

Mutta jos pelaajassa syntyy tällaisia hänet pelimaailman fiktiosta irrottavia tulkintoja, kuten kokemukset osoittavat, ei kyseessä ole enää sulautumisesta fiktion vaan kommunikatiosta lähettäjän (pelintekijän) ja vastaanottajan eli tulkitsejan (pelaajan) välillä. Johtopäätöksenä esitän, että niin kauan kuin subjekti säilyttää tietoisuutensa todellisuudesta immersoitua pelin tuottama immersio tai sen erilaisuus perinteisiin taidemuotoihin ei muodostu ongelmaksi taiteellisuuden suhteen.

Kokonaisuutena sulautumisen ongelma tietokonepeleissä ei siis näyttäydy esteenä taiteellisuudelle. Sulautuminen voi äityä ongelmaksi niissä tapauksissa, joissa immersio muuttuu siinä määrin voimakkaaksi, että seuraa se, mitä Caillois (1958, 76–77) nimittää leikin prinssiipin eli periaatteen tai lähtökohdan korruptoitumiseksi. Korruptoitumisella Caillois tarkoittaa sitä, että se, minkä piti olla nautinnollista, alkaakin tuottaa haittaa ja kärsimystä. Jos käykin niin, että pelaaja addiktoituu aistilliseen ärsykkeeseen, sattuman lumoon, haasteen esittämään vaateeseen tai alkaa pitää pelin fiktiivistä maail-

maa tärkeämpänä kuin luonnollista todellisuutta, on kyseessä mitä ilmeisimmin ongelma. Tämä kuitenkin on pohjimmiltaan tulkinnallinen virhe. Virhe kuitenkin on asia, joka on mahdollinen eikä välttämätön. Kokonaisuutena immersion ongelma on täten aksidentaalinen, eikä sitä voi pitää sinänsä taiteellisuuden esteenä.

Yhteenveto

Edellä olen käsitellyt kolmea ongelmaa, mahdollista estettä sille, että tietokonepeli voisi olla taidetta, kun taide määritellään suhteessa länsimaiseen perinteiseen taiteelliseen käytäntöön. Nämä ongelmat ovat: variaation ongelmaa, vastuksen ongelmaa ja immersion ongelmaa.

Variaation ongelman kohdalla kyse on siitä, onko taideteoksen eli taidetekstin toteuduttava aina tietyllä tavalla: onko teoksen oltava aina tietty akt-merkki ollakseen taidetta vai salliiko taiteellisuus sen, että kyseessä on pre-merkki, jolla voi olla erilaisia mahdollisia toteutumistapoja. Edellä argumentoin, että variaation ongelma ei ole sellainen, että se estäisi tietokonepelin taiteellisuuden. Tunnustetut taidemuodot sisältävät variaatiota, joten variaatio ei sinänsä ole este. Jos variaatio noudattaa taiteen periaatetta, jossa kyse on lähtökohteisesti mahdollisuuksien esittämisestä, niin ei tule pitää taiteenvastaisena sitä, että yksi teos tai teksti (pre-merkki) on todennäköisten mahdollisuuksien verkko, joka pitää sisällään ikään kuin siemenenä erilaiset mahdolliset toteutumiset (akt-merkki).

Immersion ongelman kohdalla on kyse siitä, eroaako tietokonepeli välttämättä tunnustetuista taidemuodoista immersion suhteen siinä määrin, että tämä muodostaa esteen taiteellisuudelle. Erityisenä ongelmana oli, puuttuuko tietokonepelistä taiteelle keskeinen kommunikatiivinen elementti. Sen kohdalla argumentoin, että kommunikaatio ei välttämät-

tä puutu myöskään tietokonepelin tulkinnasta. Vaikka tunnustettuihin taidemuotoihin verrattuna tietokonepeli asettaa pelaajan eteen intensiivisemmän aistillisen immersion ja lisäksi haaste-immersion, eivät nämäkään välttämättä estä pelaajan kriittisen kyvyn toimintaa.

Vastuksen ongelma sen sijaan näyttäytyy argumentaationsani todellisena ongelmana tietokonepelien taiteellisuudelle. Mimicry on leikin lajeista läheisin taiteelle. Se on leikin laji, jossa ei ole välttämätöntä estettä. Jos tietokonepeli on taiteellinen, näyttää se johtuvan ensisijaisesti tietokonepelin mimicry-piirteistä. Vastus sen sijaan on pelien (agonin ja alean) elementti, mutta se on vierasta tunnustetuille perinteisille taidemuodoille. Hetket, joissa vastus näyttäytyy todellisena esteenä ja estää tulkitsijan eli pelaajan etenemisen, siirtävät tulkitsijan pois taiteellisen tulkinnan vapaudesta. En ainakaan tiedä tapausta, jossa taiteelliset mimicry-elementit ja pelilliset agon- tai alea-elementit sulautuisivat saumattomasti yhteen siten, että taiteellinen vapaus säilyisi pelillisen vastuksen rinnalla.

Johtopäätöksenä väitän, että on olemassa taiteellisia pelejä, hybridejä, jotka joissain kohden ovat taiteellisia mutta joissain kohden eivät. Nämä taiteelliset pelit eivät kokonaisuuk-
sina ole taideteoksia, taidetekstejä. Nämä teokset kuitenkin sisältävät erityisiä esimerkiksi taidehetkiksi tai taidejaksoiksi nimitettäviä taiteellisia kohtia. Joissain tapauksissa varsinaiset pelilliset elementit, kuten agon ja alea, voivat myös muodostaa ikään kuin metaforiset kehykset tai metaforisen jalu-
tan varsinaiselle taiteellisuudelle.

Taidejaksoja sisältävät taiteelliset pelit välittävät tietyissä kohden tarkoituksellisesti kauneusarvoja keskeisenä päämääränään, mutta ovat toisissa kohden päämäärältään toisenlaisia pyrkien tuottamaan agonin haastetta, alean sattumaa, ilinxin pyörrytystä tai mimicryn matkintaa viihteellisel-

lä tavalla. En tässä yhteydessä ala arvioimaan suuntaan tai toiseen sitä, mitä pelejä voisi kuulua tähän taiteellisten pelien hybridien joukkoon.

En silti myöskään pidä mahdottomana sellaisen kybertekstin laatimista, joka nerokkaalla tavalla kuuluisi yhtä lailla taiteen ja pelin piiriin eli jossa pelilliset elementit eivät joissain kohden poissulkisi taiteellista ulottuvuutta. Tällaisen ehdokkaan tullessa kohdalle on kritiikin punnittava vastuksen ongelmaa uudemman kerran.

Lähteet

Aarseth, Espen. 1999. "Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art". Teoksessa *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, toimittanut Marie-Laure Ryan. Indiana University Press.

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Adajian, Thomas. 2024. "The Definition of Art". Teoksessa *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2024 Edition)*, toimittanut Edward N. Zalta ja Uri Nodelman. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/art-definition/>.

Androvich, Mark. 2007. "Games are indeed art, says Barker". *gamesindustry.biz*, 27. kesäkuuta. <https://www.gamesindustry.biz/games-are-indeed-art-says-barker>.

Aristoteles. 2012 [n. 350 eKr]. "Runousoppi". Teoksessa *Aristoteleen Runousoppi. Opas aloittelijoille ja edistyneille*, kääntänyt Kalle Korhonen ja Tuija Korhonen. Teos.

Artis, Aderemi. 2021. "The Argument from Extreme Difficulty in Video Games". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 79 (1): 64–75. <https://doi.org/10.1093/jaac/kpaa010>.

Batteux, Charles. 2007 [1746]. *Les Beaux arts réduits à un même principe*. Durand. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k50428g>.

BioWare. 1998. *Baldur's Gate*. Microsoft Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios.

BioWare. 1999. *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*. Microsoft Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

BioWare. 2000. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

BioWare. 2001. *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*. Windows, Mac OS X. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

Black Isle Studios. 1999. *Planescape: Torment*. Windows. Los Angeles: Interplay Entertainment

Bohemia Interactive Studio. 2001. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Windows. Southam, Englanti: Codemasters.

Bredin, Hugh, ja Liberato Santoro-Brienza. 2000. *Philosophies of Art and Beauty: Introducing Aesthetics*. Edinburgh University Press.

Brock, Rough. 2018. "The Incompatibility of Games and Artworks". *Journal of the Philosophy of Games* 1 (1): 1–21.

Caillois, Roger. 1958. *Les Jeux et les hommes*. Gallimard.

Carlson, Matthew, ja Logan Taylor. 2019. "Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy". *Journal of the Philosophy of Games* 2 (1): 1–19. <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.

Carroll, Noël. 1988. "Art, practice, and narrative". *The Monist* 71 (2): 140–156.

Colapietro, Vincent M. 1989. *Peirce's Approach to the Self. A Semiotic Perspective on Human Subjectivity*. State University of New York Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound – An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press.

Davies, Stephen. 1991. *Definitions of Art*. Cornell University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctv3s8q0q.14>.

Davies, Stephen. 2016. *The Philosophy of Art*. Wiley Blackwell.

Deely, John. 1994a. *New Beginnings. Early Modern Philosophy and Postmodern Thought*. University of Toronto Press.

Deely, John. 1994b. *The Human Use of Signs or: Elements of Anthroposemiosis*. Rowan & Littlefield Publishers.

Deely, John. 2002. *What Distinguishes Human Understanding?* St. Augustine's Press.

Donovan, Tristan. 2010. *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant.

Ebert, Roger. 2005a. "A Buddhist walks into a chat room ...". 13.11.2005. <https://web.archive.org/web/20131220221637/https://www.rogerebert.com/answer-man/a-buddhist-walks-into-a-chat-room->.

Ebert, Roger. 2005b. "Corruption and greed in America". 11.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130603030133/http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america>.

Ebert, Roger. 2005c. "Critics vs. gamers on 'Doom' ". 30.10.2005. <https://web.archive.org/web/20140709020604/https://www.rogerebert.com/answer-man/critics-vs-gamers-on-doom>.

Ebert, Roger. 2005d. "Doom Movie Review & Film Summary (2005) | Roger Ebert". 20.10.2005. <http://www.rogerebert.com/reviews/doom-2005>.

Ebert, Roger. 2005e. "Gamers fire flaming posts, e-mails...". 6.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130414124135/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/gamers-fire-flaming-posts-e-mails>.

Ebert, Roger. 2005f. "The Art of the Game 2". 8.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130715210608/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/the-art-of-the-game-2>.

Ebert, Roger. 2005g. "The Game of Art 3". 14.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130603030133/http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america>.

Ebert, Roger. 2005h. "Why did the chicken cross the genders?". 27.11.2005. <https://web.archive.org/web/20130602131403/http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.

Ebert, Roger. 2007a. "Feedback: Gamers and artists". 23.7.2007. <https://web.archive.org/web/20140709105740/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/feedback-gamers-and-artists>.

Ebert, Roger. 2007b. "Games vs. Art: Ebert vs. Barker". 21.7.2007. <https://web.archive.org/web/20130704173257/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>.

Ebert, Roger. 2010a. "Okay, kids, play on my lawn". 1.7.2010. <https://web.archive.org/web/20130603095309/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>.

Ebert, Roger. 2010b. "Video games can never be art". 16.4.2010. <https://web.archive.org/web/20130414012643/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video->

games-can-never-be-art.

Eco, Umberto. 1976. *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.

Eco, Umberto. 1988. *The Aesthetics of Thomas Aquinas*. Kääntänyt Hugh Bredin. Harvard University Press.

Ermi, Laura, ja Frans Mäyrä. 2005. "Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion". Teoksessa *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>.

Eskelinen, Markku. 2012. *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. International Texts in Critical Media Aesthetics 2. Continuum.

Feijoo, Benito Jerónimo. 1988 [1734]. *Teatro crítico universal. Tomo sexto*. <http://filosofia.org/bjf/bjft612.htm>.

Frasca, Gonzalo. 2003. "Ludologists Love Stories too: Notes from a Debate that Never took Place". Teoksessa *Level Up – Proceedings of Digital Games Research Conference 2003*. University of Utrecht.

Gaut, Berys. 2000. "'Art' as a Cluster Concept". Teoksessa *Theories of Art Today*, toimittanut Noël Carroll. The University of Wisconsin Press.

Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Éditions du Seuil.

González Martínez, Juan Miguel. 2007. *Semiótica de la música vocal*. Universidad de Murcia.

Greimas, Algirdas Julien. 1980. *Strukturaalista semantiikkaa*. Kääntänyt Eero Tarasti. Gaudeamus.

Greimas, Algirdas Julien. 1983. *Du Sens II. Essais sémiotiques*. Seuil.

Greimas, Algirdas Julien. 1988. *Maupassant: the Semiotics of Text: Practical Exercises*. Kääntänyt Paul Perron. Semiotic Crossroads, v. 1. J. Benjamins Pub. Co.

Halme, Nick. 2010a. "A Critical Retort to Roger Ebert on Games as Art". 17.4.2010. https://web.archive.org/web/20100418221924/http://www.gamasutra.com/blogs/NickHalme/20100417/4947/A_Critical_Retort_to_Roger_Ebert_on_Games_as_Art.php.

Hamilton, Andy. 2024. *Art and Entertainment. A Philosophical Exploration*. Taylor & Francis Group.

Hart, David Bentley. 2003. *The Beauty of the Infinite. The Aesthetics of Christian Truth*. William B. Eerdmans.

Haukka, Aleksi. 2025. *Song as Patriotic Rhetoric and Art: Exploring Patriotic and Nationalistic Songs from the French Revolution (1789–1800), the Spanish War of Independence (1808–1814), and Grand Duchy of Finland (1846–1876)*. Väitöskirja, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-84-0543-6>.

Hautamäki, Irmeli. 2003. *Avantgarden alkuperä*. Gaudeamus.

Hirn, Yrjö. 1949 [1914]. *Esteettinen elämä*. Otava.

Huizinga, Johan. 1947 [1944]. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaiineksen määrittelemiseen*. Kääntänyt Sirkka Salomaa. WSOY.

Hämäläinen, Tuukka, ja Aleksandr Manzos. 2020. *Pelien ääretömät maailmat. Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Gaudeamus.

Jakobson, Roman. 1979 [1974]. "Coup d'oeil sur le développement de la sémiotique". Teoksessa *A Semiotic Landscape. Proceedings of the First Congress of the International Association for Semiotic Studies. Milan, June 1974. Panorama sémiotique. Actes du premier congrès de l'Association Internationale de Sémio-*

tique. Milan, juin 1974, toimittanut Seymour Chatman, Umberto Eco ja Jean-Marie Klinkenberg. Approaches to Semiotics 20. Mouton Publishers.

Karkama, Pertti. 1981. "Tosileikkiä – tosi ja leikki taiteessa". Teoksessa *Pelit ja leikki*, toimittanut Pekka Laaksonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Keiser, Joe. 2005. "Why Ebert Was Right". 4.12.2005. <https://web.archive.org/web/20131220093345/http://www.businessweek.com/stories/2005-12-04/why-ebert-was-right>.

Kennick, W. E., toim. 1979 [1970]. *Art and Philosophy. Readings in Aesthetics*. St Martin's Press.

Kuorikoski, Juha. 2018. *Pelिताteen manifesti*. Gaudeamus.

Kuusamo, Altti. 2024. "Totuus sulaa taiteissa totuuksiksi". *Synteesi* 43 (1): 33–44.

Laurila, Kaarle Sanfrid. 1947a. *Estetiikan peruskysymyksiä. Ensimmäinen osa*. 2., tark. ja osittain uud. painos. WSOY.

Laurila, Kaarle Sanfrid. 1947b. *Estetiikan peruskysymyksiä. Toinen osa*. Werner Söderström oy.

Lotman, Juri. 1971. *The Structure of the Artistic Text*. Kääntänyt Ronald Vroon. Michigan Slavic Contributions.

Manzos, Aleksandr. 2018. *Pelit elämän pelinä*. Avain.

Maxis. 1989. *SimCity*. Acorn Archimedes, Acorn Electron, Amiga, Amiga CDTV, Amstrad CPC, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, DESQview, EPOC32, FM Towns, IBM PC, iOS, J2ME, Linux, Mac OS, MS-DOS, MSX, OLPC XO-1, OS/2, PC-88, PC-98, Super NES, Unix, Windows, X68000, ZX Spectrum. Kalifornia, Redwood City: Electronic Arts.

Moriarty, Brian. 2011. "An Apology for Roger Ebert". 4.3.2011. <https://web.archive.org/web/20110313083732/http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>.

Nguyen, C. Thi. 2020a. *Agency as Art*. Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.003.0001>.

Nguyen, C. Thi. 2020b. "The Arts of Action". *Philosophers' Imprint* 20 (14): 1–27. <https://doi.org/www.philosophersimprint.org/020014/>.

Number None. 2008. *Braid*. Xbox 360, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, PlayStation 3. Number None.

Nöth, Winfried. 1995 [1990]. *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.

Obsidian Entertainment. 2015. *Pillars of Eternity*. Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One. Tukholma: Paradox Interactive.

Patridge, Stephanie. 2017. "Video Games and Imaginative Identification". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 75 (2): 181–84. <https://doi.org/10.1111/jaac.12355>.

Poinsot, Johannes. 1632. *Tractatus de Signis. The Semiotic of John Poinsot. Interpretive Arrangement by John N. Deely in consultation with Ralph Austin Powell*. Kääntänyt John Deely. St. Augustine's Press.

Pratt, Charles J. 2010. "The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause". 8.2.2010. https://web.archive.org/web/20100211113447/http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php.

Puolakka, Kalle. 2024. *Johdatus estetiikkaan ja taiteen filosofiaan*. Gaudeamus.

Remo, Chris. 2005. "Ebert on Video Games: They are Inferior". 29.3.2005. <https://www.shacknews.com/article/39732/ebert-on-video-games-they>.

Robson, Jon, ja Aaron Meskin. 2016. "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 2: 165–177.

Rogliano, Adriana. 2016. "Arte y belleza ayer y hoy". *Persona* 1 (1): 7–38.

Rockstar North. 2013. *Grand Theft Auto V*. PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Windows, PlayStation 5, Xbox Series X/S. New York City: Rockstar Games.

Salosaari, Kari. 1989. *Perusteita näyttelijäntyyön semiotiikkaan. I osa: Teatterin kieli ja näyttelijä merkityksen tuottajana*. Acta Universitatis Tamperensis A 262. Tampereen yliopisto.

Santiago, Kellee. 2010b. "Right. Moving On... [My Response to Ebert]". 19.4.2010. <https://web.archive.org/web/20100423135618/http://thatgamecompany.com/general/right-moving-on-my-response-to-ebert/>.

Samyn, Michael. 2011a. "The Escapist – Almost Art 1". 1.2.2011. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.

Samyn, Michael. 2011b. "The Escapist – Almost Art 2". 1.2.2011. https://web.archive.org/web/20110204125952/http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.2.

Samyn, Michael. 2011c. "The Escapist – Almost Art 3". 1.2.2011. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.3.

Scruton, Roger. 2006. *Culture Counts. Faith and Feeling in a Culture Besieged*. Encounter Books.

Sebeok, Thomas A. 2001. *Global Semiotics*. Indiana University Press.

Sebeok, Thomas A., ja Marcel Danesi. 2000. *The Forms of Meaning: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*. Mouton de Gruyter.

Seppälä, Serafim. 2010. *Kauneus. Jumalan kieli*. Kirjapaja.

Sevänen, Erkki. 2008. "Kaksi tapaa ymmärtää avantgarde". *Synteesi* 28 (2): 6–20.

Sharp, John. 2015. *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.

Sjöberg, Lore. 2010. "Alt Text: Are Videogames Art? Time Will Tell". 23.4.2010. <https://web.archive.org/web/20100424170828/http://www.wired.com/underwire/2010/04/alt-text-videogames-as-art/>.

Smuts, Aaron. 2005. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 3. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/

Stanton, Rich. 2014. "Who framed Roger Ebert?" 27.7.2014. <https://www.eurogamer.net/who-framed-roger-ebert>.

Stenros, Jaakko. 2022a. "3. Pelit kulttuurina ja taiteena". Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittanut Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katariina Heljakka ja Jaakko Stenros. Vastapaino.

Stenros, Jaakko. 2022b. "Game Definition". Teoksessa *Encyclopedia of Ludic Terms*, toimittanut Paweł Grabarczyk. ERC-Advanced-Grant project MSG - Making Sense of Games. <https://eolt.org/articles/game-definition>.

Suits, Bernard. 2014 [1978]. *The Grasshopper. Games, Life, and Utopia*. Broadview Press.

Taitto, Simo. 2012. "Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä Braid". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans

Mäyrä ja Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2012>.

Tarasti, Eero. 1996. *Esimerkkejä: Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudemus.

Tarasti, Eero. 1996a [1993]. "Aistit, arvot ja media". Teoksessa *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 1996b [1995]. "Eksistentiaalisemiotiikan poluilla". Teoksessa *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 2004. *Arvot ja Merkit*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 2012. *Semiotics of Classical Music. How Mozart, Brahms and Wagner Talk to Us*. De Gruyter Mouton.

Tarasti, Eero. 2015. *Sein und Schein*. De Gruyter Mouton.

Tarasti, Eero. 2017. "Mitä tapahtuu? Zemicin liikkeistä – eksistentiaalisemiotiikkaa". *Synteesi* 35 (1–2): 50–79.

Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.

Tomas, Vincent. 1979. "Creativity in Art". Teoksessa *Art and Philosophy: Readings in Aesthetics*, toimittanut W. E. Kennick. St Martin's Press.

Triclot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux video*. Zones.

Tukeva, Anu. 2011. "Musiikin funktioita videopeleissä". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>.

Valve. 1998. *Half-Life*. Sierra Studios, released. Windows. Oakhurst, Kalifornia: Sierra Studios.

ZA/UM. 2019. *Disco Elysium*. ZA/UM, released. Windows,

macOS, PlayStation 4, PlayStation 5, Stadia, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X/S, Android. Lontoo: ZA/UM.

Virtuaalitodellisuuden perustuvan puhesimulaatiopelin suunnitteluprosessi ja toteutus: Uusia ulottuvuuksia suomen ja ruotsin kielen oppimiseen korkeakoulussa

Katsaus

Riikka Partanen, Heidi Grönstrand, Riitta-Liisa Valijärvi, Pia Rajaniemi, Joel Koutonen, Jere Jalonen

Tiivistelmä

Katsaus esittelee korkeakouluopiskelijoille suunnatun VR-puhsimulaatiopelin nimeltä *Mökki- ja saunapeli*, joka kehitettiin Lapin ammattikorkeakoulun, Uppsalan ja Tukholman yliopistojen yhteistyönä Nordplus-rahoituksella (2023–2024). Pelissä opiskelija harjoittelee suomen ja ruotsin puhumista autenttisissa vuorovaikutustilanteissa, kuten tien neuvomisessa, työnhaussa ja hyvinvoinnista keskustelussa. Peli hyödyntää puheentunnistusta, metahuman-hahmoja ja immerssiivistä mökkiympäristöä, jotka tukevat suullista viestintää ja toistoharjoittelua. Testitulosten perusteella pelioppiminen lisäsi opiskelijoiden sanavarastoa, ääntämistä ja itsevarmuutta. Pelin todettiin tarjoavan turvallisen ja motivoivan tavan harjoitella kieltä sekä täydentävän luokkaopetusta inklusiivisesti ja pedagogisesti mielekkäällä tavalla.

Avainsanat: kielen oppiminen, pelillistäminen, virtuaalitodellisuus

Abstract

This review article presents the *Cottage and Sauna Game*, a VR speech simulation game designed for university students and developed in collaboration between Lapland University of Applied Sciences, Uppsala University, and Stockholm University with Nordplus funding (2023–2024). The game allows learners of Finnish and Swedish to practice authentic communication situations – such as giving directions, applying for a job, and discussing well-being – in an immersive virtual environment. Using speech recognition, metahuman avatars, and realistic 3D settings, the game supports oral communication, repetition, and engagement. Testing showed that VR-based learning enhanced students' vocabulary, pronunciation, and confidence. The game provides a safe, motivating, and pedagogically meaningful way to complement traditional classroom language learning.

Keywords: gamification, language learning, virtual reality

Johdanto

Kielen opiskelijat tarvitsevat paljon puhumiseen ja kuuntelemiseen liittyviä harjoituksia. Parhaimmillaan kolmiulotteinen virtuaalitodellisuuspuhesimulaatiopeli (VR-peli) voi toimia turvallisena oppimisympäristönä, joka täydentää luokahuoneessa tapahtuvaa, usein opettajavetoista kielenopiskelua. Opetusteknologian kokeileva käyttö viestinnän opetuksessa eri kouluasteilla onkin ollut suosittua erityisesti Pohjoismaissa: Esimerkiksi Lakkalan ja kumppanien (2015, 86–87) mukaan jo vuonna 2015 lähes puolet suomea toisena kielenä lukioissa, korkeakouluissa tai vapaassa aikuiskoulutuksessa opettaneista oli käyttänyt virtuaalisia maailmoja tai digitaalisia pelejä opetuksessaan.

Opetusteknologian ja kielenoppimispelien käyttöä on myös tutkittu jonkin verran. Monissa aiemmissa tutkimuksissa oppimispaiikkana on ollut perus- ja yläkoulu ja opittavana kielenä englanti (Hua ja Wang 2023; Pinto ym. 2021). Tässä katsausartikkelissa kuvaamme aikuisille tarkoitetun VR-simulaatiopelin suunnittelu- ja toteuttamisprosessia ja pohdimme, millä tavalla VR-peli voi toimia kielenoppimisen edistäjänä korkeakouluympäristössä.

Minkälainen peli on kyseessä?

Rakensimme korkeakouluopiskelijoille suunnatun käsikirjoitetun VR-puhesimulaatiopelin nimeltä ”Mökki- ja saunapeli” kolmen korkeakoulun yhteishankkeena Nordplus-rahoituksella vuosina 2023–2024. Pohjoismaisessa yhteistyössä osaamisensa ja asiantuntemuksensa yhdistivät Lapin ammattikorkeakoulu, siellä toimiva ohjelmistolaboratorio FrostBit, Uppsalan yliopisto sekä Tukholman yliopisto, erityisesti suomen ja ruotsin kielen opettajat sekä pelinkehittäjät. Projektimme vahvuutena oli eri toimijoiden yhteistyöhön perus-

tuva lähestymistapa, johon yhdistyi myös prosessin pedagogisten vaikutusten tarkastelu. Peli valmistui syksyllä 2024.

Pelin tarkoitus on tarjota mahdollisuuksia kielitaidon jäseneltyyn harjoitteluun simuloiduissa interaktiivisissa tilanteissa, joita voidaan pelata kyllästymättä useita kertoja. Valitsimme narratiivisen pelin tuottamisen, koska osalla tiimin jäsenistä oli aiempaa kokemusta vastaavan pelin rakentamisesta (Partanen ym. 2022).

Päätimme toteuttaa pelin virtuaalisena, sillä VR-maailma on tutkitusti immersiiivinen ja mukaansatempaava, mikä helpottaa vuorovaikutustilanteessa toimimista ja edistää halua onnistua replikoinnissa vieraalla kielellä. VR-simulaatiot on koettu turvallisiksi ympäristöksi vieraan kielen opetuksessa (Dooley ym. 2023; Huang ym. 2010; Lakkala ym. 2015; Lappalainen ym. 2015; Parmaxi 2020; Partanen ym. 2022; Vandercruyse ym. 2012; Vesisenaho ym. 2019; Zheng ym. 2012), sillä moni kokee paineita harjoitella uutta kieltä aidoissa tosielämän vuorovaikutustilanteissa, jotka ovat usein nopeatempoisia ja ennalta-arvaamattomia ja niihin liittyy kasvojenmenettämisen pelko (Laakso 2015; Lehtonen ym. 2015).

Lisäksi virtuaalitodellisuus tarjoaa erilaisen käyttökokeimuksen verrattuna perinteisiin näyttöpäätelaitteisiin. VR-teknologia upottaa käyttäjän kolmiulotteiseen ympäristöön, mikä voi lisätä pelikokemuksen elämyksellisyyttä ja psykologista vaikuttavuutta. Ero on havaittavissa erityisesti esimerkiksi kauhupeleissä, joissa näyttöpäätteen takaa pelattaessa pelaajalla on selkeästi turvallisempi olo – hän on ”turvassa” ruudun takana. VR-ympäristössä tätä psykologista suojaa ei synny samalla tavalla, vaan pelin elementit voivat tulla suoraan pelaajan henkilökohtaiseen tilaan. Tämä tekee pelikokemuksesta intensiivisemmän ja emotionaalisesti vaikuttavamman.

Pelissämme keskiössä on verbaalinen vuorovaikutus, johon

VR ei välttämättä tuo merkittävää lisäarvoa. Sen sijaan virtuaalitodellisuudessa mahdollistuva visuaalinen ja tilallinen vuorovaikutus tuo keskusteluympäristöön syvyyttä. Vaikka VR ei täysin vastaa fyysistä samassa tilassa olemista, se voi matkia ympäristöä ja sosiaalista tilannetta tavalla, joka tuo sen lähemmäs todellista vuorovaikutusta kuin perinteinen ruudun kautta käytävä keskustelu. Arvioimme, että VR-pelissä tapahtuva keskustelu pelihahmon kanssa muistuttaa enemmän todellista keskustelutilannetta kuin ruudun välityksellä tapahtuva vuorovaikutus ja saa pelaajan haluamaan onnistumista vuorovaikutustilanteesta. Uskoimme virtuaalitodellisuuden voivan tarjota myös mielekkäämmän ja tehokkaamman väylän reaali maailman vuorovaikutustaitojen harjoitteluun kuin perinteinen tietokonepeli. Näin päätelimme, että *Mökki- ja saunapelin* kaltainen oppimiskäyttöön ja pedagogisille toimijoille suunnattu sovellus hyötyy VR-teknologiasta perinteisiin mobiili- tai PC-pohjaisiin ratkaisuihin verrattuna.

Mökki- ja saunapelissä pelaaja keskustele pelihahmo Anna-ystävän kanssa ja etenee puhumalla opittavaa kieltä ääneen. Pelin taustalla on Open AI:n kehittämä automaattinen puheentunnistusjärjestelmä *Whisper* (ks. Open AI 2022), joka kääntää oppijan puheen tekstiksi. Tarvittaessa pelaajat voivat myös kuunnella äidinkieliseltä ääninäyttelijältä nauhoitetut mallivastaukset sen sijaan, että he tuottaisivat ne itse. Koska mukana oli niin ruotsin kuin suomenkin korkeakouluopiskelijoita sekä Suomesta että Ruotsista, peli toteutettiin alusta alkaen kahdella kielellä sekä ruotsiksi että suomeksi.

Pelihahmojen luomisessa käytettiin Epic Gamesin kehittämää lisäosaa Unreal-pelimoottoriin eli niin kutsuttua MetaHuman-teknologiaa (ks. lisää Epic Games 2025). Tutkimusten mukaan metahumanin kaltaisissa aidon näköisissä pelihahmoissa ei ole juurikaan niin sanotun outo laakso

-ilmiön (engl. uncanny valley) piirteitä, ja hahmot koetaan inhimillisinä (Higgins ym. 2022, 2). FrostBit mallinsi mökkiympäristön yksityiskohtia (esim. puutarhapöydän) käyttämällä 3D-mallinnusohjelmaa Blender, joka mallintaa laadukkaasti maisemia, taloja ja muita yksityiskohtia.

Kuka suunnitteli pelin ja miten se tapahtui?

Pelin suunnittelu alkoi syksyllä 2023 hankkeessa mukana olleiden neljän opettajan tapaamisella. Keskustelimme vieraan kielen opettamiseen liittyvistä haasteista, kartoitimme ongelmia ja opiskelijoiden tarpeita, ja aloimme myös heti ideoida pelin käsikirjoitusta. Päädyimme toteuttamaan kolme skenaariota, joiden avulla oppijat voivat harjoitella erilaisia vuorovaikutustilanteita, erityisesti niihin liittyviä fraaseja ja sanastoa. Skenaarioiden aiheiksi valikoituivat tien neuvominen, työn hakeminen sekä sairauksista ja hyvinvoinnista keskusteleminen. Valintoihin vaikutti esimerkiksi pitkä vieraan kielen opetuskokemuksemme; kaikki meistä tiesivät, että kielenopiskelijat kokevat erityisesti vieraskieliset puhelinkeskustelut haastavina ja vaikeina harjoitella etukäteen. Siten oli selvää, että halusimme antaa heille pelissä mahdollisuuden harjoitella puhelinkeskustelua (vrt. myös Lappalainen ym. 2015, 112–113).

Peli-insinööreistä ja 3D-mallintajista koostuva FrostBitin tekninen tiimi oli suunnittelussa mukana jo aivan projektin alkuvaiheesta asti. Heidän ehdotuksestaan visuaaliseksi pelimaailmaksi valikoitui kesämökkiympäristö metsineen, kesämökkeineen ja saunoineen, mistä johdettiin myös pelin nimi *Mökki- ja saunapeli*. FrostBitillä oli olemassa olevia resursseja tämällytyypiseen ympäristöön, ja projektin melko pienen budjetin ja keston kannalta tämä ratkaisu oli erinomainen. Mökkiympäristö oli luonteva myös sen kannalta, että sen ajateltiin oleva tuttu ja uskottava tapahtumapaikka niin



Kuva 1. Pelin käyttöliittymä



Kuva 2. Mökkiympäristö pelissä.

suomen- kuin ruotsinoppijoille. FrostBitin hanketiimin lisäksi pelin toteuttamiseen osallistui vuoden aikana määräaikailla sopimuksilla työskenteleviä harjoittelijoita.

Miten peliä pelataan?

Pelaaja on koko ajan vuorovaikutuksessa VR-pelihahmojen kanssa, joiden äänet pelaaja myös kuulee. Pelaajan tehtävänä on reagoida kuulemaansa kohdekielellä. Joissakin tehtävissä pelaaja näkee tulevat repliikkinsä kirjoitettuna siten, että niistä puuttuu sanoja tai hänen on valittava sopiva repliikki vaihtoehdoista ja sanottava se ääneen edetäkseen pelissä. Toisinaan pelaajan avuksi tarjotaan 2D-mallinnettuja visuaalisia vihjeitä, kuten kuva kalenterista, jossa vastaus eli vaadittu päivä on ympyröity ja pelaajan tarkoituksena on tuottaa puhuttuna kuvan osoittama päivämäärä kohdekielellä.

Joissakin tehtävätyypeissä on myös kirjalliset vaihtoehdot, joista pelaaja voi valita oikean sen ääneen sanomalla. Pelaajan motivaatiota on pyritty kohottamaan myös tähtiin perustuvalla palkitsemisjärjestelmällä: pelaaja saa kolme tähteä, jos vastaus on 100 % oikein ensimmäisellä kerralla, kaksi tähteä, jos vastaus ei ole täysin oikein, ja yhden tähden, kun se ei vastaa odotettua. Jokaisessa skenaariossa esitetään pelin päätyttyä niin sanottu *leader board* eli tulostaulu, jossa näkyvät korkeimmat pisteet skenaariosta saaneiden pelaajien nimet ja pisteet. Pelaaja voi verrata tulostaululla näkyviä pisteitä niitä omiin skenaariosta saamiinsa pisteisiin ja onnistuessaan hyvin saada oman nimensä tulostauluun. Pelaaja voi myös tarkastella suoritustaan tehtävätyypeittäin ja havaita esimerkiksi, että hänen kannattaisi harjoitella lisää vaikkapa prepositioita, mikäli on saanut heikoimmat pisteet prepositioita mitanneista tehtävätyypeistä.

Miten pelin multimodaalinen ja audiovisuaalinen maailma rakennettiin?

