

# PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2021



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



# Pelitutkimuksen vuosikirja 2021



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

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

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura

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

Kansikuva: Brueghel, Pieter, vanhempi. 1560. Kinderspielen. Wienin taidehistoriallinen museo.

Versio: 1

<https://pelitutkimus.journal.fi/>

# Sisällys

<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo	
<b>Artikkelit</b>	
<b>Suomalainen peliteollisuus ja mobiilipelit Pelit-lehdessä vuosina 1992–2014</b>	<b>4</b>
Joni-Tatu Rannanpiha, Heikki Tyni, Olli Sotamaa	
<b>Brexit Football Manager -peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?</b>	<b>30</b>
Jerkko Holmi	
<b>Valmiuksia tulevaisuuden työelämään simulaatiopelioppimisen kautta</b>	<b>50</b>
Kirsi Lainema, Timo Lainema	
<b>Katsaukset</b>	
<b>Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiaikaisesta Turusta</b>	<b>74</b>
Auli Bläuer, Sonja Hukantaival, Riikka Saarinen, Maarit Hirvilammi, Tanja Ratilainen	
<b>Kellarista parrasvaloihin: Kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä</b>	<b>84</b>
Dan Santamäki	
<b>Esseet</b>	
<b>God of War: Jumalten luonto</b>	<b>98</b>
Eetu Heikkinen	
<b>Arviot</b>	
<b>Ambient Play</b>	<b>113</b>
Hanna Järvenpää	
<b>Videopelien historia Ranskassa</b>	<b>116</b>
Louis Clerc	

Lektiot

**Ilmaispelit ansaitsevat arvostusta ja kriittistä tarkastelua**

122

Kati Alha

**Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata: Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa**

127

Outi Laiti

**Pelien kulttuuriperintöä vaalittava harrastajien ja museoiden yhteistyössä**

132

Niklas Nylund

**Pelien joukkorahoituksen tuotantologiikka**

137

Heikki Tyni

# Johdanto

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

Tämä kolmastoista Pelitutkimuksen vuosikirja on ensimmäinen, joka on julkaistu suomalaisia tiedelehtiä yhteen kokoavalla Journal.fi-alustalla. Muutos tehtiin kahdesta syystä: se selkeyttää toimitusprosesseja ja helpottaa suomenkielisen pelitutkimuksen löytymistä, kun se julkaistaan samassa paikassa monen muun suomalaisen tiedejulkaisun kanssa. Tervetuloa pelitutkimuksen pariin niille uusille lukijoille, jotka löysivät vuosikirjan Journal.fin ansiosta!

Vuoden 2021 vuosikirja koostuu kolmesta tutkimusartikkelista, kahdesta katsausartikkelista, yhdestä esseestä, kahdesta arviosta sekä neljästä lektiosta.

Suomalainen peliteollisuus on saanut viime vuosina runsaasti positiivisista huomiota, ja sen ympärille on punottu monenlaisia menestystarinoita, erityisesti hittipelien kaupallisen menestyksen ja niitä seuraavien verotulojen myötä. Pelit eivät kuitenkaan ole Suomessa uusi teollisuuden ala. Yksi kiinnostava tapa hahmottaa suomalaisen digipeliteollisuuden historiaa on tarkastella, miten siitä on kirjoitettu aikansa mediassa. Tämän vuosikirjan avaa Joni-Tatu Rannanpihan, Heikki Tynin ja Olli Sotamaan tutkimusartikkeli ”Suomalainen peliteollisuus ja mobiilipelit *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014”. Artikkelissa kirjoittajat tarkastelevat, miten suomalaisia digitaalisia pelejä, pelinkehittäjiä ja peliyrityksiä on käsitelty *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014 keskittyen erityisesti mobiilipeleihin ja niitä tuottaviin yrityksiin. Kirjoittajat paikantavat tämän keskustelun myös kansalliseen ja pelikulttuuriseen viitekehykseen, joissa yhtäältä punotaan miehisii

sankaritarinoita ja toisaalta kyseenalaistetaan, ovatko mobiilipelit ”oikeita” pelejä.

Pelit kytkeytyvät urheiluun monin tavoin, ja sekä peleihin että urheiluun liittyy runsaasti poliittisia kysymyksiä. Tähän pelien, urheilun ja politiikan leikkauskohtaan pureutuu vuosikirjan toinen tutkimusartikkeli ”Brexit Football Manager-peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?”, jossa Jerkko Holmi kuvaa, miten Iso-Britanniassa vuonna 2016 käydyin Brexit-kansanäänestyksen mahdolliset poliittiset seuraukset tuotiin seuraavana vuonna osaksi *Football Manager*-peliä, ja millaisia reaktioita tämä herätti. Kirjoittaja kuvaa, miten erilaisten Brexit-skenaarioiden sisällyttäminen peliin teki poliittisten valintojen seurauksista konkreettisia ja ymmärrettäviä pelaajille – paitsi jalkapallon tasolla myös laajemmin heidän arjessaan. Artikkelin nostaa esille yhden ajankohtaisen esimerkin siitä, miten pelit voivat simuloida poliittista päätöksentekoa ja sen seurauksia, sekä miten pelit voivat herätellä yhteiskunnallista keskustelua.

Pelien yhteys simulaatioihin ja oppimiseen on pitkä: vanhin yhä julkaistava peleihin keskittynyt julkaisu on *Simulation & Gaming*, joka on käsitelty aiheetta jo kuudella vuosikymmenellä. Kirsi Laineman ja Timo Laineman ”Valmiuksia tulevaisuuden työelämään simulaatiopelioppimisen kautta” osallistuu tähän keskusteluun analysoimalla pelioppimisen perinteiselle alueelle sijoittuvaa RealGame-simulaatiopeliä, joka opettaa toimitusketjun ohjausta ja yritystoimintaa. Aineistona artikkelissa on opiskelijoiden reflektiiviset esseeet, jossa he

---

pohtivat tiimensä toimintaa ja oppimista.

Tämä vuosikirja sisältää kaksi katsausartikkelia, joista ensimmäinen sukeltaa pitkälle pelaamisen historiaan, toinen tämän hetken kuumimpiin trendeihin.

Katsauksessa ”Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiaikaisesta Turusta”, Auli Bläuer, Sonja Hukantaival, Riikka Saarinen, Maarit Hirvilampi ja Tanja Ratilainen kertovat Turusta arkeologisilta kaivauksilta löydetyistä keskiaikaisista pelinappuloista, joilla on luultavasti pelattu tarkkuusheittopeli babkaa. Pelityyppi on tunnettu Länsi- ja Pohjois-Euroopassa ainakin keskiajalta lähtien, ja Suomessa sitä on pelattu ainakin vielä 1970-luvulla, mutta pelin perinne on sittemmin katkennut. Kirjoittajat ehdottavat, että pelin kulttuuriperintöä voisi elävöittää tuomalla siitä jonkin version pelattavaksi museoihin.

Vuosikirjan toisessa katsausartikkelissa ”Kellarista parrasvaloihin: kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytärooli-pelejä” Dan Santamäki tarkastelee pöytäroolipelien striimaamista yleisölle ja sen vaikutusta peliin, kun pelaamisesta tulee ammattilaisten tuottamaa esittävää taidetta. Striimatussa pöytäpelisessiossa myös yleisöllä on suuri vaikutus peliin, erityisesti sen esittämiseen mutta myös esimerkiksi striimausalojen sisältörajoitusten kautta. Striimaaminen mahdollistaa myös yleisön osallistamisen itse peliin. Kirjoittaja toteaa, että striimaaminen muuntaa pöytäpelaamista monin tavoin ja tuo runsaasti uusia elementtejä pelikokemukseen sekä pelaajien että yleisön näkökulmasta.

Vuosikirjaan lisättiin viime vuonna ensimmäistä kertaa uutena tekstityyppinä essee, ja myös tässä vuosikirjassa on mukana yksi essee. Esseessä ”God of War: Jumalten luonto”, Eetu Heikkinen tulkitsee vuonna 2018 julkaistua *God of War* -pelin tarinaa eksistentialismin näkökulmasta ihmisyyden, jumaluuden ja vanhemmuuden teemojen kautta. Analyysin

ytimeessä on kysymys luonteen pysyvyydestä ja muutoksen mahdollisuudesta, eikä vastaus siihen ole yksiselitteinen.

Hanna Järvenpään arvio kirjasta ”Ambient Play” kuvailee sen olevan ”selkeä ja tasapainoinen kokonaisuus”. Kirja käyttää etnografista aineistoa kuvatakseen pelaamista, joka sulautunut osaksi ihmisten arkipäiväistä elämää 2010-luvun Australiassa. Pelaaminen on enää harvoin irrallaan ympäröivästä maailmasta ja saattaa esiintyä ihmisten elämässä niin pelistriimien katselun kautta kuin kännykän näytön naputteluna bussia odotellessa.

Peleihin liittyvä historiankerronta tapahtuu usein englanninkielisten lähteiden varassa, mikä on korostanut erityisesti yhdysvaltalaisen pelialan roolia pelikulttuurin itseymmärryksessä. Pelejä on kuitenkin kehitetty ja tutkittu ympäri maailmaa, useilla eri kielillä. Harva meistä pystyy seuraamaan keskusteluja kaikilla noilla kielellä. Louis Clerc on tehnyt meille palveluksen arvioimalla teoksen *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991: Des labos aux chambres d’ados*, avaten samalla pelialan ja -tutkimuksen historiaa Ranskassa. Ubisoft on ehkä monelle tuttu nimi, mutta harvempi suomalainen osaa varmaankaan nimetä muita ranskalaisia isoja pelitaloja, kuten Infogrames, Loricels ja Titus, tai tietää, miten 80-luvun kulttuuriministeriö edesauttoi ranskalaisen pelialan kehitystä. Arvio on muistutus siitä, että suomalaisilla pelitutkijoilla on paljon opittavaa muistakin kuin englanninkielisistä lähteistä.

Vuosina 2020 ja 2021 Suomessa puolustettiin riemastuttavan monia pelitutkimuksen väitöskirjoja, ja meillä on kunnia julkaista tässä vuosikirjassa neljä pelitutkimukseen liittyvää lektiota.

Lektiossaan ”Ilmaispelit ansaitsevat arvostusta ja kriittistä tarkastelua” Kati Alha kuvaa ristiriitaista suhdetta ilmaispeluihin: yhtäältä ne nähdään uhkana koko peliteollisuudel-

---

le, toisaalta ne ovat ennennäkemättömän suosittuja ja tuottavia. Ne ovat aliarvostettuja paitsi pelinkehittäjien ja pelaajien myös pelitutkijoiden joukossa. Lektiossaan Alha pureutuu kriittisesti kolmeen yleiseen väitteeseen ilmaispeleistä: ne tarjoavat heikompia pelikokemuksia, ne ovat epäreiluja ja ne ovat eettisesti arveluttavia. Alha nostaa esille monia tapoja, joilla ilmaispeleistä voidaan tehdä parempia, mutta peräänkuuluttaa myös ilmaispeleille niiden ansaitsemaa arvostusta.

Outi Laiti tarkastelee lektiossaan ”Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata: Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa” digitaalisten pelien merkitystä saamelaiskulttuurille. Laiti kuvaa, miten digitaalisia pelejä voidaan hyödyntää esimerkiksi kielen elvyttämisessä ja kulttuurikasvatuksen välineenä. Asiaan liittyy kuitenkin myös suuria haasteita, jotka paikantuvat esimerkiksi pelituantojen rahoituspohjaan ja tekijäjoukkoon sekä kulttuurin kuvaamiseen oikein. Lektiossaan Laiti kuvaa kulttuurin pelillistämisen vaikeutta mutta ennen kaikkea pelisuunnittelun arvoa alkuperäiskansojen omaehtoisen itseilmaisun välineenä.

Niklas Nylundin lektio ”Pelien kulttuuriperintöä vaalittava harrastajien ja museoiden yhteistyössä”. Lektiossaan Nylund kuvaa, mitä tarkoittaa pelien ymmärtäminen kulttuuriperintönä. Hän huomauttaa, että pelit eivät ole irrallisia muusta yhteiskunnasta, ja siksi ne koskettavat – tai niiden pitäisi koskettaa – hyvin monenlaisia yhteiskunnallisia toimijoita. Pelit ovat myös merkityksellisiä paljon laajemmin kuin vain pelattavina, toiminnallisina artefakteina, mikä vaikuttaa myös niiden kulttuuriperinnön tallettamiseen ja säilyttämiseen. Pelit myös muuttuvat kulttuuriperintöprosessissa, ja niiden kulttuuriperintöön kohdistuu monenlaisia ristiriitaisia odotuksia sekä ideologisia ja poliittisia konflikteja. Nylund esittääkin, että pelien kulttuuriperinnön kokonaisvaltainen ymmärtämi-

nen edellyttää keskustelua ja yhteistyötä, ja aktiivista työtä vaaditaan erityisesti nykyistä inklusiivisemmän pelikulttuuriperinnön mahdollistamiseksi.

Tämän vuoden vuosikirjan päättää Heikki Tynin lektio ”Pelien joukkorahoituksen tuotantologiikka”. Se kuvailee miten pelien rahoitus on saanut uusia muotoja reilun vuosikymmenen aikana. Joukkorahoitus on tarjonnut mahdollisuuksia projekteille, joita olisi ollut vaikeaa tai mahdotonta saada julkaistua perinteisen kanavien kautta. Joukkorahoituksen kultakuume johti kuitenkin pian kovenevaan kilpailuun ja nyt rahoituksen hankkiminen on ammattimaistunut. Tynin pelien joukkorahoitusta koskeva väitöskirja on ensimmäinen laatuaan ja ajankohtainen myös suomalaiselle pelialalle, joka kuluneen vuoden aikana on onnistunut ainakin lautapeli *Agemonian* joukkorahoituksessa.

Toivottavasti tämä lektioiden suuri määrä on enne tulevasta ja pelitutkimus jatkaa kasvuaan Suomessa myös tulevaisuudessa.

# Suomalainen peliteollisuus ja mobiilipelit *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014

Artikkeli

**Joni-Tatu Rannanpiha**

Tampereen yliopisto

**Heikki Tyni**

Tampereen yliopisto

**Olli Sotamaa**

Tampereen yliopisto

## Tiivistelmä

Artikkeli tarkastelee, miten suomalaisia digitaalisia pelejä, pelinkehittäjiä ja peliyrityksiä on käsitelty *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2014. Selvitämme, millaisena kotimainen peliteollisuus on esitetty ja ketkä ovat päässeet ääneen. Kiinnitämme erityistä huomiota mobiilipelien käsittelyssä tapahtuneisiin muutoksiin. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että tarkastelujakson aikana suomalaisia pelejä koskevien juttujen määrä on tasaisesti kasvanut. Mobiilipelien osuus tässä kirjoittelussa on myös kasvanut 2000-luvun alusta lähtien ja eritoten 2010-luvulla. *Pelit*-lehden suhde mobiilipeleihin on kuitenkin ristiriitainen, ja neuvottelu mobiilipelien ja ”oikeiden” pelien välillä on tämän määrittelykamppailun keskeinen jännite.