Mökki- ja saunapelissä keskustelukumppaneina toimivat pelihahmot, Anna-ystävä ja hänen äitinsä. Äiti-hahmoa tarvitaan, kun pelihahmo Anna soittaa äidilleen kysyäkseen, voiko pelaaja saada kesätyöpaikan hänen äitinsä yrityksestä. Äiti-hahmon ääninäyttelijänä toimi henkilö, joka voisi oikeasakin elämässä iällisesti olla nuoren Anna-hahmon äiti. Aidon äänen lisäksi VR-hahmon olennainen uskottavuutta lisäävä piirre on kasvo- ja liikeanimaatio, joka taltioitiin ääninäyttelijältä samanaikaisesti, kun hän lausui repliikkejä äänitysstudioissa. Kasvojen liikkeet synkronoitiin hahmojen puheen kanssa.

Aitojen kasvoanimaatioiden tallentaminen oli pelin uskottavuuden kannalta tärkeää, sillä vuorovaikutustilanteissa toisen ihmisen kanssa katseemme keskittyy yleensä automaattisesti kumppanin kasvoihin, ja kasvojen perusteella syntyvä vaikutelma muokkaa asennettamme ja käytöstämme häntä kohtaan (Uleman, Saribay ja Gonzalez 2008; Walker ja Vetter 2016; Xiadong ym. 2022, 1–4). Kasvojen ulkonäön lisäksi ihmiset keskittyvät siis alitajuisesti usein hienosyisiin ja pieniin, nopeisiin kasvojen liikkeisiin, jotka välittävät tunteita ja viestejä (esim. Costantini, Pianesi ja Prete 2005, 5–6; Ekman ja Friesen 1975).

FrostBit käytti pelin animaatioiden luomiseen sekä valmiita animaatioita että projektin aikana *motion capture* -tekniikalla tallennettuja animaatioita. Siinä osa hahmojen liikkeistä on kaapattu näyttelijältä käyttämällä liikenäyttelijän vartaloon kiinnitettyjä liiketunnistimia, jotka tallentuvat teräväpiirtokameroilla (ks. myös Sharma ym. 2019, 2).

Aiempi tietomme VR-pelin tekemisestä (Partanen ym. 2022) vaikutti merkittävästi siihen, miten suunnittelimme skenaar-



Kuva 3. Saunaympäristö pelissä.

rioita pelin käsikirjoitusvaiheessa. Aiemmassa VR-pelissä skenaarioiden vuorovaikutustilanteet olivat pitkiä ja monipolvisia, ja useampi pelaaja halusi istua pelaamisen aikana, sillä skenaarion läpäiseminen saattoi kestää yli 30 minuuttia. Halusimme välttää vastaavaa *Mökki- ja saunapelissä*. Ymmärsimme, että käsikirjoituksen pituus saattaa helposti muodostua ongelmaksi, mikä rajoittaa opiskelijoiden peli-intoa. Käsikirjoitettujen puhetilanteiden tulee olla napakoita, koska monipolviset virkkeet ja monimutkaiset keskustelut ovat oppijalle stressaavia paitsi autenttisissa vuorovaikutustilanteissa myös VR-kontekstissa.

Ääninäyttelemisessä käsikirjoituksen rooli korostuu. Pelisämme on kolme hahmoa: pelaaja (ääninäyttelijä 1), Anna-

ystävä (ääninäyttelijä 2) sekä Annan äiti (ääninäyttelijä 3). Jalosen (2023) mukaan ääninäyttelemisen on oltava uskottavaa ja korostettava hahmon persoonallisuutta, jotta ääninäyttelijä voi ilmaista hahmon ainutlaatuisuutta. Liian robottimainen käsikirjoitus tai puhe voi pilata immersion ja saada hahmon vaikuttamaan epärealistiselta (Jalonen 2023). Koska peli toteutettiin kahdella kielellä, tarvitsimme yhteensä kuusi ääninäyttelijää tuottamaan pelin äänet. Pelistä on myös ilman puheentunnistusta toimiva saamenkielinen versio, jossa käytettiin niin ikään ääninäyttelijöitä eli pohjoissaamea äidinkielenään puhuvia henkilöitä.

Toteuttamassamme pelissä nuoret aikuiset, eli pelaaja ja Anna-ystävä, viettävät mökkiviikonloppua, ja siten ääninäyt-



Kuva 4. Pelihahmo Anna-ystävä.



Kuva 5. Pelihahmo äiti.

telijöiksi valittiin äidin näyttelijöitä lukuun ottamatta nuoria kohdekieltä äidinkielenään puhuvia aikuisia: kaksi suomenkielistä nuorta ja kaksi ruotsinkielistä nuorta. Saamenkielissä versiossa mukana on niin ikään kaksi saamea puhuvaa ääninäyttelijää. Ääninäyttelijät osasivat käyttää kohdekielen repliikkien varianttien tuottamisessa tarpeen mukaan nuorison puhekieltä. Käsikirjoitukseen oli tarkoituksellisesti lisätty muutamia puhekielisiä ilmaisuja ja konstruktioita, joita opiskelija ei välttämättä kuule luokkahuoneessa mutta kohtaa ne autenttisessa kommunikaatiotilanteessa. Lisäksi ääninäyttelijät ehdottivat itse käsikirjoitukseen joitakin muutoksia äänityksen aikana, jotta sanat sopisivat luontevammin heidän suuhunsa.

Pelin suomenkielisessä versiossa ääninäyttelijät lausuivat sanat usein puhekielisesti, ja esimerkiksi käsikirjoituksessa ollut kirjakielinen muoto *ei ole ollut* muutettiin äänitystilanteessa puhekieliseen muotoon *ei oo ollu*, koska ääninäyttelijä ei uskonut missään tilanteessa käyttävänsä puheessaan kirjakielistä muotoa. Puhelinkeskustelun aloitusfraasi *haloo* korvattiin tervehdyksellä *hei*, koska se kuulosti ääninäyttelijästä luonnollisemmalta tavalta vastata puhelimeen. Äänitystilanteessa sanoja siis muutettiin, lisättiin tai poistettiin, jotta dialogit olisivat sujuvia. Ruotsinkielisen peliversion laadun varmistamiseksi ruotsin kielen opettaja osallistui äänitykseen, koska tekninen tiimi ei puhunut ruotsia äidinkielenään.

Studiassa äänitystilanteessa oli läsnä yksi ääninäyttelijä kerrallaan. Ääninäyttelijää pyydettiin tuottamaan repliikit normaalilla puhenopeudella, koska natiivipuhujien puhenopeus on usein haaste kieltä oppivalle. Ääninäyttelijät nauhoittivat jokaisesta repliikistä kolme muunnelmää, jotta pelissä olisi vaihtelua ja pelaaja kuulisi mahdollisimman monta kohdekielistä rakennetta pelatessaan peliä useita kertoja. Keskustelukumppanin vaihtuvat repliikit tuovat peliin yllä-

tyksellisyyttä, ylläpitävät pelaajan mielenkiintoa ja opettavat joka kerta uutta sanastoa ja rakenteita. Muunnelmat koostuvat vaihtoehtoista tavoista sanoa sama asia (*Nej, det gör du inte / Inte alls / Tvärtom*), synonyymit (*jobba, arbeta*) ja puhekielen termeistä (*kumisaappaat, kumpparit*). Pelissä on paikka paikoin monivalintatehtäviä, jotka keskittyvät viestintäkontekstiin sopiviin tunnereaktioihin, kuten myötätuntoon tai myötätunnon ilmaisemiseen, esimerkiksi *Oj, vad härligt! Underbart!* Pelaajan tulee ilmaista myötätuntoa ystävän kuvatessa huonoa oloa esimerkiksi valitsemalla sopivan vaihtoehdoista: a) *Oj nej!* b) *Det låter bra!* c) *Nå ja!*

Pelaajalta odotetut repliikit tallennettiin malliksi yhden ääninäyttelijän toimesta per kieli (yhteensä kolme ääninäyttelijää) siltä varalta, että *oppijapelaajalla* on vaikeuksia tuottaa tai ääntää vaadittu repliikki kohdekielellä tai pelaaja haluaa muutoin kuunnella oikean vastauksen ja toistaa sen jatkaakseen peliä. Tämä ominaisuus mahdollistaa eri kielitaitotasojen kohderyhmien oppimisen: myös alkeistason kielenoppijat voivat käyttää peliä ja oppia sekä ääntämistä, sanastoa että lauseen muodostamista kohdekielellä. Testitilanteet osoittivat, että opiskelijat myös hyödynsivät tätä ominaisuutta. Pelaamisesta tuli näin sujuvampaa, ja motivaatio pysyi yllä.

Muunnelmien ja mallirepliikkien nauhoittaminen oli merkityksellistä *Mökki- ja saunapelien* uudelleenpelattavuudelle. Uudelleenpelattavuus taas mahdollistaa toiston, jota uuden kielen oppiminen vaatii automatisoituakseen osaksi sujuvaa kielitaitoa esimerkiksi, jos tavoitteena on työelämässä vähintään vaadittu Eurooppalaisen viitekehyksen (EVK:n) B1-taso (ks. esim. Lehtimaja ym. 2021). Yksinpelattavat pelit ovat myös joustavia ajan suhteen, sillä pelihahmo on aina paikalla eikä kielenharjoitusaikatauluja tarvitse sovittaa yhteen luokkakavereiden kanssa – oppija voi harjoitella vuorovaikutustilanteita omaan tahtiin VR-ympäristössä. Käsikirjoitus mah-

dollistaa myös vähemmän ennakoitavissa olevien tilanteiden turvallisen harjoittamisen, kuten työhaastattelun tai työn hakemiseen liittyvän keskustelun, joita voidaan niin ikään harjoitella nyt toteutetun *Mökki- ja saunapelin* avulla.

Miten pelistä tuli sellainen kuin tuli?

Olennainen osa suunnittelu- ja toteuttamisprosessia oli pelin testaaminen. Keväällä 2024 järjestimme testipäiviä niin Rovaniemellä kuin Tukholmassa. Peliä testattiin sekä osana suomen ja ruotsin kielten opintojaksojen pakollista suoritusta että vapaaehtoisesti testaamisesta kiinnostuneiden opiskelijoiden toimesta, joille testitilannetta mainostettiin Tuudo-sovelluksen News-feedissä. Testipäiviä järjestettiin noin kerran kuukaudessa ja peliä kävi muutaman tunnin testisession aikana testaamassa niin monta pelaajaa kuin ehti. Pelin kesto riippui siitä, millä taitotasolla pelaaja oli – jos pelaaja puhui kieltä hyvin, pelistä selviytymiseen kului vähemmän aikaa. Yhteensä peliä testasi sen kehittämisen aikana noin 60 opiskelijaa, osa useamman kerran pelikehityksen eri vaiheissa.

Keräsimme testipäivinä testipelaajilta palautetta sähköisten lomakkeiden avulla, ja pelin kehittäminen jatkui saadun palautteen perusteella. Lomakkeissa kysyttiin sekä pelin tekniiseen toteutukseen liittyviä kysymyksiä että kielenoppimiseen liittyviä asioita. Opiskelijat täyttivät lomakkeet tietokoneella anonymisti testisuorituksen jälkeen. Useimmat testipelaajista kokeilivat VR-laseja ensimmäistä kertaa, ja suurin osa pelaajista oli joko 18–24- tai 15–34-vuotiaita, mikä vastanee myös tavanomaista korkeakouluopiskelijoiden keskiikää. Kielestä riippumatta vastaajat olivat lähes yksimielisiä siitä, että pelaaminen voi olla hyödyllinen osa vieraan kielen oppimisprosessia. Ruotsia opiskelevat kokivat oppineensa pelistä sanastoa, ääntämistä ja saaneensa itseluottamusta käyttää kieltä. Suomea opiskelevat pitivät puolestaan peliä

hyödyllisenä sanaston ja fraasien harjoittamisen ja ääntämisen oppimisen kannalta. Ne testaajat, jotka kokivat oppineensa vähemmän kieltä, mainitsivat oppineensa käyttämään VR-laseja tai arvostivat pelissä hyödynnettyä teknologiaa, erityisesti puheentunnistusta. Skenaarioiden kielitaso koettiin kohtuullisen sopivana: kaikki testaajat kokivat ruotsinkielisen pelin vastaavan omaa kielitaitotasoaan, kun suomenkielisen pelin testaajista suurin osa piti peliä haastavana.

Suurin osa testipelaajista piti peliä helppokäyttöisenä. Osa pelaajista halusi kuitenkin saada peliin enemmän vinkkejä usean väärin menneen etenemisyrityksen jälkeen sekä mahdollisuuden harjoitella teemaan liittyvää sanastoa ennen pelaamista. Suomessa korkeakouluissa opiskelevat ovat ruotsin kielen taidoiltaan hyvin heterogeenisiä; osalle ruotsi on todella haastavaa, osa taas käyttää sitä päivittäin. Jotkut ruotsinkielistä peliä pelanneista opiskelijoista mainitsivat, että opettajaa tarvittiin avuksi, kun skenaarion tehtävyytypeissä oli useita oikeita vaihtoehtoja tai liian monimutkaisia sanoja. Suomen korkeakouluissa ruotsin kielen opintojakson läpäisyvaatimus on B1-taso, ja pelissä vaatimustaso sekä kuullun ymmärtämisessä että puheentuottamistehtävissä vaihteli A2-B1-tasoilla. Osalle testipelaajista taso oli vaativa, mikä kuvastanee myös korkeakoulun ruotsin opettajien haastavaa työarkea nykypäivänä.

Miten *Mökki- ja saunapeli* tukee ruotsin ja suomen kielen oppimista?

Kielenoppimisen näkökulmasta VR-pelaamisessa on kyse uudesta pelipohjaisesta lähestymistavasta, joka liittyy multimodaalisuuteen ja immersiiiviseen virtuaalisuuteen. VR-pelaaminen osana vieraan kielen oppimista ja opettamista linkittyy ekologiseen ja sosiokulttuuriseen kielenoppimiskäsitykseen ja funktionaaliseen kielenkäyttötaitoon. Kä-



Kuva 6. Pelin testitilanteessa.

sitykset korostavat useiden pelien tapaan sitoutunutta ongelmanratkaisua, yhteistyötä ja sosiaalista vuorovaikutusta (Lehtonen ym. 2015, 20–21; Lehtonen ja Vaarala 2015). VR-kielenoppimispelien tarkoituksena on usein esitellä, aktivoida tai vahvistaa erilaisia kielellisiä toimintoja, tilanteita, teemoja, sanastoa tai kielioppia oppijapelaajalle. VR-pelaamisen etuja ovat käsitelleet esimerkiksi Parmaxi (2020) ja Lakkala ym. (2015, 87) (ks. myös Dooly ym. 2023; Huang ym. 2010; Lappalainen ym. 2015; Vandercruysse ym. 2012; Zheng ym. 2012). Jo ensimmäisten testien perusteella kävi selväksi, että VR-pelaamisella on mahdollista täydentää oppimateriaalien aukkoja ja tarjota mahdollisuuksia harjoitella puhumista ja nimenomaan puhekieltä sekä myös kuullun ymmärtämistä.

Mökki- ja saunapeli voi häivyttää normaalissa luokkavuorovaikutuksessa kriittistä kielenopiskelijaa raamittavia sekä sosiaalisia että itselle asetettuja paineita. Hyvin rakennetussa käsikirjoitetussa oppimispelissä peliin on rakennettu oppijapelaajaa varten tukea ja ohjausta, mikä edistää ja helpottaa itseopiskelua (ks. myös Lakkala ym. 2015, 90). *Mökki- ja saunapelissä* oppijapelaajalle tarjoutuukin erilaisin multimodaalisin keinojen avulla mahdollisuuksia opiskella itselleen sopivalla tasolla ja saada onnistumisen kokemuksia esimerkiksi, jos pelaaja pelaa peliä useamman kerran ja hänen ääntämisensä esimerkiksi paranee, jolloin peli hyväksyy hänen vastauksensa heti (ks. myös Juurakko-Paavola 2024). *Mökki- ja saunapeli* voi tarjota oppimistilanteita myös yksilön pelaamisesta mahdollisesti seuraavalle opiskelijaryhmälle ja opettajalle. Pelaava opiskelija voi tarvita vuorovaikutustilanteessa etene-miseen apua, jota opettaja tai kanssaopiskelijat voivat tarjota, mikäli pelitilanne heijastetaan isolle ruudulle. Toisen pelaamisesta seurattessa kanssaopiskelijoilla voi herätä kysymyksiä, ajatuksia ja oivalluksia, joista keskusteleminen yhdessä ryhmän kanssa voi syventää kielenoppimiskokemusta.

Mitä opimme pelin tekemisestä?

Projektin aikana havaitsimme, että parhaimmillaan pelipohjainen kielenoppiminen virtuaalitodellisuudessa tarjoaa inklusiivisen ja personoidun oppimiskokemuksen, joka ottaa erilaiset käyttäjät huomioon. Inklusiivisuus tarkoittaa tässä sitä, että oppijat, joille ryhmätyöskentely on syystä tai toisesta vaikeaa tai joilla on vaikkapa liikuntarajoitteita, voivat kokea immersiiivisen pelimaailman. Personoitua oppiminen taas on siten, että pelaaja voi edetä omaan tahtiinsa ja tehdä haastavat osiot useampaan kertaan toisin kuin luokkahuoneessa. Täysin inklusiivista pelaaminen ei tietenkään ole, koska esimerkiksi näkövammaisille ja VR-tekniologiasta pahoinvointia kokeville VR-kielipeli ei sovi.

Osalle pelaajista peli oli kiinnostava kokemus esimerkiksi teknologian näkökulmasta, sillä puheentunnistamisen hyödyntäminen peleissä on vielä uutta. Toiset taas nauttivat siitä, että peli tarjosi kielellisesti joko sopivaa tai hieman haastavaa ainesta. Päätelimme, että monille pelaamista vapaa-ajalla harrastaville tai muuten vaihtelua kaipaaville korkea-kouluopiskelijoille pelaaminen voi antaa uuden motivaatiolottuvuuden kielenopiskeluun (vrt. Dahl 2022). Virtuaalilaisien merkittävimpiä etuja kielenoppimisen näkökulmasta lie-nee se, että oppijan keskittyminen on vain itse opetussisällös-sä, kun muut kanavat tai ärsykkeet, kuten puhelimen näpräily tai muu ympäristössä tapahtuva aistiärsyke, eivät häiritse oppimisprosessia.

Näkisimme, että onnistuneen ja monikäyttöisen kielipelin suunnitteleminen kielen asiantuntijoiden näkökulmasta pitää sisällään neljä askelta: 1) kohderyhmän tarpeiden tunnistaminen, 2) pelin kielellisen sisällön suunnitteleminen, 3) pelin audiovisuaalisen ympäristön suunnitteleminen sekä 4) pelin pedagogisen hyödyntämisen suunnitteleminen (myös Partanen ym. 2024). Mikäli meillä olisi mahdollisuus osallis-

tua vastaavan pelin suunnitteluun vielä tulevaisuudessa, pitäisi kirkastaa edelleen ymmärrystä kirjallisen tekstin ja puhuttavaksi tarkoitetun tekstin eroista. Puheen rytmityksen tulee myös olla erilaista kuin kirjoitetun kielen.

Mitä tulevaisuudessa?

VR-simulaatioiden liittäminen korkeakoulujen opetussuunnitelmiin olisi koulutuspoliittisesti perusteltu uusi kieli- ja kulttuuritietoinen ratkaisu, jolla pyritään tukemaan aikuisopiskelijoiden kieli- ja ammatillisten taitojen kehittymistä. Uuden pedagogiikan kehittäminen kielenoppimiseen on tärkeää, koska korkeakoulujen toimintaympäristö on muutoksessa (OKM, 2025). Esimerkiksi työelämän viestintätilanteita simuloivien pelien pelaaminen voisi tukea korkeakoulupiskelijoita, kun he valmistautuvat työharjoitteluun (ks. esim. Partanen ym. 2022).

Uuden opetusteknologian kehittämistyö ja käyttöönotto edellyttävät tiivistä ja läpinäkyvää viestintää korkeakouluyhteisössä, mikä lisää teknologioiden legitimizeettä ja vähentää mahdollista muutosvastarintaa paitsi henkilöstön myös opiskelijoiden keskuudessa (SYL 2023, 10–11). Lisäksi digitaalisia työkaluja otettaessa on otettava huomioon niiden vaikutukset opintojen saavutettavuuteen (SYL 2023, 13). Tässä projektissa tavoitteena oli, että pelin avulla eri taustoista tulevat oppijat saisivat uusia ja pedagogisesti mielekkäitä mahdollisuuksia harjoitella itselleen vierasta kieltä uusimman teknologian avulla. Osittain saavutimme tämän tavoitteen: ruotsinkielisen pelin testaajista yli puolet ja kaikki suomenkielisen pelin testaajista kertoivat haluavansa käyttää peliä sen valmistuttua myös vapaa-ajallaan.

VR-pedagogiikka tuo mukanaan myös haasteita. Monelle opiskelijalle VR-laitteet ovat vieraita ja niiden käyttö voi tuntua hankalalta. Samoin tekoäly ja virtuaalimaailmat voivat ai-

heuttaa työttömyyden pelkoa myös koulutushenkilökunnassa. Tämän vuoksi oppimisen tueksi tarvitaan pedagogista ohjausta ja teknistä tukea niin opettajilta, vertaisilta kuin asiantuntijoiltakin, jotta opiskelijat ja opettajat voivat ylittää alkuvaiheen epävarmuuden. Opettajat ja muut asiantuntijat eivät siis jää työttömiksi, sillä uutta kielenoppimispedagogiikkaa on jatkuvasti pilotoitava ja kehitettävä opetuksen osana tai tukena, jotta on mahdollista tarjota oppijalle aidosti mielekkäitä oppimismahdollisuuksia (vrt. Godwin-Jones 2013).

Kokemuksemme mukaan käsikirjoitettu VR-peli toimii parhaiten, jos opiskelija on valmistautunut pelaamiseen harjoittelemalla tilanteeseen sopivaa sanastoa sekä reflektoiden pelitilannetta suullisesti tai kirjallisesti pelin jälkeen. Virtuaalimaailmojen ja pelien käyttö ei siis vapauta opettajaa opetuksen suunnittelusta, vaan mahdollistaa luokkaopetuksen laajentumisen tiloihin ja tilanteisiin, joihin opiskelijat eivät muuten välttämättä pääse käsiksi. Virtuaalimaailmat ja pelit tuovat vaihtelua luokkaopetukseen, ja niiden avulla voidaan toistaa, syventää ja laajentaa tunnilla opittuja asioita.

Jos kielenoppimiseen suunniteltuja pelejä suunnitellaan tulevaisuudessa jaettavaksi laajalle, kansainväliselle yleisölle, yksinomaan VR-toteutus voi osoittautua ongelmalliseksi. VR-laitteita omistavien kielenoppijoiden määrä on toistaiseksi varsin pieni, mikä rajoittaa saavutettavuutta. Projektityliopistoissa haaste selätettiin rakentamalla korkeakoulukampuksille VR-itseopiskelutila, jonka opiskelijat voivat varata pelin pelaamista varten. Ilman korkeakouluympäristöä tapahtuvaa oppimista varten strategiana voisi olla kohdentaa VR-oppimistuotteita aktiivisesti niille, jotka jo käyttävät kyseistä teknologiaa sen sijaan, että yritettäisiin tavoittaa laajaa yleisöä, jolta puuttuvat tarvittavat välineet.

Mökki- ja saunapeli kehitettiin osaksi vieraan kielen opetusta projektiyliopistoissa ja pohjoismaisessa korkeakouluverkos-

tossa. Tavoitteenamme onkin seuraavaksi pelintutkimuksen ja jatkorahoituksen hakemisen lisäksi saada sille julkisuutta ja lisää käyttäjiä. *Mökki- ja saunapeli* on vapaasti kenen tahansa kiinnostuneen ladattavissa FrostBitin verkkosivuilla.

Pelin voi ladata täältä: <https://www.frostbit.fi/en/portfolio/vr-speech-sim/>

Lähteet

Costantini, Erica, Fabio Pianesi ja Michela Prete. 2005. "Recognizing emotions in human and synthetic faces: the role of the upper and lower parts of the face." *Association for Computing Machinery*. <https://doi.org/10.1145/1040830.1040846>.

Dooly, Melinda, Tricia Thrasher ja Randall Sadler. 2023. "Whoa! Incredible!" *Language Learning Experiences in Virtual Reality*. *RELC journal* 54 (2): 321–339. <https://doi.org/10.1177/00336882231167610>.

Dahl, Anne. 2022. "University language students' motivations for their language of study." *Nordic Journal of Language Teaching and Learning* 10 (1): 1–24. <https://doi.org/10.46364/njltl.v10i1.1013>.

Ekman, Paul ja Wallace V. Friesen. 1975. *Unmasking the Face: Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Epic Games 2025. ei pvm. "Meta Human Creator." Luettu 21.11.2025. <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/metahuman/metahuman-creator>.

Godwin-Jones, Robert. 2013. "Integrating intercultural competence into language learning through technology." *Language Learning & Technology* 17 (2): 1–11.

Higgins, Darragh, Donal Egan, Rebecca Fribourg, Benjamin Cowan ja Rachel McDonnell. 2021. "Ascending from the val-

ley: Can state-of-the-art photorealism avoid the uncanny?" *SAP '21: ACM Symposium on Applied Perception* 2021: 1–5. <https://doi.org/10.1145/3474451.3476242>.

Hua, Congchao ja Jia Wang. 2023. "Virtual reality-assisted language learning: A follow-up review (2018–2022)." *Frontiers in Psychology* 14: 1153642–1153642.

Huang, Hsiu-Mei, Ulrich Rauch, ja Shu-Sheng Liaw. 2010. "Investigating learners' attitudes toward virtual reality learning environments: Based on a constructivist approach." *Computers & Education* 55: 1171–1182. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.014>.

Jalonen, Jere. 2023. *Realistisen hahmon kehittäminen KulttuuriOsaaja-simulaatioon*. Tieto- ja viestintäteknikan opinnäytetyö, Lapin AMK. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2023051912182>.

Juurakko-Paavola, Taina. 2024. "Selvitys toisen kotimaisen kielen ylioppilastutkinnon pakollisuuden poistamisen vaikutuksista Suomen kielitaidon kannalta." *Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja* 1799-0351. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-755-0>.

Laakso, Saara. 2015. "Alkuvaiheen S2-oppijoiden käsityksiä puheen ymmärtämisen vaikeuksista ja kompensatiostrategioista." Teoksessa *Kielen oppimisen virtauksia. Flows of language learning*, toimittajat Teppo Jakonen, Juha Jalkanen, Terhi Paakkinen ja Minna Suni, 91–112. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys AfinLA: Jyväskylä.

Lakkala, Minna, Tanja Vauhkonen, Mari Poikolainen, Tuija Lehtonen, Terhi Tapaninen, Heli Trapp, Heli Kamppari ja Anni Itähaarla. 2015. "Virtuaalimaailmojen ja pelien käyttömahdollisuuksia opetuksessa." Teoksessa *Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen*, toimittajat Lappalainen, Yrjö, Poikolainen, Mari ja Trapp, Heli, 86–97. Turku:

Turun yliopiston Brahea-keskus.

Lappalainen, Yrjö, Poikolainen, Mari ja Trapp, Heli 2015. "Suositukset." Teoksessa *Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen*, toimittajat Yrjö Lappalainen, Mari Poikolainen, Mari & Heli Trapp, 112–132. Turku: Turku: Turun yliopiston Brahea-keskus.

Lehtimaja, Inkeri, Aija Virtanen, ja Minna Suni. 2021. "Finnish L2 proficiency for working life: towards research-based language education and supervision practices." *Nordand* 16 (1): 57–76.

Lehtonen, Tuija ja Vaarala, Heidi. 2015. "Pelisilmää – pelaaminen osana kielenopetusta." *Kieli, koulutus ja yhteiskunta* 6 (5). <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2015/pelisilmaa-pelaaminen-osana-kielenopetusta>.

Lehtonen, Tuija, Minna Lakkala, Johanna Eloranta ja Minna Rasila. 2015. "Pedagoginen perusta kielenoppimisessa." Teoksessa *Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen*, toimittajat Yrjö Lappalainen, Mari Poikolainen & Heli Trapp, 20–37. Turku: Turun yliopiston Brahea-keskus.

SYL. 2023. "Opiskelijälähtöinen digipedaogiikka: Suomen ylioppilaskuntien liiton digipedagogiikan visio." 12.9.2023. Helsinki: SYL. <https://syl.fi/app/uploads/2023/06/Digipedagogiikkavisio.pdf>.

OKM. 2025. "Korkeakoulutuksen ja tutkimuksen Visio 2040. Mihin Visio vie?" 14.10.2025 <https://okm.fi/documents/1410845/248559730/Yljohtaja%20Sirkku%20Linna%20Visioseminaari%2010102025.pdf/af66f314-09dd-3893-2687-a5eb5258c607/Yljohtaja%20Sirkku%20Linna%20Visioseminaari%2010102025.pdf?t=1760417913578>.

Open AI. 2022. "Introducing Whisper." 21.9.2022. <https://openai.com/index/whisper/>.

Parmaxi, Antigoni. 2023. "Virtual reality in language learning: a systematic review and implications for research and practice." *Interactive Learning Environments* 31 (1): 172–184.

Partanen, Riikka, Joel Koutonen ja Juha-Matti Taikina-Aho. 2022. "VR-simulaatiopeli suomalaisen työelämään tähtäävien aikuisten kielenoppijoiden tukena." *Aikuiskasvatus* 42 (3): 230–236. <https://journal.fi/aikuiskasvatus/article/view/122028/72508>.

Partanen, Riikka, Riitta-Liisa Valijärvi, Pia Rajaniemi, Heidi Grönstrand ja Jere Jalonen. (2024). "Designing A VR Speech Simulation Game for Foreign Language Learning and Teaching." *Language Education and Technology (LET Journal)* 4 (1): 55–78.

Pinto, Rafael Darque, Peixoto, Bruno, Melo, Miguel, Luciana Cabral ja Bessa, Maximino. 2021. "Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality – A Systematic Review of Empirical Research." *Education Sciences* 11 (5): 222.

Sharma, Shubham, Shubhankar Verma, Mohit Kumar ja Lavanya Sharma. 2019. "Use of Motion Capture in 3D Animation: Motion Capture Systems, Challenges, and Recent Trends." *International Conference on Machine Learning, Big Data, Cloud, and Parallel Computing (COMITCon)*. 10.1109/COMITCon.2019.8862448.

Uleman, James, Saribay, S. Adil, ja Gonzalez, Celia M. 2008. "Spontaneous inferences, implicit impressions, and implicit theories." *Annual Reviews of Psychology* 59: 329–360.

Vandercruysse, Sylke, Mieke Vandewaetere ja Geraldine Clarebout. 2012. "Game-Based Learning: A Review on the Effectiveness of Educational Games." Teoksessa *Handbook of Re-*

search on Serious Games as Educational, Business, and Research Tools, toimittaja Maria Manuela Cruz-Cunha, 628–647. Hershey, PA: IGI Global. DOI:10.4018/978-1-4666-0149-9.ch032.

Vesisenaho, Mikko, Merja Juntunen, Päivi Häkkinen, Johanna Pöysä-Tarhonen, Iryna Miakush, Janne Fagerlund, ja Tiina Parviainen. 2019. "Virtual Reality in Education: Focus on the Role of Emotions and Physiological Reactivity." *Journal of Virtual Worlds Research* 12 (1). https://jyx.jyu.fi/jyx/Record/jyx_123456789_62925.

Walker, Mirella ja Thomas Vetter. 2016. "Changing the personality of a face: Perceived Big Two and Big Five personality factors modeled in real photographs." *J Pers Soc Psychol* 110 (4): 609–24.

Zheng, Dongping, Kristi Newgarden ja Michael F. Young. 2012. "Multimodal analysis of language learning in World of Warcraft play: Languaging as values-realizing." *ReCALL* 24 (3): 339–360. <https://doi.org/10.1017/S0958344012000183>.

Xiadong, Duan, Yu Yingying, Du Yixin, Liu Haoran, ... ja Wang Yuangang. 2022. "Personality Recognition Method based on Facial Appearance." *Conference: 2022 3rd International Conference on Computer Vision, Image and Deep Learning & International Conference on Computer Engineering and Applications (CVIDL & ICCEA)* Dalian Minzu University. DOI:10.1109/CVIDLICCEA56201.2022.9824658

Digitaalisen oppimispelin uusiokäyttö aikuisille suomen kielen oppijoille: Yhdessä opettajien kanssa suunnittelemaan kohderyhmäkohtaista Lukukuplaa

Katsaus

Eva Malessa
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tämä katsaus perustuu väitöskirjatutkimukseeni, jossa tutkin aikuisten toisen kielen ja luku- ja kirjoitustaidon oppijoiden teknologia-avusteista oppimista ja oppimispelien hyödyntämistä aikuisten lukutaito-opetuksessa. Esittelen tässä katsauksessa osallistavan suunnittelun tapaustutkimusta ja sen tuloksia. Tapaustutkimuksessa aikuisten suomenoppijoiden opettajat testasivat lapsille suunnattua digitaalista *Lukukupla*-oppimispeliä ja arvioivat sen soveltuvuutta aikuisille oppijoille, joilla on rajallinen lukutaito ja koulutustausta. Tämän katsauksen tarkoituksena on pohtia aikuisille maahanmuuttaneille lukutaito-oppijoille tarkoitettujen digitaalisten oppimispelien kohderyhmäkohtaista suunnittelua ja kehittämistä.

Avainsanat: oppimispeli, aikuinen suomenoppija, lukutaito, osallistava suunnittelu

Abstract

This review is based on my recent doctoral research, focusing on technology-equipped learning of adult second language and literacy learners and the potential of serious games in adult literacy education. In this review, I will elaborate on the results of my latest participatory design case study, in which teachers of adult Finnish learners tested the digital serious game *Lukukupla* originally designed for children and assessed its suitability for adult learners with limited literacy and formal educational background. The purpose of this review is to discuss the target group -specific design and development of digital learning games for adult migrant learners.

Keywords: learning game, educational game, serious game, LESLLA, literacy, participatory design

Johdanto

Lukutaidon tukipelisovellukset on perinteisesti suunniteltu ainoastaan alakouluikäisille lapsille, ja ne keskittyvät enimmäkseen, mutta eivät yksinomaan, ensimmäisen kielen lukutaidon kehittämiseen (ks. Hautala ym. 2020; Holz ym. 2018; Reina-Reina ym. 2024). Myös Suomessa on pitkäaikainen oppimispelien suunnittelu- ja tutkimusperinne mm. lasten luku- ja kirjoitustaitojen oppimiseen. Esimerkiksi luku- ja kirjoitustaitoa harjoittava *Ekapeli Alku*-oppimispeliä (Niilo Mäki -säätiö & Jyväskylän yliopisto 2015) kehitettiin yli kaksikymmentä vuotta (ks. Lyytinen ym. 2015) ja moni lapsi on harjoittelut tällä digipelillä luku- ja kirjoitustaidon perusteita ja sujuvuutta tietokoneella tai mobiililaitteella luokahuoneessa tai sen ulkopuolella. Adaptiivisen grafeemifoneemikorrelaatioharjoittelun avulla lapset harjoittelevat *Ekapelin* avulla lukutaitoja digitaalisessa fantasiamaailmassa (ks. Ojanen ym. 2015; Richardson ja Lyytinen 2014). Vuonna 2017 *Ekapelistä* kehitetyn *GraphoGame*-tuotemerkin ja kansainväliset jakeluoikeudet myytiin ja siitä lähtien *GraphoGame*-brändi on tuottanut lukutaitoa tukevan pelisovelluksen eri kieliversioita (Vänskä-Kauhanen 2024). *Ekapeli*- ja *GraphoGame*-sovelluksista on vuosien varrella tehty paljon tutkimusta (McTigue ym. 2020; Ojanen ym. 2015) ja *Ekapelistä* on myös laadittu useita vapaasti saatavia versioita (esim. *Sujuvuus*, *Maahanmuuttaja*, *Lukeminen*, *Eskari*, *Yksi*, *Spel-Ett*, *Spel-Ett Läsflyt* ja *Matikka*), mutta ainoastaan suomenkielisille lapsille, ei aikuisille suomen kielen opiskelijoille.

Kohderyhmäkeskeisten oppimispelien ja -ympäristöjen puutteessa myös aikuisten suomenoppijoiden opettajat ovat hyödyntäneet ilmaista *Ekapeli*-oppimispeliä omassa lukutaito-opetuksessaan (Malessa 2021; Tammelin-Laine ym. 2020). Empiiristä tutkimusnäyttöä aikuisten lukutaito-oppijoiden *Ekapelin* käytön todellisesta pedagogisesta

tehokkuudesta ei kuitenkaan ole ollut. Kerryttääkseni empiiristä tutkimustietoa lapsille suunnatun oppimispelin käytöstä ja soveltuvuudesta aikuisten lukutaito-opetuksessa, suunnittelin *Ekapelin* seuraajan, eli *Lukukupla*-oppimispelin (Jyväskylän yliopisto tekeillä) luokkahuonetestausta. Testaajina olisi toiminut aikuisia suomen kielen ja lukutaidon oppijoita. Pandemian vuoksi luokkahuonekokeilu oli kuitenkin mahdotonta käynnistää syksyllä 2020 (ks. Malessa 2023a), joten tutkimukseni fokus siirtyi osallistavan suunnitteluun ja digitaalisen oppimispelin uusiokäyttöön aikuisille suomen kielen oppijoille.

Tapaustutkimuksessani selvitin yhdessä suomen kielen ja (alfabeettisen) lukutaidon opettajien kanssa, kuinka digitaalisia oppimispelejä ja -materiaaleja voidaan kehittää, jotta ne vastaisivat aikuisten luku- ja kirjoitustaitoon tukea tarvitsevien tarpeita ja kannustaisivat myös aikuisia toisen kielen oppijoita oppimispelien käyttäjiksi. Tavoitteenani oli kartoittaa empiiristä tutkimustietoa lapsille suunnatun oppimispelin käytöstä ja soveltuvuudesta aikuisten maahanmuuttaneiden opetuksessa. Tässä katsauksessa kuvaan siitä, miten tutkin *Lukukupla*-pelin arviointia ja jatkokehittämistä suomen kielen ja lukutaidon opettajien kanssa.

Lukemaan oppimisen pelisovelluksen uusi käyttäjäryhmä: LESLLA-opiskelijat

Tapaustutkimukseni keskiössä oli tietty oppijaryhmä, jota perinteisesti ei huomioida koulutuksen eikä oppimisteknologian tutkimuksissa. Kyseinen oppijaryhmä koostuu monikielisistä aikuisista maahanmuuttaneista, joilla on rajallinen lukutaito. Tällaisia samanaikaisesti uutta kieltä ja (alfabeettista) lukutaitoa omaksuvia oppijoita, joilla on usein rajallinen formaalinen koulutustausta, kutsutaan aktiivisen tutkijaverkoston (<http://www.leslla.org>) ansiosta kansainväli-

sessä kontekstissa myös LESLLA (*Language Education and Second Langage Learning for Adults*) -opiskelijoiksi. LESLLA-oppijaryhmälle ei ole vielä vakiintunutta suomenkielistä nimitystä, vaan oppijaryhmään viitataan erilaisilla käsitteillä, mm. *aikuiset S2[suomi toisena kielenä]-lukutaito-oppijat* ja *aikuiset luku- ja kirjoitustaitoon tukea tarvitsevat suomenopiskelijat* (Malessa 2025a, 26).

Suomessa LESLLA-tutkimus on kehittynyt viime vuosikymmenen aikana samaan aikaan kun aikuisten lukutaito-oppijoiden koulutuksen tarve on lisääntynyt (Malessa 2018, 2025a), mutta tähän asti iso osa suomalaista aikuisiin lukutaito-oppijoihin liittyvää tutkimusta on ollut opinnäytetöitä (esim. Eilola 2023; Tammelin-Laine 2014). Väitöksen jälkeistä aikuisten lukutaitokoulutukseen liittyvää tutkimusta on tehty yllättävän vähän Suomessa. Kuitenkin *Perustaidot haltuun* -tutkimushanke edisti kotimaista alan tutkimusta merkittävästi. Tämän hankkeen aikana kehitettiin verkossa oleva koulutusmalli (ks. Bogdanoff ym. 2020), jota testattiin opettajien kanssa (ks. Mustonen ym. 2021).

Myös maailmanlaajuisesti aikuiset lukutaito-oppijat ovat jääneet toisen kielen oppimisen, koulutuksen ja erityisesti lukutaidon tutkimuksen ulkopuolelle (ks. Malessa 2023b). Tähän asti perinteiset tutkimukseen osallistujat ovat olleet pääosin koulutettuja ja lukutaitoisia. Heistä käytetään englanninkielistä nimitystä WEIRD (western, educated, industrialized, rich and democratic). Koska lukutaidon tutkimuskohteena on tavallisesti ollut alaikäinen oppija, digitaalisia lukemaan oppimiseen tarkoitettuja oppimiskelejä kuten edellä mainittu *Ekapeli* on kehitetty yleensä ainoastaan lapsille. Lapsille suunnatun oppimateriaalin käyttö aikuisten oppijoiden kanssa on kuitenkin hyvin kiistanalainen aihe aikuisten lukutaitokoulutuksessa (van de Craats ja Young-Scholten 2015).

Verrattuna lapsiin, jotka oppivat lukemaan ja kirjoittamaan

äidinkielellään, aikuisilla lukutaito-opiskelijoilla on vasta kehittyviä fonologisia taitoja ja rajallinen sanavarasto sillä kielellä, jota he oppivat lukemaan ja kirjoittamaan. Koska monet lukutaito-oppijat ovat pakolaisia, heillä saattaa olla traumoja, muistiongelmia ja muita oppimisvaikeuksia, jotka vaikuttavat heidän muistiinsa ja oppimiskykyihinsä (Järvinen ja Suopajarvi 2024; Tomren ja Opaas 2024). On siis erittäin tärkeää, että oppimiskelejä suunnitellaan kohderyhmäkohtaisesti. Samalla aikuisten lukutaito-opettajat korostavat myös oppijoiden motivaation roolia, koska ”oppilaat haluavat pelata jotain, joka on ensisijaisesti suunniteltu heille” (ks. Malessa 2023a).

Pelisovellus Codex: The Lost Words of Atlantis (People ForWords 2018) on esimerkki sellaisesta oppimispelistä, joka on suunniteltu aikuisille monikielisille oppijoille (Woods ym. 2023). Peli on tarkoitettu englanninkielisten sanojen dekoodausharjoitteluun ja sen positiiviset testaustulokset korostivat oppimispelien hyötyä kielenopetuksessa (esim. Reinders 2017; Westera 2019). Oppimisteknologian potentiaali on havaittu myös suomen kielen opettelussa (esim. Malessa 2021; Salmela ym. 2024).

Lukukupla-oppimispelin testaus ja (uusio)suunnittelu opettajien kanssa

Lukukupla-oppimispeli kehitettiin 7–8-vuotiaille suomenkielisille lapsille tukemaan heidän lukutaitonsa alkuvaiheen kehitystä koulukäynnin alussa. Jyväskylän yliopiston testikäytössä oleva lukemaan oppimiseen tarkoitettu digitaalinen oppimispeli mukautuu käyttäjän taitotasoon tarjoamalla pelaajalle riittävästi tehtäviä ja toistoja, ja se etenee siten käyttäjän omaan tahtiin. Verrattuna *Ekapeliin*, *Lukukupla* painottaa muotokeskeisen lähestymistavan sijaan käyttökeskeistä lähestymistapaa, joten *Lukukupla*-peli on suunniteltu siten,

että pelissä kiinnitetään huomiota kirjoitetun kielen muotojen lisäksi myös kielen merkityksellisyyteen (ks. Vänskä-Kauhanen 2024). Hiljattain *Lukukuplaa* on testattu kuuden kuukauden ajan yhdentoista alakoulun opettajan ja yli 200 ekaluokkalaisen kanssa Keski-Suomessa, jossa se on saanut positiivista palautetta opettajilta ja tuottanut lupaavia oppimistuloksia (Nieminen ym. 2022).

Teknologiavälitteinen opetus ja harjoittelu voisivat tukea aikuisten lukutaito-oppijoiden lukutaidon oppimista ja opettamista (ks. Malessa ja Filimban 2017), mutta nykyiset digitaaliset oppimispelit ja oppimisympäristöt eivät ole riittävän kohderyhmäkeskeisiä. Omassa väitöstutkimuksessani opettajat testasivat alun perin lapsille suunnattua *Lukukupla*-oppimispeleä. Pohdin heidän kanssaan yhdessä pelin soveltuvuutta aikuisille lukutaito-oppijoille sekä pelin jatkokehittämistarpeita. Tapaustutkimukseni ohjaavana lähestymistapana toimi siis osallistava suunnittelu eli *participatory design* ja siinä hyödynnettiin myös käytettävyytstudkimusta. Koronapandemian takia tutkimus toteutettiin kokonaan etänä, joten opettajat testasivat tutkimukseen tarkoitettua Android-pohjaista *Lukukupla*-sovellusta itsenäisesti henkilökohtaisilla mobiililaitteillaan.

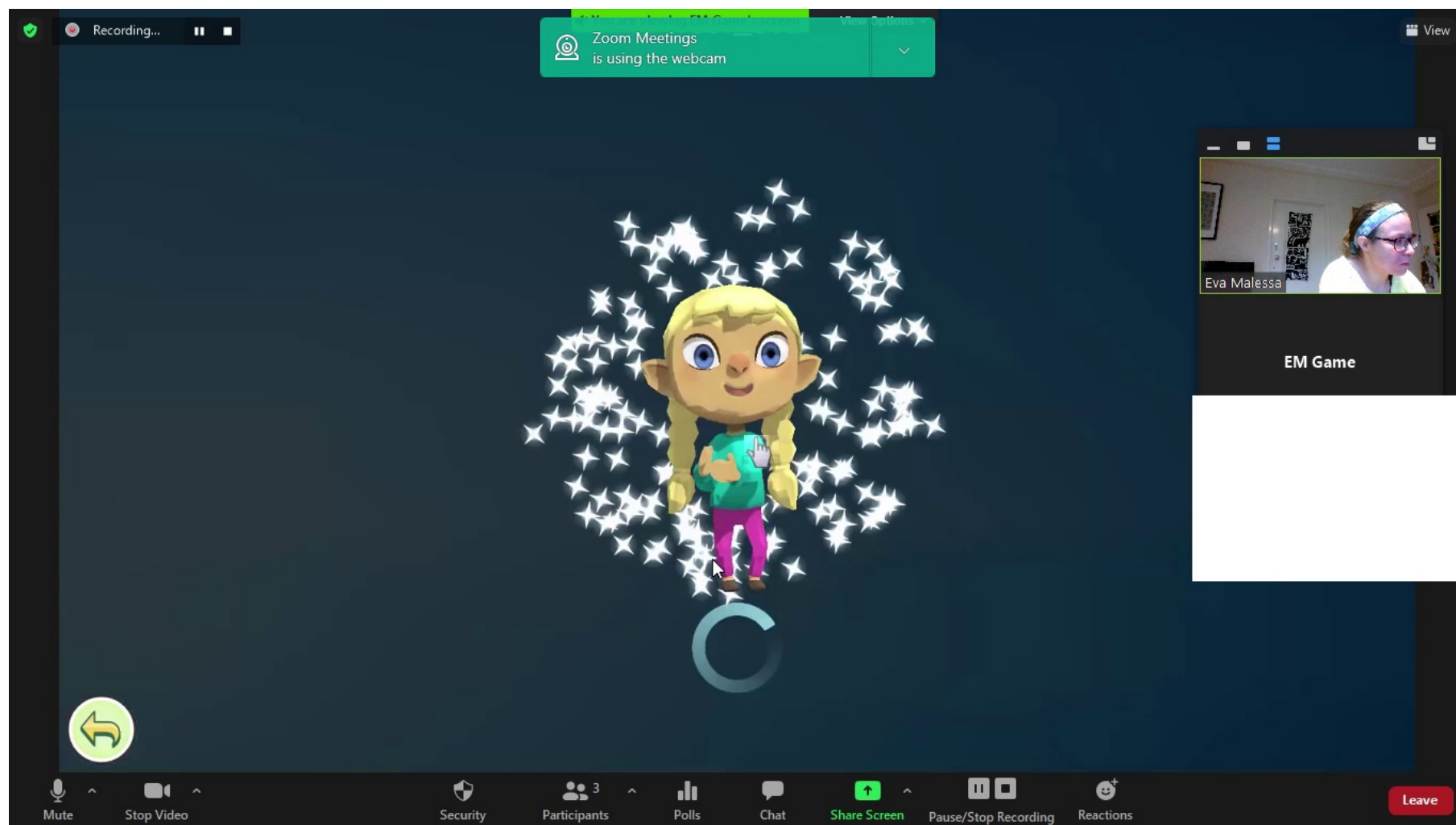
Tapaustutkimukseen osallistui kolme pääkaupunkiseudulla toimivaa lukutaito-opettajaa, jotka pitivät testauksen aikana (marraskuu 2020 – toukokuu 2021) pelaamispäiväkirjaa ja jakoivat myös suullisesti palautetta kolmen–neljän etähaastattelun aikana. Opettajille lähetettiin sähköpostitse linkki pelin testiversion lataamiseksi Google Play -kaupasta sekä kirjalliset testausohjeet pelisovelluksen lataamiseen ja asentamiseen omille laitteilleen (ks. Malessa 2025a, 118–127). Tiettyä peliaikaa ei ollut ennalta määritelty, koska opettajat testasivat *Lukukupla*-sovellusta vapaa-ajallaan keskellä kiireistä ja kaoottista koronapandemian aikaa, jonka olosuhteet kuor-

mittivat heitä ja lisäsivät merkittävästi heidän työmääräänsä (ks. Malessa 2023c). Etähaastattelut pidettiin Zoomin välityksellä (ks. kuva 1) ja tallennettiin litterointia varten.

Testausvaiheeseen osallistui kolme opettajaa, joille olen antanut nimimerkit Talvi, Valo ja Havu. He pitivät kirjallista vapaamuotoista pelaamispäiväkirjaa ja käyttivät antamaani avainsana- ja kysymyslistaa pelaamispäiväkirjan runkona. Kysymyslistan keskeiset arviointikriteerit ja kategoriat olivat:

- pelin käyttöönottaminen: pelin lataaminen ja testiohjelmaan liittyminen, tutkijan ohjeistus
- peliin kirjautuminen: uuden käyttäjän luominen, pelin aloitus & lopetus; Miten sujui uuden käyttäjän luominen, peliin kirjautuminen ja pelihahmon luominen? Mitä ajattelet näistä askeleista lukutaidon opiskelijan näkökulmasta?
- laitekohtaiset huomiot: pelin toimivuus, näkyvyys mobiililaitteiden ruudulla
- pelin ominaisuudet: visuaalinen ilme, taustatarina, pelihahmon navigointi
- pelin ohjeistukset: ohjeiden sisältö, ymmärrettävyys, pituus; suulliset ja kirjalliset ohjeet
- pelin palautteenanto: tehtävän aikana välitön palaute pelaajalle (oikein tai väärin, oikea vastaus), tehtävän jälkeinen (visuaalinen, suullinen kommentti) palaute pelaajalle
- pelin tehtävät: eri tehtävätyyppien visuaalinen konteksti (esim. kiipeilypelejä, merirosvopelejä jne.), soveltuvuus, funktionaalisuus, toimivuus sekä didaktinen sisältö
- kielikohtaiset seikat ja pelin sisältämät keskustelut: suomen kielen käyttö, puhujan ääni

Opettajat palauttivat kirjalliset pelaamispäiväkirjat ennen



Kuva 1. Tutkija ja opettaja keskusteleval Zoomin-välityksellä *Lukukupla*-pelistä.

etähaastatteluja. Päiväkirjat sisälsivät usein heidän ottamiin kuvakaappauksia. Päiväkirjojen pohjalta keskustelimme opettajien kokemuksista ja kehitysehdotuksista. Jokaisen opettajan kanssa järjestin kolme etähaastattelua ja yhden opettajan kanssa neljä. Haastattelut olivat keskimäärin noin tunnin mittaisia ja kestivät yhteensä 10 t 30 min. Aineisto koostuu siis kolmen opettajan pelaamispäiväkirjoista (n=7) ja heidän haastattelujensa litteroinnista (n=10), mukaan lukien videotallenteiden kuvakaappaukset. Aineistosta selvitin mahdollisia pelikohtaisia ja ei-pelikohtaisia esteitä, jotka saattavat rajoittaa digitaalisten oppimispelien saavutettavuutta ja käytettävyyttä aikuisten lukutaito-oppijoiden näkökulmasta, sekä mahdollisia ratkaisuja, jotka parantaisivat pelisovellusten saavutettavuutta ja käytettävyyttä kyseiselle oppijaryhmälle.

Käytettävyyttä on määritelty ISO 9241 -standardin mukaisesti ”laajuudeksi, jossa tietyt käyttäjät voivat käyttää järjestelmää, tuotetta tai palvelua saavuttaakseen määritellyt tavoitteet tehokkaasti, tuloksellisesti ja tyydyttävästi tietyssä käyttöympäristössä” (International Standard Organization 2010, viitattu Hertzum 2022, 9). Saavutettavuuden käsitettä tarkasteltiin suhteessa opettajien käsityksiin siitä, voivatko lukutaito-opiskelijat käyttää Lukukuplan sovellusta ja sisältöä itsenäisesti. Saavutettavuus ja käytettävyys voidaan erottaa käsitteellisellä tasolla, mutta käytännössä ne kulkevat päällekkäin, joten tiukkaa erottelua ei tässä tapaustutkimuksessa pidetty toiminnallisena eikä mahdollisena.

Kohti aikuisten lukutaito-oppijoiden Lukukuplaa: pelikohtaisten ja ei-pelikohtaisten esteiden ja ratkaisujen pohdinta

Pelikohtaiset tekijät, jotka vaikuttavat oppimispelien saavutettavuuteen ja käytettävyyteen, ovat oppimissisältö, ohjeet, pa-

laute, navigointi sekä auditiiviset ja visuaaliset ominaisuudet. Tekniset ominaisuudet sen sijaan kuuluvat ei-pelikohtaisiin tekijöihin. Opettajat arvostivat pelisovelluksen toiminnallisuutta, joka mahdollisti sujuvan, itsenäisen ja tehokkaan oppimisen ja pelaamisen. Pelisovelluksen sisäänkirjautumismenettelyn, joka vaatii sähköpostiosoitteen ja hyvät muistitaidot, nähtiin kuitenkin rajoittavan lukutaito-oppijoiden itsenäistä harjoittelua, ja opettajat suosittelivat vaihtoehtoisia kirjautumismenetelmiä, kuten kertakäyttöisen salasanan käyttöä tai järjestelmän tai opettajan luomia kirjautumistietoja. Esimerkiksi SAFE-hankkeen hiljattain kehittämä SalaLogin-menetelmä, jossa ”perinteiset salasanat korvataan luotetun laitteen, biometriikan sekä vihjeiksi ja salaisuuksiksi nimettyjen koodien avulla” (Jyväskylän yliopisto 2025), tarjoaa uusia kirjautumisvaihtoehtoja, joita voidaan hyödyntää mahdollisesti myös aikuisille lukutaito-oppijoille suunnatussa sisäänkirjautumismenettelyssä. Mobiililaitteiden kosketusnäytön katsottiin parantavan saavutettavuutta ja käytettävyyttä, erityisesti oppijoille, joilla on vasta kehittyvät hienomotoriset taidot. Opettajat kuitenkin muistuttivat, että pienikokoinen näyttö saattaa aiheuttaa haasteita aikuisille oppijoille, joilla on ikänäköä, ja siten rajoittaa *Lukukuplan* käytettävyyttä:

en saanut hahmoa aina liikkumaan, mutta ongelma on varmaan omissa nakkisormissa ja pienessä ruudussa (...) Se näyttö on kyllä tosi pieni varsinkin, kun itsellä alkaa ikänäköä olla ja silmälasitkin päässäni tuntuu, että vaikka kuinka yrität painaa johonkin kohtaan niin se ei meinaa mennä läpi (Valo)

Pelisovelluksen avatar-navigoinnista opettajat huomauttivat, että mobiililaitteiden pienikokoinen näyttö sekä visuaalisten ja suuntien symbolien epäselvyys saattavat vaikuttaa lukutaito-oppijan itsenäiseen ja sujuvaan käyttökokemukseen (katso alla oleva kuva 2).



Kuva 2. Tutkija ja opettaja keskustelevat *Lukukuplan* navigoinnista.

Käytettävyyden parantamiseksi ehdotettiin kontrolloitua, ennalta määriteltyä navigointia ja yksinkertaisia suullisia ohjeistuksia, kuten “käänny oikealle, käänny vasemmalle”. Taustamusiikki ja avatar-äännet identifioitiin tärkeimmiksi *Lukukuplan* saavutettavuuteen ja käytettävyyteen vaikuttaviksi auditiivisiksi, eli kuuloon liittyviksi, ominaisuuksiksi. Opettajilla oli kuitenkin hyvin erilaisia näkemyksiä taustamusiikin hyödyllisyydestä pelisovelluksessa, joka vaatii intensiivistä ja jatkuvaa kuunteluharjoittelua:

jos se on semmoinen tasaisen soljuva, että siellä ei tule mitään isoja volyymivaihtoksia niin silloinhan se voi auttaa (...) jos vaikka pelaisikin kuulokkeet päässä niin sitten ei ehkä kiinnitä niin helposti huo-

miota ulkopuolelta tuleviin ääniin kodin ääniin tai liikenteen ääniin tai johonkin muuhun et sitten se musiikki auttaa pitämään sen keskittymisen siinä pelissä (Valo)

henkilökohtaisesti minua vain häiritsi jos sieltä kuului jotain vimpunutusta koko ajan, ja sitten minä kyllä tiedän että toiset ihmiset niin ne tykkää et niitä ei häiritse yhtään (...) mutta kun tässä kuunnellaan tosi paljon tässä pelissä ja sitten jos on vielä joku siellä taustalla ikään kuin tavallaan melu (...) lapsia se ei välttämättä häiritsee mutta sitten kun on itse huomannut nyt aikuisena että sellaista taustamelua ei välttämättä jaksa tai se jotenkin vie sitä keskittymis-

tä ja sitten kun on vielä erikoinen opiskelijaryhmä että jos heillä on muutenkin vaikeuksia hahmottaa (Talvi)

Taustamusiikin säätelyvaihtoehtoja ehdotettiin käyttäjien yksilöllisten mieltymysten huomioon ottamiseksi. Samoin avatar-äänien mieltymykset ja inhokit – ”proffalla ärsyttävä ääni. Ihan kamala” (Havu) – johtivat siihen, että suositeltiin erilaisten avatar-äänien lisäämistä pelaajien mukautumisvalikoimaan: ”jos nyt voi myöskin valita tukan muodon (...) se ihan turhaan haittaa sitä motivaatiota, kun siitä [äänestä] ei tykkää” (Havu). Vaikka opettajilla oli erilaisia näkemyksiä taustamusiikin ja avatar-äänien mahdollisesta vaikutuksesta oppijoiden pelikokemukseen, he olivat yhtä mieltä siitä, että mahdollisesti traumatisoivaa sisältöä pitäisi poistaa pelistä ennaltaehkäisevästi. Esimerkiksi alla olevassa kuvassa 3 kuvatun ampumistehtävätyypin ja maanalaisen kaivamistehtävätyypin audittiivisten ja visuaalisten ominaisuuksien katsottiin olevan mahdollisesti haitallisia oppijoiden hyvinvoinnin ja oppimisen kannalta.

Kaiken kaikkiaan *Lukukuplan* visuaalisuuden todettiin olevan miellyttävää ja motivoivaa ja sen katsottiin edistävän hauskaa pelikokemusta. Yksilöllisiä pelihahmon muokausvaihtoehtoja (eri kasvopiirteitä, kampauksia, ihonväriä, vaatteita) arvostettiin ja pelaajien yksilöllisten mieltymysten huomioon ottamiseksi opettajat kehottivat lisäämään avatar-hahmojen muokausvaihtoehtoja, lisäämällä esim. aikuisen näköisiä pelihahmoja sekä muitakin kuin ihmishahmoisia avatareja. Opettajat arvioivat, että pelimaailman visuaalinen runsaus ja semanttisen, eli sanojen merkitykseen liittyvän, ja visuaalisen sisällön epäsuhta saattaa hankaloittaa oppijoiden keskittymistä. Relevanttien kuvien käyttö on sanaston laajentamisen ja luetun ymmärtämisen kannalta olennainen tuki ja motivoiva tekijä oppimispelin käytössä. Sik-

si opettajat ehdottivat visuaalisten ja oppimissisältöön liittyvien (tausta)kuvien vaihteista integrointia.

Myös tietyt fontit ja taustavärit, esim. valkoinen fontti tummalla taustalla (ks. kuva 3) nähtiin visuaalisiksi esteiksi *Lukukuplan* saavutettavuudelle ja käytettävyydelle ja opettajat suosittelivat johdonmukaista värien ja fonttien käyttöä sekä kontrastien selkeyttä: ”nimenomaan semmoinen hyvin selkeä [tausta] että silmä oppii löytämään” (Valo). Tehtävien suorituspalautteen epäjohdonmukainen ja osittain epäselvä värien käyttö sekä erilaisten suoritusindikaattoreiden runsaus koettiin myös ongelmalliseksi (ks. kuva 4).

Lisäksi tiettyjen pelihahmon ilmeiden (ks. kuva 4) katsottiin vaikuttavan käytettävyyteen herättämällä pelaajissa mahdollisesti voimakkaita negatiivisia tunteita:

Sammakkotehtävässä, jos on väärä vastaus, hahmolle on vihainen ilme. En tykkää siitä. Pelottava. Tulee tunne, että tekemällä virheen, herätän toisessa ihmisessä vihaa. (Havu)

Mahdollisesti negatiivisia tunteita herättävän palautteen sijaan opettajat ehdottivat kannustavaa oppijapalautetta, esimerkiksi välittömiä, yhden sanan mittaisia suullisia kehuja kuten ”jes, hyvä, hienoa”. Palkintojen, esim. tarrojen ja pelihahmon lemmikkien, funktiota ja hyötyä opettajat kyseensalaistivat yksimielisesti, kuten Havun pelaamispäiväkirja tuo esiin:

Aikuisille pitää suunnitella erilaisia ”lahjoja” kuin tarroja tai lemmikkejä. Onko pelin suunnittelija kuullut, ettei maissa, joista lukutaidottomia maahanmuuttajia tulee, tykätä lemmikeistä lainkaan? Ansaitulle ”rahalle” pitää saada aikuisillekin sopivia vastineita (vaatteita, ilmeitä, hiustyylejä, tarvik-



Kuva 3. Esimerkki *Lukukuplan* ampumis- ja kaivamistehtävätyypeistä.



Kuva 4. Esimerkki *Lukukuplan* tehtävän jälkeisestä palautteesta.

keita tai vaikka saada sisustaa talo/viljellä palstaa enneminkin kuin siirrellä leppistarroja). (Havu)

Opettajat ehdottivat epäolennaisten palkintojen poistamista ja kannattivat motivaatiota lisäävien palkintojen tarkoituksenmukaista käyttöönottoa aikuisille lukutaito-opiskelijoille kohdennetussa *Lukukupla*-pelisovelluksessa. Kaiken kaikkiaan tutkimukseni tulokset korostivat käyttäjäkeskeisen ja kohderyhmäkeskeisen suunnittelun merkitystä. Koska uusien oppimispelien kehittäminen ja ylläpito on erittäin kallista ja vaatii kehittäjiä, aikaa ja rahaa (ks. Kuo ja Chang 2019), uuden *Lukukupla*-pelin rakentaminen ei ollut minun tapauksessani toteuttamiskelpoinen vaihtoehto. Tällainen kehittä-

mistö vaatisi merkittävän rahoituksen ja oman tutkimuksensa tulevaisuudessa.

Oppimispelin saavutettavuus ja käytettävyys taattava myös aikuisille

Aikuiset maahanmuuttaneet oppijat, joilla on vähän tai ei ollenkaan formaalia koulutustaustaa, ovat suuren haasteen edessä, kun he oppivat samanaikaisesti suullisia kielitaitoja ja ensikertalaisina lukutaitoja toisella kielellä. Samalla heidän on myös harjoiteltavaa digitaalisia ja oppimisen taitoja. Jotta oppimista tukeva pelaaminen olisi oppijalle sekä miellyttävää että tarpeeksi tehokasta, pelaajan tarpeet on otettava huomioon oppimispelien suunnittelussa. Lapsille suunnattu

oppimispeli vaatii uudelleensuunnittelua, jotta myös aikuiset lukutaito-oppijat hyötyisivät siitä. Inklusiivisella ja kohderyhmäkohtaisella käytettävyydellä on enenevässä määrin keskeinen asema (oppimis)pelien suunnittelu- ja tutkimushankkeissa (ks. Baltzar ym. 2024; Cezarotto ym. 2022; Valério Neto ym. 2019). Vaikka osallistava suunnittelu on vakiintunut monitieteinen menetelmä, se on edelleen suhteellisen uusi lähestymistapa koulutukseen liittyvässä tutkimuksessa (Cumbo ja Selwyn 2022; DiSalvo ym. 2017). Se on viime vuosina kuitenkin herättänyt yhä enemmän kiinnostusta paitsi oppimisteknologian suunnittelijoissa, myös oppimispelien kehittäjissä (ks. Pacheco-Velazquez ym. 2023). Osallistavan suunnittelun arvo asiaankuuluvien sidosryhmien kanssa, mukaan lukien opettajien kanssa (ks. Tuhkala 2019; Tuhkala 2021), on jo tunnustettu, mutta käytännön toimia ja resursseja tällaiseen tutkimukseen tarvitaan jatkossa lisää.

Edellä kuvatussa osallistavan suunnittelun tutkimuksessa ni visuaaliset piirteet tunnustettiin pelin hallitseviksi ominaisuuksiksi. Pelaajan oppimisiloon ja -intoon havaittiin vaikuttavan esim. pelihahmon kasvoniilmeet, jotka saattavat aiheuttaa negatiivisia emotionaalisia reaktioita. Tulokset korostavat siten myös kielenoppimisen sosioemotionaalista puolta (ks. Pentón Herrera ja Darragh 2024; Pentón Herrera ja Martinez-Alba, 2021), joka olisi huomioitava myös kielten ja lukutaidon oppimispelisuunnittelussa. Myös empatiaan perustuvat suunnittelu- ja opetusmenetelmät (ks. Hyökki ym. 2024; Jiancaro 2018; Mercer 2016) olisi hyvä huomioida aikuisille lukutaito-oppijoille suunnatuissa oppimispeleissä.

Oppijakeskeisessä suunnittelussa on tärkeää pohtia, miten aistihavainnoille altistuminen digitaalisessa oppimisympäristössä voi vaikuttaa kielteisesti pakolaistaustaisiin ja traumaattisia kokemuksia omaaviin aikuisiin lukutaito-oppijoihin. Erityisesti traumaherkkyiden havaittiin olevan

keskeinen tekijä (pakolaistaustaisille) lukutaito-oppijoille suunnatussa oppimispelissä. Aiemmat tutkimukset taustamusiikin vaikutuksesta oppimiseen eivät ole antaneet yksiselitteisiä tuloksia (ks. de la Mora Velasco ja Hirumi 2020), joten taustamusiikin käyttöä oppimispelissä tulisi tarkastella kriittisesti. Lisäksi kohderyhmäkohtaisessa oppimispelissä on hyvä huomioida pelaajan mahdollisia motorisiin taitoihin ja näköön liittyviä haasteita.

Tutkimustuloksia voidaan hyödyntää Jyväskylän yliopiston toistaiseksi vain tutkimuskäytössä olevan *Lukukupla*-pelin muokkaamisessa, jotta saataisiin kohderyhmäkohtainen peliversio. Kehitetyn uuden pelin tulisi tukea ja tehostaa aikuisten luku- ja kirjoitustaitoon tukea tarvitsevien lukutaidon mekaanista ja mielekästä harjoittelua suomen kielellä. Katsauksessa esitelty tapaustutkimus tuotti myös laajemmin sovellettavia suosituksia aikuisille maahanmuuttaneille suunnattujen digitaalisten oppimisympäristöjen ja -pelien (jatko)kehittämiseen. Näihin voi tutustua tarkemmin aiemmissa julkaisuissani (Malessa 2025a; Malessa 2025b), jotka käsittelevät aikuisille lukutaito-oppijoille tarkoitettujen verkkooppimisympäristöjen suunnittelua.

Lähteet

Baltzar, Pauliina, Markku Turunen ja Lobna Hassan. 2024. "Trial and error: finding suitable assistive technology for gaming". *Universal Access in the Information Society* 24 (2): 1495–1507. <https://doi.org/10.1007/s10209-024-01157-4>.

Bogdanoff, Minna, Katarzyna Kärkkäinen, Sanna Mustonen ym. 2020. *Perustaidot haltuun -koulutusmalli. Verkkomateriaali opettajankoulutukseen*. Jyväskylän yliopisto. <https://peda.net/oppimateriaalit/perustaidothaltuun>.

Cezarotto, Matheus, Pamela Martinez ja Barbara Chamberlin. 2022. "Redesigning for accessibility: Design decisions and

compromises in educational game design”. *International Journal of Serious Games* 9 (1): 7–33. <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v9i1.466>.

Cumbo, Bronwyn ja Neil Selwyn. 2022. “Using participatory design approaches in educational research”. *International Journal of Research & Method in Education* 45 (1): 60–72. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2021.1902981>.

de la Mora Velasco, Efren ja Atsusi Hirumi. 2020. “The effects of background music on learning: a systematic review of literature to guide future research and practice”. *Educational Technology Research and Development* 68 (6): 2817–2837. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09783-4>.

DiSalvo, Betsy, Jason Yip, Elizabeth Bonsignore ja Carlo DiSalvo. 2017. “Participatory design for learning”. Teoksessa *Participatory design for learning. Perspectives from practice and research*, toimittajat Betsy DiSalvo, Jason Yip, Elizabeth Bonsignore ja Carlo DiSalvo. Routledge.

Eilola, Laura. 2023. “Aikuisten luku- ja kirjoitustaitoon tukea tarvitsevien suomenopiskelijoiden vuorovaikutuskompetenssi ja sen kehittyminen luokahuoneen ja arjen vuorovaikutustilanteissa”. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2808-5>.

Hautala, Jarkko, Riikka Heikkilä, Lea Nieminen, Vesa Rantanen, Juha-Matti Latvala ja Ulla Richardson. 2020. “Identification of reading difficulties by a digital game-based assessment technology”. *Journal of Educational Computing Research* 58 (5): 1003–1028. <https://doi.org/10.1177/0735633120905309>.

Hertzum, Morten. 2022. *Usability testing: A practitioner’s guide to evaluating the user experience* (Vols. 1–45). Springer.

Holz, Heiko, Katharina Brandelik, Benedikt Beuttler, Jochen

Brandelik ja Manuel Ninaus. 2018. “How to train your syllable stress awareness – A digital game-based intervention for German dyslexic children”. GaLA Conf 2017 Special Issue. *International Journal of Serious Games* 5 (3): 37–59. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v5i3.242>.

Hyökki, Suvi, Kati Pääkkönen, Kiwoong Nam ja Satu Miettinen. 2024. “Bridging the gap between human and technology: Using empathic design strategically to provide citizen-friendly services”. *Human Technology* 20 (2): 224–243. <https://doi.org/10.14254/1795-6889.2024.20-2.2>.

Jiancaro, Tizneem. 2018. “Empathy-based design approaches”. Teoksessa *New Directions in Third Wave Human-Computer Interaction: Volume 2 - Methodologies*, toimittajat Michael Filimowicz ja Veronika Tzankova. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73374-6_4.