Avainsanat: suomalainen peliteollisuus, mobiilipelit, *Pelit*-lehti, pelijournalismi, aikakauslehdet

## Abstract

The article examines how Finnish digital games, game developers and game companies have been treated in the leading Finnish games magazine, *Pelit*, during 1992–2014. We examine how the domestic game industry has been presented and who are the ones writing. We pay special attention to the changes that have taken place in how mobile games are handled in the magazine. Based on the study, the number of stories concerning Finnish games has steadily increased during the review period. The relative share of stories concerning mobile games has also increased since the early 2000s, and especially in the 2010s. However, the relationship that the *Pelit* magazine has with mobile games is controversial, and negotiation between mobile games and “real” games forms a key tension in this definition struggle.

Keywords: Finnish game industry, mobile games, *Pelit* magazine, game journalism, periodicals



---

## Johdanto

Kun suomalaisesta peliteollisuudesta laaditaan yleisesityksiä vuonna 2021, ne sisältävät varsin vahvana ajatuksen, että pelaamisesta on tullut yleisesti hyväksyttyä ja salonkikelpoista. Siinä missä pelaaminen on normalisoitunut, myös peliala on “arkipäiväistynyt” ja “vakiinnuttanut asemansa” (Kuorikoski 2021, 425). Tämän kypsymisen ja vakautumisen merkeiksi mainitaan muun muassa se, että vanhimmat pelistudiot ovat jo saavuttaneet neljännesvuosisadan iän sekä se, että jo useampi peliyritys on listautunut pörssiin (Neogames 2019). Vaikka tällaisilla yleisesityksillä on oma paikkansa julkaisukentässä, on syytä pohtia sitä, miten ne toteuttavat tällaisten “sankaritarinoiden” diskurssia (mm. sen suhteen kuinka kriittisiä ne ovat ensimmäisen käden haastatteluläheteitä kohtaan) ja miten tällaiset tarinat alkavat herkästi hallitsemaan myös laajempaa julkisuuskeskustelua. Jotta käsittäisimme, miten suomalainen peliteollisuus on nykyiseen tilanteeseensa päätenyt ja millaisista historiallisista aineksista se koostuu, meidän täytyy palata tarkastelemaan lähimenneisyyttä ja sitä, millaisena peliteollisuus on esitetty ennen sen näennäistä vakiintumista.

Tässä artikkelissa selvitämme, miten Pelit-lehti on kirjoittanut suomalaisista digitaalisista peleistä ja digitaalisten pelien teollisuuksista vuosina 1992–2014. Johtuen alan painovasta suomalaisen peliteollisuuden historiassa ja nykytilanteesta, erityistarkastelun kohteena tutkimuksessa on suomalainen mobiilipeliteollisuus. Tutkimus auttaa ymmärtämään, millä tavoin kirjoittaminen mobiilipeliteollisuudesta on tarkasteluaikana kehittynyt ja muuttunut. Olemme kiinnostuneita samanaikaisesti sekä siitä, mitä suomalaisista peleistä on nostettu esiin, että siitä, miten se on tehty. Samalla kun haluamme ymmärtää, miten suomalainen peliteollisuus on muuttunut, joudumme väistämättä tutkimaan, ovatko siihen

liittyvät kirjoittamisen tavat muuttuneet.

Lähestymistapaamme ohjaa ajatus mediatekstien maailmalisuudesta – lehtiartikkelit eivät ainoastaan esitä kuvaamiin kohteita tietynlaisina, vaan tehdessään niin hyödyntävät aiempia esittämisen tapoja, luovat uusia ja päätyvät osaltaan vaikuttamaan siihen, millaiseksi maailma muotoutuu. Yksi tapa ilmaista tämä ajatus on sanoa, että olemme kiinnostuneet peliteollisuuden diskursiivisesta olemuksesta. Tämä ulottuvuus ei kuitenkaan elä irrallaan peliteollisuuden lihaa, verta, bittejä ja pikseleitä sisältävästä arkipäivästä, vaan rakentaa aktiivisesti niitä tapoja, joilla ymmärrämme ja tulkitsemme suomalaista peliteollisuutta. Pelialan mahdollisesta vakiintuneisuudesta huolimatta digitaalisiin peleihin liittyy edelleen jatkuvan muutoksen ja uusiutumisen vaatimus. Katkosten ja uusien alkujen rinnalla on tärkeää jäljittää elementtejä, jotka auttavat kytkemään nykyiset pelit aiempiin ilmiöihin ja pitempiaikaisiin kehityskulkuihin (Huhtamo 2002) sekä tunnistamaan kulttuurisia jatkumia niitä selittämään pyrkivissä mediakehyksissä (Pasanen ja Suominen 2021).<sup>1</sup>

Yleistason tarkastelun jälkeen paneudumme tarkemmin mobiilipeleihin. Suomalaisen peliteollisuuden viimeaikaiset menestystarinat ovat usein olleet mobiilipainotteisia, ja suomalaisella mobiilipeliteollisuudella on erityinen, kansainvälisesäkin mittakaavassa kiinnostava historiansa. Siinä missä videopeliteollisuuden ja -tuotannon alueellisia nyansseja on jonkin verran jo tutkittu (ks. esim. Keogh 2019; Sotamaa, Jørgensen ja Sandqvist 2020; Švelch 2018), mobiilipelikehitykseen liittyvät paikalliset merkitykset ovat jääneet sangen vähälle huomiolle. Kun mobiilipelien rooli ja merkitys on lisäk-

---

<sup>1</sup>Mediakehyksillä tarkoitetaan median luomia kulttuurisia merkitysrakenteita, jotka auttavat tulkitsemaan, jäsentämään ja merkityksellistämään ilmiöiden suhdetta toisiinsa (Kuypers 2009, 181–203). Kehysten rakentaminen tapahtuu valikoinnin ja korostamisen kautta (Entman 1993, 52–53; ks. myös Herkman 2015).

---

si nopeasti muuttunut kuriositeetista pelikulttuurin valtavirraksi, on olennaista tutkia, miten niiden tarkastelu ja niitä koskevat asenteet ovat mahdollisesti muuttuneet.

Tutkimuksessa käytetty analyysi yhdistää sisällön määrällistä erittelyä sekä laadullista, teemoitteluun perustuvaa tutkimusotetta. Artikkelialkaa tiiviillä katsauksella aiempaan tutkimukseen. Artikkelial hakee inspiraationsa pelituotannon tutkimuksen perinteestä (Sotamaa ja Švelch 2021) toimien eräänlaisena keskustelunavauksena siitä, mitä tutkimusala voi hyötyä lehtiaineistoon keskittyvästä lähestymistavasta. Tämän jälkeen esitellään tarkemmin artikkelin lehtiaineisto ja tutkimusotteelle keskeiset menetelmät. Tämän jälkeen ensin eritellään suomalaisen peliteollisuuden tarkastelun kehitystä yleisellä tasolla, ja sitten siirrytään yksityiskohtaisemmin tarkastelemaan mobiilipeleihin liittyviä keskusteluja. Aineisto on rikas, ja artikkelin mitassa tarkastelu jää vielä eräänlaiseksi yleiskatsaukseksi, jonka kautta esiin nousevat jatko-tutkimuskysymykset ovat tärkeä osa tutkimuksen tuloksia.

## Aiempi tutkimus

Vaikka pelien tuotantoon keskittyvä tutkimus ei ole ollut akateemisen pelitutkimuksen kaikkein suosituimpia alueita, on aiheeseen liittyviä yleisiä kehityslinjoja ja lähestymistapoja koskevaa kirjallisuutta julkaistu enenevässä määrin viime vuosina (ks. esim. Dyer-Witheford ja de Peuter 2009; Kerr 2006, 2017; Kline, Dyer-Witheford ja de Peuter 2003; Sotamaa ja Švelch 2021; Zackariasson ja Wilson 2012). Julkaisu-erien kokonaismäärän lisääntyessä mukaan on tullut enemmän myös fokusoituneempia tutkimuksia kansallisten peliteollisuuksien ominaispiirteistä (ks. esim. Aoyama ja Izushi 2003; Apperley ja Golding 2015; Iwabuchi 2016; Jørgensen 2019; Keogh 2019; Ozimek 2019; Parker ja Jenson 2017; Švelch 2018).

Myös suomalaista peliteollisuutta on tutkittu lähemmin jo useassa peli- ja mediatutkimuksen aloille sijoittuvassa tutkimuksessa. Niin kuin muissakin kansallisissa konteksteissa, näiden tutkimusten keskiöön ovat nousseet tarkasteltavalle alueelle tyypilliset ominaispiirteet ja sen historiallista kehitystä eniten selittävät tekijät. Aihepiirin historiaan laajemmalla aikavälillä keskittyvien tutkimuksien (mm. Saarikoski ja Suominen 2009a; Sotamaa 2021) lisäksi tutkimuksessa on huomioitu muun muassa suomalaisen pelialan synty suhteessa demoskeneen (Reunanen 2017; Tyni ja Sotamaa 2014), suomalaiselle pelialalle tyypilliset rahoitusmallit (Sotamaa, Jørgensen ja Sandqvist 2020) ja riippumattoman pelituotannon muodot (Sotamaa 2020). Suomalaista pelialaa on kar- toitettu myös ei-akateemisissa julkaisuissa (Kuorikoski 2014, 2021; Lappalainen 2015), joissa fokus on ollut pitkälinjaisen kokonaiskuvan luominen joko yritysten tai pelien näkökulmasta.

Aiempi pelikulttuureita ja peliteollisuutta koskeva tutkimus on silloin tällöin hyödyntänyt sanomalehtiaineistoja (Cote 2018; Fisher 2015; Kirkpatrick 2015; McKernan 2013; Williams 2003). Samaan tapaan 2000-luvun puolivälistä eteenpäin myös suomalainen pelitutkimus on kiinnostunut pelijournalis- tista tutkimuskohteena (Pasanen ja Suominen 2021). Suomalaisessa kontekstissa nimenomaan tietokone- ja pelileh- det ovat tarjonneet erityisen hedelmällisen lähestymiskanavan pelikulttuuriin tutkimusaiheisiin, mutta myös valtavirtamediaa on käytetty tutkimusaineistona, vaikkakin huomattavasti vähemmän (ibid.). Lehtijuttujen kautta suomalaista pelikulttuuria on tutkittu useista, vaihtelevista näkökulmista. Kiinnostuksen kohteena ovat olleet sekä pelikulttuurin ja -teollisuuden ilmiöt (Saarikoski ja Reunanen 2014; Saarikoski ja Suominen 2009a, 2009b; Suominen, Reunanen ja Remes 2015) että niitä koskevan pelijournalismin käytänteet (Pasanen ja Suominen 2021; Suominen 2011, 2020).

---

Suomalaiseen lehtiaineistoon keskittyvissä tutkimuksissa nousee esiin usein toistuvia, laajempia lähestymistapoja ja teemoja. Ensinnäkin, usea tutkimus tunnistaa erilaisia *historiallisia vaihteita ja ajanjaksoja*, sekä niissä havaittavia muutoksia. Pasanen ja Suominen (2021) jakavat suomalaisen pelijournalismin neljään aaltoon: (1) pelejä koskeva kirjoittelu tietokoneharrastajalehdissä 1970-luvun lopulta 1980-luvun lopulle, (2) pelaamiseen keskittyneiden erikoisjulkaisujen ilmaantuminen 1990-luvulla (esim. vuonna 1992 ilmestymisen aloittanut *Pelit-lehti*), (3) 1990-luvun lopulta alkava valtamedian kiinnostus, mm. suurten sanomalehtien viikkoliitteissä ja taloussivuilla, ja lopulta (4) pelijournalismin siirtyminen internetiin, joka on aiheuttanut mm. perinteisten medioiden merkityksen vähentymisen. Saarikosken ja Suominen (2009b, 26) mukaan pelijournalismin nousu oli ”osoitus pelaamisen mediaimagon vähittäisestä vahvistumisesta”.

Toinen teema, joka nostetaan aiemmassa tutkimuksessa usein esiin, on *suomalaisen pelijournalismin erityispiirteet*. Käytettäessä tutkimusaineistona pelijournalismia on ilmeistä, että paljon painoarvoa annetaan lehtien kirjoitustyyliille. Useampi tutkimusartikkeli on analysoinut esimerkiksi *Pelit-lehden* tapaa kirjoittaa, painottaen erityisesti lehden tunnetuimman toimittajan, Niko Nirvin (Saarikoski 2012; Saarikoski ja Suominen 2009b, 25–26), merkitystä tyylin muodostumisessa (ks. esim. Saarikoski ja Reunanen 2014; Saarikoski ja Suominen 2009b; Suominen 2020). *Pelit-lehden* lukijakunta ja toimitus elivät poikkeuksellisen läheisessä vuorovaikutuksessa (samoin kuin saman kustantajan *MikroBitti-lehdessä*) (Saarikoski 2012). Aiemmassa tutkimuksessa on tuotu esille myös se, että *Pelit-lehden* lukijat identifioituivat melko vahvasti nimenomaan tietokonepelaajiksi aina 2000-luvun alkuun asti (mm. Saarikoski 2012). Tämä osittain selittää sen, miksi lehti profiloitui niin kauan nimenomaan tietokonepelilehdeksi. Tähän vaikuttivat myös osittain toimittajien omat

mieltymykset ja asenteet: esimerkiksi Niko Nirvi oli ensisijaisesti tietokonepeleihin erikoistunut toimittaja. 1980- ja 1990-luvulla peleistä kirjoittavia suomalaisia lehtiä kuvaa lukijakunnan jakaantuminen ”konesota”-leireihin, jossa kannatettiin milloin mitäkin kotitietokonetta (Saarikoski ja Reunanen 2014). Pelkästään tietokoneen ja konsolien välinen vastakkainasettelu saattoi yltyä lehden sivuilla äänekkääksi (ibid, 13).