Jyväskylän yliopisto. 2025. “Tutkijat kehittivät salasanoja miellyttävämmän ja turvallisemman tavan kirjautumiseen”. 13.2.2025. <https://www.jyu.fi/fi/uutinen/tutkijat-kehittivat-salasanoja-miellyttavamman-ja-turvallisemman-tavan-kirjautumiseen>.

Jyväskylän yliopisto. Tekeillä. *Lukukupla*. Android, iOS.

Järvinen, Miitta ja Tiina Suopajarvi. 2024. “Differences in the classroom: Gender, race, and trauma as affective hotspots in Finnish education for adult migrants”. *NORA – Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 33 (1):86–100. <https://doi.org/10.1080/08038740.2024.2367753>.

Kuo, Rita ja Maiga Chang. 2019. “Guidelines and taxonomy for educational game and gamification design”. *Educational Technology & Society* 22 (3): 1–3.

Lyytinen, Heikki, Jane Erskine, Jarmo Hämäläinen, Minna

Torppa ja Miia Ronimus. 2015. "Dyslexia – Early identification and prevention: Highlights from the Jyväskylä longitudinal study of dyslexia". *Current Developmental Disorders Reports* 2 (4): 330–38. <https://doi.org/10.1007/s40474-015-0067-1>.

Malessa, Eva (2018). "Learning to read for the first time as adult immigrants in Finland: Reviewing pertinent research of low-literate or non-literate learners' literacy acquisition and computer-assisted literacy training". *Journal of Applied Language Studies*, 12 (1), 25-54, <https://doi.org/10.17011/apples/urn.201804051932>

Malessa, Eva. 2021. "From computer-assisted to technology-enhanced learning: lessons learnt and fast forward toward (digital) literacy of LESLLA learners". *LESLLA Symposium Proceedings* 14 (1): 327–45. <https://lesllasp.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/lesllasp/article/view/6262>.

Malessa, Eva. 2023a. "How COVID-19 intruded and improved my applied LESLLA research in progress: reflections on research-design and research ethics of an empirical serious game study on L2 literacy support of adult migrants in Finland". *LESLLA Symposium Proceedings* 17 (1): 111–26. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8075621>.

Malessa, Eva. 2023b. "Enhancing ethical research participation and inclusion of marginalized adult migrant learners: An early career researcher's perspective". *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research* 24 (3). <https://doi.org/10.17169/fqs-24.3.4100>.

Malessa, Eva. 2023c. "Technology-enhanced or technology-exhausted learning in adult migrant literacy education in Finland: Exploring teachers' experiences and views in pre-pandemic and pandemic times". *International Journal of Tech-*

nology in Education and Science 7 (2): 104–128. <https://doi.org/10.46328/ijtes.437>.

Malessa, Eva. 2025a. "Access to (M)ALL: Redesigning a literacy support serious game app in a participatory design approach with Finnish language and literacy teachers of adult migrants with limited/interrupted formal education". Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-86-0587-4>.

Malessa, Eva. 2025b. "Redesigning a serious game app with LESLLA teachers: Accessibility and usability for adult migrant second language and literacy learners". *EDeR. Educational Design Research* 9 (2). <https://doi.org/10.15460/eder.9.2.2348>.

Malessa, Eva ja Enas Filimban. 2017. "Exploring what log files can reveal about LESLLA learners' behaviour in an online CALL environment". *LESLLA Symposium Proceedings* 2 (1): 149–158. <https://lesllasp.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/lesllasp/article/view/6222>.

McTigue, Erin M., Oddny Judith Solheim, Wendi K. Zimmer ja Per Henning Uppstad. 2020. "Critically reviewing Grapho-Game across the world: Recommendations and cautions for research and implementation of computer-assisted instruction for word-reading acquisition". *Reading Research Quarterly* 55 (1): 45–73. <https://doi.org/10.1002/rrq.256>.

Mercer, Sarah. 2016. "Seeing the world through your eyes: empathy in language learning and teaching". Teoksessa *Positive Psychology in SLA*, toimittajat Peter D. MacIntyre, Tammy Gregersen ja Sarah Mercer. Multilingual Matters. <https://doi.org/doi:10.21832/9781783095360-004>.

Mustonen, Sanna, Nina Reiman, Minna Bogdanoff, Heidi Vaarala ja Mirja Tarnanen. 2021. "Opettajat aikuisten maahanmuuttajien perustaitoja kehittämässä". *Aikuiskasvatus* 41 (3):

208–221. <https://doi.org/10.33336/aik.111577>.

Nieminen, Lea, Ulla Richardson, Linda Aioa ja Nina Väkeväinen. 2022. "Opettajat innoissaan taitoihin mukautuvasta Lukukupla-pelistä". *Luokanopettaja* 4: 36–37.

Niilo Mäki -säätiö ja Jyväskylän yliopisto. 2015. *Ekapeli-Alku*. Windows, MacOS, Android, iOS. Jyväskylä: Niilo Mäki-säätiö.

Ojanen, Emma, Miia Ronimus, Timo Ahonen ym. 2015. "GraphoGame – a catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts". *Frontiers in Psychology* 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00671>.

Pacheco-Velazquez, Ernesto, Virginia Rodes-Paragarino, Lucia Rabago-Mayer ja Andre Bester. 2023. "How to create serious games? Proposal for a participatory methodology". *International Journal of Serious Games* 10 (4): 55–73. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v10i4.642>.

People ForWords. 2018. *Codex: The Lost Words of Atlantis*. Android. Yhdysvallat.

Pentón Herrera, Luis Javier ja Janine J. Darragh. 2024. *Social-emotional learning in English language teaching*. University of Michigan Press.

Pentón Herrera, Luis Javier ja Gilda Martinez-Alba. 2021. *Social-emotional learning in the English language classroom: Fostering growth, self-care, and independence*. TESOL Press.

Reina-Reina, Claudia, Eneko Antón ja Jon Andoni Duñabeitia. 2024. "Impact of a cognitive training on reading of 6-year-old children". *International Journal of Serious Games* 11 (3): 45–69. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i3.754>.

Reinders, Hayo. 2017. "Digital games and second language learning". Teoksessa *Language, Education and Technology*,

toimittajat Steven L. Thorne ja Stephen May. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6_26.

Richardson, Ulla ja Heikki Lyytinen. 2014. "The GraphoGame method: The theoretical and methodological background of the technology-enhanced learning environment for learning to read". *Human Technology* 10 (1): 39–60. <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201405281859>.

Salmela, Rosa, Minna Lehtonen, Johanna Köykkä, Stefano Garusi, Matti Laine ja Raymond Bertram. 2024. "Training Finnish morphology with a smartphone application in adult beginner level learners". *Computer Assisted Language Learning*, 1–33. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2365664>.

Tammelin-Laine, Taina. 2014. "Aletaan alusta. Luku- ja kirjoitustaidottomat aikuiset uutta kieltä oppimassa". Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5997-5>.

Tammelin-Laine, Taina, Heidi Vaarala, Jenna Savolainen ja Minna Bogdanoff. 2020. "Technology-supported L2 learning in LESLLA classes: Two case studies from Finland". *LESLLA Symposium Proceedings* 15 (1): 86–107. <https://lesllasp.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/lesllasp/article/view/6165>.

Tomren, Janita Flem ja Marianne Opaas. 2024. "Adult refugees' perspectives on the impact of trauma and post-migration hardships on learning". *European Journal of Psychotraumatology*, 15 (1), 2403249. <https://doi.org/10.1080/20008066.2024.2403249>.

Tuhkala, Ari. 2019. "Participatory design: An approach for involving teachers as design partners". Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7782-5>.

Tuhkala, Ari. 2021. "A systematic literature review of participatory design studies involving teachers". *European Journal of Education* 56 (4): 641–659. <https://doi.org/10.1111/ejed.12471>.

van de Craats, Ineke ja Martha Young-Scholten. 2015. "Developing technology-enhanced literacy learning for LESL-LA learners". *LESLLA Symposium Proceedings*, 9 (1): 129–150. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8022528>.

Valério Neto, Luiz, Paulo H. F. Fontoura Junior, Rogério A. Bordini, Joice L. Otsuka ja Delano M. Beder. 2019. "Details on the design and evaluation process of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion". *Educational Technology & Society* 22 (3): 4–18.

Vänskä-Kauhanen, Tarja. 2024. "Professori vie lukutaitoa maailmalle oppimisleikillä – niistä kertyy valtavasti dataa tutkijoille". Jyväskylän yliopisto, 02.05.2024, <https://www.jyu.fi/fi/artikkeli/professori-vie-lukutaitoa-maailmalle-oppimisleikilla-nista-kertyy-valtavasti-dataa-tutkijoille>.

Westera, Wim. 2019. "Why and how serious games can become far more effective: Accommodating productive learning experiences, learner motivation and the monitoring of learning gains". *Educational Technology & Society* 22 (1): 59–69.

Woods, Dawn M., Diane B. Gifford, Paul Yovanoff ja Ashley Sandoval. 2023. "The effects of an adult literacy app on word decoding". *Adult Literacy Education* 5 (3): 22–39. <https://doi.org/10.35847/DWoods.DGifford.PYovanoff.ASandoval.5.3.22>.

Uusia lähdelöytöjä Afrikan tähden historiaan

Katsaus

Eemeli Paukkonen

Helsingin yliopisto

Derek Fewster

Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Tässä katsauksessa esittelemme löytämiämme *Afrikan tähti* -lautapelin alkuvaiheen suunnitteluun mahdollisesti vaikuttaneita lähteitä. Käymme lyhyesti läpi näiden löytämiemme lähteiden taustat, ja liitämme lähteet tähän mahdollisesta jatkotutkimuksesta kiinnostuneiden käytettäväksi.

Avainsanat: lautapelit, historiakulttuuri, Afrikan tähti, kolonialismi

Abstract

This review introduces sources that could have influenced the early development stages of the Finnish board game *Afrikan tähti*. We will briefly discuss the background of these sources, and we include these sources for further research.

Keywords: boardgames, use of History, Afrikan tähti, colonialism

Syksyllä 2024 Derek Fewster törmäsi kuolinpesän selvityksessä vanhaan Mantšukuon karttaan, joka muistutti hämmästyttävästi ulkoasultaan Kari Mannerlan suunnittelemaa *Afrikan tähti* -peliä.³⁷ Tutkittuamme tätä karttaa Derek Fewsterin luennoimalla pelitutkimuksen kurssilla, Eemeli Paukkonen löysi toisen Afrikkaa kuvaavan ruotsalaisen pelikartan, jonka ulkoasu myös muistutti samaa peliä. Päätimme täten tutkia lisää näitä vastaan tulleita karttoja ja näiden mahdollista yhteyttä *Afrikan tähti* -pelin alkuvaiheen suunnitteluun. Esittelemme nuo painetut karttapiirokset tässä, lähinnä mahdollisina lähdejulkaisuina tulevalle tutkimukselle, sillä kummatkin kartat ovat vaikeasti löydettävissä verkosta. Kumpikaan piirroksista ei ole suomalaista perua, joten ei ole ihme, ettei niiden taiteellista merkitystä kuuluisaan peliin ole huomioitu.

Ensin mainittu Mantšukuon kartta on ilmeisesti levinnyt Suomeenkin hiukan yleisemmin kuolinpesän hajalöydön lisäksi. Kartta löytyy esimerkiksi Kansalliskirjastoon vuonna 1939 kirjatun, mutta nimettömästi lahjoitetun, *Wakaki Manshū: shashin ni miru* -nimisen teoksen (1938) irtonaisena liitteenä. Kyse on japanilais-mantšukuolaisesta kuvitetusta ja nelikielisestä propagandateoksesta (Wakaki Manshū 1938).³⁸ Itse kartasta on painettu erikielisiä versioita eri maita varten ainakin saksaksi, italiaksi ja englanniksi. Emme kuitenkaan ole toistaiseksi havainneet muita kuin saksankielistä versiota minäkään kirjan liitteenä, ja kartan yhteys teokseen on epäselvä.³⁹

³⁷Mantšukuon oli Japanin keisarikunnan vuonna 1932 luoma nukkevaltio Koillis-Kiinan alueella. Nukkevaltio toimi koko toisen maailmansodan ajan vuoteen 1945, jolloin Japani antautui.

³⁸Teos löytyy myös Kansalliskirjastosta nimellä *Manciu-Cuo vigoroso nei fotografi = Die junge Mandschurei in Bildern = Young Manchoukuo in pictures*.

³⁹Verkon huutokauppaluettelot myyvät teosta useimmiten ilman karttaa.

Sekä kuolinpesän että Kansalliskirjaston kartat ovat saksankielisiä, mikä 1930-luvulla oli Suomen oloihin itsestäänselvyys. Kartan saksalainen nimi on *Mandschukuo die Schatzkammer* (1938), ja siitä on ilmeisesti aivan suoraan lainattu lukuisia *Afrikan tähden* pelilaudan kuvallisia ratkaisuja.⁴⁰

Alkuperäinen piirros ei ilmeisesti ole peli, mutta useimpia *Afrikan tähden* pelimekaniikkoja voisi hyvin helposti suoraan soveltaa siihen, kuten oheisesta kuvasta voi havaita. Lento-reittien ajatus on pidetty samana, junareittien mustat kohdat on muutettu pelissä kulkupisteiksi ja punaisia rautatieasemia on laajennettu kaupungeiksi pelin kiekkoja varten. Aarteita ja eläimiä sekä metsää ja nähtävyyksiä on kummassakin, ja kolonialistinen asenne raaka-aineita ja aarteita kohtaan on samantapainen. Vanhemmassa kartassa annetaan näistä joitain tilastotietojakin, kuten satamien kauppavolyymista ja luonnonvarojen tuotantomääristä. Mantšukuon kartassa on luonnonvarat kuten rauta, kulta, hiili, savi, siat ja silkki merkittyinä omilla kuvilla ”aarrearkun” esimerkkeinä. Kartan arkikoko (77,6 x 54,5 cm) on hyvin lähellä vanhaa kiinalaista SAC1-standardikokoa ja on näin hiukan alkuperäistä *Kadonnut ”Afrikan Tähti”* -peliä (65,5 x 47,6 cm) suurempi. *Mandschukuo die Schatzkammer* -kartan alaosassa ilmoitetaan painopainoksi Mantšukuon, mutta ilman vuosilukua, taiteilijaa tai muita tietoja.

Kysymyksenä on tietenkin, kuinka suoraan *Mandschukuo die Schatzkammer* on ollut vaikuttamassa *Afrikan tähti* -pelin suunnitteluun. Samantapaista graafista ilmaisua voisi hyvinkin olla myös toisaalla löydettävissä. Olimme yhteydessä Saksan peliarkistoon (Deutsches Spielearchiv), joka on osa Nürn-

⁴⁰Muutoin identtinen, mutta italiankielinen versio on nieltään *Grande Manciu-cuo ricco in Tesoro* ja englanninkielinen on nimeltään *Great Manchoukou the treasure-house of the world*. Saksankielisestä versiosta löytyi 2024 yksittäisiä huutokauppainintoja Saksassa, ja ilmeisesti tämä kohdennettu painos on ollut suurin.



Kuva 1. *Mandschukuo die Schatzkammer*, propagandajuliste vuodelta 1938.

bergin kaupunginmuseota (Museen der Stadt Nürnberg), ja saimme siellä työskentelevältä Sebastian Pfallerilta (2025) seuraavan vastauksen koskien kartan ulkoasua ja mahdollista käyttöä:

The map looks like it may well have been intended as a game board, although it's entirely possible that the red dots simply mark important infrastructure hubs / railroad stations, and the design is a purely informational choice, e.g. for a children's book. There are lots of travel games from the 1930s with a similar visual design, but not many with colonial settings; most games with colonial settings in our collection are from before the first world war and set in (or as a journey to) former German colonies in Africa or Asia; their covers, cards and game boards often depict railway or ship lines, animals and indigenous peoples, although only some of them use actual maps as game boards. The majority are quartet games or games of the goose with circular boards.

Tämä tutkimusmahdollisuus on olennainen, sillä ilmeisesti *Afrikan tähden* sisällöllistä alkuperää ei ainakaan voi tutkia vain suomalaiskansallisena ilmiönä.

Mandschukuo die Schatzkammer edustaa myös eri arvoja kuin *Afrikan tähti*, sillä japanilais-mantšukuolaiseen karttaan sisältyy eurooppalaiseen levitykseen tarkoitettujen painotuotteiden osalta pieni lisäkartta. Vaikka kartta painettiin Mantšukuossa, siinä on selvä saksalainen vaikutus, mikä myös mahdollisti sen leviämisen ajan Euroopassa. Oikeassa yläkulmassa heti otsikon alla on kuvattuna *Anti-Komintern Staaten* -sopimuksen maailma, mikä osoittaa kartan liittyvän Joseph Goebbelsin ja Kolmannen valtakunnan aloittamaan globaa-

liin propagandatyöhön.⁴¹ Alkuvuodesta 1939 sopimuksen kuului juuri karttaan merkityt Saksa, Japani, Japanin nukkevaltio Mantšukuo, Espanja, sekä Italia Pohjois- ja Itä-Afrikan siirtomaineen, eli näin Mantšukuon karttaan liitettiin natsismin, fasismin sekä imperialismien aatteita.⁴² Mikäli *Afrikan tähti* sai suoraan vaikutteita *Mandschukou die Schatzkammer* -kartasta, ei ole ihme, jos tämä haluttiin unohtaa myöhemmin.⁴³

Kartan tarkka ajoitus on kuitenkin ongelmallista. Vanhin löytämämme kuvallinen maininta *Mandschukuo die Schatzkammer* -kartasta on *Manshū Nichi-nichi Shimbun* -nimisestä uutislehdestä jo 30.7.1938.⁴⁴ Juuri saksankielistä karttaa ja erästä propagandistista postikorttia mainostetaan tässä huonolaatuisella valokuvalla, jossa *Anti-Komintern Staaten* -pienoiskartan lisäys on näkyvissä. Sopimus ei tällöin vielä sisältänyt Espanjaa tai Mantšukuota, joten kartta on ehkä ymmärrettävä japanilais-saksalaisena toiveajatteluna, joka toteutui, kun Espanja virallisesti allekirjoitti sopimuksen maaliskuussa 1939. Kartan epähistoriallisuus voi myös selittyä imperialistisella symboliajattelulla. Viisi maata *Anti-Komintern* -kartassa vastaavat myös Mantšukuon lipun viit-

⁴¹Joseph Goebbels mm. johti Saksan valtiollista Kansanvalistus- ja propagandaministeriötä, joka pyrki hallinnoimaan Saksan mediamaailman sisältöä vahvistaakseen kansallissosialismin sanomaa.

⁴²Kartasta puuttuu Unkari, jonka ajallisesti pitäisi olla mukana.

⁴³*Mandschukou die Schatzkammer* -kartta löytyy myös pienimuotoisena, *Map of the full country* -nimisenä, sisäiseen käyttöön vuonna 1939 painetun pienpainatteen *The Rise of Manchuria, Complete 1 Volume* takakannessa, mutta ilman *Anti-Komintern* -karttaa ja suurinta osaa teksteistä. Valokuvasisältö on eri kuin *Wakaki Manshū: shashin ni miru* -teoksessa, vaikkakin samantapainen. Nähty 23.7.2025 huutokauppaluettelossa Aucfan-huutokauppasivustolla <https://aucview.aucfan.com/yahoo/p1097593716/>.

⁴⁴*Manshū Nichi-Nichi Shimbun* oli Etelä-Mantšurian rautatieyhtiön toimittama uutislehti, jonka julkaiseminen loppui Japanin menetettyä Mantšurian alueen hallinta vuonna 1945.

tä väriä ja mainoskuvaan valitun postikortin viittä tanssivaa kansaa. Kuvattu postikortti näyttää, kuinka yhteisvoimin koittaa uusi aika. *Viisi kansaa yhdessä liitossa* oli Mantšukuon kansallinen motto.

Manshū Nichi-nichi Shimbun -uutislehdessä olevan ilmoituksen japaninkielinen teksti kääntyy muotoon *Matkamuiistoja diplomaattiselle tehtävälle Eurooppaan. Mantšukuon teollisia kaa- viokuvia ja postikortteja kolmella eri kielellä* (Manshū Nichinichi Shinbun 1938). Ilmoituksen vasemmalla puolella olevassa lyhyessä uutisessa asiaan avataan tarkemmin. Kyseessä Mantšukuon Xinjingistä lähtevä diplomaattinen tehtävä Eurooppaan, jonka tarkoitus on tuoda tietäväksi japanilaisval- lan saavutuksia Mantšukuon alueella. Tehtävää varten diplo- maatit ottavat mukaansa erilaisia tuliaisasia, kuten karttoja se- kä kortteja, jotka esittelevät Mantšurian alueen rikkauksia ja teollisuutta. Kyseinen kuva ei ole siis mainos, vaan osa uu- tista koskien propagandistista tehtävää Euroopan alueelle. Kartta on ilmeisesti sama versio, jota levitettiin Euroopassa ainakin kirjan liitteenä, ja päättyi näin Suomeenkin.

Toinen tuote, joka on liitettävissä *Afrikan tähden* alkuun, ajal- lisestikin sitä lähempänä, on Ruotsissa painetun ja jouluksi 1949 levitetyn *Mors Julbrev* -paketin osa. *Mors Julbrev* oli jou- luina 1920–1992 ilmestynyt puuhapaketti, Bonnierin omista- man kustannusyhtiö Åhlén & Åkerlundsin sarjakuvaosaston Semicin tuote. Vuonna 1949 pakettiin kuului kiinnostava *Afri- ka runt* -niminen tuote (1949), jonka ohjesivulla mainitaan ni- mi *Afrikaresan*. Pelillä ei ole ollut minkään nimisenä muuta jakelutapaa kuin tuo tilauspaketin muoto jouluna 1949, joten pienpainatteenä sen elinkaari jäi ilmeisen lyhyeksi. Peli muis- tuttaa *Afrikan tähden* vuonna 1951 julkaistua *Kadonnut Afrikan Tähti* -peliversiota niin ulkoasultaan, säännöiltään kuin sanal- liselta kuvailultaan, minkä tekee sen vaikuttavuuden arvioi- misesta itse *Afrikan tähden* suunnittelun taustalla mielenkiin-

toista ruotsalaista joulupakettia on ilmeisesti myyty Suomes- sa tai tilattu Suomeen. *Afrika runt* -pelin kuvittaja on tanska- lainen Ulla Pihl (1902–1973). Peli on *Afrikan tähteä* yksinker- taisempi, lähinnä noppajuoksua valmista reittiä pitkin. Aja- tuksena on kuitenkin poistua Euroopasta, kokea satunnaisia tapahtumia kaupungeissa ja seikkailun jälkeen palata Afri- kasta takaisin alkupisteeseen, jolloin ensiksi palaava voittaa. Säännöissä on sekä lentomatkaa, venereittejä että ”ökenrö- vare”, aavikon ryöstäjiä, jotka luovat ongelmia pelaajille. Al- kuasukkaat ovat muuten sekä hyviä että pahoja ruotsalais- pelin säännöissä. *Afrikan tähdessä* ei ole ihmissyöjiä, kuten *Afrika runt* -pelin Kongossa, mitä pelin sääntösivuilla kuvail- laan pelitapahtuman kautta. Erotuksena ruotsalaiseen peliin, *Afrikan tähden* asukkailla ei muutenkaan ole pelin narratiivil- le merkitystä. Paikkojen nimiliput, jotka muistuttavat vanho- jen käsikirjoitusten tekstinauhoja, ovat samanlaiset kuin *Afri- kan tähdessä*, vaikka valitut paikat suurella määrällä poikkeaa- vat toisistaan peleissä. Kuvitettu maisemakuvaus ja sääntö- jen Eurooppa-keskeinen maailmankuva ovat suoraan verrat- tavissa *Afrikan tähden*, joka ilmestyi noin puolitoista vuotta myöhemmin.

Nämä kaksi aikaa satunnaisesti ilmi tullutta karttaa osoitta- vat ainakin, kuinka paljon pelien historiaan vaikuttaneita ja vielä yleisesti tuntemattomia painotuotteita voi olla vie- lä maailmassa, jos yrittää nähdä kansallista horisonttia kau- emmas. Pidämme todennäköisenä, että muun muassa *Afri- ka runt* toimi suorana kimmokkeena *Kadonnut ”Afrikan täh- ti”* -pelin suunnitteluun ja aiheeseen. Pidämme samoin to- dennäköisenä, että suuri osa suomalaisen pelin karttameka- niikasta ja yleisajatuksista otettiin samoin Suomeen tulleet- ta *Mandschukuo die Schatzkammer* -karttajulisteesta. Vuoden 1951 lopputulos on sitten omansa. Taiteellisia vaikutteita on tietenkin muualtakin, ja itse pelimekaniikka on ilmeisesti ke- hitetty juuri *Afrikan tähteä* varten. Toivomme ainakin, että tä-

MANSCHUKUO DIE SCHATZKAMMER

訪歐使節のお土産

満洲國の産業グラフや繪葉書

三ヶ國語別に作製

歐ノ要及ひ盟友和久田三郎氏は
交々語る
感無量で涙が出て仕方があり
ません、こんな立派な記念碑を

建てゝもらつて、どんなに地下
で喜んでゐるでせう、みな大連
の人々の誇り御志しの賜物です
胸が一杯で物が云へませんこの

通りです
双帳に白いものが一瞬二瞬流れて
ゐた

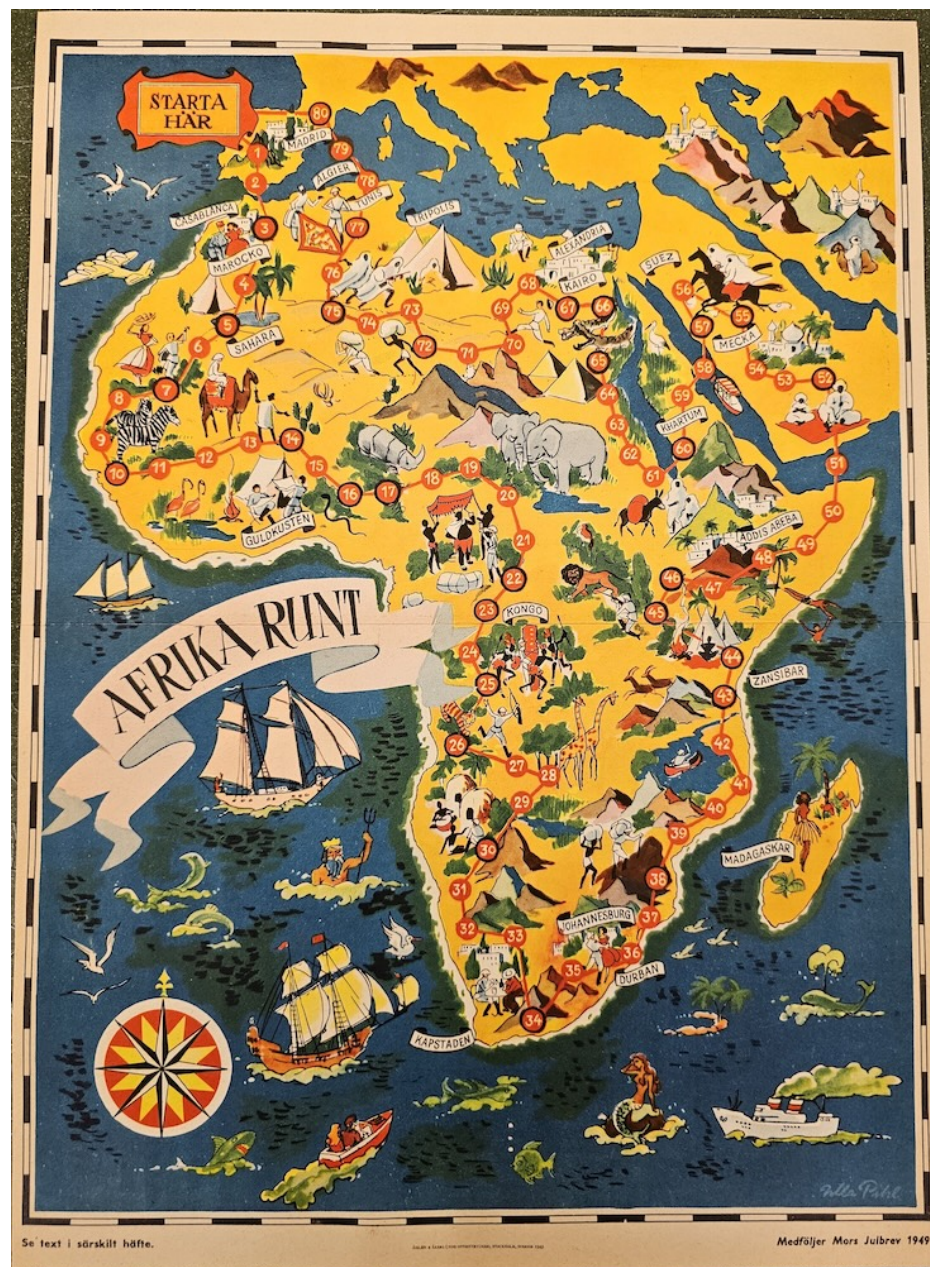


Kuva 2. Mandschukuo die Schatzkammer -juliste Viiden kansan, Manshū Nichi-nichi Shimbun uutislehdessä 30.7.1938.

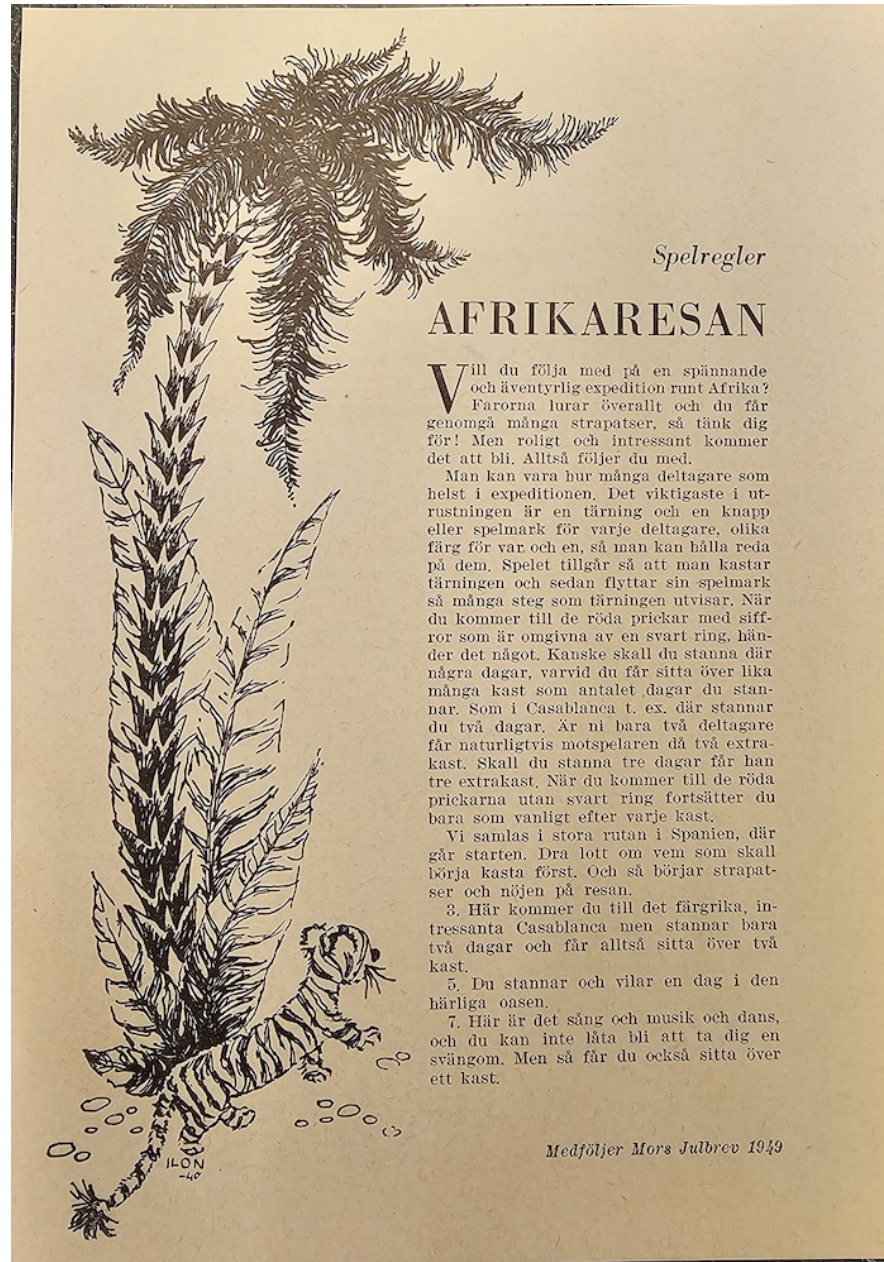


民族協和

Kuva 3. Viisi kansaa yhdessä liitossa, imperialistinen postikortti, jota markkinoitiin Mandschukuo die Schatzkammer -julisteen yhteydessä 1938. Lause oli japanilaisen nukkevaltion Mantšukuon kansallinen motto.



Kuva 4. Afrika runt -peli. Mors Julbrev 1949.



Kuva 5. Afrikaresan eli Afrika runt -pelin sääntöjen ensimmäinen sivu. Mors Julbreve 1949.

10. Du får rida på de snälla sebrorna direkt fram till 13.
 14. Nu tar du en lusttur på kamel och blir försenad en dag.
 Sitt över ett kast.
 16. Du blir biten av en giftig orm och måste resa tillbaka till
 Marocko för vård på sjukhus.
 17. Här träffar du på farliga noshörningar och flyr i hast direkt
 till 20.
 22. Slå läger och stanna i fyra dagar hos snälla infödingar som
 tar väl emot dig. Sitt över fyra kast.
 23. Nu är du i Kongo där du stannar ett dygn för att proviantera.
 Hoppa över ett kast.
 25. Du blir tillfångatagen av vilda infödingar och nästan upp-
 äten, men blir i sista minuten befriad av en räddningspatrull som
 för dig tillbaka till startplatsen igen, där du börjar om.
 26. Du måste fly för vilda djur och rusar direkt fram till 28.
 30. Här hälsar du på hos vänliga infödingar, idkar byteshandel
 och blir väl förplägad i tre dagar. Vänta tre kast.
 34. Det är trevligt i Kapstaden och du gör en båttur som tar
 tre dagar. Vänta tre kast.
 38. Nu börjar en ansträngande bergsklättring, du vrickar en fot
 och får bäras tillbaka till 35 för vård i Johannesburg.
 43. När du kommit över sjön upptäcker du att du glömt viktig
 proviant och får ro tillbaka till 39 och hämta den.
 44. Vänliga infödingar vill göra dig till hövding och det tar dig
 tre dagar att slippa. Sitt över tre kast.
 45. Du jagar högvilt en dag. Vänta ett kast.
 46. Du får åka bil fram till Addis Abbeba direkt.
 52. Du får följa med den flygande mattan ända till Alexandria.
 55. I Mecka stannar du och ser på stan i fyra dagar.
 57. Röda havet är så varmt och inbjudande att du stannar och
 badar en dag.
 60. Res tillbaka till Mecka och hämta mattor som du glömde där.
 65. Pyramiderna och sfinxen är så intressanta att du stannar
 här i tre dagar.
 66. Här blir du biten av krokodiler och får åka direkt tillbaka till
 Addis Abbeba för behandling på sjukhus.
 67. Du får telegram att du måste ta flyget från Kairo direkt
 till Algier. Gå direkt till 78.
 72. Du gör en avstickare till Alexandria och stannar där fyra
 dagar.
 75. Blir överfallen av vilda ökenrövare och
 måste hålla dig gömd för dem i två dagar.
 77. Här får du telegram att du skall ta fly-
 get direkt till Madrid, där din närvaro är nöd-
 vändig. Gå direkt till 80.
 79. Båten tappar en propeller och måste gå
 tillbaka till 78.
 80. Nu är resan slut och den som först hun-
 nit hit har vunnit. Vinnaren bör naturligtvis
 ha ett pris, men det får du bestämma själv
 innan spelet börjar.



A & A Boktr., Sthlm 1949

Kuva 6. Afrikaresan eli Afrika runt -pelin sääntöjen toinen sivu. Mors Julbrev 1949.

mä tekstimme voisi lisätä keskustelua pelien monimutkaisista, tuntemattomista ja usein sattumanvaraisista kehitysvaiheista.

Kirjoittajien työnjako

Tekstin on laatinut DF. Sitä on kommentoinut ja sen oikolukemisesta on vastannut EP. Molemmat kirjoittajat ovat osallistuneet lähteiden etsimiseen, läpikäymiseen ja analysointiin.

Lähteet

Afrika runt. Osa kokoelmaa *Mors Julbrev 1949*. Åhlén & Åkerlunds, Stockholm 1949.

Manciu-Cuo vigoroso nei fotografi = Die junge Mandschurei in Bildern = Young Manchoukuo in pictures. 1938.

Mandschukou die Schatzkammer. 1938. Piirroskartta (71 MB). Osa kokoelmaa The Map Collections. University of Hawaii Library. <https://hdl.handle.net/10524/84103>. Viitattu 23.7.2025.

Manshū Nichinichi Shinbun, 1938.07.30 Edition 02, 2. Hoji Shinbun Digital Collection. Hoover Institution Library and Archives. <https://hojishinbun.hoover.org/en/newspapers/mac19380730-02.1.2>.

Pfaller, Sebastian. 2025. Sähköpostiviesti. 24.7.2025.

Viisi kansaa yhdessä liitossa. Postikortti.

Wakaki Manshū: shashin ni miru = Manciu-cuo vigoroso nei fotografi = Die Junge Mandschurei in Bildern = Young Manchoukuo in pictures. 1938. Manshu Teikoku Seifu/Imperial Government of Manchoukuo. Internet Archive. <https://archive.org/details/JungeMandschureiInBildern/page/n1/mode/2up>.

Työelämäorientaatio korkeakouluopintoihin kuuluvassa peliprojektissa

Katsaus

Tanja Välisalo

Jyväskylän yliopisto / Kansallisarkisto

Jukka Varsaluoma

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Peliprojektin toteuttaminen ryhmätyönä on tyypillinen pelinkehityksen opetusmuoto. Tässä artikkelissa käsittelemme sitä, millaisilla tavoilla peliprojekti opintojaksona voi tukea opiskelijoiden työelämäorientaatiota. Teemme tämän esittelemällä kurssimallin, jota on toteutettu ja kehitetty Jyväskylän yliopistossa vuodesta 2013. Pohdimme erityisesti, miten työelämäorientaatiota tukevaa autenttisuutta ja omistajuutta voidaan toteuttaa opintojaksolla ja millaisia haasteita tähän liittyy.

Avainsanat: peliprojekti, peliopetus, pelinkehitys, työelämäorientaatio

Abstract

A game project in a team is a typical form of game development education. In this article, we discuss how a game project as a study module can support students' working life orientation. We do this by introducing a course model developed and implemented at the University of Jyväskylä since 2013. In particular, we discuss how authenticity and ownership can be supported on a game project course to promote working life orientation and the kinds of challenges entailed.

Keywords: game project, game education, game development, working life orientation

Johdanto

Pelinkehitystä opetetaan tällä hetkellä Suomessa lukuisissa toisen ja kolmannen asteen oppilaitoksessa. Eräs pelinkehityksen koulutukselle tyypillinen opetusmuoto ovat projektiopinnot. Tämän artikkelin tarkoituksena on jakaa työelämäorientaatiota tukevan pelinkehitysprojehtin toteutus korkea-koulukontekstissa. Artikkelin pohjautuu Jyväskylän yliopistossa kehitetyn kurssimallin opetus- ja ohjausmateriaaleihin sekä kurssin opettajien pitämiin kurssipäiväkirjoihin.

Työelämärelevanssi on noussut jatkuvasti näkyvämmäksi osaksi korkeakoulupolitiikkaa. Tutkinnon suorittaneiden työllistyminen on yksi korkeakoulujen rahoitusta määrittävistä tekijöistä, ja sen merkitys on 2020-luvulla vain kasvanut (OKM ei pvm.; OKM 2024). Koulutusohjelmien ja yksittäisten opintojaksojen yhteys työelämään on noussut kiinnostuksen kohteeksi opetuksen kehittämisessä ja koulutuksen tutkimuksessa. Koulutuksen tutkijat ja opetuksen kehittämisen parissa työskentelevät ovat tarkastelleet korkeakoulupetuksen suhdetta työelämään usean eri käsitteen, kuten työelämärelevanssin, työelämäosaamisen, työelämäkompetenssien ja työelämätaitojen kautta (ks. esim. Brauer ym. 2020; Nykänen ja Tynjälä 2012; Penttinen ym. 2011). Tässä artikkelissa käytämme opintojen ja työelämän suhteen jäsentämiseen työelämäorientaatio-käsitettä, koska se kattaa nähdäksemme laajimmin opetuksen ja opiskelun yhteydet työelämään ja työllistymiseen tunnistuen samalla niiden eri ulottuvuudet.

Pelinkehitysprojehtin kaltainen opintojakso tarjoaa useita mahdollisia kytköksiä työelämään ja on siksi erityisen mielekäs kohde tällaiselle kehittämistyölle. Pelinkehitysprojehtia opetuksen muotona on käytetty paljon myös muuhun kuin varsinaisesti pelinkehityksen opettamiseen. Pelinkehitysprojehteja on toistuvasti hyödynnetty esimerkiksi opiskelijoita motivoivana tapana opettaa erilaisia ohjelmistokehityksen

osa-alueita (Wang 2011; Wu ja Wang 2012). Varsinaisille peliprojekteille rinnakkaisena ilmiönä voidaan nähdä game jamien eli pelinkehitystapahtumien järjestäminen osana opetusta (Meriläinen ym. 2020, 57). Käsittelemme tässä artikkelissa kuitenkin sellaista pitkäkestoista opintoihin kuuluvaa pelinkehitysprojehtia, jonka tarkoitus on antaa opiskelijoille juuri pelisuunnittelun ja pelinkehityksen kokemusta ja osaamista. Tällöin myös näkökulmamme opintojakson työelämäorientaatioon liittyy ennen kaikkea – vaikka ei pelkästään – pelialaan.

Tämä artikkeli täydentää tätä toistaiseksi varsin vähälukuista suomalaista pelikoulutusta käsittelevää tutkimuskirjallisuutta. Jaakko Suominen ja kumppanit (2022) ovat kuvanneet pelialan koulutuksen vaiheita Suomessa. Peliprojekteista osana korkeakoulutusta on suomalaisessa kontekstissa kirjoittanut aiemmin Jouni Smed (2010), joka Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistussa katsauksessaan käsittelee pelinkehityksen koulutusta Turun yliopistossa ja Turun ammattikorkeakoulussa pidettyjen kurssien pohjalta. Marko Siitonen kollegoineen (2019) on puolestaan kuvannut monialaisen opiskelijaryhmän hyötypeliprojehtia. Tämän artikkelin kautta siis osaltaan dokumentoidaan suomalaista pelialan korkeakoulutusta.

Peliprojektikurssin toteutus

Tässä artikkelissa on käsiteltävänä työelämäorientaatio Peliprojekti-nimisellä opintojaksolla, jota on järjestetty Jyväskylän yliopistossa vuodesta 2013 alkaen. Suominen ja kumppanit (2022) kuvaavat pelikoulutuksen kehitystä Suomessa “uutuuden kylvämisen vaiheesta” eli yksittäisistä luennoista, kursseista ja tutkielmista vuosituhaten vaihteissa varsinaiseen institutionalisoitumiseen, jossa syntyi kokonaisia pelialan koulutusohjelmia 2000-luvulta alkaen.

Muutos näkyy myös tässä paikallisessa kehityskulussa. Peliprojekti-kurssi oli aluksi kokeilu, yksittäinen opintojakso, jota edelsi myös muita yksittäisiä pelitutkimukseen liittyviä opintojaksoja Jyväskylän yliopistossa. Varsinainen pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun opintokokonaisuus perustettiin kuitenkin vasta vuonna 2015.

Peliprojekti-kurssi järjestetään vuosittain informaatioteknologian ja humanistis-yhteiskuntatieteellisen tiedekunnan yhteistyönä. Kurssilla on kaksi opettajaa, yksi molemmista tiedekunnista, minkä lisäksi on hyödynnetty myös tuntiopettajia. Yhteiskurssi oli aluksi avoin kyseisten tiedekuntien opiskelijoille, sittemmin kurssille ovat voineet hakea kaikkien tiedekuntien opiskelijat. Kurssille on otettu hakemusten perusteella tyypillisesti 16–20 opiskelijaa, jotka on jaettu kolmeen tai neljään tiimiin. Opiskelijat hakevat kurssille eri rooleihin: tuottaja, graafikko, ohjelmoija, äänisuunnittelija, pelisuunnittelija. Jokaisessa tiimissä on ainakin yksi opiskelija jokaisessa roolissa. Nämä tiimit työskentelevät yhdessä koko kevätlukukauden ajan tavoitteenaan suunnitella ja luoda digitaalisen pelin prototyyppi. Analogiset pelit on suljettu vaihtoehtoista pois, koska opintojakso kuuluu valinnaisena tietojenkäsittelytieteen opiskelijoiden tutkintoon, minkä vuoksi ohjelmointitaitojen soveltaminen digitaalisessa tuotteessa on heille olennainen osa opintojaksoa.

Peliprojekti on aineopintojen tasolle sijoittuva viiden opintopisteen laajuinen opintojakso, jolle esitietoina suositellaan pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun johdantokursseja. Lisäksi ohjelmoijan tehtäviin hakevilta on tyypillisesti edellytetty kahden ohjelmoinnin peruskurssin taitojen hallintaa. Kurssilla ei kuitenkaan edellytetä aiempaa kokemusta pelinkehityksestä. Opintojakso on valinnainen osa kaikille yliopiston opiskelijoille tarjolla olevaa pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun vapaavalintaista opintokokonaisuutta. Jos opiskelija suo-

rittaa opintokokonaisuuden yhden lukuvuoden aikana, projekti kurssi sijoittuu kevätlukukauteen, syksyllä järjestettyjen pakollisten Johdanto pelien tutkimukseen- ja Pelisuunnittelun opintojaksojen jälkeen. Opintokokonaisuuteen on kuulunut vuoden 2025 alusta alkaen valinnaisena myös itseopiskeltava Pelinkehityksen työkalut -opintojakso, joka suositellaan käytäväksi ennen tai samaan aikaan Peliprojektin kanssa. Lisäksi Peliprojekti on tietojenkäsittelytieteen opiskelijoille yksi vaihtoehto aineopintoihin kuuluvan käytäntöön orientoivan osion suorittamiseksi.

Peliprojektikurssin opiskelumuodot koostuvat projektityöskentelystä, luennoista ja työpajoista, yhteisistä testaustilaisuuksista, ohjaustapaamisista ja reflektiotehtävistä (rakenne tarkemmin kuvassa 1). Poikkeusaikaa keväällä 2020 lukuun ottamatta kurssi on toteutettu lähiopetuksena. Kurssin opettajien rooli tiedon jakajina painottuu kurssin alussa, mutta kurssin edetessä yhteiset tapaamiset ovat enemmänkin ohjauksen ja vertaisohjauksen paikkoja. Opetuksen ennakoon suunniteltujen sisältöjen tilalle tulevat yhteiset tilannekatsaukset ja testaustilaisuudet sekä opiskelijoiden tarpeiden ja toiveiden mukaan järjestetyt työpajat eri aiheista, kuten kenttäsuunnittelusta tai 3D-mallinnuksesta. Myös koko kurssin ajan järjestettävät roolitapaamiset käynnistyvät ensimmäisillä viikoilla. Näissä tapaamisissa opiskelijat saavat vertaistukea sekä opettajalta että toisilta samassa roolissa toimivilta eli esimerkiksi kunkin tiimin tuottajat tapaavat säännöllisesti, jolloin heillä on mahdollisuus ratkoa juuri tuottajan tehtävään liittyviä haasteita. Opiskelijatiimeillä on jo heti ensimmäiseltä viikolta lähtien keskeinen rooli, ja jo kahden viikon kuluessa kurssin aloituksesta he esittelevät ensimmäiset pelikonseptinsa muille tiimeille ja ohjaajille ja saavat niistä palautetta. Erilaisia välietappeja peliprojektin etenemiselle on koko kurssin ajan erilaisten suunnitelmien, esittelyjen ja testausten kautta.

	Tammikuu	Helmikuu	Maaliskuu	Huhtikuu	Toukokuu
Luennot ja työpajat	Intensiivialoitus Projektinhallinta ja projektityöskentely Resurssit ja riskienhallinta Peliteknologiat		Työpajoja tarpeen mukaan Testaustapahtumia ryhmän kesken ja ulkopuolisten testajien kanssa		Pelien esittely yleisötapahtumassa
Ohjaus ja vertaisohjaus	Palaute ja ohjaus tiimityön tuotoksista yhteisissä tapaamisissa Roolikohtaiset tapaamiset noin kerran kuukaudessa				
Tiimityöskentelyn vaiheet	Projektin käynnistäminen Projektin suunnittelu Ideointi Prototypointi	Projektin suunnittelu Pelisuunnittelu Prototypointi	Tuotanto	Tuotanto	Tuotanto Viimeistely Raportointi
Tiimin tuotosten määräajat	Viestintäsuunnitelma Pelikonsepti	Projekti-suunnitelma Päivitetty pelikonsepti Pelisuunnitelma	Ohjelmointikäytännedokumentti Testattava prototyyppi Raportointi väliarviointiin	Peliprototyyppi testaukseen	Viimeistelty prototyyppi Loppuraportti
Reflektioehtävät tiiminä			Ryhmäkohtainen väliarviointikeskustelu		Ryhmäkohtainen loppuarviointikeskustelu Loppuesittely kurssilla (post mortem)
Reflektioehtävät yksilöittäin	Henkilökohtaiset oppimistavoitteet		Itsearviointi ennen väliarviointikeskustelua		Itsearviointi ennen loppuarviointikeskustelua

Kuva 1. Peliprojektikurssin opetus, ohjaus ja opiskelijoiden työskentely kurssin eri vaiheissa.

Kurssin konkreettisena tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa digitaalisen pelin prototyyppi. Opiskelijat saavat vapaasti valita pelinsä idean ja toteutustavat, rajoitteina ovat ryhmän osaaminen ja teknologia. Opiskelijaryhmien tuotokset vaihtelevat kypsyysasteeltaan suuresti riippuen tiimin omista tavoitteista, aiemmasta osaamisesta, pelisuunnitelmasta ja valituista toteutustekniikoista. Vaikka kaikki saavuttavat vähimmäistavoitteen eli jonkinlaisen pelattavan prototyypin, niin osalla on lopputuloksena lähes julkaisuvalmis peli.

Kurssin arviointiperusteina ovat lopputuotteen lisäksi projektityöskentely, loppuesittely, itsearviointi, projektin dokumentaatio ja tiimikohtaiset arviointikeskustelut.

Opiskelijoille painotetaan suunnittelussa luovuutta, kiinnostavien vahvojen ydinmekaniikkojen merkitystä sekä projektin hallittavaa laajuutta. Opiskelijat usein yliarvioivat sen mitä ehtivät saada valmiiksi kurssin aikana ja tarvitsevat tukea suunnitelmien rajaamisessa ja priorisoinnissa. Opiskelijoiden tuotokset edustavat hyvin kirjavaa joukkoa erilaisia peligenrejä, ja mukana on usein myös varsin kokeilevia pelejä. Prototyypit ovat tyypillisesti toimintaan keskittyviä, vaikka pelien maailmaa ja narratiivia olisikin suunniteltu laajemmaltikin; joukossa kuitenkin on ollut myös yksittäisiä narratiiviin keskittyviä pelejä. Grafiikan osalta toteutuksissa on ollut sekä kaksi- että kolmiulotteisia pelejä. Valintaan vaikuttaa usein se, millaista aiempaa graafisten ohjelmistojen osaamista tiimin jäsenillä mahdollisesti on tai haluavatko he esimerkiksi oppia juuri 3D-mallinnusta opintojakson aikana. Yleisimmin opiskelijat valitsevat kehittää pelinsä tietokoneelle, erityisesti Windows-alustalle, joskus myös mobiili- tai virtuaalitodellisuuslaitteille.

Työelämäorientaatio peliprojektin pedagogisena runkona

Opintovuosien aikana syntyvää suhdetta työelämään on kuvattu tulevaisuusorientaation käsitteeseen pohjautuvan *työelämäorientaation* avulla (Penttinen ym. 2011, 100). Leena Penttinen kollegoineen (2011, 102, 103) katsoo työelämäorientaation rakentuvan yksilöllisestä työelämysuhteesta, työelämä-tiedoista ja -taidoista sekä työllistymisvalmiuksista: työelämysuhde viittaa yksilön käsityksiin ja kokemuksiin työstä, jotka yksilöllisyydestään huolimatta rakentuvat sosiaalisesti; työelämä-tiedot ja -taidot tarkoittavat kaikenlaisia työssä hyödynnettäviä taitoja; työllistymisvalmiudet puolestaan käsittelevät tietoa työllistymisestä ja työelämästä sekä konkreettisia työllistymistaitoja mutta myös kyvyn tunnistaa omaa osaamista vastaavia työtehtäviä. Koska työelämäorientaatio rakentuu eri opintojen ja muiden kokemusten kautta, yksittäisen kurssin ei ole syytä odottaa sisältävän näitä kaikkia työelämäorientaation ulottuvuuksia. Aiemman kansainvälisen tutkimuksen perusteella pelinkehityksen opettajat ovat kuitenkin pitäneet tärkeimpinä tavoitteina peliprojektien opetuksessa sitä, että ne tarjoavat opiskelijoille useita hyötyjä: mahdollisuuden harjoitella sellaisia psykososiaalisia työelämä-taitoja kuin vuorovaikutusta ja tiimityötä, luoda työnhaikuportfolioonsa sopivan työnäytteen, saada autenttista kokemusta alan työstä ja mahdollisuuden itsenäiseen toimintaan (Zagal ja Sharp 2011, 4). Nämä ammattilaisten kokemat hyödyt vastaavat hyvin myös työelämäorientaation osa-alueita.

Peliprojekti-opintojakson oppimistavoitteissa työelämäorientaatio näyttäytyy erityisesti työelämä-tietoina ja -taitoina. Oppimistavoitteiden sanamuodot ovat vuosien varrella muuttuneet, mutta niiden keskeisinä sisältöinä ovat säilyneet pelinkehityksen osa-alueiden ja pelinkehityksen prosessin tuntemus, erilaisten pelinkehitykseen liittyvien

tehtäväroolien tuntemus ja yhteen rooliin liittyvien työkalujen hallitseminen. Muut työelämäorientaation elementit ovat kuitenkin myös mukana kurssilla: työllistymisvalmiuksia kehitetään tavoitteellisesti ja työelämäsuhde rakentuu kurssin aikana monin tavoin, joita käsittelemme myöhemmin tässä artikkelissa.

Työelämäorientaatiota rakennetaan Peliprojekti-kurssilla sen keskeisten pedagogisten tavoitteiden kautta, jotka ovat *autenttisuus* ja *omistajuus*. Näemme nämä elementit sekä tärkeinä työelämäorientaation tukemisen kannalta että merkityksellisinä itsessään. Ammattimaisen pelinkehityksen työskentelytapoja mallinnetaan Peliprojekti-kurssilla monin tavoin. Tässä pyrimme neuvottelemaan *autenttisuuden* ihanteen kanssa. Autenttisuudella tarkoitetaan oppimisen ja opetuksen yhteydessä tyypillisesti joko sitä, että oppimisaktiviteetit ovat mahdollisimman lähellä ympäröivässä kulttuurissa olevia käytänteitä, tai sitä, että oppiminen on yhteydessä oppijan henkilökohtaisiin tavoitteisiin ja kokemusmaailmaan – usein nämä autenttisuuden muodot ovat kuitenkin toisiinsa kietoutuneita (Roach, Tilley ja Mitchell 2017; Stein, Isaacs ja Andrews 2004, 240–241). Jälkimmäisen kaltainen autenttisuus näyttäytyy Peliprojekti-kurssilla siinä, että kurssi palvelee ainakin osalla opiskelijoista suoraan myös heidän omia tavoitteitaan joko ammatillisten haaveiden tai henkilökohtaisten luovien tavoitteiden saavuttamisessa. Autenttisuutta kuitenkin rajoittavat oppilaitoskontekstin luomat reunaehdot, esimerkiksi opetusperiodien ajoitus. Kuvaammekin tässä artikkelissa myös tasapainottelua näiden rajoitteiden ja autenttisuuden ihanteen välillä. Opettajan vaikutusmahdollisuudet autenttisuuden luomiseen ovat toisaalta rajalliset myös siksi, että vaikka opettaja suunnittelisi työelämänäkökulmasta mahdollisimman autenttisen oppimisympäristön ja -kokemuksen, opiskelijan asennoituminen on kuitenkin ratkaisevaa sille, kokeeko hän oppimisen autenttiseksi

(Roach, Tilley ja Mitchell 2017, 479).

Toinen pedagoginen tavoite kurssilla on, että opiskelijoille syntyy omistajuus sekä itse (oppimis)prosessiin että sen tuotokseen. Näemme sen tärkeänä opiskelijoiden sitoutumisen ja mielekkään oppimiskokemuksen kannalta. Pidämme omistajuuden tietoista ja avointa rakentamista myös tärkeänä työn merkityksellisyydelle. Tutkimuksen mukaan omistajuuden tunne työhön ruokkii motivaatiota, parantaa suoriutumista ja tukee ammatillisen itsetunnon kehittymistä (Pierce ja Rodgers 2004). Omistajuus on tunnistettu myös ylipäättään yhdeksi projektiopetuksen hyödyksi korkeakoulutuksessa (Evendy, Gailea ja Syafrizal 2023, 460). Peliprojektikurssilla opiskelijoiden omistajuutta tuetaan toisaalta sen kautta, että kurssilla tehdään konkreettinen tuote, digitaalinen peli, ja toisaalta antamalla opiskelijoille paljon kontrollia suhteessa pelin suunnitteluun sekä projektin työskentelytapojen ja työkalujen valintaan (ks. myös Pierce, Kostova ja Dirks 2001). Myös kurssilla hyödynnetty vertaisoppiminen ja -opettaminen tukevat omistajuuden tunteen syntymistä (Donald ja Ford 2023, 674). Peliprojektissa voidaan yksilön kokeman omistajuuden lisäksi puhua myös siihen tiukasti liittymisestä tiimin *kollektiivisesta omistajuudesta*, jonka syntymistä tukevat muun muassa tiimin jäsenten toisistaan poikkeavat vastuut ja kyvykkyydet, jotka tuottavat keskinäistä riippuvuutta toisten suorituksista, ja yhteinen päätöksenteko (Pierce ja Jussila 2010).

Esittelemme seuraavaksi sitä, miten työelämäorientaatio on integroitu kurssiin ensinnäkin suhteessa pelialaan ja toiseksi työelämään yleisemmin. Sen jälkeen pohdimme vielä tarkemmin autenttisuuden toteutumisen mahdollisuuksia opintoihin kuuluvassa peliprojektissa.

Orientoituminen pelialaan

Työelämä voi pelinkehityksen opintoihin kuuluvassa peliprojektissa tarkoittaa kahta eri asiaa: yleisesti työelämää tai erityisesti pelitoimialaa. Tämä erottelu korostuu selkeimmin työelämätaitojen kohdalla: osa niistä voidaan nähdä erityisesti pelialan asiantuntemukseen liittyvinä, osa taas geneerisinä, alasta riippumattomina työelämätaitoina (ks. Nykänen ja Tynjälä 2012, 19). Opiskelijoita pyydetään kurssin alussa asettamaan itselleen oppimistavoitteet, ja usein ne liittyvät juuri pelialaan, kuten tiettyihin pelinkehityksen työkaluihin tai työtapoihin tai työnäytteiden saamiseen omaa portfolioa varten, joskus myös yleisesti työelämätaitoihin, kuten kokemuksen kartuttamiseen projektityötaidoista.

Opiskelijat perehtyvät kurssilla peliprojektin tyypillisiin vaiheisiin omakohtaisen kokemuksen kautta. Opiskelijoille esitellään kurssin alussa tyypillisiä projektimalleja, mutta ketterän kehityksen iteroiva malli esitellään peliprojekteille tyypillisenä. Tässä mallissa ei tehdä pitkällistä suunnittelua ennen toteutusta, vaan suunnitelmat toteutetaan nopeasti muun muassa peliprototyyppinä ja graafisina tai musiikillisina luonnoksina, joiden perusteella suunnitelmia muokataan (ks. myös Highsmith ja Cockburn, 2001). Ketterä ohjelmistokehitysmalli eri muodoissaan on yleisesti käytössä peliteollisuudessa ja vaikuttaa soveltuvan hyvin kyseiseen käyttöön johdettujen peliprojekteissa usein ilmenevästä arvaamattomuudesta (Murphy-Hill ym. 2014), minkä vuoksi se on hyvä valinta myös opetuksessa. Kurssilla ei edellytetä tietyn version tiukkaa noudattamista, vaan rohkaistaan kokeilemaan ja kehittämään mallista omalle tiimille toimiva.

Opiskelijoilta edellytetäänkin projektin eri vaiheissa erilaisten pelinkehitysprojehtiin liittyvien dokumenttien tuottamista: pelikonsepti, pelisuunnitelma, viestintäsuunnitelma, projektisuunnitelma, projektisopimus, ohjelmointikäytännedo-

kumentti ja projektiraportti (ks. kuva 1). Vaikka esimerkiksi perinteisen pelisuunnitelman (*game design document*) muodot ja funktiot ovat muutoksessa, niin suunnitteludokumentaatio on edelleen tärkeä osa pelinkehitystä (Colby ja Colby 2019). Opiskelijoille tarjotaan olemassa olevien kaupallisten pelien avoimesti julkaistua dokumentaatiota malleiksi. Kursin dokumentaatiokäytänteissä myös heijastuvat alan muutokset: ensimmäisinä vuosina opiskelijoilta edellytettiin teknistä arkkitehtuurisuunnitelmaa, mutta se jätettiin pois liian jäykkänä ja epäautenttisenä menetelmänä ja korvattiin ohjauksella ja koodikatselmoinnilla, joissa ryhmän ohjelmoijat esittelevät pelisovelluksensa arkkitehtuuria ja saavat siitä palautetta. Myös pelisuunnitelman muoto on vapaa, ja sen voi toteuttaa esimerkiksi wikisivustona. Osalla dokumenteista on opettajien asettama määräaika, osa taas on riippuvaisia kunkin tiimin itse asettamasta työskentelyn vaiheista. Aikataulutuksessa on siis tasapainoteltu opiskelukontekstin tuottamien rajoitusten ja autenttisuuden ihanteen välillä. Toisaalta määräaikoja on joskus asetettu myös opiskelijoiden omasta toiveesta työskentelyn rytmittämiseksi.

Yhtenä erityisenä dokumenttityyppinä opintojaksolla opiskelijoille esitellään immateriaalioikeuksia koskeva sopimus, jonka tekemistä heille suositellaan. Keskinäisellä projektisopimuksella opiskelijat sopivat oikeuksistaan projektin tuloksena syntyvään peliin ja sen osiin ja esimerkiksi siitä, miten he voivat hyödyntää projektia kurssin päättymisen jälkeen tai millä keskinäisillä ehdoilla he voivat kaupallistaa projektin tuotoksia. Tähän tarjotaan myös sopimus pohja ja ohjausta tarpeen mukaan. Konkreettinen omistajuuden määrittäminen myös tukee omistajuuden tunnetta (Pierce ja Rodgers 2004). Immateriaalioikeuksien merkitys työelämässä tulee näin myös konkreettisesti koetuksi. Samalla opiskelijoille syntyy kosketus sopimusten laatimiseen, vaikka projektissa ei olekaan ulkopuolista tilaajaa. Tällaisen sopimuksen teke-

mistä ei voida edellyttää opiskelijoilta osana kurssisuoritusta, vaan heille korostetaan sen vapaaehtoisuutta. Tästä huolimatta lähes kaikki tiimit ovat sellaisen laatineet.

Pelimooottori on keskeinen työkalu peliprojektissa, ja kursilla sitä käyttävät vähintäänkin ohjelmoijat mutta useimmiten tavalla tai toisella kaikki tiimin jäsenet roolista huolimatta, mihin heitä myös rohkaistaan. Opiskelijoille esitellään suositeltuina vaihtoehtoina Unity, Godot ja Unreal Engine. Unity ja Unreal Engine ovat yleisessä käytössä pelialalla, minkä vuoksi ne myös kiinnostavat opiskelijoita. Avoimen lähdekoodin Godot on viime vuosina noussut opiskelijoiden toiseksi suosituimmaksi valinnaksi ohi Unreal Enginen. Osa opiskelijoista seuraa aktiivisesti pelialan uutisointia, sillä Unityn hinnoittelun ja käyttöehtojen muutosten vuonna 2023 tuottama mainehaitta oli myös osalla syynä jonkin toisen työkalun valintaan. Opiskelijoita ohjataan myös käyttämään versiohallintaa, joka on pelinkehityksessä, kuten muusakin ohjelmistokehityksessä, keskeinen tapa varmistaa, että kehittäjät eivät tee päällekkäisiä muokkauksia ja muutoksia on tarvittaessa helppo perua. Tiimien ohjelmoijien vastuulla on pystyttää versiohallinta ja ohjeistaa muita tiimiläisiä versiohallintatyökalun käyttöön. Tämä on myös esimerkki vertaisopettamisen hyödyntämisestä kurssilla.

Graafisten ja äänellisten pelielementtien tuottamisessa opilaitoksen resurssit eivät aina mahdollista kaupallisten ohjelmistojen hyödyntämistä. Siksi opiskelijoille jaetaan tietoa alalla tyypillisesti käytetyistä kaupallisista työkaluista, mutta konkreettiset työkalusuositukset kurssilla painottuvat ilmaisohjelmistoihin ja avoimen lähdekoodin ohjelmistoihin silloin, kun se on tarkoituksenmukaista. Äänisuunnittelijan tehtävään valitut opiskelijat ovat usein musiikin opiskelijoita tai heillä on jonkinlaista harrastustaustaa ja usein myös ennestään kokemusta joistain äänityökaluista. Graafikoiksi va-

litut opiskelijat ovat lähes poikkeuksetta aiheen harrastajia, ja heillä on tyypillisesti kokemusta joko piirtämisestä perinteisillä tai digitaalisilla menetelmillä tai 3D-mallinnuksesta. Osa opiskelijoista myös opettelee 3D-mallinnuksen perusteita kurssin aikana, mitä tuetaan tarvittaessa työpajamuotoisella koulutuksella ja vertaisopetuksella. Vaikka opiskelijoille annetaan vapaus pelin toteutustekniikoiden valinnassa, niin 3D-grafiikan valitsevia tiimejä ohjataan pelkistetyn ja virtaviivaisen graafisen tyylin valitsemiseen työtaakan vähentämiseksi (ks. esim. kuva 2).

Pelitestaus on tyypillinen osa pelinkehitystä, ja myös Peliprojekti-kurssilla järjestetään yhteisesti koordinoitua testausta ja sen koulutusta. Testaus kurssilla painottuu pelaajakokemukseen. Käytännössä testaajina toimivat ensin kurssin muut opiskelijat ja kurssin edetessä myös ulkopuoliset testaajat. Kurssilla on järjestetty erillisiä testaustilaisuuksia, joissa testaajiksi on kutsuttu esimerkiksi toisen kurssin opiskelijoita tai kurssilaiset itse ovat kutsuneet testaajia omista verkostoistaan. Testauksessa on hyödynnetty myös paikallisia pelialan tapahtumia sekä erilaisia yliopiston tapahtumia, jotka on kohdennettu lapsille ja nuorille tai esimerkiksi opiskelemaan hakeville, ja joissa pelitestaus on ollut yhtenä toimintapisteenä. Koronapandemian aikaan testausta alettiin järjestää myös etänä ja etätestausten järjestäminen on jatkunut senkin jälkeen. Tyypillisesti peliyritykset itse määrittävät, milloin ja miten he pelejään testaavat. Opiskelukontekstissa, kun pelinkehitystä vasta opetellaan, käyttäjätestausta tehdään kuitenkin usean tiimin kesken yhteisesti. Testauksen toteutus itsessään ei siis ole kaikin osin autenttinen, vaan sen tarkoitus on herättää tietoisuus testauksen merkityksestä ja harjoitella samalla palautteen vastaanottamista ja analysointia.

Pelitestauksen lisäksi peli esitellään yleisölle kurssin lopussa, jolloin peliprototyytit asetetaan yleisön kokeiltavaksi, yleen-



Kuva 2. *One Day Delivery* (H.U.P.S, 2025) on Jyväskylän yliopiston Peliprojekti-kurssilla toteutettu peliprototyyppi. <https://hups.itch.io/one-day-delivery>. Kuvakaappaus julkaistu tekijöiden luvalla.

sä paikallisessa Yläkaupungin yö -kulttuuritapahtumassa. Tämä toimii kurssin huipennuksena, ja opiskelijoille on merkittävää ja motivoivaa päästä esittelemään peliään yleisölle ja saada siitä palautetta myös ilman testaustilaisuuksien formaalia rakennetta. Toisin kuin pelialan tapahtumissa, yleisössä ei kuitenkaan vilise ammattimaisia pelinkehittäjiä tai rahoittajien edustajia.

Opiskelijoita rohkaistaan myös julkaisemaan tuotoksensa. Osa tiimeistä on julkaissut tuotoksensa Itch.io-sivustolla tai osallistunut pelillään pelinkehityskilpailuihin, esimerkiksi Assembly Summer -tapahtumassa. Usein peliprototyyppi kuitenkin jää siihen tilaan, missä se on kurssin päättyessä. Jatkokehitykseen rohkaistaan tarjoamalla lisäopintopisteitä itsestä projektista, mutta harvat opiskelijat tarttuvat tilaisuuteen, kun kurssi ei enää tarjoa raameja kehitykselle.

Opiskelijoille pyritään antamaan tietoa pelialalla työskentelystä läpi koko projektin, mutta heille tarjotaan myös mahdollisuuksia luoda suoria yhteyksiä pelialan toimijoihin ja verkostoihin. Opiskelijoita rohkaistaan osallistumaan Pelio-suuskunta Expan paikallisiin pelinkehittäjien tapahtumiin ja esittelemään peliään siellä. Loppuvaiheessa kurssia testaajiksi kutsutaan myös pelialan ammattilaisia, jotka samalla sparraavat tiimejä jatkokehityksessä. Pelialan ammattilaisia vieraillee kurssilla myös esimerkiksi työpajojen vetäjinä.

Pelinkehitysprojekti osana pelialan opintoja antaa opiskelijoille mahdollisuuden testata sitä, onko pelinkehitys heille soveltuva ala. Havaintojemme mukaan opiskelijat kurssin päättyessä usein refleктоivat oma-aloitteisesti sitä, onko pelinkehitys heille mielekäs ammatti: joillain aiempi urahaave vahvistuu ja toisilla syntyy vasta projektin myötä, mutta on myös niitä, jotka toteavat, etteivät haluaisi tehdä tätä ammatikseen, vaikka kokemus itse projektikurssista olisikin miellyttävä.