Pelilehdistö – erityisesti *Pelit-lehti* – ”ei ollut konesotien passiivinen sivustakatsoja, vaan saattoi jopa aktiivisesti nostaa esiin vastakkainasetteluja” (Saarikoski ja Reunanen 2014, 11). Lehdet eivät myöskään välttämättä noudattaneet painopistevalinnoissaan lukijoidensa mielipiteitä (Suominen 2015), vaan Niko Nirvin kaltaisten ”mielipidejohtajien” mielipiteet harmonisoivat ja kanonisoivat tapaa, jolla laajempi lukijakunta käsitti pelikulttuuriin liittyviä ilmiöitä ja historiallisia jatkumoa (Suominen 2020, 10). Yhtä aikaa *Pelit-lehden* lukijakirjeiden analysointi osoittaa muun muassa, että 2000-luvun alkupuolelta lähtien kehittynyt retropelaamiseen keskittynyt lukijakunta karsasti ”peliteollisuuden uusimpia näkymiä” (Saarikoski 2012, 37). Asenteet alkoivat muuttua oikeastaan vasta 2000-luvun taitteessa, jolloin Suomenkin markkinatilanne alkoi muuttua. Samalla myös pelaajien asenteet muuttuivat, kun konsolipelaaminen yleistyi. Samassa yhteydessä myös vähitellen mobiilipelaaminen huomioitiin yhä tarkemmin. *Pelit-lehti* muuttui vuodenvaihteessa 2001–2002 tietokonepelilehdestä yleispelilehdeksi, kun konsolipeleihin keskittynyt *Peliasema-lehti* yhdistettiin siihen (ibid, 36).

Kolmas teema, joka nousee esiin useassa lehtiaineistoon pohjautuvassa tutkimuksessa, on kotimaisen pelialan menestykseen kytkeytyvä ja pelijournalismissa havaittava *kansallistunteen nousu* (Pasanen ja Suominen 2021; Saarikoski ja Suominen 2009b; Suominen 2020). (Sinänsä suomalaisuuden korostaminen voidaan nähdä myös suomalaisen pelijournalismin

---

erityispiirteenä, ks. yllä). Jo 1980-luvulla suomalaisen pelituotannon menestys kytkettiin pelilehtien kirjoittelussa suomalaisten urheilumenestykseen maailmalla (Suominen 2020, 6). Usea tutkimus kertoo miten kotimaisista menestyspeleistä, tai peleistä, joista odotettiin menestyksiä, uutisoitiin ahkerasti (Suominen 2020). Pelijournalismin ulkopuoliselta lehdistöltä alkoi tulla valtavirtahuomiota suomalaista peliteollisuutta kohtaan *Max Paynen* (Remedy 2001) kehityksen aikoihin (Saarikoski ja Suominen 2009b, 29). Peliä ylistettiin suomalaisen kulttuuriviennin virstanpylvääksi, tällä tavoin jälleen luoden rinnastuksia suomalaisten urheilumenestykseen (Saarikoski ja Suominen 2009b, 29–30). Yksi Pasanen ja Suominen (2021) tunnistamista kehyksistä on kotimaisuus; heidän tutkimuksessaan Remedyä ja suomalaista digipeliteollisuutta laajemmin koskeva lehtikirjoittelu kytketään ”inhimillisen nerouden narratiiviksi”, jossa ”sankarilliset keksijät luovat yltäkylläisyyttä vähäisistä lähtökohdista” (Nye 1997, 119). Nokian vakiinnutettua samoihin aikoihin kärkiasemansa kansainvälisellä mobiilialalla ja alkavan mobiilipelihuuman noustessa, valtavirtalehdistö kytki tämänkin suomalaisen pelialan erityislaatuisuuteen eli kattaviin taitoihin ohjelmoida pelejä vain pientä prosessoritehoa ja muistia hyväksikäyttäen (Saarikoski ja Suominen 2009b, 30).

## Aineisto ja tutkimusote

Tutkimuksen aineisto koostuu Pelit-lehdessä vuosien 1992–2014 aikana julkaistuista suomalaista peliteollisuutta käsittelevistä artikkeleista. Pelit-lehti valikoitui tutkimuskohteeksi ensisijaisesti siksi, että se tarjoaa katkeamattoman näkymän suomalaiseen peliteollisuuteen sen alkuvuosista myöhempiin vaiheisiin. Yhtäältä Pelit-lehti liittyy olennaisesti siihen pelaamiseen keskittyneiden erikoisjulkaisujen 1990-luvulla tapahtuneeseen nousuun, jonka Pasanen ja Suominen (2021) tunnistavat. Toisaalta lehti on säilyttänyt paikkansa ja identi-

teettinsä myös verkkomedian aikakaudella niin, että ainakin tarkastelujaksolla sitä voidaan hyvin perusteiden pitää tärkeimpänä suomenkielisenä pelimediana.

Tutkimuksessa käytetty lehtiaineisto on alun perin koottu osana Suomen Akatemian rahoittamaa Cultures of Game Industry: The Case of Finland -hanketta. Tutkimushanke toteutettiin vuosina 2011–2015, ja hankkeen vastuullisena johtajana toimi Olli Sotamaa. Aineiston keruu toteutettiin käymällä kattavasti läpi lehden jokainen keruuhetken mennessä ilmestynyt numero. Aineisto kerättiin vuonna 2014, ja näin tarkastelujaksoksi määrittyi 1992–2014. Käytännössä aineistonkeruu toteutettiin siten, että tutkimusapulaiset Ville Kankainen ja Elina Koskinen kävivät lehdet läpi Olli Sotamaan ennako-ohjeistuksen mukaisesti. Jutut listattiin Excel-taulukkoon ja skannattiin. Vuosien 2000–2014 lehdet löytyivät Tampereen Game Research Labin kokoelmasta. Vuosien 1992–1999 lehdet tilattiin varastokirjastosta. Muutama puuttunut numero käytiin lukemassa Kansallisarkiston kokoelmassa Helsingissä.

Käytännöllisen rajauksen lisäksi aineistolle voidaan löytää sisällöllisiä perusteluja. 1990-luvun alkupuoliskolla saivat alkunsa ensimmäiset pitkäikäiset pelistudiot, joiden peliprojektit tähtäsivät kansainvälisille markkinoille. Bloodhouse ja Terramarque aloittivat toimintansa 1993, ja Bloodhousen debyyttipeli ehti ilmestyä vielä saman vuoden aikana. Vuonna 1995 yhtiöt yhdistyivät Housemarqueksi, ja muutamaa kuukautta myöhemmin perustettiin Remedy Entertainment. Pelit-lehti seurasi yrityksiä näiden alkuvaiheista lähtien ja raportoi niistä edelleen neljännesvuosisata myöhemmin. Lisäksi maan suurin vuosittainen tietokonetaapahtuma Assembly järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 1992. Vaikka pelit eivät alun perin olleet tapahtuman keskiössä, Assemblyn muotoutuminen säännölliseksi tapahtumaksi kertoi ruo-

---

honjuuritason kulttuuritoiminnan kasvaneesta mittakaavasta (Tyni ja Sotamaa 2014). Vuonna 2014 suomalainen peliteollisuus oli monessa mielessä saavuttanut nykyisen muotonsa ja mittakaavansa. Yritysten yhteenlaskettu liikevaihto oli noussut lähes kahteen miljardiin, ja peliala työllisti noin 2500 työntekijää (Neogames 2015). Alan vakiintumiseen viittasi myös se, että uusissa startupeissa oli yhä useammin mukana jo kannuksensa aiemmissa yrityksissä ansainneita kokeneita tekijöitä (ibid.). Lisäksi Rovion ja Supercellin pelit olivat jo saavuttaneet globaalit suosionsa, ja Suomesta kirjoitettiin maailmalla mobiilipelien hittitehtaana ja startup-keskuksena (Barron 2013; MCV/Develop 2014).

Alkuperäinen aineisto koostuu kaikkiaan 558 tekstistä. Yksittäisen pelien ja peliyritysten lisäksi niissä käsitellään muun muassa peliteollisuuden yleisempiä kehityslinjoja, pelialan tapahtumia, koulutusta ja muita suomalaisiin digitaalisiin peleihin liittyviä ilmiöitä. Tiivistimme aineistoa poistamalla analysoidusta otoksesta muun muassa kansimaininnat, lehdessä sisäiset juttujen puffaukset, läpipeluuohjeet ja mainokset. Sen sijaan sisällyitimme määrälliseen tarkasteluun joitakin lukijakirjeitä, koska koimme niiden päätyneen lehteen toimituksellisen prosessin kautta ja olevan tutkittavan aiheen kannalta kiinnostavia. Lopullinen otos koostui 534 tekstistä, joista mobiilipelejä koskevia oli kaikkiaan 146. Aineisto koostuu muutamasta erilaisesta tekstimuodosta: peliteollisuudesta, yrityksistä, pelintekijöistä ja peleistä kertovien pitkien artikkelien lisäksi mukana on ainakin lyhyitä uutisia, haastatteluita, ennakkojuttuja, peliarvioita, kolumneja ja pääkirjoituksia. Määrällisessä tarkastelussa olemme keskittyneet juttujen kokonaisuuteen, mutta laadullinen tulkinta pyrkii ottamaan jossain määrin huomioon myös erilaisten tekstimuotojen painotukset.

Analyysi yhdistää sisällön määrällistä erittelyä ja laadullista

teemoitteluun perustuvaa tutkimusotetta. Käsitelytapa nojaa osittain aiemmissa, samankaltaisissa tutkimuksissa käytettyihin analyysin muotoihin. Pelialan uutisten analysoinnissaan Williams (2003) yhdistelee laadullista kehysanalyysiä ja laadullisen sisällön analyysin systemaattisempia piirteitä. Suominen (2011) analysoi MikroBitin peliarvosteluja induktiivisen, laadullisen sisällön analyysin kautta. Pasanen ja Suominen (2021) yhdistelevät päämetodina käytettyyn laadulliseen aineistoanalyysiin kehysanalyysin työkaluja. Tämän lisäksi he kytkevät lähestymistapaan mediahistoriallisen otteen. Käsillä oleva tutkimus omaksuu induktiivisen, aineistolähtöisen lähestymistavan, jossa teemojen on annettu nousta aineistosta ja jossa tutkimukselle ei ole ennakoon asetettu hypoteesia. Tutkimus eroaa viitekehystenä käytetyistä aiemmista tutkimuksista juuri tässä aineistolähtöisyyden ensisijaisuudessa. Edelleen, toinen ero näihin tutkimuksiin syntyy tutkimuksen tavasta yhdistellä laadullista analyysiä määrälliseen erittelyyn.

Artikkeli etenee siten, että ensin esitämme yleiskatsauksen omaisesti keskeisiä tunnuslukuja ja määrällisiä huomioita aineistosta. Tämän osuuden tarkoituksena on selvittää peliteollisuuden esittämisen sisällöllisiä pääpiirteitä ja nostaa esiin tarkastelujaksolla tapahtuneita muutoksia. Yleisen sisällön erittelyn jälkeen keskitymme erityisesti mobiilipeleihin, niiden vastaanottoon Pelit-lehdessä, ja kotimaisuuden esityksiin niitä koskevissa artikkeleissa. Tässä osuudessa lähestymistapa on laadullinen, teemojen tunnistamiseen ja rakentamiseen pyrkivä. Vaikka teemoittelu on edellä esitetyn aieman tutkimuksen inspiroimaa, luonteeltaan se on kuitenkin ensisijaisesti aineistolähtöistä. Teemoittelun tukena on soveltuvien osien käyttö aineistosta yleistasolla hahmottavaa koodauskehystä ja Atlas.ti-ohjelmistoa. Aineistoa havainnollistamaan olemme käyttäneet aiheeseen liittyviä sitaatteja, joihin kiteytyy keskeisiä teemoja tutkimuksesta aihepiiristä.



---

## Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehdessä

Tämä luku tarjoaa katsauksen Pelit-lehdessä julkaistujen artikkelien määrään ja sisältöön. Tällainen läpileikkaus on hyödyllinen lehden linjan ja yleisten kehityslinjojen havainnollistamiseksi. Kuvaajasta 1 käy ilmi, miten suomalaisia pelejä ja peliteollisuutta käsittelevien kirjoitusten määrä on muuttunut tarkastelujakson aikana.

Kuvaajassa 1 on esitetty kunkin vuoden osalta sekä tekstien absoluuttinen määrä (siniset pylväät) että viiden vuoden keskiarvo (ruskea kuvaaja). Vaikka yksittäisten vuosien välillä on jonkin verran vaihtelua, on selvää, että artikkelien julkaisumäärä on 23 vuoden ajanjaksolla suhteellisen tasaisesti kasvanut. Siinä missä 1990-luvulla artikkelien vuosittaisen määrän keskiarvo jää niukasti alle kymmenen, 2000-luvulla se on jo noussut yli kahteenkymmeneen ja 2010-luvulla tekstiä on keskimäärin jo yli neljäkymmentä. Ensimmäinen selkeä nousu artikkelimäärissä sijoittuu 2000-luvun alkuvuosiin, ja tätä selittää osin pelinkehityksen laajentuminen uusille alueille kuten konsoli- ja mobiilipeleihin. 2010-luvun taitteeseen sijoittuvassa toisessa nousussa mobiilipeleillä on jo hyvin merkittävä rooli. Vastaava kehitys jaoteltuna artikkeleissa esillä olleisiin keskeisiin pelaamisen alustoihin näkyy kuvaajasta 2.