Orientoituminen työelämään yleisesti

Pelialan ei tarvitse olla opintoihin kuuluvan peliprojektin ainoa työelämäkonteksti. Peliprojektin kaltaisessa luovassa ohjelmistoprojektissa työelämäorientaatiota voidaan tukea myös laajemmin työelämää ajatellen. Aidon työelämäsanan käyttäminen on sinänsä pieni yksityiskohta mutta heijastaa autenttisuuden ideaalia – esimerkiksi ryhmätyön sijaan puhutaan projektista ja opiskelijaryhmien sijaan tiimeistä. Vastaava esimerkki on opiskelijoiden valintaprosessi. Kursseille haetaan hakemuksella, jossa opiskelijat kertovat, miksi haluavat projektiin, mitä projektilta odottavat ja mihin erityisesti haluavat projektissa keskittyä (esim. tietty pelinkehityksen osa-alue, tekninen työkalu). Opiskelijoita kehoitetaan tekemään hakemus huolella, kuten työhakemus. Hakijoille annetaan myös yhteistä palautetta hakemuksista juuri työelämänäkökulmasta. Tuottajaksi hakeneet kutsutaan haastatteluun, sillä tuottaja toimii käytännössä projektipäällikkönä, joka on kriittinen rooli projektityöskentelyn onnistumisen kannalta. He saavat siis kokemuksen myös työhaastattelun kaltaisesta tilanteesta.

Kaikille korkeakoulujen opintojaksoille on opetussuunnitelmassa määritelty laskennalliset työtuntimäärät. Nämä perustuvat kuitenkin keskiarvoihin ja on yksilöllistä, miten todelliset työtunnit kertyvät. Peliprojekti-kurssilla opiskelijoilta edellytetään työtuntiseurantaa. Tiimejä ohjataan myös seuraamaan ja johtamaan omaa resurssien käyttöään: kun kurssin laajuus on viisi opintopistettä, niin käytettävissä on noin 135 työtuntia jokaista tiimiläistä kohden, mikä sisältää myös yhteiset ohjaukset ja opetuksen. Tuntikirjanpidon tarkoitus on tehdä opiskelijoille näkyväksi, mihin käytetty aika projektissa kuluu, ja saada siten myös tulevaisuutta ajatellen eväitä siihen, miten paljon aikaa on hyvä resursoida erilaisiin tehtäviin. Toisin kuin työelämässä, opintojaksolla ei kuitenkaan

edellyttä kaikkien työtuntien täyttymistä. Useimmiten opiskelijat myös kokevat työnjaon jakautuneen reilusti, vaikka saman tiimin jäsenille on voinut kertyä eri määrät työtunteja.

Kurssilla työskentelyä jäsennetään opiskelijoille projektityön kehyksen kautta, ja projektityötaidot on myös mainittu kurssin opetussuunnitelmakuvauksessa. Aiemmin mainittujen ketterän ohjelmistokehityksen menetelmien ja dokumentaation lisäksi kurssilla tuettavia projektityön taitoja ovat esimerkiksi projektinhallinnan työkalut, ajanhallinta ja työn suunnittelu, viestintätaidot ja tiimityötaidot. Useimmille osallistujille kyseessä on opintojen ensimmäinen projektimuotoinen opintojakso tai ensimmäinen peliprojekti – tai jopa ensimmäinen autenttinen kokemus pitkäkestoisesta projektimuotoisesta työskentelystä tiimissä.

Tiimityöskentelyn taitojen oppiminen on yksi kurssin keskeisiä tavoitteita. Se myös sanoitetaan opiskelijoille korostamalla ryhmäytymisen ja työilmapiirin merkitystä. Opiskelijoita ja erityisesti tuottajan roolissa toimivia vastuutetaan ryhmäytymisestä. Kurssin puitteissa järjestetään ryhmäytymisen tueksi myös vapaaehtoisia lautapeli-iltoja, jotka antavat opiskelijoille myös mallin siitä, miten he voivat edistää oman tiiminsä ryhmäytymistä. Kaikki opiskelijat eivät näihin osallistu, mutta osalle ne ovat hyvinkin merkittäviä. Yhteisen ajan merkitystä tiimille perustellaan opiskelijoille myös tutkimuslähtöisesti.

Opintoihin kuuluvissa ryhmätöissä opiskelijoiden ideaalina on usein demokraattinen päätöksenteko. Peliprojektin tapaisessa luovassa projektissa konsensuksen löytäminen ei kuitenkaan ole aina helppoa. Siksi tiimejä ohjeistetaan sopimaan päätöksentekotapansa projektin alussa ja kirjaamaan ne ylös. Siitä huolimatta käytännön työskentelyssä vastaan tulevat tilanteet pakottavat harjoittelemaan neuvottelutaitoja. Siinä mielessä lähes mikä tahansa ryhmätyö tai parityö opinnois-

sa on jo itsessään työelämään orientoiva. Peliprojektissa neuvotteluasetelmaa muokkaavat tiimiläisten roolit: jokaisella on valtaa ja vastuuta erityisesti oman roolinsa tehtäväkenttään, mikä on todellisuutta myös työpaikkojen neuvottelutilanteissa. Neuvottelutaitojen harjoittelulle syntyy opintojaksoa runsaasti tarvetta myös siksi, että opiskelijoille on annettu suuri vapaus työkalujen ja työtapojen valinnassa. Näiden tilaisuuksien luomisen lisäksi työelämäorientaatiota voi lisäksi vahvistaa ohjauksella.

Kokemuksemme mukaan luovien ristiriitojen tai työskentelytapojen eroista syntyvien konfliktien käsittelyyn on hyödyllistä panostaa jo etupainotteisesti, puhumalla avoimesti siitä, että konflikteja voi syntyä, että ne eivät ole automaattisesti vaarallisia ja että niiden ratkaisuun löytyy tukea. Neuvottelutaitojen ja konfliktinratkaisutaitojen esille nostaminen jo kurssin alussa tekee siitä myös sallitun puheenaiheen, jolloin myös opiskelijoille voi olla helpompaa tuoda haasteita esille. Myös kurssin ohjaustapaamisissa tyypillisesti käsitellään projektityössä esiin nousseita viestinnän ja päätöksenteon haasteita, joko opiskelijoiden tai opettajien aloitteesta. Nämä keskustelut ovat usein luonteeltaan työnohjauksellisia. Niissä on pyrkimyksenä tukea opiskelijoiden ja tiimien autonomiaa ja ohjata ratkaisujen luomiseen pelkkien neuvojen ja ohjeiden antamisen sijaan.

Keskeinen kurssin aikana tapahtunut muutos työelämäorientaation tukemisessa on seurausta koronapandemian myötä tapahtuneesta etätyöhön yleistymisestä. Tiimejä on rohkaistu ja tuettu työskentelemään yhteisesti samassa fyysisessä tilassa sekä ohjauksen keinoin että konkreettisesti tarjoamalla tiloja ja laitteita. Ennen pandemiaa tiimit useimmiten vähintäänkin pitivät viikkopalaverin lähitapaamisena, monet myös tekivät itse pelinkehitystä ainakin osittain yhdessä samassa fyysisessä tilassa. Pandemian väistymisestä huolimatt-

ta etätyöskentelyyn on kuitenkin jääty, vaikka opiskelijoille edelleen tarjotaan kampukselta työskentelytiloja laitteineen. Jokainen tiimi, joka on työskennellyt fyysisesti samassa tilassa, on kokenut sen ryhmäytymisen kannalta hyödyllisenä, mutta vaihtoehtoon ei enää tartuta kuin harvoin. Pelkän kampuksella työskentelyyn rohkaisemisen sijaan onkin osoittautunut tarpeelliseksi tukea etätyöskentelyä ja hajautetuissa tiimeissä työskentelyä, sillä näitä taitoja tarvitaan myös useimmissa asiantuntijatyöissä. Käytännössä etätyöhön siirtyminen on tuottanut myös ohjaajille tarvetta kehittää osaamistaan. Tästä huolimatta kurssin varsinaisissa yhteisissä fyysisissä tapaamisissa osallistumisaste on korkea, vaikka läsnäolopakkoa ei ole.

Kurssin arviointiin kuuluvat tiimikohtaiset arviointikeskustelut kurssin puolivälissä ja lopussa. Arviointikeskustelu sinänsä on työelämässä käytössä sekä yksilöiden että projektitiimien arvioinnissa. Työelämässä työn tulokset todennäköisesti kuitenkin korostuvat ohi osaamisen kehittämisen, kun taas opintoprojektissa näiden osien suhde on päinvastainen. Opiskelijat valmistautuvat keskusteluun vastaamalla henkilökohtaisiin itsearviointikyselyihin.

Autenttisuuden rajat ja seuraukset

Työelämäorientaation toteuttaminen opintoihin kuuluvassa peliprojektissa autenttisuutta tavoitellen ei ole yksinkertaista työelämän elementtien toisintamista, vaan sisältää paljon valintoja. Työelämän erilaisista todellisuuksista opettajat käyttäen valikoivat keskeisimpinä pitämiä elementtejä oman osaamisensa puitteissa. Samalla opettajat tekevät arvovalintoja: mitä elementtejä priorisoidaan, mitä jätetään tarkoituksella pois. Esimerkiksi *crunchaus*, eli kaupallisessa pelinkehityksessä tapahtuva ylipitkien työpäivien tekeminen yleensä ennen julkaisua, on jotain, mistä opiskelijoita ohjataan tietoi-

sesti pois. Siitä huolimatta myös opiskelijatiimeissä tätä tapahtuu ennen testauksia, joita varten heillä pitää olla toimiva prototyyppi pelattavassa kunnossa. Toistuva ilmiö onkin, että jälkepäin reflektioissa opiskelijat kuvaavat omaksuneensa vasta käytännössä asioita, joista ohjaajat ovat välittäneet teoreettista tietoa ohjauksessa tai jo kurssin alun luennoilla. Monia pelinkehityksen elementtejä joudutaan myös muokkaamaan opintokontekstiin sopiviksi. Esimerkiksi ketterän kehityksen mallit perustuvat usein siihen, että sen osallistujat työskentelevät päivittäin normaalin työviikon tapaan. Sen sijaan kurssin osallistujilla on myös useita muita kursseja käynnissä samanaikaisesti. Tämän vuoksi esimerkiksi ketterään kehitykseen yleisesti kuuluvat päivittäiset palaverit (*daily*) eivät ole mahdollisia, vaan palavereja järjestetään pidemmällä aikavälillä tai tiimit viestivät työskentelyn etenemisestä asynkronisesti esimerkiksi pikaviestimillä.

On myös autenttisuuden tekijöitä, jotka jäävät kurssilta puuttumaan ajan tai resurssien puutteen vuoksi. Pelinkehityksen kaupalliset ulottuvuudet on aihekokonaisuus, jolle kurssilla toivoisi olevan autenttisuuden näkökulmasta enemmän tilaa. Siihen liittyy muutakin kuin kaupallisuuden huomiointi pelin suunnittelussa, esimerkiksi yrittäjyyden tuntemus, rahoituksen hakeminen, *pitchaus* eli oman peli-idean myyminen, markkinointiviestintä, faniyhteisön rakentaminen ja sidosryhmäviestintä laajemmin. Pelinkehityksen muutokset, kuten generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen, eivät myöskään välttämättä näy opintokontekstissa yhtä nopeasti kuin ne tapahtuvat työelämässä. Toistaiseksi opiskelijat ovat käyttäneet generatiivista tekoälyä pääasiassa apuna ohjelmoinnin ongelmissa yliopiston yleisen tekoälyohjeistuksen puitteissa (Jyväskylän yliopisto 2023).

Kurssin autenttisuuteen myötävaikuttavat tekijät myös si-
touttavat opiskelijoita kurssiin: työnhakua muistuttava pro-

sessi perinteisen kurssi-ilmoittautumisen sijaan, kullakin nimetty rooli vastuineen, ja konkreettisina tavoitteina valmis peliprototyyppi ja sen esittely yleisölle toimivat opiskelijoita kiinnostavina tekijöinä. Vain kolme opiskelijaa koko kurssin historian yli 200 opiskelijasta on keskeyttänyt suorituksensa.

Siinä, miten peliprojekti vaikuttaa opiskelijoiden henkilökohtaiseen työelämäorientaatioon, on suuria yksilöllisiä eroja johtuen jo siitä, missä roolissa opiskelija tiimissään toimii, millaista peliä hänen tiiminsä kehittää ja millaiseksi opiskelijan koko tutkinnon aikainen opintopolku muodostuu. Uskallamme väittää, että ainakin ymmärrys pelinkehityksestä toimialana ja työskentelystä pelialalla syventyy opintojakson aikana. Yksilötasolla on kuitenkin mahdollista, että pelinkehitysprojekti osana opintoja kehittää enemmän yleisiä työelämätaitoja kuin juuri pelinkehityksen taitoja, vaikka nämä eivät olekaan aina yksiselitteisesti erotettavissa toisistaan. Työelämäorientaation näkökulmasta kurssin keskeiset hyödyt eivät siis suinkaan rajaudu pelinkehityksen kontekstiin. Pidämmekin korkeakoulutuksen kontekstissa tärkeänä sitä, että opinnoissa toteutettava peliprojekti ei tähtää vain pelialalle työllistymiseen, vaan palvelee myös laajempaa työelämäorientaatiota.

Peliprojekti-kurssin opiskelijat ovat useimmiten tyytyväisiä kurssiin, ja kurssi saa paljon hyvää palautetta. Tyytyväisyys onkin tyypillistä opiskelijoiden kokemukselle tällaisista käytännönläheisistä opintojaksoista muuten teoreettisten opintojen keskellä, vaikka toteutuksessa olisikin kehitettävää (Iso-möttönen 2011, 90). Sekä tässä artikkelissa esitelty kurssimalli että pelialan opetus hyötyisivät laajemmasta tutkimusperustaisesta projektiopintojen kehittämisestä. Vähäinen keskeyttäminen ja positiivinen palaute ovat yhdet mittarit opintojakson onnistuneelle toteutukselle, mutta muitakin olisi mahdollista käyttää. Peliprojekti-kurssin toteutus on muokkautunut

vuosien aikana kurssin omista tarpeista ja kontekstista käsin, kuten mukaan hakeutuvista opiskelijoista ja heidän koulutusohjelmistaan, ja niiden jakamisen lisäksi myös tutkimusperustainen kriittinen tarkastelu olisi hyödyllistä pelinkehityksen pedagogiikan kehittämiseksi.

Kiitokset

Erityiskiitokset Jasmine Poikelalle, joka on viime vuosina toiminut opettajana artikkelin käsittelemällä kurssilla ja kehittänyt erityisesti tiimien etätyöskentelyn tukea.

Lähdeluettelo

Brauer, Sanna, Eila Pajarre, Leena Nikander, Reija Häkkinen ja Jaana Kettunen. 2020. "Kehittämishankkeet korkeakoulutuksen työelämärelevanssin edistäjänä". *Ammattikasvatuksen aikakauskirja* 22 (1):8–25. <https://journal.fi/akakk/article/view/91030>.

Donald, William E. ja Neil Ford. "Fostering Social Mobility and Employability: The Case for Peer Learning". *Teaching in Higher Education* 28 (3): 672–678. <https://doi.org/10.1080/13562517.2022.2145467>.

Evenddy, Sutrisno Sadjji, Nurhaeda Gailea ja Syafrizal Syafrizal. 2023. "Exploring the Benefits and Challenges of Project-Based Learning in Higher Education". *PPSDP International Journal of Education* 2 (2):458–469. <https://doi.org/10.59175/pijed.v2i2.148>.

Jyväskylän yliopisto. 2023. "Tekoälypohjaisten sovellusten käyttö opiskelussa - JYU ohjeet ja linjaukset." Luettu 3.10.2025. <https://www.jyu.fi/fi/opiskelijalle/kandi-ja-maisteriopiskelijan-ohjeet/opintoja-ohjaavat-saadokset-ja-maaraykset/tekoalypohjaisten-sovellusten-kaytto-opiskelussa-jyu-ohjeet-ja-linjaukset>.

Meriläinen, Mikko, Riikka Aurava, Annakaisa Kultima ja Jaakko Stenros. 2020. "Game Jams for Learning and Teaching: A Review". *International Journal of Game-based Learning* 10 (2): 54–71. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020040104>.

Nykänen, Seija ja Päivi Tynjälä. 2012. "Työelämätaitojen kehittämisen mallit korkeakoulutuksessa". *Aikuiskasvatus* 32 (1):17–28. <https://doi.org/10.33336/aik.93966>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö [OKM]. ei pvm. "Yliopistojen rahoitusmalli 2017." Luettu 3.5.2025. https://okm.fi/documents/1410845/4392480/yo_rahoyitusmalli_2017.pdf/d6f1dc15-9923-4b89-8920-720b15afdf03/yo_rahoyitusmalli_2017.pdf?t=1489668612000#page=1&zoom=auto,-19,606.

Opetus- ja kulttuuriministeriö [OKM]. ei pvm. "Yliopistojen rahoitusmalli vuodesta 2021 alkaen". Luettu 3.5.2025. https://okm.fi/documents/1410845/4392480/YO_rahoyitusmalli_fi/7ca7db15-70af-e449-d2b4-0450d4cfd1c3/YO_rahoyitusmalli_fi.pdf.

Opetus- ja kulttuuriministeriö [OKM]. 2024. Ammattikorkeakoulujen ja yliopistojen rahoitusmallit vuodesta 2025 alkaen. <https://okm.fi/documents/1410845/4392480/Ammattikorkeakoulujen+ja+yliopistojen+rahoyitusmallit.pdf/2475ffd6-c8fd-7389-5826-609c4ce10d6f/Ammattikorkeakoulujen+ja+yliopistojen+rahoyitusmallit.pdf?t=1712829018346#page=1&zoom=auto,-14,820>.

Penttinen, Leena, Terhi Skaniakos, Marjatta Lairio ja Jenni Ukkonen. 2011. "Miten työelämäorientaatiota voidaan tukea koulutuksen aikana? korkeakouluopiskelun pedagoginen työelämähorisontti". *Aikuiskasvatus* 31 (2):99–110. <https://doi.org/10.33336/aik.93921>.

Pierce, Jon L., Tatiana Kostova ja Kurt T. Dirks. 2001. "Toward a Theory of Psychological Ownership in Organizations". *The Academy of Management Review* 26 (2): 298–310. <https://doi.org/10.2307/259124>.

Pierce, Jon L. ja Loren Rodgers. 2004. "The Psychology of Ownership and Worker-Owner Productivity". *Group & organization management* 29 (5): 588–613. <https://doi.org/10.1177/1059601103254270>.

Pierce, Jon L. ja Iiro Jussila. 2010. "Collective Psychological Ownership Within the Work and Organizational Context: Construct Introduction and Elaboration". *Journal of Organizational Behavior* 31 (6): 810–834. <https://doi.org/10.1002/job.628>.

Roach, Kate, Emanuela Tilley ja John Mitchell. 2018. "How Authentic Does Authentic Learning Have to Be?" *Higher Education Pedagogies* 3 (1): 495–509. <https://doi.org/10.1080/23752696.2018.1462099>.

Siitonen, Marko, Panu Uotila, Turo Uskali, Jukka Varsaluoma, ja Tanja Välisalo. 2019. "A Pilot Study on Developing Newsgames in Collaboration Between Journalism and Computer Science Students." *Nordicom Review* 40 (2): 143–155. <https://doi.org/10.2478/nor-2019-0038>.

Smed, Jouni. 2010. "Kuinka opettaa pelinkehitystä - Kokeimuksia ja näkemyksiä". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 110–119. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-10.pdf>. Suomen pelitutkimuksen seura.

Stein, Sarah J., Geoff Isaacs ja Trish Andrews. 2004. "Incorporating authentic learning experiences within a university course". *Studies in higher education* 29 (2): 239–258. <https://doi.org/10.1080/0307507042000190813>.

Suominen, Jaakko, Antti Silvast, Tero Pasanen ja Markku Reunanen. 2022. "Uutuudesta yhteiskunnan osaksi:

instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle”. *WiderScreen* 25 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/uutuudesta-yhteiskunnan-osaksi-instituutionakokulma-pelialan-kulttuuriseen-omaksumiseen-1990-luvulta-2010-luvulle/>.

Wu, Bian ja Alf Inge Wang. 2012. “Comparison of Learning Software Architecture by Developing Social Applications versus Games on the Android Platform”. *International journal of computer games technology* 2012: 1–10. <https://doi.org/10.1155/2012/494232>.

Wang, Alf Inge. 2011. “Extensive Evaluation of Using a Game Project in a Software Architecture Course”. *ACM transactions on computing education* 11 (1): 1–28. <https://doi.org/10.1145/1921607.1921612>.

Zagal, José P. ja John Sharp. 2011. “A Survey of Final Project Courses in Game Programs: Considerations for Teaching Capstone”. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2011i1.590>.

Kokemuksiani etnografisen kenttätöön leikkisyydestä

Katsaus

Eino Heikkilä

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Katsauksessa tarkastellaan etnografista kenttätöä leikin ja leikkisyyden näkökulmasta. Aineistona on käytetty kirjoittajan omia kokemuksia ja kenttämuistiinpanoja. Kenttätöön ja leikin välisiä yhteyksiä avataan ennen kaikkea roolien, haavoittuvuuden, sääntöjen, mielikuvituksen ja kehollisuuden kautta. Katsaus esittää tavan käsitteellistää empiirisen tutkimustyön ja leikkimisen välisiä yhtäläisyyksiä ja eroja, ja väittää, että kenttätöön mielekkyys on osittain johdettavissa sen leikinomaisuudesta. Etnografisen tutkimusprosessin erityispiirteet – luovuus, yllätyksellisyys ja kehollinen kokonaisvaltaisuus – kiinnittyvät leikin maailmaan.

Avainsanat: etnografia, kenttätö, leikkisyys, luovuus

Abstract

This review examines ethnographic fieldwork from the perspective of play and playfulness. The author's own experiences and field notes are utilized as data. The connections between fieldwork and play are explored primarily through roles, vulnerability, rules, imagination, and corporeality. The review presents a way to conceptualize the similarities and differences between empirical research and play, and argues that the meaningfulness of fieldwork can be partly derived from its playful characteristics. The specific features of the ethnographic research process – its creativity, unpredictability, and corporeality – are anchored in the world of play.

Keywords: ethnography, fieldwork, playfulness, creativity

Käsittelen katsauksessani etnografisen tutkimuksen leikkisyyttä omien kenttätyökokemusteni valossa. Lähtökohtana toimii vuoden 2024 alussa aloittamani postdoc-tutkimus, joka käsittelee yhteisöllistä senioriasumista. Tutkimukseni kohteena on kaksi yhteisöllistä senioritaloa, ja käytän pääasiallisina tutkimusmenetelminä osallistuvaa havainnointia ja haastattelua. Väitöskirjassani (Heikkilä 2023) olen puolestaan tarkastellut etnografisen tiedon ja tutkijuuden rakentumista tutkimustekstien narratiiveissa.

Katsauksen pääasiallisena tausta-aineistona olen käyttänyt kenttämuistiinpanoja, jotka sisältävät tekemiäni havainnot, kuvauksia tilanteista ja ihmisistä senioritaloissa sekä omakohtaista, vapaamuotoista pohdintaa. Olen kirjoittanut muistiinpanoja asioista, jotka ovat sillä hetkellä tuntuneet merkityksellisiltä. Muistiinpanot tarjoavat yhdenlaisen, rajoittuneen kurkistusikkunan siihen todellisuuteen, jonka kohtasin yhteisöllisissä senioritaloissa (kenttämuistiinpanojen merkityksestä tarkemmin ks. Emerson, Fretz ja Shaw 2011). Muistiinpanojen ohella olen tukeutunut katsauksessa omiin muistoihini kentältä sekä etnografiseen tutkimuskirjallisuuteen.

Olen tutkimustyössäni havainnut yhtymäkohtia etnografisen tutkimustavan ja leikin välillä. Samoin olen etnografiaa käsittelevässä tutkimuskirjallisuudessa huomannut, että tutkimustyöhön liitetään enenevissä määrin sellaisia piirteitä kuin yllätyksellisyys, luovuus ja uppoutuminen, jotka puolestaan ovat yleisiä myös leikeistä ja peleistä puhuttaessa (Brown ja Vaughan 2009; Gray 2023; Jantunen, Suutarla ja Heino 2019). Tuntuukin, että etnografian leikkisyys ja leikinomaisuus on pantu merkille, vaikka näitä nimityksiä ei suoraan käytetä tutkimuskuvauksissa.

Katsauksen teoreettinen pohja nousee etnografisesta tutkimusperinteestä ja kulttuurisesta leikki- ja pelitutkimuksesta. Koska hyödynnän paljon omia kokemuksiani aiheen käsitte-

lyssä, tarkastelutavallani on yhteys myös autoetnografiaan, joka tarkoittaa kulttuuristen ilmiöiden analyysia omakohtaisten kokemusten kautta (Poulos 2021). Inspiraation lähteenäni on toiminut T. L. Taylorin pelimaailmaan sijoittuva artikkeli *Ethnography as Play* (2022), jossa esitetään monia vastaavuuksia tietokonepelien pelaamisen ja etnografisen tutkimusprosessin välillä. Kenttätyökokemukseni senioreiden parissa ovat toisaalta hyvin erilaisia kuin Taylorin artikkelissa käsitellyt. Tämä johtuu kontekstien erilaisuudesta, mutta yhtä lailla siitä, että meillä on (ollut) erilaiset lähestymistavat tutkimiimme ilmiöihin ja olemme paikantuneet tutkimuskohteissamme eri tavoin. Taylorin kirjoitus on kuitenkin kiinnostava esimerkki siitä, miten leikkisyyttä ja pelillisyyttä voidaan tarkastella osana empiiristä tutkimusta.

Etnografia ja leikki tutkimuskirjallisuudessa

Tutkimuskirjallisuudessa etnografista tutkimustapaa on käsitelty laajalti eri näkökulmista. Sen keskeisiä elementtejä ovat määrätyn aikaa kestävä *kenttätyö* jossain paikassa ja / tai yhteisössä ja se, että tutkimuskohteena ovat yleensä kulttuuriset ilmiöt ja merkitykset (Kwame Harrison 2018; Lappalainen 2007). Se on siis empiiristä tutkimusta ihmisten tai muiden toimijoiden luonnollisessa, arkisessa ympäristössä. Tutkijan omat havainnot ja tulkinnat sekä niistä kirjoittaminen ovat etnografiassa olennaisessa roolissa ja siksi on välttämätöntä, että tutkija harjoittaa *refleksiivisyyttä* sen suhteen, mistä näkökulmasta ja minkälaisesta positiosta käsin tutkimus on tehty (Fingerroos 2003; O'Reilly 2009). Autoetnografiassa puolestaan korostuu se, että tutkija hyödyntää ja reflektoi omia kokemuksiaan tarkastellessaan kulttuurisen elämän eri puolia (Chang 2008). Ajatus on tällöin se, että kiinnittämällä huomiota omakohtaisiin kokemuksiinsa ja aistimuksiinsa kentällä tutkija voi päästä syvemmälle tutkittavan ilmiön vivahtien ymmärtämisessä (Puolos 2021; Uotinen 2010).

Leikkiä, leikkisyyttä ja pelejä on käsitelty kirjallisuudessa eri näkökulmista, ja niihin kohdistuvasta monitieteisestä akateemisesta tutkimuksesta käytetään nimitystä pelitutkimus (*game studies*). Vaikka pelitutkimus on akateemisena tieteenalana melko tuore, se ammentaa pelien ja leikin tutkimuksen pitkää historiasta. Teorioita se ammentaa muun muassa psykologiasta, kulttuuritieteistä ja taiteentutkimuksesta (Friman, Arjoranta, Kinnunen, Heljakka ja Stenros 2022, 21–22; Stenros 2015). Kasvatustieteiden puolella leikin merkitystä on tutkittu erityisesti lapsen kasvun ja psykologisen kehityksen kanalta (Pelligrini 2009; Piaget 1951).

Leikkimisen kyvyn on sanottu muodostavan perustan ihmisten sosiaalisuudelle ja empaattisuudelle, sille että kykenemme asettumaan toisen asemaan. Historioitsija Johan Huizinga (1984) on esittänyt, että ihminen on pohjimmiltaan leikkivä olento, *homo ludens*, ja että inhimillisen kulttuurin eri osat alueet sodankäynnistä uskontoon ja taiteeseen heijastelevat tätä taipumustamme leikkiä ja pelata pelejä. Leikin keskeisiä piirteitä on se, että se ei kiinnity ihmisten välttämättömiin elinehtoihin tai toimeentulon hankkimiseen, vaan että se on mielekästä ja merkityksellistä itsessään. Leikkiminen tuo hyvän mielen (Fehr, Boog ja Leraas 2020).

Jokainen ihminen on joskus leikkinyt ja jokaisella on siten omakohtaista kokemusta siitä, mitä leikkiminen tarkoittaa. Tutkimuksessa leikkiä on määritelty toimintana, joka on erillään arkielämästä, joka on immerstiivistä ja kokonaisvaltaista ja joka perustuu leikkijöiden omiin motiiveihin ilman ulkoisia kannustimia (Gray 2023; Stenros 2015, 69, 77). Leikki on omaehtoista itseilmaisua, jonka ensisijainen peruste on sen aiheuttamassa mielihyvässä (Heljakka 2024, 74; Jantunen, Suutarla ja Heino 2019). Oppimisen ja lapsen psykososiaalisen kehityksen näkökulmasta leikkimiseen on myös yhdistetty mielikuvituksen ja luovuuden käyttäminen, empaattisuu-

den ja vastavuoroisuuden harjoittelu sekä moraalinen kehitys (Gray 2013; Piaget 1951).

Aikuisten leikkimistä tutkineen Paul Frappierin mukaan leikki on jonkin tekemistä leikkisän asenteen kanssa. Leikki on tästä näkökulmasta toimintaa ja toiminnallista vuorovaikutusta ympäristön kanssa (Frappier 1976; ks. myös Frasca 2007, 50; Heljakka 2013; Heljakka 2022, 267). Ilman oikeaa asennetta leikkiä ei synny, mikä tarkoittaa, että sama toimintavoi olla yksille leikkiä ja toisille taas ei. Tästä johtuen rajan vetäminen leikin ja muun toiminnan välillä on joskus vaikeaa.

Pelitutkimuksen myötä kuva pelaamisen sosiaalisuudesta, peliyhteisöistä ja peleihin ja pelaamiseen liittyvistä kulttuurisista normeista, arvoista ja merkityksistä on tarkentunut. Kulttuurisen pelitutkimuksen piirissä puhutaan myös *pelikulttuur(e)ista* eli kaikista niistä tavoista, käytännöistä, symboleista ja yhteisöistä, jotka tekevät peleistä ja pelaamisesta omanlaisensa toiminta-alueen yhteiskunnassa (Friman, Arjoranta, Kinnunen, Heljakka ja Stenros 2022, 21–22). Toisaalta kulttuurin pelillistymisen ohjaa huomiota niihin tapoihin, joilla pelit ja leikit ilmenevät arkisessa toiminnassamme yhteiskunnan eri osa-alueilla, työ- ja vapaa-ajalla, asumisessa ja ihmissuhteissa (Koskimaa ja Välisalo 2022).

Katsauksessani tarkastelen, miten leikki ja leikkisyys näkyvät etnografisessa kenttätyössä. Ilmiö on ollut olemassa jo pitkään, mutta vasta viimeisten vuosikymmenten kehityskulut ovat antaneet sanoja kuvailla ja eritellä, mitä leikkisyys empiirisen kulttuurintutkimuksen alueella voi tarkoittaa. Viitataan erityisesti kehityskulkuihin, jotka ovat nostaneet kehollisuuden, affektit, aistimukset ja henkilökohtaiset narratiivit etnografisen tutkimuksen keskiöön (Pink 2009; Suopajarvi ym. 2019; Tiili 2016). Paradigmaattiset muutokset sallivat tutkijoille myös aiempaa suurempaa vapauden kokeilla, kehittää ja ilmaista luovasti – leikkiä – etnografisilla menetelmillä.

Roolileikkejä

Leikkiin ja leikkimiseen sisältyy usein mahdollisuus kokeilla erilaisia rooleja. Jotkut leikit ovat nimenomaisesti roolileikkejä, joissa astumalla väliaikaisesti johonkin rooliin voidaan tehdä asioita, jotka eivät muuten olisi mahdollisia (Caillois 1961, 20–21). Esimerkiksi lääkrileikit ovat yleisiä lapsille siinä ikävaiheessa, kun kehoihin liittyvät ilmiöt alkavat kiinnostaa. Leikin lumouksen kannalta on tärkeää, että kaikki osapuolet sitoutuvat siihen, että kyseessä on leikki, jossa lapsi voi olla aikuinen ja toimia ammattiroolissa. Lumous särkyy, jos joku ilmaisee, että lapsi ei voi oikeasti toimia lääkrinä.

Etnografisena tutkijana olen aina ammattiroolissa astuessani kentälle. Senioritaloon mennessäni olen ensinnäkin tietoinen siitä, että olen tekemässä siellä havaintoja ja hankkimassa tietoa tutkimustani varten. Ilman tätä määriteltä tiedon intressiä en kävisi talossa.

Rooliin sisältyy ajatus esittämisestä. Sosiologi Erving Goffman kirjoittaa klassikkoteoksessaan *Arkielämän roolit* (1971), että yksilön vastuulla on huolehtia roolinsa eheydestä sosiaalisen elämän näyttämöllä. Goffmanin (1971) mukaan yksilön harjoittama *kasvotyö* on eräänlaista vaikutelman hallintaa, jonka avulla yksilö säilyttää oikeutensa osallistua sosiaaliseseen vuorovaikutukseen. Vaikutelman rikkoutuminen johtaa kasvojen menettämiseen ja siten säröön näytelmän esittäjien keskinäisessä luottamuksessa.

Goffmanin teoriaa arkielämän rooleista on kritisoitu siksi, että se tuntuu väittävän, että kaikki sosiaalinen ja kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus on osa tietynlaista esitystä, jossa on olennaista säilyttää omat kasvonsa – ja auttaa muita säilyttämään omansa. Joka tapauksessa koen sen hedelmällisenä lähtökohtana arvioidessani omaa tutkijan rooliani.

Ollessani senioritalossa minua suojasi ja kannatteli se, että

toimin tutkijan roolista käsin. Olin tavallista kohteliaampi ja huomaavaisempi, hymyilin enemmän ja ilmaisin itseäni korostetun innostuneesti luodakseni vaikutelmaa siitä, että olen valmis vuorovaikutukseen. Se oli esitystä, vaikkakaan ei siinä mielessä, että olisin ollut vilpillinen. Paremminkin se oli puoli minusta, joka nousi esiin, kun kohtasin entuudestaan vieraita ihmisiä. Se oli tutkijan naamioni, joka osaltaan mahdollisti vuorovaikutuksen sujuvuuden tutkittavien parissa.

Uppoutuminen (*immersion*) on varsinkin pitkäkestoista ja tiivistä etnografista kenttätöitä luonnehtiva termi, joka viittaa siihen, että tutkija ikään kuin sulautuu tutkittavaan yhteisöön (Dumont 2023). Tämä uppoutuminen ja sulautuminen voi näkyä käytöksenkin tasolla. Samanaikaisesti on korostettu sitä, että tutkijan on myös tarpeen tullen osattava irtaantua ja ottaa etäisyyttä tutkittaviin pystyäkseen arvioimaan kokemuksiaan kriittisesti. Toisin sanoen kenttätöitä kuvataan jonkinlaisena eläytymisen ja etääntymisen välisenä tasapainoiluna (esim. Gothóni 1997).

Omaa eläytymisen ja etääntymisen välistä tasapainoa on pitänyt yllä se, että en viettänyt yhtäjaksoisesti pitkiä aikoja asuinyhteisössä. Päivän päätteeksi lähdin aina kotiin perheeni luokse. Osallistuin varsinkin yhteisön arkiryhmien toimintaan, koska sen myötä saatoin havaita, miten senioriasukkaat toimivat ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Koska lähes jokainen senioritalojen asukas kuului johonkin arkiryhmään, saatoin niiden kautta oppia tuntemaan valtaosan asukkaista jollain tasolla. Arkiryhmät huolehtivat omalla vuorollaan ruoanlaitosta ja yleisten tilojen siivouksesta taloissa.