Kuvaajasta 2 nähdään, miten artikkeleissa tarkasteltu laitekanta on vuosien kuluessa laajentunut. Ensimmäiset Pelit-lehdessä käsitellyt suomalaiset tietokonepelit, *Bloodhousen Stardust* (Bloodhouse 1993) ja *Super Stardust* (Bloodhouse 1994) sekä Terramarquen *Elfmania* (Terramarque 1994), olivat suunniteltu Amiga-tietokoneille. 1990-luvun alussa IBM-yhteensopiva henkilökohtainen tietokone, PC, oli vielä kallis muihin koneisiin verrattuna, mutta varsin pian se valtasi alaa keskeisenä pelinkehitysympäristönä. Sekä Housemarque että Remedy suunnittelivat ensimmäiset pelinsä PC:n DOS-

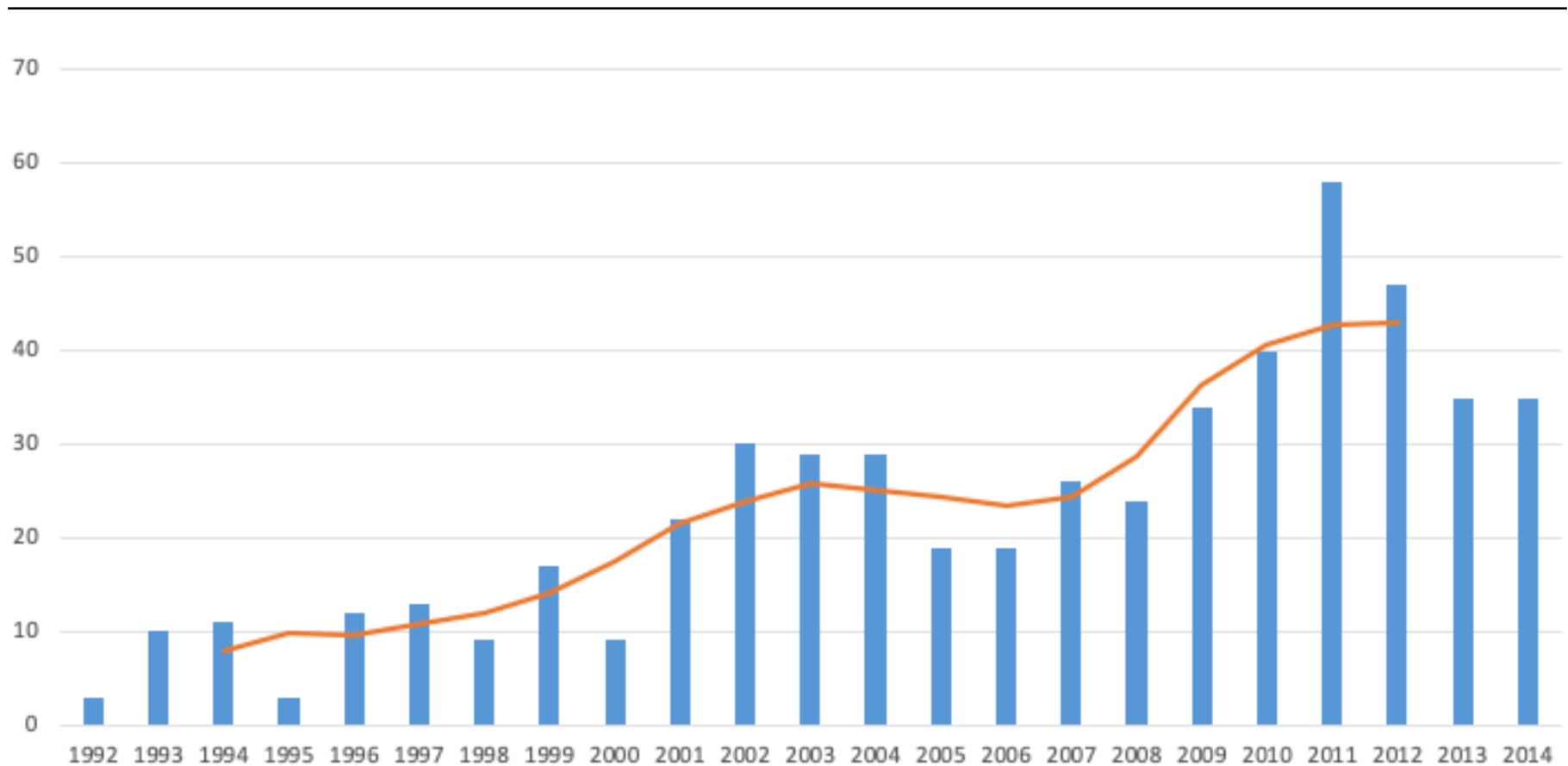
käyttöjärjestelmälle ja siirtyivät pian Windows-ympäristöön. Ensimmäisessä tarkastelujaksossa näkyvää muiden pelien osuutta kasvattivat myös niin sanotut postipelit, joiden tärkein valmistaja oli oululainen Midnight Sun Games.<sup>2</sup> Vaikka postipelit jäivät nopeasti historialliseksi kuriositeetiksi, ne omalta osaltaan muistuttavat siitä, miten Pelit-lehden sisältölliset rajaukset olivat vasta muodostumassa. Sittemmin Pelit-lehdessä ei ole laajamittaisesti kirjoitettu lautapeleistä tai muista ei-digitaalisen pelaamisen muodoista, vaikka Suomessa on näitäkin pelejä aktiivisesti kehitetty.

Maininnat suomalaisista peleistä kasvavat ajan kuluessa kaikissa keskeisissä kategorioissa: PC-peleissä, konsolipeleissä ja mobiilipeleissä. PC-pelit ovat mukana tarkastelujakson alusta lähtien, ja mainintojen osalta niiden kokonaismäärä on kaikkein suurin. Mainintojen määrä on kaikkiaan suurempi kuin juttujen määrä, sillä yksittäisessä jutussa on voitu mainita useampikin alusta tai alan yritys. Menetelmä tuottaa karkean kokonaiskuvan, joka palvelee tämän artikkelin tarkoitusta. On kuitenkin hyvä huomata, että tässä tarkastelussa maininta pikku-uutisessa on yhtä arvokas kuin usean aukeaman juttu. Sivumäärään tai palstamillimetreihin tarkemmin paneutuva tarkastelu voisi tuottaa kiinnostavia tarkennuksia, mutta tällainen lähestymistapa jää työmääränsä vuoksi väistämättä mahdollisiin jatkotutkimuksiin.

Keskustelua kotimaisista konsolipeleistä alkaa näkyä lehden sivuilla juuri ennen vuosituhaten vaihdetta. Tämä on siinä mielessä mielenkiintoista, että tähän aikaan Pelit oli vielä avoimesti tietokonepeleihin keskittynyt lehti (Saarikoski 2012). Vuonna 1999 ennakoitiin sekä Remedyn tekeillä olevan

---

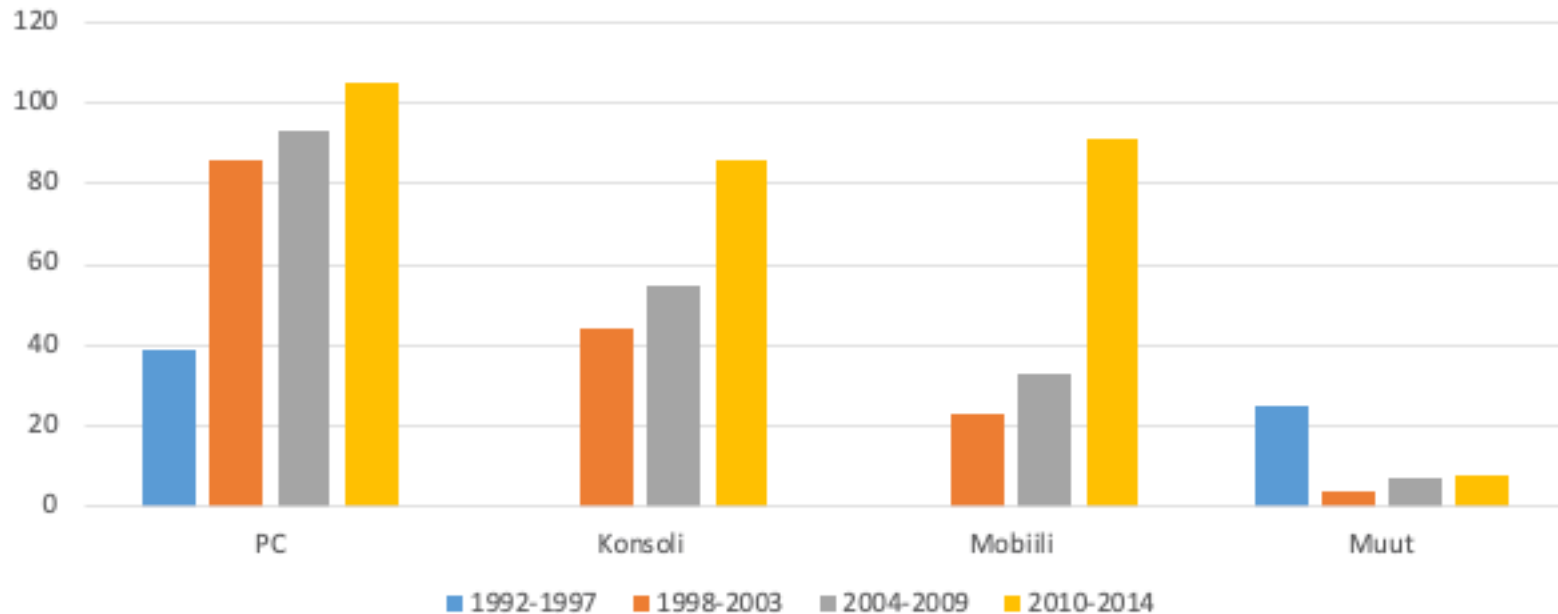
<sup>2</sup>Postipelit olivat strategiapelejä, joihin pystyi osallistumaan aina muutamasta pelaajasta useisiin kymmeneen pelaajiin yhtäaikaaisesti. Kukin pelaaja lähetti siirtonsa pelin vetäjälle, joka syötti nämä tietokoneohjelmaan. Ohjelma laski siirtojen vaikutukset ja tulosti kierrosraportit, jotka pelin vetäjä postitti edelleen pelaajille.



Kuvaaja 1. Suomalaista peliteollisuutta koskevien tekstien määrä Pelit-lehdessä vuosina 1992–2014.

*Max Paynen* ja Housemarquen (1999) *Supreme Snowboardingin* ilmestymistä Segan Dreamcast-konsolille (Lindén 1999b, 11; 1999a, 7). Kumpaakaan peleistä ei lopulta julkaistu Dreamcastille, mutta *Max Paynen* konsoliversio (PS2, Xbox) arvioitiin myöhemmin lehden sivuilla (Grönholm 2002, 60–62). Housemarque puolestaan kehitti erillisen lumilautailuteemaisen konsolipelin; *Transworld Snowboardingin* (Housemarque 2002) kehityksestä Xboxille uutisoitiin ensimmäisen kerran vuonna 2001 (Grönholm 2001a, 20). Lehden samassa numerossa uutisoitiin myös, kuinka “[h]elsinkiäinen Ninai Games on

tehnyt ensimmäisen suomalaisen konsolipelin nimeltä *Rampage Puzzle Attack* [2001] Game Boy Advancelle” (Grönholm 2001b, 20). Myös mobiilipelit saapuvat Pelit-lehden sivuille samoihin aikoihin, ensimmäisen kerran vuonna 2000 (Lindén 2000, 3). Niiden osuus kaikista maininnoista kuitenkin kasvaa PC- ja konsolipelejä vastaavaan mittakaavaan vasta 2010-luvulla. Palaamme tarkastelemaan mobiilipelejä tarkemmin seuraavassa luvussa.



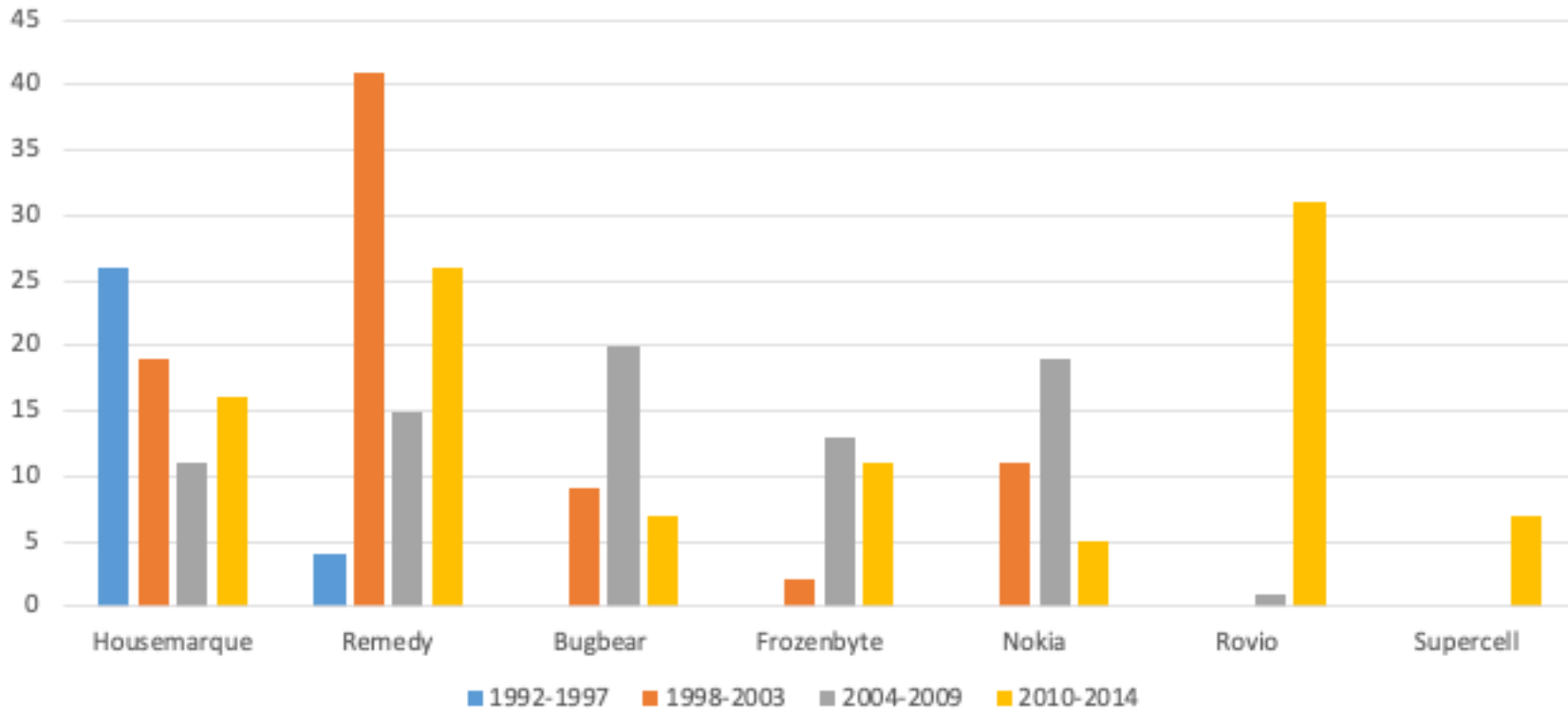
Kuvaaja 2. Pelit-lehden artikkeleissa käsiteltyjen suomalaisten pelien alustajakauma.

Suomalaisia pelejä koskeva lehtikirjoittelu on usein ollut menestyskeskeistä siten, että eniten myyneet tai kansainvälistä näkyvyyttä saaneet projektit ovat olleet suurimman huomion kohteena (Pasanen & Suominen 2021). Näin iso osa jutuista on keskittynyt muutamaaan pelistudioon, joita tarkastelemme seuraavaksi (kuvaaja 3). Olemme pyrkineet valitsemaan mukaan eniten mainittuja yrityksiä huomioiden myös artikkeleiden keskeiset teemat.

Yrityksistä Housemarque on ollut lehden sivuilla alkuvuosista asti. Taulukoinnissa päädyimme yhdistämään Housemarquen alaisuuteen myös Bloodhousen ja Terramarquen, jotka yhdistyivät Housemarqueksi vuonna 1995. Tähän linjaukseen päädyimme, koska yhdistymisen yhteydessä ei henkilöstön kohdalla tapahtunut juurikaan muutoksia ja lehdessä haastatellut henkilöt säilyivät pitkälti samoina. Osit-

tain tästä yhdistämisestä johtuen Housemarque nousee alkuvuosien selvästi seuratuimmaksi yritykseksi. Vuosituhannen vaihteessa yrityksistä eniten on esillä Remedy. *Max Payne* -valmistelu ja julkaiseminen synnytti huomattavan määrän erilaisia mainintoja ja juttuja heijastellen pelin saamaa ylipäätään laajaa mediahuomiota (Pasanen & Suominen 2021). Suomalaisen digipeliteollisuuden ensimmäinen AAA-tason kansainvälinen menestystarina innosti niin, että peli saattoi olla esillä lehden yhdessä numerossa useamman kerran. Remedyn tarinaa on Housemarquen tapaan seurattu Pelit-lehdessä läpi vuosikymmenten, ja Remedy onkin kaikkiaan eniten mainintoja saavuttanut yritys.

Kolmannen tarkastelujakson (2004–2009) mainituimmaksi yhtiöksi nousee ehkä hieman yllättäen autopeleistään tunnettu Bugbear. Yhtiön suositusta FlatOut-pelisarjasta ehti



Kuvaaja 3. Pelit-lehden artikkeleissa mainitut keskeiset suomalaiset peliyrietykset.

tällä jaksolla ilmestyä kaikkiaan kolme erillistä peliä - *FlatOut* (Bugbear 2004), *FlatOut 2* (Bugbear 2006) ja *FlatOut: Ultimate Carnage* (Bugbear 2007), mikä pääosin selittää yrityksen toistuvat piipahdukset lehden sivuilla.<sup>3</sup> PC- ja konsolialustoilla ilmestyneiden FlatOutien lisäksi Bugbear julkaisi myös muun muassa *Glimmerati* -pelin (Bugbear 2005) Nokian N-Gage-pelipuhelimelle. Nokia onkin maininnoissa

<sup>3</sup>Bugbearin suurinta mainintamäärää selittää osaltaan se, ettei Remedy julkaissut ajanjaksona yhtään peliä, kun taas Housemarquen jaksolle sijoittuvat pelijulkaisut jäivät vähälle huomiolle studion kamppaillessa konkurssiuhan alla – selvitäkseen studio kehitti uusia versioita vanhoista peleistään sekä pienellä huomiolla jääneitä lisenssipelejä.

vain niukasti Bugbearin takana. Vaikka Nokia yrityksenä tulikin perinteisen peliteollisuuden ulkopuolelta, Pelit-lehti seurasi sen seikkailua pelien parissa varsin tarkasti. Tilastoon on laskettu mukaan myös N-Gage-pelien arviot. Kuten jo kuvaajan 2 kohdalla oli esillä, 2010-luvulle tultaessa mobiilipelien painoarvo kasvaa nopeasti. Jakson useimmin mainittu yritys on Rovio, ja 2010 perustettu Supercellkin alkaa jo saada mainintoja. Huomionarvoista on myös se, että kaikki kuvaajaan 3 valikoituneet yritykset saavat 2010-luvulla edelleen mainintoja lehden sivuilla, siitähän huolimatta, että viimeinen tarkastelujakso on vuoden muita lyhyempi (tämä koskee myös kuvaajaa 2).

---

Siinä missä suurin osa tilastoiduista jutuista on luonteeltaan yksittäisen yrityksen mainitsevia uutisia, peliarvioita tai yhteen yritykseen keskittyviä juttuja, Pelit-lehti on aika ajoin myös pyrkinyt vähän laajamittaisemmin kartoittamaan kotimaisen pelialan toimijoita ja tunnelmia. Esimerkiksi Pelit-lehden 1990-luvun lopussa ideoima pelialan vuosittainen Kyöpelit-gaala on monena vuonna uutisoitu näyttävästi lehden sivuilla. Ensimmäinen laajempi katsaus alan yrityksiin oli useamman aukeaman artikkeli 'Pelibisnes Suomessa', joka esitteli toistakymmentä kotimaista pelitaloa vuonna 2002 (Kekkonen 2002, 32–37). Artikkelin jatko-osa, jossa sekä jo ensimmäisestä jutusta tuttujen että myös uusien yritysten kuulumisia päivitettiin, ilmestyi vuotta myöhemmin (Kekkonen 2003, 32-37). Vuonna 2002–2003 lehdessä ilmestyi myös Pro-Files-nimellä kulkenut juttusarja, joka sisälsi suomalaisissa pelifirmoissa työskentelevien henkilöiden haastatteluja sekä heidän kertomuksiaan pelialalta. Myöhemmin yksittäisiin pelialalla työskenteleviin henkilöihin keskittyviä juttuja julkaistiin "Esittelyssä" -nimisessä juttusarjassa. Sekä näissä jutuissa että kasvavassa määrin muussa pidemmässä uutisoinnissa kirjoitettiin myös tavoista, joilla pelialalle työskentelemään haluava saattaisi päästä alkuun. Osaltaan tämä kuvastaa lehden lämpimämmäksi muuttuvaa asennetta pienempiä ja amatöörimäisempiä peliprojekteja kohtaan.

Pelit-lehdellä on läpi vuosien ollut laaja avustajakunta, ja tilastoituja juttuja on ollut kirjoittamassa kymmeniä kirjoittajia. Eniten mukaan valikoituneita juttuja ovat kirjoittaneet Tuomas Honkala ja Tuukka Grönholm, joiden juttuja on ilmestynyt lehdessä 1990-luvulta 2010-luvulle. Tarkastelukauden loppupuolella suuri osa suomalaisia pelejä ja peliyrityksiä koskevista jutuista on Juho Kuorikosken kynästä. Lehden pitkäaikaisella päätoimittajalla Tuija Lindénillä on myös erityinen roolinsa suomalaisen peliteollisuuden kehityksen ja kansallisen erityisyyden kommentaattorina.

## Suomalainen mobiilipeliteollisuus Pelit-lehdessä

Tämä luku tarkastelee Pelit-lehden mobiilipeliteollisuusaiheisia juttuja. Luku on jaettu neljään osioon. Ensimmäiset kolme osiota tarkastelevat kolmea mobiilipeliteollisuuden vaihetta kiinnostavina erityis- tai siirtymäkausina. Pelit-lehden kirjoituksissa tunnistetaan 1) alkuvaiheen vastahakoinen asenne suomalaista mobiilipelialaa kohtaan, 2) ristiriitainen ja hitaasti lämpiävä asenne Nokian N-Gage-pelipuhelinta kohtaan, sekä 3) asteittainen asenteiden lientyminen teollisuuden sektorin vakiinnuttaessa asemansa. Vaiheet ovat osittain päällekkäisiä. Niiden kuvaus ei ole ensisijaisesti tarkoitettu suomalaisen mobiilipelialan historiikiksi, vaan enemmänkin kolmeksi kiinnostavaksi nostoksi siitä miten Pelit-lehti on uutisoinut mobiilipelialasta. Toisin sanoen näkökulma on Pelit-lehden artikkelien, ja pyrkimyksenä on kuvata, millainen kirjoittelu oli kulloisellekin vaiheelle tyyppillistä. Näiden kolmen vaiheen kuvausta seuraavassa viimeisessä osiossa keskitymme analysoimaan mobiilipelialaa koskevaa kirjoittelua kotimaisuuden linssin kautta (vrt. Pasanen ja Suominen 2021). Tämä näkökulma samalla kokoaa joitakin keskeisiä ajatuksiamme siitä, miten Pelit-lehti on uutisoinut suomalaisen mobiilipelialan ilmiöitä.

### Mobiilipelistudioiden esiinnousu

2000-luvun taitteessa ja vuosituhannen alkuvuosina Suomessa perustettiin lukuisia mobiilipelialaan suuntautuvia yrityksiä, joista osa teki pelejä ja osa niihin liittyvää tai niitä mahdollistavaa teknologiaa. Elettiin Nokian menestyksen vuosia; Suomi halusi olla johtava mobiiliyhteiskunta, ja matkapuhelimilla pelattavia pelejä pidettiin yhtenä loogisena osana tätä kehityslinjaa (Kopomaa 2000; Sotamaa 2021). Suomalaiset mobiilipelit ilmestyivät Pelit-lehden sivuille ensimmäistä



---

kertaa vuonna 2000. Saman vuoden maaliskuussa perustettiin muun muassa Riot-E, joka paisui Suomessa nopeasti puheenaiheeksi sekä räväkän markkinointinsa että suurten kansainvälisten viihdealan toimijoiden sijoitusten johdosta. Pelit-lehden suhtautuminen mobiilipelialaan oli tässä vaiheessa varsin epäilevä:

Kohta siis pelaamme niin vimmatusti puhelimella. Palaamme palikkagrafiikkaan ja kuvittelemme sinne tänne ponnahtelevan neliön palloksi. Vanhat kävyt vaipuvat nyyhkien nostalgiaan ja uudet tulokkaat puhuvat videopeleistä kännykkäpelejä tarkoittaessaan. (Lindén 2000, 3)

Samaan aikaan 2000-luvun alkuvuosina julkaistut mobiilipelialan uutiset olivat sävyiltään pääsääntöisesti neutraaleja, vaikkakin epäilevä sävy kupli niissäkin ajoittain esiin. Kotimaista mobiilipelialaa koskevat uutiset joka tapauksessa lisääntyivät tasaisesti. Vuoden 2001 Pelit-lehden ensimmäisessä numerossa kirjoitettiin mobiilipeleistä sekä niiden tuomista mahdollisuuksista ja tulevaisuudennäkymistä. Riot-E:n ja Springtoysin kaltaisille uusille studioille annettiin uutisissa hyvin tilaa maalailta optimistisia näkymiä mobiilialan tulevaisuudesta:

Springtoysin sisältöjohtaja Panu Mustonen uskoo, että tämän kaltaiset laitteet ovat lähitulevaisuutta. "Tämän päivän konsoliteknologia on pian myös kännyköissä", Mustonen visioi. [...] Nykyiset, lähinnä 8-bittisiltä peleiltä vaikutteita imeneet yksinkertaiset WAP-pelit, sarjakuvat ja muut palvelut vaikuttavat harjoittelulta kun puhutaan tulevista peleistä. Sekä Mustosen, että Halmeen puheissa sivutaan usein paikannustekniikkaan perustuvia pelejä, joissa senhetkinen olinpaikka vaikuttaa pelin kulkuun, esimerkiksi tehtäviin. (Kaartinen 2001, 10–11)

Useammat näkökulmat ja kirjoittamisen kehykset vaihtelivat jopa samassa jutussa. Samaan aikaan kun mobiilipelialan ilmiöistä uutisoitiin suhteellisen neutraalisti, myös firmojen mainospuheelle annettiin varsin paljon tilaa. Pidemmässä feature-jutuissa toimittajat saattoivat silloin tällöin kirjoittaa tekstiin mukaan myös omia epäilyksiään:

Hieman nämä visiot epäilyttävät. Ei tarvitse kuin kaivella oma luuri taskusta ja selailla sen hitaita valikoita, niin lähitulevaisuuden taskuun mahtuvat koko kansan multimedialaitteet tuntuvat varsin kaukaisilta. Eivätkä kaksiväriset, onnettoman pienet näytöt liioin luo mielikuvaa pelikoneesta. (Kaartinen 2001, 10)

On ymmärrettävää, että Pelit-lehden mobiilipeliaiheista kirjoittelua väritti kotimaisten yritysten ilmaantuminen: kaikki julkisuuteen tulleet kotimaiset yritykset olivat kiinnostavia tilanteessa, jossa kotimainen peliala ei ollut mainittavan suuri. Lyhyen hetken aivan 2000-luvun alussa suomalaisella mobiilipelialaan kohdistui suuria odotuksia, joihin kansainväliset rahoittajatkin uskoivat (Kuorikoski 2014, 64–65). Pelit-lehtikin mainitsi melkein siinä sivussa, että Housemarquesta irtaantuneen SpringToysin arvo oli jo suurempi kuin emoyhtiönsä (Lindén 2000, 3).

Tilanne kuitenkin muuttui 2000-luvun ensimmäisten vuosien ja IT-kuplan puhkeamisen jälkeen. Riot-E:n konkurssista uutisoitiin lakonisen lyhyesti 2002, ja vuotta myöhemmin mobiilialasta sittemmin usein uutisoanut Kaj Laaksonen kirjoitti kolumnissaan:

Tiedän varsin hyvin, miksi mobiilipeli on ruma sana. Tunnen minäkin syvää vastenmielisyyttä kännypelejä kohtaan. Sain tarpeekseni jo muutama vuosi sitten, kun joka hemmetin bränditietoinen ääliö se-

---

litti, miten mobiilipelaaminen on seuraava iso juttu ja miksi logoja, soittoääniä ja kaikkea sitä skeidaa pitää saada joka paikkaan ja heti. Pyhä velvollisuus on vapauttaa tyhmit rahoistaan. [...] Pahoinvointi taitaa johtua siitä, ettei kukaan halua muistella, miltä tuntui tulla huijatuksi. Mobiilipeli on kuin it-kuplan maskotti, joka ei suostunut kuolemaan. Se edusti kaikkea sitä luokattoman työn ja häpeilemättömän rahastuksen kulttuuria, jolla ihmisiä pissittiin iirikseen muutama vuosi sitten. (Laaksonen 2003a, 95)

Investointilaman myötä pelialan kehitysnäkymät muuttuivat useaksi vuodeksi (Sotamaa ym. 2011) ja yritysten maailmanvalloitus suunnitelmat vaihtuivat hitaamman orgaanisen kasvun tavoitteluun (Hiltunen & Latva 2013, 17–18). Teknologia-alan ahdinko heijastui paitsi mobiilipelialan hypen katoamiseen myös ennen kaikkea perinteiseen PC- ja konsolipeliteollisuuteen. Tämä tuli ilmi erityisesti Pelit-lehdessä julkaistujen pelintekijähaastattelujen kautta: kansainvälisten pelijulkaisijoiden muututtua varovaisemmiksi pelistudioille tarjolla olevat mahdollisuudet kapenivat. Pelit-lehti uutisoi Ninai Gamesin ja Bugbearin suulla, miten suuret julkaisijat kaipasivat suurempia projekteja jättäen ulkopuolelle kasvavan joukon pieniä kehittäjiä ja projekteja (Kekkonen 2003, 33–34). Näin investointilama ohjasi paikallista pelinkehitystä kohti pieneköjä yrityskokoja ja ketteriä hallittavan kokoisia projekteja (Hiltunen & Latva 2013, 17–18). Nokian mittavat investoinnit N-Gage-projektiin ohjasivat tuotantoja mobiilipelisektorille, ja tämä heijastui siellä täällä myös Pelit-lehden kirjoittelussa. Muun muassa Housemarquen mainittiin miettävän mobiilipuolta mahdollisena keinona selvität eteenpäin (Kekkonen 2003, 33).