Senioritalossa tutkijan rooli pysyi ylläni varsinkin puolittutujen kanssa keskustellessani, mutta joidenkin yksilöiden kohdalla huomasin liukuvani kohti läheisempää suhdetta, joka ylitti puhtaan tutkimuksellisen mielenkiinnon. Saatoin huomata, että kyseisen henkilön kanssa on innostavaa jutella ja

vaihtaa ajatuksia. Unohdin hetkeksi ajankulun ja tutkimustehtäväni.

Flow-tutkija Mihály Csíkszentmihályi (1975) on esittänyt, että leikkiminen ja pelaaminen vievät henkilön flowmaiseen, virtaavan tapahtumisen tilaan, jossa ajan ja paikan taju hämärtyy. Leikkivä ihminen uppoutuu tekemiseensä niin, että hän unohtaa mahdolliset murheensa ja rajoitteensa ja vain keskittyy käsillä olevaan hetkeen. Uskon, että monella etnografisella tutkijalla on vastaavia kokemuksia siitä, että kentällä ajautuu tilanteisiin, joissa unohtaa tekevänsä tutkimusta. Kenttäkokemukseen uppoutuminen voi osaltaan auttaa tutkijaa oivaltamaan, millaista on elää juuri kyseisessä ympäristössä ja kyseisten ihmisten kanssa.

Haavoittuvuus

On erikoinen paradoksi, että samalla kun leikin kautta voimme heittäytyä erikoisiin tilanteisiin ja kokeilla erilaisia meille muuten vieraita tai kaukaisia rooleja, leikki myös paljastaa ja tuo näkyviin meistä puolia, jotka yleensä aikuisina peitämme arkisen ulkokuoren alle. Leikissä olemme samanaikaisesti turvassa ja haavoittuvaisia, alttiita arvostelulle ja ulossulkemiselle.

Leikin ja leikillisyyden riski erityisesti aikuisille on siinä, että sen kautta näytämme itsestämme piirteitä ja asioita, jotka eivät ole niin vakavasti otettavia. Hyvä esimerkki tästä on se, kun vuonna 2014 silloinen pääministeri Alexander Stubb esiintyi shortseissa huvipuistossa ja aiheutti pukeutumisellaan kohun. Shortsit arkisena asusteena eivät ilmeisesti kaikkien mielestä kuulu vakavasti otettavalle politiikolle (Koskimaa ja Välisalo 2022, 244). Toinen vastaava tapaus on vuonna 2022 julkisuudessa kiertänyt video, jolla silloinen pääministeri Sanna Marin nähtiin juhlimassa railakkaasti kavereidensa kanssa (Bjurström ym. 2022).

Leikki asettuu usein vastakkain tavanomaisen, arkisen elämän roolien ja odotusten kanssa. Voidaan sanoa, että leikkivä ihminen on vapaa niistä odotuksista ja vaateista, joita hän muuten kokee. Toisaalta juuri tämä vapaus irrotella tekee leikkivästä alttiin arvostelulle niiden taholta, jotka eivät ole mukana leikin maailmassa. Ihmiset, jotka eivät olleet mukana Sanna Marinin bileissä, ehkä kokivat, että pääministerin arvolle ei kuulu juhlia sillä tavalla. Leikkisyys sotkee ennako-odotuksiamme.

Miettiessäni omaa toimintaani senioritalossa voin todeta vakavasti otettavuuden olleen yksi tutkijan rooliani määrittävistä tekijöistä. Halusin antaa itsestäni vaikutelman nimenomaan tutkijana, joka tietää mitä tekee. Leikkisyys ei sovi ”oikean tutkijan” pirtaan, ajattelin kentällä ollessani ja ehkä edelleenkin tätä kirjoittaessani.

Haavoittuvuus on tietenkin monin tavoin läsnä etnografisessa tutkimuksessa. Tutkijan vastuulla on huolehtia siitä, että tutkimukseen osallistuminen ei millään tavalla vahingoita tutkittavia. Tämä kuuluu tutkimuksen tekemisen eettisiin peruseriaatteisiin. Erityisesti silloin kun tutkimus kohdistuu jollain tavalla haavoittuvassa asemassa olevaan ryhmään, lapsiin, vammaisiin, seksuaalivähemmistöihin tai vanhuksiin, tutkijan tulee noudattaa varovaisuutta ja huolellisuutta saamisensa tietojen käsittelyssä ja esittämisessä (ks. Thajib 2022).

Tutkijan osalta haavoittuvuus on seurausta siitä, että hänkin tulee nähdyksi henkilökohtaisten ominaisuuksiensa kautta ja arvioiduksi vuorovaikutustilanteissa. Tietoisuus tästä on ollut varmasti yksi syy siihen, että olen pyrkinyt esiintymään tutkittavien keskuudessa vakavasti otettavana tutkijana, vaikka samalla olen ymmärtänyt, että kyseinen rooli on rajoiltaan liukuva.

Toisaalta liioiteltu tutkijan rooliin pitäytyminen voi tulla aidon kohtaamisen esteeksi. Tutkijana esiintyminen voi kääntyä itseään vastaan, jos alan suojautua rooliminäni taakse tai käyttäytymään sen myötä tavalla, joka näyttää muista epäluontevalta. Tutkijan rooli on siten yhtä aikaa sekä välttämätön tutkimuksen tavoitteiden saavuttamiseksi että asia, jota olen aktiivisesti joutunut refleктоimaan, jotta se ei asettuisi häiritsemään vuorovaikutusta ja luottamuksen rakentamista tutkittaviin.

Leikin ja leikkisyyden kannalta ajattelen, että tutkijan rooliin voi suhtautua kuten näytelmän roolivaatteisiin: niitä tarvitaan tietyn osan esittämiseen, mutta niitä voi tarvittaessa myös vaihtaa, jos tilanne sitä edellyttää. Leikkimiseen tavallisesti yhdistetty spontaanius tarkoittaa, että roolia voi vaihtaa kesken kaiken, ja uusi leikki voi kehkeytyä edellisen pohjalta ilman havaittavaa katkosta. Tämä liittyy leikin vapauteen ja siihen, että halu leikkiä on lähtöisin yksilöistä itsestään. Leikin ehdot, säännöt ja päämäärät ovat leikkijöiden itsensä päättävissä (Nitecki ja Chung 2016, 25).

Etnografiseen tutkimukseen on kirjallisuudessa yhdistetty liukuvuus eri positioiden välillä: ajan kuluessa tutkijan asemoituminen tutkittavien parissa voi vaihtua useaan otteeseen (esim. Tiili 2016, 39). Lisäksi on ymmärrettävää, että joidenkin ihmisten kanssa kemiat kohtaavat vaivattomasti, kun taas toiset jäävät etäisemmiksi syistä, joihin ei ole aikaa perehtyä tutkimustyön lomassa. Eihän leikkiminenkään suju kaikkien kanssa samalla tavalla.

3-vuotias lapseni leikkii mielellään ikäistensä seurassa, mutta päästäkseen uppoutumaan leikin maailmaan hänen täytyy voida luottaa leikitovereihinsä. Vieraassa ympäristössä ja vieraiden ihmisten keskellä hän saattaa jähmettyä aloilleen ja keskittyä arvioimaan tilannetta etäältä. Tutkimustyössä tämä sama ilmenee hienovaraisemmin. Vaikka pyrin siihen, että

kohtaan kaikki senioritalojen asukkaat samalta viivalta avoimen uteliaasti, huomasin jatkuvasti tulkitsevani sitä sanaton palautetta, jota sain tutkittaviltani eleiden, ilmeiden ja äänensävyjen välityksellä. Palaute kertoi minulle, onko minun turvallista olla kyseisessä tilanteessa. Onko minun turvallista heittäytyä vuorovaikutuksen virtaan vai onko parempi pitää etäisyyttä ja keskittyä tarkkailemaan? Mitä turvallisempi tila, sitä enemmän uskalsin ja halusin tuoda itseäni esiin ihmisenä ja persoonana ja sitä enemmän annoin mahdollisuuksia leikille.

Huizinga käyttää käsitettä *taikapiiri* kuvaamaan leikin omaa todellisuutta, joka poikkeaa arkielämästä ja sen säännöistä. Leikin taikapiiriin siirrytään vapaaehtoisesti, ja sen sisällä tapahtuvat asiat jäävät piirin sisälle – toisin sanoen niillä ei ole seurauksia leikin ulkopuolisessa maailmassa. (Huizinga 1984; myös Koskimaa ja Välisalo 2022, 249). Tästä näkökulmasta leikin taikapiirissä ei tarvitse välittää siitä, mitä sen ulkopuolella tapahtuu tai miten toiset suhtautuvat leikkijöihin.

Huizingan ajatusta voi kuitenkin haastaa, koska joskus käy niinkin, että se mitä tapahtuu leikin maailmassa ei jää ulkopuolisilta huomaamatta – ja he tulkitsevat leikkiä arkielämän normien ja sääntöjen kautta. Vaikka itse saatoin jossain tilanteessa antautua leikinomaiseen tilaan tutkittavieni kanssa, kuten pelatessani heidän kanssaan kortti- tai lautapeliä, olin silti tietoinen siitä, että se mitä sanon tai teen pelin aikana, saattaa heijastua siihen, miten minuun suhtaudutaan pelin ulkopuolella.

Leikin ja tutkimuksen säännöt

Vaikka leikkimistä luonnehtivat spontaanius ja vapaus arkielämän kahleista, on selvää, että siihen sisältyy myös sääntöjä, jotka asettavat rajat sille, mitä leikin maailmassa voi tapahtua ja mitä siellä voi tehdä. Leikin maailma ei ole tässä mie-

lessä anarkistinen. Esimerkiksi leikkitutkija Peter Gray (2013, 140) on korostanut, että leikkiä luonnehtii paitsi sen omaehtoisuus myös se, että se on rakentunut tiettyjen sääntöjen mukaan, joihin leikkijät ovat sitoutuneet.

Leikin säännöt ovat kuitenkin vapaavalintaisia siinä mielessä, että leikkijät itse muodostavat ne tilannekohtaisesti. Ne eivät toisin sanoen ole samanlaisia sääntöjä kuin peleissä, joissa on aina tietyt samat säännöt. Esimerkiksi jalkapallo-ottelussa kenttäpelaajat maalivahtia lukuun ottamatta eivät saa pelitilanteessa koskea palloa kädellään, ellei ole kyse rajaheitosta. Tämä sääntö on sama riippumatta siitä, mikä ottelu on kyseessä tai ketkä siinä pelaavat. Pelin voittaa se osapuoli, joka sääntöjä noudattaen onnistuu saavuttamaan tavoitteensa ja tekemään eniten maaleja vastustajan verkkoon. Toisaalta on hyvä huomata, että pelin säännöt ovat myös kontekstisidonnaisia, eli jalkapallo kotipihalla on usein säännöiltään joustavampaa kuin stadionilla pelattaessa (ks. Sicart 2014, 6).

Leikin säännöt muodostuvat suhteessa leikin avoimuuteen. Leikin tavoitteena ei yleensä ole voittaminen tai vastustajan nujertaminen, kuten monissa peleissä, vaan tavoitteet määrittyvät sen kautta, mikä leikkijöistä tuntuu mieluisalta. Tätä eroa leikin ja pelin välillä havainnollistaa esimerkiksi se, että jos pelissä pelaaja ”heittää leikiksi”, hän käytännössä rikkoo pelin hengen eikä pyri enää voittamaan. Peli ei tässä mielessä ole leikkiä, vaikka siihen usein sisältyy leikkisiä piirteitä.

Etnografisen tutkimuksen käytänteet nousevat ennen kaikkea tutkimuksenteon yleisistä eettisistä periaatteista ja ohjeistuksista. Esimerkiksi Suomessa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2024) ohjeistukset koskien hyvää tieteellistä käytäntöä ohjaavat myös yliopistoissa ja tutkimuslaitoksissa tehtävää etnografista tutkimusta: ”Tieteellinen tutkimus voi olla eettisesti hyväksyttävää ja luotettavaa ja sen tulokset uskot-

tavia vain, jos tutkimus on suoritettu hyvän tieteellisen käytännön edellyttämällä tavalla”.

Eettisten periaatteiden ja ohjeistusten lisäksi etnografiaa säätelevät tieteenalakohtaiset konventiot, tiedeyhteisön normit sekä myös rahoitusinstituutioiden ja säätiöiden näkemykset siitä, minkälaista tutkimusta halutaan rahoittaa. Etnografian tekemistä ohjaavat säännöt ovat tässä suhteessa monimutkainen palapeli.

Tästä huolimatta olen kokenut etnografian varsin vapaana tutkimusmuotona. Voin itse käytännössä päättää, mihin asioihin keskityn, miten organisoin työni ja missä aikataulussa etenen – toki rahoituksen kesto vaikuttaa tähän myös. Vapaus ja joustavuus työskentelyn organisoinnissa ja kaikessa muussa tarkoittaa toisaalta myös sitä, että olen itse pitkälti vastuussa siitä, että tutkimukseni toteutuu asianmukaisesti ja tuottaa tulosta. Itse asiassa suurimmassa vastuussa tunnen olevani tutkittavilleni – siitä, että tutkimukseen osallistumisesta ei aiheudu heille harmia, ja toisaalta siitä, että heille on yhteisönä siitä mahdollisesti jotain hyötyäkin.

Voidaan sanoa, että etnografian tekeminen rinnastuu leikkiin siinä, että molemmissa on omat sääntönsä, mutta että sääntöjen sisällä on mahdollisuus kokeilla ja toimia oman mielensä mukaisesti. Erilaiset säännöt luovat rakenteen sekä tutkimustyöhön että leikkimiseen. Toisaalta siinä missä leikin säännöistä päätetään itsenäisesti leikkijöiden kesken ja niitä voidaan tarvittaessa muuttaa, ovat tutkimustyön säännöt, ehdot ja rajat ominaisuuksiltaan huomattavasti pysyvämpiä ja ehdottomampia. Esimerkiksi eettiset ohjeistukset ja hyvän tieteellisen käytännön periaatteet asettavat velvoitteita kaikelle etnografiselle tutkimukselle.

Keskeinen tapa, jolla olen itse huolehtinut tutkimustyön eettisyydestä, on se, että olen pitänyt tiedotustilaisuuksia ja ker-tonut avoimesti, mitä olen tekemässä tutkittavissa kohteissa.

Tieto on levinnyt myös tiettyjen avainhenkilöiden kautta siten, että olen viestitellyt heille, mitä olen tekemässä seuraavaksi ja he ovat välittäneet tietoa eteenpäin virallisia ja epävirallisia kanavia pitkin. Esimerkiksi etsiessäni haastateltavia ole saanut ilmoituksen Kodinporttiin, joka on taloissa käytössä oleva, asukkaille avoin sähköinen kanava tiedottamista varten. Tiedon avoimuus on keskeinen tekijä myös tietoon perustuvan suostumuksen (*informed consent*, ks. Murphy ja Dingwall 2007) kannalta.

Koska olen tehnyt tutkimustani ihmisten kodeissa ja muissa kodinomaisissa ympäristöissä eli talojen yhteisissä tiloissa, olen pyrkinyt säilyttämään sensitiivisen asenteen ihmisiä kohdatessa. Olen pyrkinyt välttämään konfrontaatioita ja epämukavan ilmapiirin kehittymistä siltä osin, kuin se on ollut omassa vallassani. Sen sijaan olen halunnut edistää turvallisuutta ja positiivista mielialaa, keveyttä ja luontevuutta. Toisin sanoen, vaikka olen ollut tietoinen tutkijan roolistani ja esiintynyt sen kautta, olen samalla pyrkinyt siihen, että en olisi liikaa esillä tai aiheuttaisi toiminnallani häiriötä talojen arkiseen rytmiin.

Etnografinen mielikuvitus

Etnografiassa samoin kuin sosiaali- ja kulttuuritieteissä laajemmin on jo hyvän aikaa sitten tunnistettu mielikuvituksen rooli sosiaalisen todellisuuden kuvaamisessa ja analysoinnissa. Mielikuvitus on viitannut tutkimuskäytössä ennen kaikkea luovaan ajatteluun ja kirjoittamiseen siinä tilanteessa, kun tutkija pyrkii oivaltamaan jotain uutta ja merkittävää tutkimuskohteestaan. Kyse ei siis ole siitä, että tutkija keksisi satuja, vaan pikemminkin hän etsii ja löytää mielikuvituksen avulla yhteyksiä sekä muodostaa tarinan kokemastaan ja näkemästään (esim. Willis 2000).

Ajattelen, että tehdessäni työtä etnografina minulla on hyvä

olla jalat tukevasti maassa eli siinä empiirisessä todellisuudessa, jota tutkin ja havainnoin. Mutta samalla haluan pitää pääni pilvissä hyödyntäen teoreettisia tulkinta-, päättely- ja kuvittelukykyäni tutkimuskohteeni analyysissa. Nämä molemmat osa-alueet ovat yhtä tärkeitä. Jos pitäydyn puhtaasti siinä, mitä havaitsen, jään tulkinassani kuvailun tasolle, mutta jos taas liitelen pelkästään yläilmoissa välittämättä siitä, mitä ruohonjuuritasolla tapahtuu, tulkintani ei rakennu kestäväälle pohjalle eikä kestä kriittistä tarkastelua.

Usein myös leikissä voidaan huomata sekä konkreettinen että symbolinen taso. Leikissä hyödynnetään usein niitä välineitä, esineitä ja ympäristöjä, jotka ovat läsnä mutta jotka kuvittelun kautta saavat uusia merkityksiä: tavallisesta kepestä voi tulla taikasauva ja ämpäri voi olla kattila, jossa valmistetaan ”ruokaa”. Mielikuvitukselle ei periaatteessa ole rajoja. Usein kuitenkin kuviteltu merkitys saa aiheensa esineen tai asian muodosta tai materiaalista. On luontevampaa ajatella ämpäriä kattilana kuin vaatetta keittoastiana ja niin edelleen.

Hieman samalla tavalla etnografinen mielikuvitus lähtee usein liikkeelle konkreettisesta havainnosta. Esimerkiksi näin: Pienryhmä menee aina samaan pöytään istumaan päivällisellä. Tulkinta voisi olla joko se, että he viihtyvät erityisen hyvin yhdessä tai sitten he käyttäytyvät niin tottumuksesta. Mielikuvitusta käyttämällä ymmärsin kuitenkin, että koko talon käsittävän asuinyhteisön sisällä toimii useita pienyhteisöjä, joille on tärkeää vaalia yhtenäisyyttään – esimerkiksi syömällä aina yhdessä.

Toisaalta mielikuvituksen voi yrittää valjastaa yhteiseksi hyväksi. Minulla oli suunnitelmana järjestää toisessa senioritalossa kirjoitustyöpaja, jossa osallistujat voisivat vapaasti mielikuvitustaan käyttäen kirjoittaa, minkälainen olisi heidän unelmiensa yhteisö. Laadin osallistumiskutsun, jossa kerroin, minkälainen työpaja on kyseessä ja pyysin lisäämään

sen sähköiselle ilmoituslustralle. Ajattelin, että voisin saada kirjoittajiksi sellaisia, jotka eivät halua osallistua haastattelun mutta jotka silti haluaisivat tulla kuulluiksi.

Työpaja ei toteutunut, koska ilmoittautumisia ei tullut määrä-aikaan mennessä kuin pari kappaletta. Tämä voi johtua esimerkiksi huonosta ajankohdasta tai siitä, että ihmiset kokevat kynnystä osallistua kirjoituspajaan ilman vahvaa kokemusta kirjoittamisesta.

Mielikuvilla on suuri merkitys sen kannalta, miten arkea käytännössä eletään ja miten kohtaamme toinen toisemme. Mielikuvat myös määrittävät suhdettamme sellaisiin abstrakteihin käsitteisiin kuin yhteisöllisyys ja hyvinvointi, jotka ovat tutkimukseni keskiössä. Siksi pyrin löytämään keinoja, joilla saada kiinni mielikuvista, joita kaikilla on mutta joita voi olla vaikea sanoittaa kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa. Mielikuvituksen virittely kirjoittamisen tai muun luovan menetelmän kautta on keino saada mielikuvista – ja niiden taustalla olevista kokemuksista – paremmin otetta.

Leikki on toimintaa, joka perustuu mielikuvituksen käyttöön. Samoin leikki on aina luovaa siinä mielessä, että siinä syntyy jotain sellaista, mikä ei ollut aiemmin havaittavissa (Gray 2023). Näissä merkityksissään se tulee lähelle etnografista tutkimusta, vaikka tutkimuskäytössä mielikuviutus ja luovuus palvelevat nimenomaan tutkijan tiedon intressiä. Etnografisen mielikuvituksen rajautuu aina suhteessa tutkimuksen tavoitteisiin.

Kehollisuus leikissä ja etnografiassa

Kenties merkittävin yhteinen nimittäjä leikin ja etnografian välillä on kuitenkin se, että molemmat ovat kehollisesti kokonaisvaltaista toimintaa. Etnografiassa kehollisuus ja aistillisuus ovat olleet jo useamman vuosikymmenen ajan keskei-

siä kiinnostuksen kohteita. Tätä kuvastaa erinomaisesti etnologit Miia-Leena Tiilin Suomenlahden merivartioston ammatillisuutta käsittelevän väitöstutkimuksen katkelma, jossa hän kuvailee etnografista tutkimusotettaan: “Kohdistan tutkimuksessa kulttuurianalyttisen katseeni – tai oikeammin koko aistivan tutkijakehoni huomion – merivartioston työn aineellisuuteen ja kehollisuuteen tavoittaakseni jotakin siitä, mitä voitaisiin kutsua eletyksi ammattilaisuudeksi” (Tiili 2016, 22).

Etnografinen kenttätyön on nähty edellyttävän kokonaisvaltaista kehollista heittäytymistä tutkimuskohteena olevaan sosio-materiaaliseen maailmaan. Juuri aistivan kehonsa kautta ja jakamalla tutkittavien kanssa saman aineellisen todellisuuden tutkija voi saada sellaista tietoa, johon ei muuten olisi pääsyä (Uotinen 2010). Tähän viitaten puhutaan osallistuvasta havainnoinnista etnografian kulmakivenä (O’Reilly 2009).

Myös leikin keskeisiä elementtejä on sen kehollinen, kokonaisvaltainen heittäytyminen kuvitteelliseen maailmaan. Peter Grayn (2023) mukaan leikki on kehollista fiktiota (*embodied fiction*), jossa osallistuja sitoutuu vapaaehtoisesti mielikuvituksellisen maailman sääntöihin. Hyvä esimerkiksi tästä voisi olla nuorten tyttöjen keppihevosharrastus, joka on Suomessa suosittua. Välillä kilpailun piirteitä saavassa leikissä keskeistä on se, että keppihevosella ratsastetaan ja ylitetään esteitä samaan tapaan kuin oikealla hevosella. Ratsastaminen on myös liikunnallista ja lihaskuntoa kehittävä ja todennäköisesti hyvin palkitsevaa toimintaa. Vaikka ulkopuolisten näkökulmasta keppihevosilla ratsastaminen – tai niiden hoitaminen – voi näyttää hupsulta, se on leikkijöille sosiaalisesti merkittävä harrastus, jossa opitaan erilaisia taitoja (ks. Abahassine 2020, 34–35).

Etnografisessa tutkimuksessa huomio kohdistuu usein arkiin ilmiöihin ja siihen, mitä tapahtuu silloin, kun ei näytä ta-

pahtuvan mitään erikoista (Ehn ja Löfgren 2007). Esimerkiksi senioritaloissa kiinnitin paljon huomiota asukkaiden väliseen vuorovaikutukseen, puhetapoihin ja käyttäytymiseen – asioihin, joita ei yleensä mietitä sen enempää ja jotka myös tutkimus usein sivuuttaa. Huomion kiinnittäminen vuorovaikutukseen avaa kuitenkin näkökulmia siihen, miten yhteisöllisyyttä ja yhteishenkeä rakennetaan ja pidetään yllä kyseisessä paikassa.

Samoin kuin leikissä on useita eri tasoja, jotka eivät välttämättä välity ulkopuolisille, voidaan ajatella etnografisessa tutkimuksessa luodattavan syvempiä merkitysrakenteita, jotka eivät avaudu pintapuolisella tarkastelulla. Tähän viittaa myös antropologi Clifford Geertzin (1998) etnografiseen kenttätööhön liittämä käsite syvästä tai syvällisestä hengailusta (*deep hanging out*). Etnografisen tutkimuksen tekeminen on useita eri merkitystasoja sisältävää ja yhdistelevää toimintaa, vaikka ulkopuolisille se voi näyttäytyä vain hengailuna.

Katsauksessani leikki ja leikkisyys on nostettu esiin etnografisen tutkimuksen läpileikkaavana teemana ja näkökulmana, mutta on syytä korostaa, että tutkimuksen tekeminen ja kirjoittaminen ovat usein myös silkkaa työntekoa ja tavoitehakuista toimintaa, joilla pyritään tiettyyn tulokseen. Ajattelen kuitenkin, että leikin ja leikkisyyden kautta voidaan ymmärtää paremmin, miksi tutkimustyö tuntuu ajoittain niin hauskalta ja miellyttävältä. Nämä mielialaa kohottavat tunteet ovat usein tutkijan näkökulmasta se ponnin, joka kannustaa jatkamaan eteenpäin haasteista huolimatta.

Lähteet

Abahassine, Ella. 2020. *Keppihevosharrastusilmiö leikin kulttuurisen näkökulman tarkastelussa*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202006154167>.

Bjurström, Eelis ja Jaana Hevonoja. 2022. "Kotibileiden villistä tanssista lööppeihin ja huumetestiin – näin pääministeri Sanna Marinin piinaavat päivät ovat edenneet." *Yle Uutiset*, 19.8.2022. <https://yle.fi/a/3-12584983>.

Brown, Stuart L. ja Christopher C. Vaughan. 2009. *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery.

Caillois, Roger. 1961. *Man, Play and Games*. Käännös Meyer Barash. New York: Free Press of Glencoe.

Chang, Heewon. 2008. *Autoethnography as Method*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Csikszentmihályi, Mihály. 1975. "Play and Intrinsic Rewards." *Journal of Humanistic Psychology* 15 (3): 41–63. <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>.

Dumont, Guillaume. 2023. "Immersion in Organizational Ethnography: Four Methodological Requirements to Immerse Oneself in the Field." *Organizational Research Methods* 26 (3): 441–458.

Ehn, Billy ja Orvar Löfgren. 2007. *När ingenting särskilt händer. Nya kulturanalyser*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion.

Emerson, Robert M., Rachel I. Fretz ja Linda I Shaw. 2011. *Writing Ethnographic Fieldnotes*. 2. painos. Chicago & London: The University of Chicago Press.

Fehr, Karla, Kristen Boog ja Bethany Leraas. 2020. "Play behaviors: Definition and typology." *The Encyclopedia of Child and adolescent development*, 1–10 Wiley Online Library. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad272>.

Fingerroos, Outi. 2003. "Refleksiivinen paikantaminen kulttuurien tutkimuksessa." *Elore* 10 (2). <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad272>.

30666/elope.78407.

Frappier, Paul. 1976. *The Playing Phenomenon in Adults*. Montreal: Universite du Quebec.

Frasca, Gonzalo. 2007. *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Väitöskirja, IT University of Copenhagen.

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. 2022. "Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 7–32. Tampere: Vastapaino.

Geertz, Clifford. 1998. "Deep Hanging Out: Review of James Clifford, Routes, Travel, and Translation in the Late 20th Century and Pierre Clastres, Chronicle of the Guayaki Indians." *The New York Review of Books* 45 (1): 69–72.

Goffman, Erving. 1971. *Arkielämän roolit*. Käännös Erkki Puranen. Helsinki: WSOY.

Gothóni René. 1997. "Eläytyminen ja etääntyminen kenttätutkimuksessa." Teoksessa *Kaukaa haettua. Kirjoituksia antropologisesta kenttätutkimuksesta*, toimittajat Anna-Maria Viljanen ja Minna Lahti, 136–148. Vammala: Suomen Antropologinen Seura.

Gray, Peter. 2013. *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. New York City: Basic Books/Hachette Book Group.

Gray, Peter. 2023. "What Exactly Is Play?" *Play Make Us Human* (blogi), 25.4.2023. <https://petergray.substack.com/p/2-what-exactly-is-this-thing-we-call>.

Heikkilä, Eino. 2023. *Narratiivinen tutkijuus ja tietäminen etnografiassa*. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys.

Heljakka, Katriina. 2024. *How play moves us: Toys, technologies, and mobility in a digital world*. Väitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9611-7>.

Heljakka, Katriina. 2022. "Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–288. Tampere: Vastapaino.

Heljakka, Katriina. 2013. *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Toy Cultures: From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja, Aalto yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5144-4>.

Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Käännös Sirkka Salomaa, 3. painos. Helsinki: WSOY.

Jantunen, Timo, Susanna Suutarla ja Niina Heino. 2019. *Leikin taikaa: miksi leikki on niin tärkeää?* Helsinki: Into.

Koskimaa, Raine ja Tanja Välisalo. 2022. "Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 243–264. Tampere: Vastapaino.

Kwame Harrison, Anthony. 2018. *Ethnography: Understanding Qualitative Research*. Oxford: Oxford University Press.

Lappalainen, Sirpa. 2007. "Johdanto: Mikä ihmeen etnografia?" Teoksessa *Etnografia metodologiana. Lähtökohtana koulutuksen tutkimus*, toimittajat Sirpa Lappalainen, Pirkko Hynninen, Tarja Kankkunen, Elina Lahelma ja Tarja Tolonen, 9–14. Tampere: Vastapaino.

Murphy, Elizabeth ja Robert Dingwall. 2007. "Informed consent, anticipatory regulation and ethnographic practice". *Soc Sci Med* 65 (11): 2223–34. <https://doi:10.1016/j.socscimed.2007.08.008>.

Nitecki, Elena ja Mi-Hyun Chung. 2016. "Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World." *The International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4 (1): 25–31.

O'Reilly, Karen. 2009. *Key Concepts in Ethnography*. Newbury Park, CA: SAGE Publications.

Pellegrini, Anthony D. 2009. *The Role of Play in Human Development*. Oxford, UK and New York: Oxford University Press.

Piaget, Jean. 1951. *Play, dreams and imitation in childhood*. Käännös C. Gattegno and F. M. Hodgson. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.

Pink, Sarah. 2009. *Doing Sensory Ethnography*. Newbury Park, CA: SAGE Publications.

Poulos, Christopher N. 2021. *Essentials of autoethnography*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000222-000>.

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. The MIT Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qf90d>.

Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.

Suopajarvi, Tiina, Eerika Koskinen-Koivisto, Kristiina Korjonen-Kuusipuro, Kirsi-Maria Hytönen ja Pilvi Hämeenaho. 2019. "Tunteilla on väliä: tutkijan tunteet etnografisessa tutkimusprosessissa." *Elore* 26 (2): 42–67. <https://doi.org/10.30666/elore.77809>.

Taylor T. L. 2022. "Ethnography as Play." *American Journal of Play* 14 (1): 33–57.

Thajib, Ferdiansyah. 2022. "Following the Heart: Ethics of Doing Affective Ethnography in Vulnerable Research Set-

tings". *International Quarterly for Asian Studies* (IQAS) 53 (4): 533–551. <https://doi.org/10.11588/iqas.2022.4.20798>.

Tiili, Miia-Leena. 2016. *Ammattilaisuuden ankkuripaikat: kineettinen ja kulttuurinen tieto Suomen merivartiostossa*. Helsinki: Suomen muinaismuistoyhdistys.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. ei pvm. "Hyvä tieteellinen käytäntö." Luettu 10.1.2025. <https://tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>.

Uotinen, Johanna. 2010. "Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen." *Elore* 17 (1). <https://doi.org/10.30666/elore.78851>.

Willis, Paul. 2000. *Ethnographic imagination*. Cambridge: Polity Press.

”On helpompaa pelata yksin”: Sosiaalinen pelaaminen vammaisena henkilönä

Lektio

Pauliina Baltzar
Tampereen yliopisto

Lektio 13.6.2025 Tampereen yliopistossa, englanniksi

Tämän lektion aluksi haluan jakaa lainauksen väitöskirjastani, joka kuvaa sitä, mitä yhdessä pelaaminen voi olla:

Pelaan videopelejä ystävien kanssa samassa tilassa. Pelaamme yleensä yhdellä hahmolla yhdessä, ja meitä on aina vähintään kaksi pelaamassa samaan aikaan – toinen pelaa, toinen neuvoo tai juttelee vieressä.

Pelaamme myös ajopelejä useilla ohjaimilla. Kun pelaamme Zeldaa, teemme sen yleensä yhdessä siten, että yhdellä on ohjain ja muut tukevat ja kokevat pelin tapahtumat tiiminä.

Kun yksi pelaaja löytää pelissä jotain uutta, muut yleensä yllättyvät, koska emme pelaa perinteisellä tavalla. Minulle moninpelaaminen on aina tarkoittanut sitä, että yhdellä on ohjain ja muut ovat täysin uppoutuneita pelin käänteisiin.

Parhaimmillaan peliä pelataan yhdessä niin, että kaikki ovat siinä mukana yrittäen välttää vihollisia tai juosta karkuun, kun taas suuntaamme väärään suuntaan.

Useimmat meistä ovat joskus elämässään pelanneet muiden

kanssa. Nuorempina pelasimme ehkä lautapelejä perheen kanssa – *Monopolya*, *Scrabblea* – tai korttipelejä kuten *Uno*a tai *Ristiseiskaa*. Vanhemmiten pelasimme ehkä digitaalisia pelejä ystävien tai sisarusten kanssa. Ehkä vaihdoimme ohjainta pelaajalta toiselle, kuten minä tein, kun peli kävi minulle liian vaikeaksi, annoin ohjaimen veljelleni. Tai sitten pelasimme toisiamme vastaan.

Olipa kyseessä mikä tahansa peli – lautapeli tai digitaalinen peli – loimme yhteisiä kokemuksia. Vietimme aikaa yhdessä. Loimme muistoja. Jotkut näistä muistoista säilyvät koko elämän ajan.

Mutta entä jos et voisi kokea näitä hetkiä? Entä jos et voisi pelata perheesi tai ystäväsi kanssa? Entä jos itse pelit – tai pelaajat – sulkisivat sinut ulkopuolelle?

Koska yhdessä pelaaminen on ollut suuri osa koko elämäni, kiinnostuin vammaisten pelaajien sosiaalisista pelikokemuksista. Tutkimusongelmani oli: Miten sosiaalinen saavutettavuus voisi ratkaista moninpeleissä vammaisten pelaajien kokemuksia esteistä?

Aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että yhdessä pelaaminen on yleistä kaikilla pelaajilla ja että myös vammaiset ihmiset pelaavat pelejä. Oma tutkimukseni syventää ja päivittää

tätä tietoa keskittyen erityisesti vammaisten ihmisten sosiaaliin pelikokemuksiin.

Yhdellä kuudesta ihmisestä on jokin vamma. Tässä tutkimuksessa määrittelin vamman laajasti: se voi liittyä näköön, kuuloon, motoriikkaan tai liikuntakykyihin tai neuropsykiatriin oireisiin. Näihin sisältyi esimerkiksi lievästi heikentynyt näkö, täysi sokeus, putkinäkö tai värisokeus.

Samoin ymmärsin saavutettavuuden laajasti. Pelien kontekstissa määrittelin pelien saavutettavuuden siten, että mahdollisimman monella pelaajalla olisi parhaat mahdollisuudet kokea peli täysipainoisesti.

Keskityin erityisesti digitaalisiin moninpeleihin – peleihin, joita voi pelata yhdessä muiden kanssa. Näitä pelejä voi pelata samassa tilassa yhtä aikaa tai vuorotellen ohjainta vaihtaen. Tai niitä voi pelata verkossa.

Väitöskirjani menetelminä käytin kahta kyselytutkimusta ja pelianalyysiä. Ensimmäinen kysely keskittyi vammaisten pelaajien yleisiin pelikokemuksiin: miten vamma vaikuttaa pelaamiseen, mitä pelejä pelataan ja miksi. Kyselyyn saatiin 92 vastausta eri vammaryhmistä. 91 % vastaajista oli sitä mieltä, että heidän vammansa vaikuttaa pelaamiseen.