Lehdessä julkaistiin peräkkäisinä vuosina (2002–2003) reportaasi kotimaisen pelialan yrityksistä, joista ensimmäisessä

mobiilipeliala mainittiin vain lyhyesti, mutta toisessa annettiin jo pidemmälti tilaa Sumean, Fathammerin ja Red-Lynxin kaltaisille yrityksille kertoa mobiilialan mahdollisuuksista, kuten valtaviin käyttäjämäärien luomasta potentiaalista (Kekkonen 2002, 32–37; 2003, 32–39). Tilanteesta ei kuitenkaan ollut mitään yhtä vallitsevaa tulkintaa. Remedyäkin perustamassa ollut Samuli Syvähuoko kehitti muun muassa Tekesin rahoituksella Fathammerin X-Forge-rajapintaa ja totesi lehden haastattelussa, että siinä missä perinteisellä puolella oli lähes mahdoton saada jalkaa oven väliin, nyt oli hyvä aika lyödä läpi mobiilipelipuolella (N / A 2003b, 97). Toisaalta mobiilipelejä valmistaneen Sumean Ilkka Paananen näki, ettei Suomi ollut enää yksinään mobiilipuolen aallon harjalla, vaan muut maat olivat jo tässä kehityksessä kuroneet etumatkan umpeen (Kekkonen 2003, 36).

### **Siirtyminen N-Gage-vaihteelle**

Voidaan uskottavasti väittää, että yksi keskeinen syy, miksi mobiilipelejä alettiin alun perin ideoida ja tehdä Suomessa oli matkapuhelinyhtiö Nokian globaali menestys (Sotamaa 2021). Tuon menestyksen siivittämänä Suomessa syntyi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen aikana useita uusia mobiilialaan kytkeytyviä yrityksiä, mukaan lukien useita pelistudioita. Nokia oli myös mukana sijoittamassa (Nokia Venturesin kautta) ensimmäisen vaiheen suomalaisiin mobiilipelialan yrityksiin kuten Riot-E:hen.

Loppuvuodesta 2002 Nokia ilmoitti itse lähtevänsä mukaan kilpailemaan osasta käsikonsoli-markkinoita myöhemmin julkaistavalla N-Gage-pelipuhelimellaan. Pelit-lehden alkuvaiheen N-Gage-uutisointi keskittyi lähinnä kertaamaan ja kommentoimaan Nokian lehdistötilaisuuksissa jakamaa tietoa pelikoneestaan: lehden sivuilla ei juurikaan nähty merkkejä mainittavasta mielenkiinnosta tai halusta lähteä selvittämään globaaleille markkinoille suunnitellun pelilaitteen

---

taustoja. Tätä alkuvaiheen kirjoittelua sävytti ristiriitaiseksi luonnehdittava suhde koko mobiilipeliialaan. Vaikka lehti sinällään oli avoin mobiilipelaamisen mahdollisuuksille – samalla laitteella voisi hoitua puhuminen, pelaaminen, kameralla kuvaaminen ja karttapaikannus – se samaan aikaan harmitteli, että “nyt kun kännyihin saisi vähitellen jo lähes kunnollisia pelejä, kukaan ei enää halua kuulla niistä”, viitaten luultavasti ennen kaikkea Pelit-lehden lukijoihin (Laaksonen 2003a, 95). Nokian suunnitelmiin siirtyä pelimarkkinoille Pelit-lehti suhtautui skeptisesti:

Aikaisemmat yritykset eivät ole menneet ihan putkeen ja lyhyt käpistely N-Gagen proton kanssa ei vakuuta siitä, että Nokialla vieläkään ymmärrettäisiin pelien päälle. Ruutu on tarkka ja kirkas, mutta liian pieni. Perinteinen ristiohjain kelpaa, mutta kuka insinöörin irvikuva päätti, että toimintanappi hoidetaan painamalla ristiohjain pohjaan? Pelit toimitetaan korteilla, jotka asennetaan sim-kortin taakse akun alle. Eli pelin vaihtaminen tarkoittaa virran katkaisemista, kotelon avaamista ja akun irrottamista. Haloo? (Laaksonen 2003a, 95)

Yleisemminkin alkuvaiheen N-Gage-uutisointia sävyttivät ironiset pistot:

N-Gage on nimenomaan pelilaitte ja vasta sitten kännykkä, mikä kävi varsin selväksi Nokian maailmanlaajuudessa lehdistötilaisuudessa Lontoossa helmikuun lopussa. Jopa tiedottajien itsensä oli mietittävä, miten päin laitteeseen oikein puhutaan. (Lindén 2003a, 12)

Laitteen julkaisun lähestyessä N-Gagea koskeva kirjoittelun sävy tasaantui. Vaikka lokakuussa 2003 julkaistu ensimmäinen versio N-Gagesta sittemmin tuomittiin laajalti epäon-

nistuneeksi, Pelit-lehden arviota siitä saattoi pitää enimmäkseen positiivisena ja rohkaisevana: arvio kehuu monia teknisiä ominaisuuksia laitteessa – mm. näytön tarkkuutta ja valoisuutta, Bluetooth-moninpeliä ja puhelinominaisuuksia – vaikka samaan aikaan myös osoittelee virheitä sen suunnittelussa (Ahonen 2003, 24–25). Tästä ensimmäisestä arviosta lähtien, kirjoittelussa nostettiin esiin kerta toisensa jälkeen N-Gagen moninpelimahdollisuudet, sekä paikallisesti että verkon yli. Tätä toki toisteltiin myös Nokian markkinoinnissa keskeisenä ominaisuutena, mutta on selvää, että ominaisuus vetosi lehden kirjoittajiin.

Vaikka jokin arvioitu N-Gage-peli saattoi silloin tällöin saada lehden arviossa täydet pisteet, käsittely oli edelleen kiinni perinteisemmän pöytäkonsolikulttuurin käytänteissä. Kirjoittelussa muistuteltiin säännöllisesti, ettei N-Gagella ollut ainutakaan “killer-appia” eli lippulaiva-peliä, joka olisi niin hyvä että vain sen takia joutuisi hankkimaan N-Gagen (esim. Laaksonen 2004b, 10). Peliarvioissa oli koko ajan havaittavissa suoraan tai epäsuorasti ajatusmalli, jossa peli saattoi olla “hyvä N-Gage-peliksi” tai “hyvä mobiilipeliksi” – tavalla, joka alleviivasi että nämä pelit eivät kuitenkaan tarkkaan ottaen olleet sama asia kuin ‘oikeat’, isot pelit (esim. Laaksonen 2004a, 56). Kuten aiempi tutkimus osoittaa, tämä “oikeiden” pelien rajojen neuvottelu on ollut pelilehdistölle tyypillistä eri aikoina (Saarikoski 2012; Saarikoski & Reunanen 2014; Suominen 2015). Nokian julkaistessa vuoden 2004 keväällä uudelleen suunnitellun version N-Gagesta, N-Gage QD:n, kirjoittelun sävyssä oli tapahtunut jo havaittava muutos. QD:n laitearvion mukaan lähes kaikki vanhan N-Gagen puutteet oli korjattu ja kone suorastaan miellytti (Laaksonen 2004b, 10). Arviossa ja myöhemmin muissa kirjoituksissa nostettiin jo esiin sittemmin mobiilipelaamisen tärkeäksi ominaisuudeksi muotoutunut mahdollisuus pelata pelejä pienissä jaksoissa niin, että pelaamisen saattoi aloittaa ja lopettaa nopeasti esi-

---

merkiksi joukkoliikenteessä istuessa. Samaan tapaan kuin ensimmäisen N-Gage-mallin kanssa myös QD:n aikaisissa peliarvioissa ja muissa kirjoituksissa nostettiin toistuvasti esiin hyvinä ja toimivina ominaisuuksina laitteen moninpeliominaisuudet, kuten 2–6 hengen Bluetooth-moninpeli ja GPRS-pelaaminen netin yli. Korkeimmat ylistykset tässä mielessä sai vuoden 2004 joulumarkkinoille julkaistu *Pathway to Glory* (RedLynx 2004):

Globaali mobiilimoninpeli oli aikamoinen silmien avaaja. Voin matkustaa vaikka Helsingistä Rovaniemelle ja pysytellä koko matkan ajan samassa monipelissä muiden pelaajien ollessa ties missä. Teknisenä saavutuksena tämä on todellinen innovaatio. Jos vastaavat viritykset yleistyvät jatkossakin, on pelaaminen ennen pitkää todella mobiilia, sanan varsinaisessa merkityksessä. (Laaksonen 2004a, 56)

Tässä vaiheessa *Pelit*-lehden kirjoittelussa kuului jo suoranaisten puolustelevalle sävy suhteessa N-Gageen:

Pelikansasta [ensimmäisessä] N-Gageessa oli lähes kaikki pielessä. Poikittain [N-Gagen sivuun] puhumisesta tuli netissä kulovalkean tavoin leviävä vitsi, pelin vaihto puoli kapulaa purkamalla turhautti ja pystyssä jököttävä ruutu ihmetytti. Pelit olivat kalliita mutta kehnoja. Kääntöpuoli unohtui helposti: N-Gage oli kohtuullisen edullinen, runsasvarusteininen älypuhelin. (Laaksonen 2004c, 71)

Sen sijaan että itse laitteessa olisi ollut nyt vikaa, harmistuksen aiheeksi nousi se, ettei Nokia tuntunut kykenevän täyttämään N-Gagen ominaisuuksien potentiaalia eikä myöskään osannut markkinoida sitä oikein. Vuoden 2004 E3-messujen N-Gage-tilaisuudesta *Pelit*-lehti kirjoitti:

Paikan päällä oli Nokian liki koko N-Gagesta vastaava johtoporras Suomesta. Valitettavasti puhujia ja puhetta oli aivan liikaa ja pelattavaa liian vähän. Monotoninen, tiukasti faktoissa pysyvä puhe voi toimia suomalaisilta suomalaisille, mutta jenkit kyllästyivät silmin nähdessä vaikka uusi N-Gage QD tuntuikin saavan varovaisen positiivisen vastaanoton. (Laaksonen 2004d, 6)

Loppujen lopuksi N-Gage ei menestynyt, ja peli- ja laitemyynti jäivät laihaiksi. Aina ensimmäisen N-Gagen julkistuksesta lähtien *Pelit*-lehden uutisoinnissa ja muussa kirjoittelussa N-Gage nähtiin kilpailuasemassa suhteessa sen aikaisiin johtaviin käsikonsoli-valmistajiin, Nintendoon ja Sonyyn. N-Gage QD:n lanseerauksen yhteydessä lehdessä huomautettiin hiukan varoittelemaan sävyyn, että verkkomoninpeli oli ainoa voittava ominaisuus suhteessa uudempiin kilpailijoihin (Laaksonen 2004c, 71). Huolimatta vahvaksi uutisoidusta vuoden 2004 joulumyynnistä (Ääriä 2005, 8) N-Gagesta kirjoitettiin enää harvakseltaan tästä eteenpäin.

Kesällä 2005 Nokia ilmoitti aikeistaan uudelleen-lanseerata N-Gagen puhelimillaan toimivana N-Gage-applikaationa, eräänlaisena N-Gage-pelien pelaamisen mahdollistavan ohjelmistostandardina (Laaksonen 2005, 35). Varsinaista loppua N-Gagesta uutisoinnille ei missään vaiheessa tullut, ts. juttua, jossa laite olisi 'julistettu' kuolleeksi. Voisi arvioida, että kun lehdessä oli nähty N-Gagen väistämätön epäonnistuminen, laitetta ei tarvinnut enää liiemmin kritisoida. Nokian N-Gage-pelistandardi-suunnitelmien toteutumisesta uutisoihin kohteliaasti vielä vuosia myöhemmin (Ääriä 2009, 64), mutta erityistä intoilua tähän seurantaan ei liittynyt.

---

## Mobiilipelistudioiden uusi aalto

2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolessa välissä Suomessa oli kourallinen ihan kelvollisesti menestyneitä mobiilipeliyrityksiä. Niiden toiminta oli siinä määrin uskottavaa, että varsin nopeassa tahdissa useampi näistä myytiin ulkomaisille omistajille. Sumean omistajaksi tuli Digital Chocolate vuonna 2004, Mr Goodlivingin osti RealNetworks 2005, ja Universomo myytiin THQ:lle 2007 (Kuorikoski 2014, 74). Yrityskaupoista ja lisensointisopimuksista oli yksittäisiä uutisia Pelit-lehdessä, ja muutamia pelejä noteerattiin arvioissa, mutta kovin aktiivisesti tämän vaiheen mobiilistudioita ei seurattu. Vuonna 2008 ilmestyneessä Digital Chocolaten pelisuunnittelijoiden haastattelussa mobiilipelien eduksi mainittiin edelleen mahdollisuus ”kokeilla uusia ideoita helpommin kuin vuosia vievissä projekteissa” (Sinermä 2008, 73).

Applen iPhoneen lanseerauksen ja eritoten siihen 2008 integroidun App Store -sovelluskaupan myötä mobiilipeliteollisuuden mittakaava alkoi maailmanlaajuisesti nopeasti kasvaa (Sandqvist 2015). Kun Pelit-lehti vuonna 2010 Oman kylän iPojat -jutussaan esitteli suomalaisia iPhone-pelejä, mobiilipelien asemaan suhtauduttiin jo vakavammin: ”Kysymys ei ole enää mistään kivoista kännypeleistä, vaan ehkä jopa pelaamisen tulevaisuudesta” (Äärilä 2010, 62). Samassa reportaasissa on myös ensimmäisen kerran mainittu Rovion (2009) *Angry Birds* -peli, joka on lyhyen peliarvion perusteella ”edustava esimerkki iPhone-pelaamisesta” (Äärilä 2010, 62).