Toinen kysely keskittyi apuvälineisiin, kuten ruudunlukuohjelmiin ja erilaisiin peliohjaimiin. Kyselyyn saatiin 73 vastausta eri vammaryhmistä.

Pelianalyysi keskittyi 27 suosittuun ja saavutettavaan peliin vuonna 2023. Tarkastelin, olivatko pelit sisällyttäneet erilaisia saavutettavuusasetuksia, esimerkiksi tekstityksiä, kontrastin säätöä, vaikeustasoja tai näppäinten uudelleenmäärittelyä. Yhteensä 57 eri ominaisuutta etsittiin peleistä.

Näiden kyselytutkimusten ja pelianalyysin pohjalta kirjoitin kuusi artikkelia, jotka muodostavat väitöskirjani rungon. Tut-

kimus vastaa kolmeen tutkimuskysymykseen ja yhteen tutkimusongelmaan. Tiivistän nyt tulokset keskittymällä jokaiseen näistä kysymyksestä yksi kerrallaan.

Miten tämän hetken peleissä on vammaisten pelaajien käyttämiä ja tarvitsemia saavutettavuusasetuksia?

Saavutettavuusasetus voi olla mikä tahansa asetus, joka hyödyttää vammaisia pelaajia – ja usein myös muita pelaajia. Luokittelin nämä kuuteen kategoriaan: visuaaliset asetukset, audio, ohjaimet, kieli, pelimekaniikka ja viestintä. Pelaajat käyttävät eri ominaisuuksia tarpeidensa mukaan.

Esimerkiksi näkövammaiset pelaajat saattavat tarvita kontrastin säätöä tai suurempia fontteja. Liikuntavammaiset pelaajat voivat tukeutua enemmän näppäinten uudelleenmäärittelyyn. Usein nämä tarpeet menevät myös päällekkäin. Osa ominaisuuksista parantaa pelikokemusta, mutta jos jotkin puuttuvat, ne voivat estää pelaamisen kokonaan.

Ensimmäisessä kyselyssä kysyin: “Miten peleistä voisi tehdä saavutettavampia?” Jotkut pelaajat eivät nähneet mitään keinoa tehdä pelaamisesta heille saavutettavaa, koska kokivat ongelman olevan enemmän itsessään kuin peleissä.

Eräs osallistuja sanoi: “En keksi mitään, mikä voisi parantaa saavutettavuustilannettani, koska ongelma on enemmän minussa kuin peleissä”.

Suurin osa vastaajista ei maininnut yksittäisiä asetuksia, vaan kuvasi tarpeitaan – esimerkiksi tarvetta nähdä pelin elementtejä paremmin tai tarvetta saada enemmän reaktioaikaa. Monet näistä ongelmista olisi voitu ratkaista jo olemassa olevilla ominaisuuksilla, kuten suuremmalla fonttikoolla tai pelin nopeuden säätämällä.

Näyttää siis siltä, ettei suurta tarvetta uusille innovaatioille ole, vaan pikemminkin tarve on parantaa jo olemassa olevien ominaisuuksien sisällyttämistä peleihin. Vuoden 2023 suosituista peleistä monet olisivat voineet käyttää enemmän erilaisia saavutettavuusasetuksia. Yksinpeleissä oli yleensä laajemmat saavutettavuusasetukset kuin moninpeleissä. Joistakin peleistä puuttuivat jopa yksinkertaiset ominaisuudet, kuten tekstitykset tai säädettävä fonttikoko.

Pelaavatko vammaiset pelaajat moninpelejä vähemmän kuin yksinpelejä? Jos kyllä, miksi?

Kyselyjen perusteella vammaiset pelaajat pelaavat sekä yksin- että moninpelejä, mutta moninpelejä selvästi vähemmän.

Yksi syy on juuri käsitelty: moninpeleissä on vähemmän saavutettavuusasetuksia. Mutta muitakin syitä on. Tunnistin viisi keskeistä:

1. **Vaikeus löytää saman tasoisia pelikavereita.** Kuvittele aloittavasi uuden pelin – löydätkö jonkun, joka opettelee peliä samaan tahtiin?
2. **Epävarmuus omista taidoista ja pelko olla taakka muille.** Jos et tunne ohjaimia tai pelin kulkua, saatat miettiä, miten muut reagoivat.
3. **Sosiaalinen pelaaminen voi tuntua paineelta,** etenkin pitkän päivän jälkeen. Jotkut haluavat vain rentoutua ilman sosiaalista stressiä.
4. **Saavutettavuuden puute, mutta pelaajat syyttävät usein itseään.** Eräs pelaaja sanoi, ettei hän ollut ”riittävän nopea” painamaan nappeja – vaikka nopeuden säätöominaisuus olisi voinut auttaa. Toinen kertoi, ettei näe tarpeeksi hyvin, mitä pelissä tapahtuu – vaikka fonttikoko tai visuaalinen kontrasti olisi voinut ratkaista tämän.

Suurimmassa osassa tapauksia esteenä ei ollut pelaaja tai hänen vammansa, vaan pelin suunnittelu ja saavutettavuuden puute, mutta pelaajat eivät itse nähneet sitä.

5. **Jotkut sanoivat, että eivät ole kiinnostuneita moninpeleistä.** Se on täysin mahdollista, sillä kaikki pelaajat eivät pelaa samoista syistä, mutta meidän on pohdittava: onko kiinnostuksen puute aitoa vai vaikuttavatko siihen muut mainitut seikat?

Eräs vastaaja kertoi: ”En usko, että sokeana voisin pelata moninpelejä, koska en halua ärsyttää muita olemalla liian hidas tai huono”.

Miten saavutettavia moninpelit ja sosiaalinen pelaaminen ovat vammaisille pelaajille?

Kuten jo mainittiin, moninpeleissä on usein vähemmän saavutettavuusasetuksia kuin yksinpeleissä. Lisäksi ne tarjoavat rajalliset viestintävaihtoehdot.

Ensimmäisessä kyselyssä 28 % vastaajista kertoi, etteivät he kommunikoi peleissä lainkaan, jos sopivaa viestintätapaa ei ole tarjolla. Esimerkiksi jotkut luottavat pelkästään puheeseen, ja jos sitä ei tueta, heidän täytyy pysyä hiljaa.

Tutkin myös apuvälineiden käyttöä, kuten ruudunlukuohjelmia tai erilaisia ohjaimia. Monet pelaajat käyttävät niitä, mutta kaikki vammaiset pelaajat eivät edes tiedä, että tällaisia laitteita on olemassa, vaikka he saattaisivat tarvita niitä. Sopivien apuvälineiden löytäminen vaatii usein kokeiluja ja erehdyksiä.

Lisäksi apuvälineissä ja moninpeleissä on ongelmia: Jotkin pelit kieltävät näiden apuvälineiden käytön, koska tarvittavia adaptoreita käytetään myös huijaamiseen. Näin ollen,

vaikka tavoitteena olisi saavutettavuus, nämä apuvälineet saatetaan estää, mikä voi tehdä pelaamisen mahdottomaksi.

Lyhyesti: Moninpelit eivät ole niin saavutettavia kuin ne voisivat olla. Niistä puuttuu monille tarpeellisia saavutettavuusasetuksia ja viestintätapoja. Ne eivät tue apuvälineitä riittävästi. Sosiaalisesti pelaajat pelkäävät olevansa taakka, kokevansa toksisuutta tai jäävänsä ulkopuolelle, vaikka yrittäisivät osallistua.

Joillekin toksisuuden pelko johtaa vamman salaamiseen, erityisesti tuntemattomien kanssa pelatessa. Eräs vastaaja kuvasi:

Nuorena opin kantapään kautta, ettei kannata kertoa vammastaan peliyhteisöissä, jotka koostuvat pääasiassa tuntemattomista. Siksi ihmiset, joiden kanssa vietin paljon vapaa-aikaani nuoruudessa moninpelejä pelaten, eivät tiedä vammastani vieläkään, eikä ystävytemme koskaan laajentunut pelimaailman ulkopuolelle. Uskon, että joidenkin kanssa olisin voinut ystävästyä myös pelin ulkopuolella ja olla yhä yhteydessä, jos en olisi ollut vammainen.

Mitä voimme tehdä paremmin?

Väitöskirjassani määrittelen moninpelien sosiaalisen saavutettavuuden näin:

Yhdistelmä osallistavaa pelisuunnittelua, pelin sisäisiä ominaisuuksia ja sosiaalisia ohjeita, joiden tavoitteena on edistää osallistavia sosiaalisia rakenteita ja monikanavaista viestintää pelaajien kesken pelatessa tai ollessa vuorovaikutuksessa pelikulttuurin eri osa-alueilla. Sosiaalisen saavutettavuuden avulla kaikki pelaajat voivat pelata yhdessä ja kommunikoida keskenään.

Käytännössä tämä tarkoittaa:

- Pelinkehittäjien tulisi ottaa vammaiset pelaajat mukaan suunnitteluprosessiin.
- Kehittäjien tulisi testata pelejä vammaisten pelaajien kanssa varmistaakseen, että ominaisuudet ja suunnittelu toimivat käytännössä.
- Peleihin tulisi sisällyttää laaja kirjo saavutettavuusasetuksia — useimmat niistä ovat jo olemassa, ne vain täytyy lisätä johdonmukaisesti.
- Peleissä tulisi olla monipuolisia viestintävaihtoehtoja, jotta kaikki voivat kommunikoida omalla tavallaan.
- Pelien tulisi tukea erilaisia apuvälineitä.
- Apuvälineiden ja saavutettavuusominaisuuksien käyttö tulisi sallia, ja jos ei ole mahdollista sallia niitä kaikissa tapauksissa, voisi luoda erillisiä palvelimia.

Pelaajien puolella meidän tulisi kohdella kaikkia kunnioittavasti. Jos tiedämme, että jollakulla on vamma, kohtelemme häntä kuin ketä tahansa muuta pelaajaa.

Tarvitsemme myös lisää tietoisuutta saavutettavuudesta ja apuvälineistä. Moni ei yksinkertaisesti tiedä niistä tarpeeksi – eivät kehittäjät, eivätkä vammaiset pelaajat.

On helpompi sanoa kuin varmistaa, että pelien tulisi olla turvallisia kaikille. Toksisuus on tiedostettu ongelma, emmekä ole vielä onnistuneet ratkaisemaan sitä. Voimme kontrolloida vain omaa käytöstämme, muiden toimia on paljon vaikeampi hallita.

Väitöskirjani aikana sain palautetta arvioijilta, että *kaikkia pelejä ei ole tarkoitettu kaikille eikä kaikkien pelien tarvitse olla saavutettavia*. Tämä kertoo, että tarvitaan lisää keskustelua siitä, kenelle pelit tehdään.

Tätä keskustelua on jo käyty vaikeustasoihin liittyen. Jotkut väittävät, että eri vaikeustasojen lisääminen tekee peleistä ”liian helppoja” tai jollain tapaa pilaa kokemuksen. Haluan, että pysähdytte pohtimaan tätä väitettä.

Kenelle pelit tehdään? Millaisen pelikokemuksen haluamme luoda? Ja kuka määrittelee, mikä on ”oikea” kokemus?

Jos kaksi pelaajaa kohtaa saman loppuvastuksen, mutta toinen voittaa sen minuuteissa ja toisella menee siihen tunteja tai päiviä, kokevatko he saman pelikokemuksen?

Me emme kaikki aloita samasta tilanteesta. Toiset tietävät heti, mitä nappia painaa: he ovat pelanneet vuosia PlayStationilla ja tietävät, että yleensä hypätään X:llä ja ammutaan liipaisimilla. Toiset pitävät ohjainta kädessään ensimmäistä kertaa eivätkä edes tiedä, missä kaikki napit fyysisesti sijaitsevat. Pitäisikö siis pelit suunnitella vain kokeneille ”oikeille pelaajille”?

Minä uskon, että meidän tulisi antaa kaikille mahdollisuus kokea pelejä omalla tavallaan. Koska miksi ei? Keneltä se on pois, jos useampi ihminen voi luoda yhteisiä pelikokemuksia?

Ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa pelata – eikä ainakaan pitäisi olla. Meidän tulisi normalisoida ajatus, että kuka tahansa voi olla pelaaja.

Pelit ovat suuri osa kulttuuriamme. Vammaiset pelaajat haluavat jakaa pelikokemuksia muiden kanssa. He haluavat pelata samoja pelejä kuin muutkin ja luoda yhteyksiä. 71 % vammaisista pelaajista sanoi, että he pelaisivat enemmän, jos pelit olisivat saavutettavampia.

Baltzar, Pauliina. 2025. “‘It’s Easier to Play Alone’: Social Gaming with Disabilities”. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3965-4>.

Mieleen painuneet pelaajakokemukset Pokémon GO -pelin parissa

Lektio

Elina Koskinen
Tampereen yliopisto

Lektio 31.1.2025 Tampereen yliopistossa

Peli oli ilmestynyt edellisenä päivänä. Pelasin Tampereella ja vastaan tuli jatkuvasti pelaajia. Katseet kohtasivat, pieni hymy syttyi – tiesimme, mitä toinen oli tekemässä. Tuntemattomat – myös minä – juttelivat keskenään, maailma tuntui hetken aikaa pienemmältä, ihmiset olivat henkisesti lähempänä toisiaan ja halusivat aidosti pitää hauskaa ja nauttia sellaisesta asiasta, jolla ei ole mitään suurempaa tarkoitusta kuin hauskan pitäminen. Toisin sanoen ympärillä oleva todellisuus tuntui kerrankin keskittyvän sellaiseen asiaan, joka maailmassa on olennaista: ilo, ja se oivallus, että kaikki olemme kuitenkin samanlaisia.

Näin kuvaili eräs kyselyvastaajistamme, kun pyysimme jakamaan mieleen painuneen *Pokémon GO* -pelikokemuksen. Se, mitä hän tässä kertoo, kuvastaa sitä, kuinka *Pokémon GO* muutti ympäristöämme sekä myös meitä poikkeuksellisella tavalla, ainakin hetkellisesti.

Mitä sinä muistat kesästä 2016, kun *Pokémon GO* julkaistiin? Luitko pelistä uutisista tai kuulitko siitä ystävältäsi? Tai näitkö kun peliä pelattiin kaduilla? Pelasitko sitä kenties itse? Muistatko ottaneesi hauskoja kuvia Pokémon-hahmojen

kanssa? Tai päätyneesi metsästämään pokémoneja paikoissa, joissa et ollut koskaan ennen käynyt? Juttelitko *Pokémon GO*:ta pelaavan itsellesi tuntemattoman ihmisen kanssa? Tai kävelitkö uskomattoman pitkiä matkoja pokémoneja metsästäessäsi, jopa huonossa säässä? Käyttäydyitkö julkisilla paikoilla tavoilla, jotka saivat sinut tuntemaan olosi kiusaantuneeksi pelatessasi *Pokémon GO*:ta? Et ollut ainoa, joka koki näitä asioita. Hetken aikaa mobiilipeli virtuaalisten olentojen metsästämisestä yhdisti ihmisiä, pelasivatpa he sitä itse tai eivät.

Vaikka näennäisesti uusi teknologia oli yksi syy, jonka vuoksi osa alkoi pelata *Pokémon GO*:ta, se ei ollut kuitenkaan ensimmäinen paikkatietoinen peli. Ennen ja jälkeen sen, kun tarkka GPS-paikannus tuli julkiseen käyttöön vuonna 2000, on ollut monia erityyppisiä pelejä, joissa on käytetty muita teknologioita sijainninseurantaan. Mutta vuonna 2016 *Pokémon GO* levisi kulovalkean tavoin: yhtäkkiä kaikki olivat kiinnostuneita pelistä; ihmiset, media ja tiedemaailma. Me Tampereen yliopiston Game Research Labissä onnistuimme tarttumaan tilaisuuteen ja keräämään *Pokémon GO* -pelaajien varhaisia kokemuksia kyselyllä, jota alettiin jakaa vain seitsemän viikkoa pelin Euroopan julkaisun jälkeen. Tuo *Pokémon GO* -kesä osoittautuikin ainutlaatuiseksi hetkeksi, jollaista minkään toisen tunnetun brändin, kuten Harry Potterin tai Minecraftin

tin, teemoittama paikkatietoinen peli ei ole vielä saavuttanut. Päinvastoin näitä kahta erittäin suosittuun brändiin perustuvaa paikkatietoista peliä ei enää ole olemassa, sillä ne eivät olleet tarpeeksi tuottoisia, jotta niiden ylläpitoa verkossa olisi jatkettu.

Pokémon GO on ainutlaatuinen tapaus paikkatietoisten pelien joukossa, ja mieleen painuneet kokemukset, joita pelaajilla oli pelin parissa sen alkuaikoina, voivat olla vaikeasti toistettavissa muissa yhteyksissä. Väitän kuitenkin, että voimme oppia jotakin myös paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksista yleisemmällä tasolla, kun tarkastelemme 2400 kyselyymme vastanneen suomalaisen pelaajan kokemuksia *Pokémon GO*:n alkumetreistä. Väitöskirjassani keskityin siihen, mitä pelaajat pitivät mieleenpainuvana ajastaan pelin parissa.

Väitöskirjani koostuu neljästä vertaisarvioidusta artikkelista ja yhteenvedosta, joka sitoo artikkelit kokonaisuudeksi. Ensimmäisessä artikkelissani tarkastelen 2400 vastaajan aineistoa kokonaisuutena, ja temaattisen analyysin kautta luokitelimme mieleen painuneet pelikokemukset seuraaviin kategorioihin: *Pelattavuus ja pelin sisältö, Ihmiset ja sosiaalisuus, Sijainti, Olosuhteet ja konteksti, Negatiiviset tapahtumat, Tunteet* sekä *Muut*, sekalaiset kokemukset. Tutustuttuani aineistoon ensimmäistä artikkelia kirjoittaessani huomioni kiinnittyi erityisesti vastauksiin, joissa pelaajat kertoivat olevansa tietyn ikäisiä ja toimivansa tavalla, joka heidän mielestään oli ristiriidassa tämän mainitun iän kanssa. Esimerkiksi 50-vuotias nainen kertoi seuraavaa:

Lentokentällä kävelin käytävää edestakaisin että sain pokestopilta palloja. Ei aikuinen ihminen niin tee.

Silti monet keski-ikäiset pelasivat peliä, ja joillekin se oli jopa ensimmäinen mobiilipeli, jota he olivat koskaan pelanneet.

Päätin syventyä tämän pelaajaryhmän pelikokemuksiin toisessa artikkelissani lähes 350 40–65-vuotiaan vastaajan kautta. Minulle keski-ikäisten pelaajien kokemuksista erottui eniten heidän vuorovaikutuksensa heille entuudestaan tuntemattomien lasten ja nuorten kanssa. Useat vastaajat kuvailivat, kuinka heillä ei muuten olisi todennäköisesti ollut mitään yhteistä keskusteltavaa, mutta *Pokémon GO*:n kautta he päätyivät yllättäviin vuorovaikutustilanteisiin eri sukupolven edustajien kanssa. Eräs 40-vuotias äiti kuvaili, kuinka ”bondaaminen” hänen lastensa ikätoverien kanssa *PokéStop*peilla oli ”ihan parasta!”

Palatakseni alkuperäiseen, 2400 pelaajaa kattavaan aineistoon, suuri osa muistoista ei itse asiassa liittynyt suoraan peliin tai pelin toimintoihin, vaan pelin ohessa tapahtuvaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Päätin keskittyä tähän näkökulmaan kahdessa viimeisessä artikkelissani, ensiksi perheenjäsenten väliseen ja toiseksi toisilleen tuntemattomien ihmisten väliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Kolmannessa väitöskirja-artikkelissani keskityin siis noin 260 vastaajaan, jotka kuvailivat pelikokemuksiaan perheenjäsentensä kanssa. Sen sijaan, että olisimme keskittyneet vain tutkimuksessa perinteisesti tarkasteltuun vanhempien ja lasten väliseen kanssakäymiseen, sisällytimme tutkimukseemme mukaan myös sisarusten välisen, kumppanien välisen ja aikuisten pelaajien ja vanhempiensa välisen vuorovaikutuksen. Vanhempien ja alaikäisten lasten välisestä vuorovaikutuksesta oli kuitenkin mielenkiintoista havaita, että normaalisti pelaamiseen liittyvät sovitut käytännöt, kuten ruutuaikaa koskevat säännöt, eivät yllättäen pätenneet *Pokémon GO*:n kohdalla. Yhtäkkiä oli sallittua pelata monta tuntia tai juosta ulos nukkumaanmenoajan jälkeen ottamaan kiinni harvinaisia pokémoneja. Tämä johtui todennäköisesti siitä, että vanhemmat olivat itsekin kyseisen pelin pelaajia. *Pokémon GO*

onnistui luomaan leikkisän mielentilan, jonka avulla syntyi uusia tapoja viettää aikaa ja lähentyä perheenjäsenten kanssa.

Viimeisessä, neljännessä väitöskirja-artikkelissani pääsin vihdoin tutkimaan sitä seikkaa, joka kenties kiinnosti minua aineistossa eniten: suomalaiset, jotka kohtasivat tuntemattomia ihmisiä ja olivat vapaaehtoisesti vuorovaikutuksessa heidän kanssaan. ”Tätä ei tapahtuisi ilman *Pokémon GO*ta kylä ikinä”, kuten eräs vastaajista, 30-vuotias nainen, kertoi pelaamisen lomassa käydyistä keskusteluista lasten kanssa. Aineistossa oli lähes 400 vastaajaa, jotka kuvailivat mieleen painunutta kanssakäymistä tuntemattoman ihmisen kanssa. Eräs toinen vastaaja, 20-vuotias mies, kuvaili, kuinka hän istui puistossa ja jonkin ajan kuluttua sanoi sanasen vieressään istuvalle henkilölle, ja kahdeksan tuntia myöhemmin palasi kotiin vietettyään iloisen illan keskustellen sekä pokémoneja keräten, ja kahvitkin oli käyty keittämässä. ”ÄÄRIMMÄISEN epäsuomalaista!” hän totesi. Pelin vuoksi pelaajat käyttäytyivät sosiaalisesti tavoilla, joita he kuvailivat vastauksissaan epänormaaleiksi meille suomalaisille. Lisäksi jopa vastaajat, jotka kertoivat kärsivänsä sosiaalisesta ahdistuksesta, lähtivät ulos ja pelasivat tuntemattomien ihmisten kanssa.

Pokémon GO auttoi myös joitakin pelaajia tuntemaan olonsa turvallisiksi ulkona yöaikaan. Eräs 20-vuotias nainen kuvaili kokemustaan seuraavanlaisesti:

Kuljin yöllä pimeällä toisen nuoren naisen kanssa pelaamassa *Pokémonia*. Vastaantuleva miesporukka vinkkasi, että ”Menkää tytöt tonne puskaan, siellä on Skaitteri!” (Scyther). Kerrankin tuntemattomien miesten huutelu ei pelottanut vaan peli yhdisti ja loi luottamusta.

Pokémon GO madalsi kynnystä jutella tuntemattomien kanssa jopa tilanteissa, joissa nämä pelaajat eivät normaalisti olisi aloittaneet keskustelua. Peli onnistui hetkellisesti muuttamaan sosiaalista ilmapiiriä Suomessa ja loi pelaajien välille yhteisöllisyyden tunteen.

Syvennyttyäni aineistoon ja kirjoitettuani nämä neljä artikkelia aloin pohtia, mitä havaintoni kertovat paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksista yleisemmällä tasolla. Tarkasteltuani *Pokémon GO* -pelaajien mieleen painuneita kokemuksia päättelin, että paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksissa on neljä ulottuvuutta:

1. pelimekaniikat ja pelin sisältö,
2. sijainti ja konteksti,
3. sosiaalisuus, ja
4. sitoutuminen.

Seuraavaksi esittelen nämä ulottuvuudet lyhyesti.

Pelimekaniikat ja pelin sisältö

Ei toki ollut yllättävää, että monet pelaajat jakoivat kokemuksia, jotka liittyivät pelin sisältöön ja siihen, miten he peliä pelasivat. Vaikka kaikki pelaajien muistot käsittelivät peliä tavalla tai toisella, *Pelimekaniikat ja pelin sisältö* -ulottuvuuden kokemukset koskivat juurikin pelin sisäisiä elementtejä. Usein nämä kokemukset liittyivät pelin toimintoihin, kuten pokémonien metsästämiseen, löytämiseen, pyydystämiseen, kehittämiseen, kouluttamiseen ja taisteluttamiseen tai munien hautomiseen. Nämä aktiviteetit tapahtuivat usein pelin virtuaalikerroksessa sijaitsevien kohteiden, kuten PokéStoppien ja Gymien, eli salien, lähellä, koska näiden ympärillä esiintyi enemmän pokémoneja. PokéStopeilta

ja Gymeiltä pelaajat pystyivät myös hankkimaan lisää esineitä, kuten poké-palloja. Lisäksi saleilla pelaajat pystyivät taistelemaan muiden joukkueiden pokémoneja vastaan tai jättämään omat pokémoninsa puolustamaan salia. Nämä pelin sisäiset kohteet houkuttelivat pelaajia tietyille alueille fyysisessä maailmassa.

Kun pelaajat kuvailivat mieleen painunutta pelikokemusta, joka oli jollakin tavalla negatiivinen, liittyi se yleensä pelin tapahtumiin, kuten pokémonin pakenemiseen tai pelaajan poké-pallojen loppumiseen. Pelaajat kokivat myös negatiivisia tunteita, kuten häpeää, mutta myös pettymystä ja turhautumista pelissä tapahtuneiden asioiden vuoksi. Pelin alkuaikoina erilaiset tekniset ongelmat tuottivat pelaajille pettymyksiä. Yleisin negatiivinen kokemus oli kuitenkin se, että pelaaja epäonnistui yrittäessään pyydystää Pokémon-hahmoa, jonka olisi todella halunnut.

Sijainti ja konteksti

Toinen ulottuvuus oli *Sijainti ja konteksti*. Koska *Pokémon GO* on paikkatietoinen peli, se kannustaa pelaamaan missä tahansa, mikä tarkoittaa, että pelaaminen voi tapahtua monenlaisissa paikoissa ja konteksteissa, jotka vaikuttavat pelikokemukseen. Monet pelaajat pelasivat peliä ulkona, toisinaan välittämättä huonosta säästä. Sen lisäksi, että pelaajat pelasivat tutuissa ympäristöissä, kuten puistoissa, joihin kokoontui paljon ihmisiä, he matkustivat myös uusiin paikkoihin pelaamaan. Toiset kokivat mieleen painuneita pelihetkiä paikoissa, joihin he olivat matkustaneet muista syistä. Esimerkiksi eräs pelaaja kuvaili, kuinka hän aloitti *Pokémon GO* -seikkailunsa viettäessään kesälomaa Japanissa, brändin synnyinmaassa. Pelaajat löysivät uusia maastoja pokémonien metsästyksen lomassa jopa tutuista kaupungeista ja vierailivat paikoissa, joihin he eivät olisi päätyneet ilman peliä. Joskus tämäntyypp-

pinen nähtävyyksien tutkailu oli sattumaa, ja joskus taas peliä käytettiin tarkoituksella paikkojen tutkiskeluun.

Pelaajat kuvailivat myös, kuinka tutut ympäristöt olivat muuttuneet näkyvästi pelin vuoksi: esimerkiksi tila, joka olisi normaalisti ollut tyhjiällä, oli yhtäkkiä täynnä *Pokémon GO* -pelaajia. Eräs pelaaja kuvaili muutosta seuraavalla tavalla:

Pitkän linjan pelaajana oli todella ilahduttavaa mennä Ruttopuistoon pelaamaan ja tajuta, että kerrankin me pelaajat olemme enemmistö, sen sijaan että olisi kymmenen nörttiä kiertämässä farmia ja viisisataa nuorta aikuista juomassa viinaa. Edes vessaan ei ollut jonoa, kun ihmiset olivat pelaamassa, eivät dokaamassa. Kerrankin olimme mainstreamiä!

Paitsi tyhjat tilat, myös paikat, joissa aiemmin oli ollut paljon ihmisiä, muuttuivat, ja ihmisten tavanomaiset aktiviteetit näissä paikoissa vaihtuivat *Pokémon GO*:n pelaamiseksi.

Sosiaalisuus

Kolmas ulottuvuus oli *Sosiaalisuus*. Vaikka pelissä itsessään ei alkuvaiheessa ollut juuri lainkaan sosiaalisia ominaisuuksia, sitä pelattiin yhdessä muiden kanssa, ja pelin aikana tapasi uusia ihmisiä, koska kaduilla oli valtava määrä pelaajia, jotka oli helppo tunnistaa. Pelaajat myös kokoontuivat PokéStoppien ja salien ympärille, mikä edesauttoi muiden pelaajien kohtaamista. Tuttujen ja tuntemattomien ihmisten kanssa käydyn sosiaalisen vuorovaikutuksen lisäksi *Pokémon GO* vaikutti yleiseen sosiaaliseen ilmapiiriin ja loi yhteisöllisyyttä. Eräs pelaaja kuvaili hetkeä, jolloin *Pokémon*-animaation tunnusmusiikki alkoi soida puistossa, jossa oli noin satakunta nuorta ja nuorta aikuista, ja monet heistä alkoivat laulaa mukana. *Pokémon GO*:n luoma sosiaalinen ilmapiiri ja yhteisöllisyys pelin alkuaikoina olivat ainutlaatuinen ilmiö, jonka

laajaa levinneisyyttä on vaikea toisintaa. Lukuisien ihmisten pelaaminen julkisilla paikoilla osoittaa kuinka paikkatietoisella pelillä voi olla erittäin näkyvä sosiaalinen vaikutus, huolimatta siitä, että se kesti vain hetken ajan.

Sitoutuminen

Viimeiseksi oli *Sitoutumisen* ulottuvuus, joka liittyy siihen, kuinka syvästi pelaajat olivat sitoutuneet *Pokémon GO*:hon, esimerkiksi käyttämällä peliin ylenmääräisesti aikaa ja vai-vaa. Jotkut pelaajat menivät äärimmäisyyksiin saavuttaakseen tavoitteensa pelissä tai nauttivat pelistä niin paljon, että viettivät tuntikausia pelaamalla, ja joskus kävelemällä pitkiä matkoja, vain saadakseen kiinni Pokémon-otuksia. Toisinaan pelaajien sitoutuminen peliin muutti heidän tavanomaista käyttäytymistään tietyissä tilanteissa. Esimerkiksi 40-vuotias äiti kertoi, että hän oli syömässä ravintolassa, kun harvinainen pokémon ilmestyi, jonka seurauksena hän joutui keskeyttämään ruokailunsa sen kiinniottamiseksi, vaikka hän kuvaili aina olleensa tarkka siitä, ettei käytä puhelinta ruokapöydässä. Toinen pelaaja taas ryntäsi suihkusta, pukeutui ja juoksi ennätysajassa ulos saadakseen kiinni Snorlaxin kello kahdeksan sateisena aamuna ja pohti sitten, oliko hänen pelaamisensa mennyt vähän liian pitkälle. Pelaajat kuvailivat näitä mielenkiintoisia sisäisiä konflikteja, joita heillä oli siihen liittyen, miten heidän mielestään heidän tulisi käyttäytyä ja miten he todellisuudessa käyttäytyivät.

Johtopäätökset

Väitän siis, että paikkatietoisten pelien mieleenpainuvat pelaajakokemukset voidaan jakaa neljään pääulottuvuuteen, jotka liittyvät peliin itseensä, pelaamisen fyysiseen kontekstiin, sosiaaliseen kontekstiin ja pelaajien peliin sitoutumiseen. Pelikokemus on perinteisesti videopelien kontekstissa näh-

ty jonakin, joka tapahtuu pelaajan ja peliruudun välillä. Meidän tulisi tarkastella tätä käsitystämme uudelleen. Pelikokemus muodostuu myös laajemmasta kontekstista, johon kuuluvat fyysinen ympäristömme, sen piirissä olevat ihmiset sekä pelaajan vuorovaikutus heidän kanssaan sekä ympäristön kanssa pelaamisen aikana. Näiden lisäksi myös pelaajien sitoutuminen peliin vaikuttaa pelikokemukseen. Tämä sitoutuminen heijastuu myös todelliseen maailmaan siinä, miten pelaajat suhtautuvat julkiseen käyttäytymiseensä tai miten he asettavat itsensä vaaraan, joissakin tapauksissa jopa fyysisesti vahingoittuen yrittäessään jahdata pokémoneja.

Pokémon GO on mahdollistanut meille kaikki nämä erityyppiset kokemukset videopelin parissa. Jos minun tulisi valita yksi sana kuvaamaan *Pokémon GO*:ta kaikkien näiden mieleen painuneiden pelaajakokemusten perusteella, se olisi ”mullistava”. Peli muutti ympäristöämme: aiemmin tyhjätilat olivat yhtäkkiä täynnä pelaajia, tai suosituissa ajanviettopaikoissa ihmisten aktiviteetit vaihtuivat muista harrasteista pokémonien metsästyksen. *Pokémon GO* myös teki tutuista ympäristöistä kuin uusia, kun niitä pääsi tutkimaan pelin kautta uudesta näkökulmasta.

Sosiaalinen ilmapiiri muuttui, kun tyypillisesti introvertti kansa alkoikin yhtäkkiä keskustella rennosti tuntemattomien kanssa. Sosiaalisesta ahdistuksesta kärsivät ihmiset pystyivät poistumaan kodeistaan ja olemaan vuorovaikutuksessa muiden *Pokémon GO* -pelaajien kanssa, ja toiset pelaajat kokivat olonsa turvalliseksi julkisilla paikoilla tilanteissa, joissa he eivät normaalisti olisi tunteneet niin, kuten öisillä kaduilla. Perheenjäsenet löysivät uusia tapoja viettää aikaa yhdessä ja lähentyä toistensa kanssa. Pelaajien käytös muuttui myös muilta osin: he käyttäytyivät julkisilla paikoilla tavoilla, joilla he eivät olisi käyttäytyneet ilman peliä. Toisinaan he häpesivät

käytöstään, joka kenties poikkesi siitä, miten julkisissa tiloissa tavallisesti toimitaan.

Tämän väitöskirjamatkani aikana, kun olen keskustellut aiheestani ihmisten kanssa, he ovat usein kysyneet minulta, pelaavatko ihmiset edelleen *Pokémon GO*:ta. Toistaiseksi olen onnekseni voinut vastata myöntävästi. Tämä on antanut minulle toivoa siitä, että tutkimukseni ei koske täysin yksittäistä hetkeä ajassa. Silti osittain asia on juurikin näin: emme enää näe suuria ihmismassoja ryntäämässä harvinaisten pokémonien perään julkisilla paikoilla. Emme enää niin helposti aloita keskusteluja tuntemattomien kanssa kaduilla. Millaisia pelikokemuksia pelaajat siis tällä hetkellä nauttivat *Pokémon GO*:n parissa? Se jää seuraavan sukupolven *Pokémon GO* -tutkijoiden selvitettäväksi.

Koskinen, Elina. 2025. "Memorable Player Experiences with Pokémon GO". Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3763-6>.

Suomen peliteollisuudessa työskentelevien maahanmuuttajien kokemuksia

Lektio

Solip Park
Aalto-yliopisto

Lektio Aalto-yliopistossa 12.12.2024

Kääntänyt englannista Mikko Heinonen

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

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

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

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

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

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

Näin ollen käyttämäni ”peliekspatien” määritelmä on seuraava:

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

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

ta jatkossa voimme kehittää intuitiivisempia ja inklusiivisempia termejä.

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

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

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

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

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

Nyt paneudun tarkemmin analyyttisiin havaintoihini.

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

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

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

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

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

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

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

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

tekijät uskovat muodostavan perustan heidän työnsä globaalisti.

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

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

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

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

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

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