Ensimmäinen yhden sivun mittainen juttu *Angry Birds*in kehittäjä Roviosta ilmestyi lehden numerossa 11/2010, lähes vuosi pelin ilmestymisen jälkeen (Grönholm 2010, 16). Tämä kertoo osaltaan siitä, millainen yllätys pelin menestys oli. Toisaalta sitä on mielenkiintoista verrata toiseen vuoden 2010 suomipelitapaukseen, Remedyn (2010) *Alan Wake*en. Tätä PC- ja konsolialustoille ilmestynyttä tuotantoa Pelit-lehti oli seu-

rannut vuodesta 2005 lähtien (Honkala 2005, 27), ja ennen kuin pelin arvostelu lehdessä ilmestyi kesällä 2010, *Alan Wake*sta oli vuosien aikana kirjoitettu yli kymmenen juttua Pelit-lehteen. Joka tapauksessa *Angry Birds*istä muodostui nopeasti mobiilipelibuumin keskeinen symboli, joka toimi esimerkiksi milloin millekin alan ilmiölle. Pari vuotta myöhemmin ilmestynyt *Badland*-pelin (Frogmind 2013) arvio kiteytti, miten pelistä oli tullut ohittamaton vertailukohta mahdollisille menestyksille: ”Tuttu kehys, sopivasti uusia koukkuja, virheetön toteutus. Kuten suomalaisilla toimittajilla on tapana sanoa: Tässäkö uusi Angry Birds?” (Utriainen 2013, 41).

Kuten kuvaajasta 1 kävi ilmi, vuonna 2011 peliteollisuusaiheisia juttuja oli Pelit-lehdessä eniten koko tarkastelujaksolla. Näistä yli puolet käsitteli ainakin maininnan tasolla mobiilipelejä. Kun lehdessä käsiteltiin uusia suomalaisia pelifirmoja, PC-peleihin keskittynyt Colossal Order mainittiin jo poikkeuksena, joka halusi toimia toisin kuin muut (Sinermä 2011, 63). Samassa jutussa mainittiin myös ensimmäisen kerran Supercell, joka tarkastelujakson loppuvaiheessa nousi Rovion rinnalle mobiilialan esikuvaksi.

Pelit-lehden tekstien suhde menestyspeleihin ei ollut kuitenkaan missään vaiheessa täysin ongelmaton. Itsensä pelien sijaan huomio kiinnittyi usein muihin seikkoihin, kuten esimerkiksi yritysten kehittyneeseen markkinointitaitoon:

Suomen peliala on viimeiset parikymmentä vuotta toivonut läpimurtoa ja alan arvostuksen nousua, muutenkin kun pelaajien keskuudessa. Se saatiin, kun Rovion Peter Vesterbacka lähti takki auki maailmalle markkinoimaan Angry Birdsiä. (Lindén 2011, 48)

Jos mobiilipelit olivat hiljalleen saaneet osakseen enemmän ymmärrystä, free-to-play-pelit olivat uusi harmistus. Siinä



---

missä lehti raportoi näennäisen neutraaliin sävyyn, miten *“Clash of Clansin* [Supercell 2012] käyttämällä free-to-play-konseptilla on pelaajien ja pelintekijöiden silmissä kuitenkin paha kaiku” (Grönholm 2013, 74), peleihin integroidut mikromaksut saivat osakseen varsin tunteikkaan vastaanoton myös toimittajien keskuudessa.<sup>4</sup> Tästä toimii esimerkkinä *Clash of Clansin* arvio, joka *“Cash of Clans”* -otsikoinnistaan lähtien keskittyy pelin monetisaatioon ja sen kirjoittajassa aiheuttamiin kokemuksiin.

Clash of Clansin koukku perustuu vauhtiin, sillä pelimaailmassa löytyvillä resursseilla pärjää vain silloin, jos mihinkään ei ole kiire. Rahaa vastaan lunastettavilla smaragdeilla homma nopeutuu eksponentiaalisesti. [...] Minä myin sieluni smaragditaloudelle käytännössä välittömästi, kun pelin tahti hidastui. Tunnen itseni likaiseksi. (Kuorikoski 2012, 43)

Vaikka lehden suhde mobiilipeleihin säilyi jännitteisenä läpi aineiston, mobiilipelien valtavirtaistuminen ja vaikutus koko pelialaan alettiin tarkastelujakson loppupuolella joka tapauksessa myöntää varsin yleisesti:

Ei tarvitse olla kummoinenkaan ennustaja, että arvaa pelaamisen muuttuvan pääosin mobiiliksi ja mobiilimaailman hinnoittelun muuttuvan myös pc- ja konsolipelaamisen standardiksi. (Grönholm 2013, 74)

---

<sup>4</sup>Free-to-play -mallissa pelin lataaminen ja pelaaminen on ilmaista. Pelintekijä tekee voittoa keskeisesti mikrotransaktioiden eli mikromaksujen kautta: pelaajat ostavat pelin sisällä hinnaltaan alhaisia virtuaali-hyödykkeitä, joilla esimerkiksi somistetaan pelihahmoa tai nopeutetaan pelissä etenemistä.

## **Kotimaisuuden merkitys mobiilipelituotannoista uutisoitaessa**

Kuten aiempi tutkimus on osoittanut, suomalaisen digipelituotannon pieniäkin menestyksiä on sen varhaisvaiheista lähtien kuvattu usein sankarillisin sanankääntein, jotka tuovat mieleen muun muassa kotimaisten urheilijoiden menestyksen maailmalla (Pasanen ja Suominen 2021, 117, 129–131; Suominen 2020, 6). Pelit-lehden suomalaisia peliyrityksiä koskevassa kirjoittelussa toive maailmanvalloituksesta tulee mukaan heti alkuvaiheessa. Jo varhaisten postipelien tekijät kokivat markkinoiden laajentamisen Suomen ulkopuolelle houkuttelevana.

Kotimaan markkinoiden ohella MSG [Midnight Sun Games] tähyää myös ulkomaille. Omia pelejä yritetään kaupata maailmalle ja löytää vastaavasti Suomeen lisensoitavaksi soveltuvia postipelejä. (Kasvi 1993, 8)

Aina kysymys ei ollut yrityksistä, vaan myös yksittäisten pelinkehittäjien tarinoita seurattiin ja kehystettiin menestyksiksi.

Meidän poikia onnisti: 19-vuotias Juha Talasmäki ja 20-vuotias Jani Peltonen lähtivät toukokuun lopulla Kaliforniaan töihin. Eikä mihin tahansa töihin, he menivät koodaamaan Cyberdreamsin seuraavaa peliä! (Lindén 1994, 13)

Lehden alkuvuosien osalta monet tutkimusaineistoon kuuluvat tekstit ovat lyhyitä mainintoja siitä, miten jokin ulkopuolinen taho huomioi suomalaisen pelitalon tekemän pelin messuilla, lehdissä tai ylipäättään kansainvälisillä markkinoilla. Sama logiikka pätee osin myös mobiilipeleihin. Kotimaisia pelejä myös poimitaan peliarvioihin ehkä keskimääräis-

---

tä helpommin, mutta arvioissa sinällään harvoin kiinnitetään erityistä huomiota pelin valmistusmaahan.

Ylipäätään alkuvuosien kotimaisten mobiilipeliyritysten tarkastelu vaihtelee välinpitämättömästä kohteliaan kiinnostuneeseen. On selvää, että Riot Entertainmentin ja Springtoy-sin tapaiset varhaisen vaiheen mobiilipeliyritykset olisivat miljoonarahoituksineen ja Hollywood-lisensseineen mahdollistaneet paljon mittavammankin intoilun. Samaten Nokian N-Gagen vaiheita kyllä seurattiin, mutta ylisanojen suhteen Pelit-lehti on varsin säästeliäs.

Pelit-lehdelle varsinkin alkuvuosien mobiilipeliyritykset edustivat jotain sellaista, joka tunnistettiin osaksi pelikulttuuria, mutta ei lainkaan samassa mittakaavassa ja painoarvossa kuin PC- tai konsolipelejä kehittäneet yritykset. Kun mobiilipelien kehittäjät ylsivät ensimmäisen kerran mukaan pelialan yleiskatsaukseen, ne esiteltiin omana kategorianaan seuraavalla johdannolla: "Pelien kehittäminen PC:lle ja konsolille on iso urakka. Mobiilipuolella alkuun pääsee paljon helpommin ja pienemmin kustannuksin" (Kekkonen 2002, 37). Vaikka mukana on paikoin vähättelyä ja alentuvaa suhtautumista, aika pian mobiiliala alettiin ainakin epäsuorasti nähdä myös eräänlaisena turvapaikkana ja vaihtoehtona suomalaiselle peliteollisuudelle. Siinä missä tuotannot perinteisillä pelaamisen alustoilla kasvoivat kalliimmiksi ja riskialttiimmiksi, mobiilipuolella oli mahdollista menestyä pienemmilläkin panostuksilla ja tätä kautta sinne oli luontevaa suunnata.

Kohteliaasta sävystä kohti avoimemmin hehkuttavaa tyyliä siirryttiin Pelit-lehdet mobiilipelijutuissa vasta 2010-luvulla. Edelleenkin ote oli suurimmaksi osaksi varsin maltillinen, ja menestyksiäkin tarkasteltiin usein huumorin varjolla. Applen alustoille suunniteltuja pelejä arvioineessa "Olen iSuomalainen" -jutussa "Rovio on uusi Nokia, ja Suomen

vaakunassa aiotaan korvata leijona linnulla" (Lehtola 2012, 46). *Hill Climb Racing* -pelin (Fingersoft 2012) arviossa Fingersoftin julkaisu liitettiin lennokkaasti historiallisten merkkitausten seuraan: "Sibelius, Räikkönen ja Angry Birds, mobiilipeleistään Suomi tunnetaan" (Heikkinen 2013, 38). "I for one welcome our new mobile overlords" otsikoidussa pääkirjoituksessa Niko Nirvi (2013, 3) veti yhteen mobiilipelien menestyksen vaikutusta suomalaista peliteollisuutta koskeville mielikuville:

Angry Birds tasasi ansiokkaasti kotimaisen peliteollisuuden tietä yleiselle hyväksynnälle, mutta vasta puolikkaan Supercellin myynti ulkomaille ennätysthintaan veti siihen asfaltin päälle. Bulkkirahvaan on pakko kunnioittaa suomalaisen peliteollisuuden voimaa, kun eteen lyödään sellaiset räkningit, jossa muutaman vuoden ikäinen pelifirma on isompi kuin vaikka satavuotias mediajättiläinen Sanoma ja Alma Media yhteensä.

Kaiken kaikkiaan lehden tapa kirjoittaa mobiilipeleistä säilyi ristiriitaisena 2010-luvullakin. Oli yhtäältä hienoa, että suomalainen peliala oli noteerattu vihdoinkin uudelleen – Remedyn huippuvuosien jälkeen – mutta siinä oli hiukan karvas maku, että tämä oli tapahtunut mobiilipelien kautta. On kuvaavaa, että samaan aikaan kun kansainvälinen uutisointi Suomen mobiilipeliteollisuudesta kävi ehkä kuumimmillaan, Pelit-lehti tyytyi lähinnä hiukan ihmetellen toteamaan tämän kehityskulun: "Mielenkiintoista kyllä, ulkomaalaisten suomipelijutuissa meidät nähdään mobiilipelien ja mikromaksujen messiaina" (Grönholm 2013, 74).

Osittain penseys oli varmasti tulosta siitä, että mobiilipeleihin oli jo ehditty pettyä useita kertoja (Laaksonen 2003a, 95). Samaan aikaan vahvana eli myös ajatus, että suuri osa mobiilipeleistä oli laadultaan heikkoja (Utriainen 2013, 41). Li-

---

säksi, kuten jo edellä käsiteltiin, uudet mobiilipeleille tyypilliset monetisaation muodot, eritoten mikromaksut ja free-to-play-malli, eivät Pelit-lehden toimittajakunnasta juuri löytäneet kannattajia. Kaiken kaikkiaan lehden teksteistä välittyvä tarve tehdä ero perinteisten digipelien ja mobiilipelien välille:

Näillä kahdella eri tavalla pelata – eli perinteisesti ja mobiililla – ei ole paljonkaan tekemistä keskenään, minkä huomaa esimerkiksi siitä, että Supercell hakee kahdella pelillä tuotoissa menen tullen kokeneen, pc- ja konsolipelejä suoltaneen EA:n liki 900 pikkupeliä. (Lindén 2013, 5)

Erontekoon liittyy myös haluttomuus hyväksyä mobiilipelit muiden pelaamisen muotojen kanssa yhtä arvokkaiksi. Tässä palataan jo aiemmin mainittuun pelikulttuurille tyypilliseen dynamiikkaan, jossa ”oikeiden” pelien rajoja neuvotellaan alati uudelleen. Pelien statukseen ja hyväksyttävyyteen pelaajien parissa voivat vaikuttaa monet seikat pelin suunnittelijasta ja genrestä pelin estetiikkaan ja vaikeusasteeseen. Consalvon ja Paulin (2019) tarkastelussa tärkeitä määrittäjiä ovat myös eritoten pelin julkaisualusta ja monetisaatiomalli, jotka molemmat ovat selkeästi esillä mobiilipelien tapauksessa. Tässä suhteessa voidaan nähdä, että Pelit-lehti on myös tietoisesti pyrkinyt käyttämään valtaansa muiden kun mobiilipelien ensisijaistamiseksi vielä siinäkin vaiheessa, kun menestyneimmät Suomi-pelit ovat olleet mobiilipelejä.

Osin edellä mainittuja näkökulmia täydentäen mobiilipeleihin kohdistui vielä mielenkiintoinen pelijournalismin perinteeseen ja ammattilypeyteen liittyvä alajuonne. Mobiilipelien menestyksen myötä suomalaiset pelit olivat saaneet aiempaa enemmän huomiota myös valtavirtalehdistössä, ja tätä ei katsottu pelkästään hyvällä Pelit-lehden toimituksessa.

Onhan osa valtamediasta kertonut myös Max Paynen/ Alan Waken menestyksestä, mutta tapa lähestyä pelejä on ummikolle vaikeaa. Angry Birdsia sen sijaan osaa pelata kuka vaan, siitä on helppo uutisoida. (Lindén 2011, 48)

Yksi syy siihen, miksi mobiilipeleistä kirjoitetaan niin paljon, johtuu miljoonatulojen lisäksi siitä, että ne ovat helppoja ja joka toimittajaplanttu ymmärtää, miten niitä pelataan (tai ainakin niiden lapset). (Lindén 2014, 7)

Kun peleistä kirjoittaminen ei ollutkaan enää varattu ensisijaisesti erikoislehdelle ja sen perinteestä tietoiselle lukija- ja kirjoittajakunnalle, syntyi määrittelykamppailu, jossa muut kirjoittamisen tavat pyrittiin esittämään vähempiarvoisina. Kritiikin kohteeksi päätyivät samalla mobiilipelit, jotka helposti lähestyttävyydessään madalsivat peleistä kirjoittamisen kynnyksiä. Näin kotimaisten mobiilipelien tarkastelussa yhdistyivät mielenkiintoisella tavalla sekä näkemykset siitä, mitä ovat ”oikeat” kirjoittamisen arvoiset pelit ja mikä on ”oikea”, riittävän paneutunut peleistä kirjoittamisen tapa.

## Johtopäätökset ja yhteenveto

Tämä tutkimus tuottaa monenlaisia tuloksia. Yleisellä tasolla voidaan todeta, suomalaisia pelejä koskevien juttujen määrä on tarkastelujakson aikana varsin tasaisesti kasvanut. Siinä missä PC-pelit ovat aina olleet Pelit-lehden keskiössä, konsoli- ja mobiilipelien osuus on kasvanut varsinkin 2010-luvulla. Yhtiöistä eniten mainintoja ovat saaneet Remedy Entertainment ja Housemarque, joita Pelit-lehti on seurannut lähes koko tarkastelujakson ajan. 2010-luvulla useimmin mainituksi yhtiöksi nousee Rovio heijastellen mobiilipelien kasvavaa merkitystä suomalaiselle peliteollisuudelle.

---

Pelit-lehden suhde mobiilipeleihin on kuitenkin jossain määrin ristiriitainen. 2000-luvun alkuvuosina lehden tapa kirjoittaa suomalaisesta mobiilipelialasta on osin vastahakoinen ja alentuva. Myös Nokian N-Gage-pelipuhelinta kohtaan lehden lähestymistapa oli pitkään kohteliaan etäinen, niin että kontrasti lehden perinteiseen kotimaisista yrityksistä intoilevaan kirjoitustapaan oli ilmeinen. Myöhemmin N-Gagekin sai osakseen enemmän ymmärrystä, ja ylipäätään asenteet mobiilipelejä kohtaan lientyivät asteittain teollisuuden sektorin vakiinnuttaessa asemansa.

Mobiilipelien kasvavaan hyväksyttävyyteen ovat vaikuttaneet muun muassa käsikonsolien ja älypuhelimien kokenut suorituskyky, pienempien pelien kulttuurisen arvostuksen nousu indie-pelien myötä, pienille näytöille hyvin sopivan retro-pelietetiikan suosio, kosketusnäytölle soveltuvien käyttöliittymäkonventioiden kehitys, sekä myös mobiilipelien keskeinen rooli suomalaisessa peliteollisuudessa. Monien kotimaisten pelinkehittäjien keskittyessä mobiilipeleihin näitä ikään kuin ”jouduttiin” toistuvasti arvioimaan, ja tätä kautta mobiilipeleistä kirjoittamisen tapoja arvioitiin uudelleen ajan myötä. Vaikka mobiilipelien osuus lehden raportoinnissa kasvaa tarkastelujakson loppuvuosina, edelleen 2010-luvulla neuvottelu mobiilipelien ja ”oikeiden” pelien välillä jatkuu. Vaikka mobiilipelit ovat muuttuneet monin tavoin niistä alkuvaiheen vähäpätöisistä mutta hintavista pelikokemuksista, lehden ironissävyytteinen kirjoitustapa ei ole kuitenkaan täysin hellittänyt.

Laadullisessa osiossa tarkastelimme mobiilipelialaa koskevaa kirjoittelua myös kotimaisuuden linssin kautta. Yleisenä havaintona voidaan todeta, että peliyrityksistä kirjoitetuista jutuista on löydettävissä aika runsaasti samankaltaisuuksia niiden toistuvien, yleisemmin IT-alaa koskevien kertomuksen kanssa, joiden mukaan menestyksessä on viime kädes-

sä kysymys ”nuorista miehistä jotka uskaltavat unelmoida ja tarrautua uuteen, tulevaisuuden teknologiaan” ja joiden ”Do it yourself” -meininki ja innostus muuttuvat eksponentiaalisesti kasvavaksi bisnekseksi ja tuotteiksi jotka muuttavat maailmaa (Nurminen ja Kuusela 2020, 197). Pasasen ja Suomen (2021) kotimaisuuskehikseksi nimeämä näkökulma Pelit-lehden kirjoittelussa on tunnistettavissa myös mobiilipelien kohdalla. Välillä tuoreista yrityksistä tai yksittäisistä peleistä uutisoitiin varsin kevyin perustein niin, että havaittavissa on selkeää kotiinpäin vetämistä. Toisaalta vaikkapa urheilujournalismin perinteeseen kytkeytyvää paatosta tai varauksetonta hehkutusta mobiilipelit saavat osakseen varsin harvoin. Kaiken kaikkiaan erikoislehden kiinnostus mobiilipeleihin kehittyy hitaasti, ja intoilu on luonteeltaan varsin maltillista. Vielä 2010-luvullakin keuhut harvemmin keskittyvät mobiilipeleihin itseensä. Sen sijaan esimerkiksi firmojen markkinointiosaaminen nähdään kiitoksen arvoiseksi.

Kuten jo artikkelin kirjallisuuskatsauksessa nousi esiin, aiemman tutkimuksen perusteella Pelit-lehti on pyrkinyt eri vaiheissa linjaamaan lehden profiilia kulloinkin vakiintuneempien peliharrastajien mukaiseksi. Näin on pyritty vakiinnuttamaan uskollisten pelifanien kiinnostus ja myös tuottamaan tietynlaista peleihin intohimoisesti suhtautuvaa lukijoiden ja kirjoittajien jakamaa identifikaatiota. Yksi tämän identiteettityön keskeinen väline ovat olleet pelaamisen alustat niin, että Pelit-lehti on myös osaltaan osallistunut pelikoneiden välisten hierarkioiden rakentamiseen (Saarikoski ja Reunanen 2014). Mobiilipelien osalta on selvää, että Pelit-lehdellä on ottanut huomattavan paljon aikaa hyväksyä ”kännykkäpelit” ja muut mobiilin pelaamisen muodot varteen otettavaksi osaksi pelikulttuuria. Ja vaikka kirjoittamisen tavoissa tapahtuu muutoksia, muun muassa monetisaation ja eritoten free-to-play-mallin osalta mobiilipelit säilyvät alempiarvoisi-

---

na ja vaikeammin intoiltavina kuin muut lehdessä tarkastellut Suomi-pelit.

Jatkossa on erinomaisen kiinnostavaa tarkastella, ovatko mobiilipelien esittämisen tavat tarkastelujakson jälkeisenä aikana edelleen muuttuneet. Pelaaja- ja kirjoittajasukupolvien vaihtuessa, mobiilipelaamisen muuttuessa alati monipuolisemmiksi sekä mobiili- ja muun pelaamisen rajojen liudentuessa tuntuisi perustellulta olettaa, että myös pelimedian lähestymistapa muuttuu. Tämän todentamiseen ja tarkempaan analyysiin tarvitaan kuitenkin vielä lisää tutkimusta.

## Tutkimuksen työnjako

Tämä artikkeli perustuu Joni-Tatu Rannanpihan Pro gradu -työhön *“Meidän poikia onnisti”*: Suomalainen peliteollisuus *Pelit-lehden vuosina 1992–2014 julkaisemien artikkelien kautta tarkasteltuna* (2020), jonka aineistona käytetyt *Pelit-lehden* jutut keräsivät vuonna 2014 Tampereen yliopiston Game Research Labissa tutkimusapulaisina työskennelleet Elina Koskinen ja Ville Kankainen. Olli Sotamaa ja Heikki Tyni muokkasivat pro gradu -työn soveltuvien osin (mobiilipelejä käsittelevät osuudet, *Pelit-lehden* juttuja statistiikkana esittelevät osuudet) artikkelimuotoon. Tässä vaiheessa aineistoa analysointiin uudelleen ja siitä tehtiin muokattuja sekä uusia huomioita, tekstiin lisättiin kontekstualisoivaa taustakirjallisuutta ja metodologista pohdintaa, ja analyysiosiota sekä loppupäätelmiä kirjoitettiin lisää. Työ jakaantui tässä vaiheessa tasaisesti Olli Sotamaan ja Heikki Tynin välille. Heikki Tyni toimi vastuukirjoittajana, joka hoiti kommunikoinnin julkaisun kanssa.

## Kiitokset

Tämän artikkelin kirjoittamisen on mahdollistanut Suomen Akatemian rahoittama Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (rahoituspäätos 312440).

## Lähteet

### Pelit-lehden jutut

Ahonen, Marko. 2003. “Nokia N-Gage Connecting pelikansaa”. *Pelit* (10): 24–25.

Grönholm, Tuukka. 2001a. “Housemarquetta Xbox-peli”. *Pelit* (12): 20.

———. 2001b. “Suomalaista pelihistoriaa”. *Pelit* (12): 20.

———. 2002. “Max Payne (PS2, Xbox, arvostelu)”. *Pelit* (2): 60–62.

———. 2013. “Hyvät, pahat ja ilmaiset”. *Pelit* (5): 74.

Heikkinen, Petri. 2013. “Mäkihyppyä ylämäkeen”. *Pelit* (1): 38.

Honkala, Tuomas. 2002. “Nokialta pelikännykkä”. *Pelit* (12): 17.

———. 2005. “Nokia suunnittelee uutta N-Gage-pelikännykkää”. *Pelit* (4): 11.

———. 2009. “Nokialla kaikki pelissä”. *Pelit* (5): 16.

Kaartinen, Simo. 2001. “Pian pelataan kännykällä”. *Pelit* (1): 10–11.

Kasvi, Jyrki J. 1993. “Kun kusti polkee niin peli kulkee”. *Pelit* (5): 5–8.

Kekkonen, Ari. 2002. “Pelibisnes Suomessa: Ei pelkkää puuhastelua”. *Pelit* (2): 32–37.

- . 2003. "Pelibisnes Suomessa: Kasvun paikka". *Pelit* (6–7): 32–39.
- Kuorikoski, Juho. 2012. "Cash of Clans". *Pelit* (10): 43.
- Laaksonen, Kaj. 2003a. "Matojen perilliset". *Pelit* (4): 95.
- . 2003b. "Pro-Files: Lauri". *Pelit* (6–7): 93.
- . 2003c. "Pro-Files: Saku". *Pelit* (8): 92.
- . 2003d. "Pro-Files: Tatu". *Pelit* (1): 97.
- . 2004a. "Globalisoitu sota". *Pelit* (12): 56.
- . 2004b. "N-Gage QD: Nokian vastaisku". *Pelit* (5): 10.
- . 2004c. "N-Gage QD: Uusi yritys". *Pelit* (8): 71.
- . 2004d. "Nokiella näytön paikka". *Pelit* (Extra 1): 6.
- Lehtola, Mikko. 2012. "Olen iSuomalainen!" *Pelit* (1): 46–47.
- Lindén, Tuija. 1994. "Suomalainen Tuhkimo-tarina? Cyberdreams palkkasi Deadlinen koodaajat". *Pelit* (4): 13.
- . 1999a. "Housemarque lähtee snoukkaamaan". *Pelit* (4): 7.
- . 1999b. "Lyhyesti". *Pelit* (3): 11.
- . 2000. "Matopelit tulevat". *Pelit* (8): 3.
- . 2003a. "Engage N-Gage!" *Pelit* (3): 12.
- . 2003b. "Mobiilipelien mairinnousu". *Pelit* (12): 3.
- . 2004. "N-Gagen backstagella". *Pelit* (10): 18–19.
- . 2011. "Vauhdilla maailmalle". *Pelit* (5): 48.
- . 2013. "Kaikki pelaa on jo niin totta". *Pelit* (5): 5.
- . 2014. "Muistakaa myös nämä". *Pelit* (1): 7.
- N/A. 2002. "Pro-Files: Jonne". *Pelit* (12): 111.
- . 2003a. "Pro-Files: Peter". *Pelit* (3): 97.
- . 2003b. "Pro-Files: Samuli". *Pelit* (4): 97.
- Nirvi, Niko. 2013. "I for one welcome our new mobile overlords". *Pelit* (11): 3.
- Sinermä, Olli. 2008. "Esittelyssä: Suunnittelija". *Pelit* (1): 73.
- . 2011. "Uudet tuulet ja tekijät". *Pelit* (8): 62–63.
- Utriainen, Jouni. 2013. "Synkeän pörröinen päivä". *Pelit* (4): 41.
- Äärilä, Mika. 2005. "Jatko-osat joulun hittejä". *Pelit* (1): 8.
- . 2009. "Uuden ajan alku". *Pelit* (4): 64–67.
- . 2010. "Oman kylän iPojat". *Pelit* (3): 62–63.

### Kirjallisuus

- Aoyama, Yuko ja Hiro Izushi. 2003. "Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry". *Research Policy* 32 (3): 423–44. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(02\)00016-1](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00016-1).
- Apperley, Thomas ja Dan Golding. 2015. "Australia". Teoksessa *Video games around the world*, toimittanut Mark J. P. Wolf. Cambridge, England: MIT Press.
- Barron, Joseph. 2013. "Global Game: How Helsinki became the mobile industry's hit factory". *PocketGamer.biz*, 5.3.2013. <https://www.pocketgamer.biz/feature/49045/global-game-how-helsinki-became-the-mobile-industrys-hit-factory/>.
- Consalvo, Mia ja Christopher A. Paul. 2019. *Real Games: What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- 
- Cote, Amanda C. 2018. "Writing"Gamers": The gendered construction of gamer identity in Nintendo power (1994–1999)". *Games and Culture* 13 (5): 479–503. <https://doi.org/10.1177/1555412015624742>.
- Dyer-Witheford, Nick ja Greig de Peuter. 2009. *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Entman, Robert M. 1993. "Framing: Toward clarification of a fractured paradigm." *Journal of Communication* 43 (4): 51–58.
- Fisher, Howard D. 2015. "Sexy, Dangerous—and Ignored: An In-Depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines". *Games and Culture* 10 (6): 551–70. <https://doi.org/10.1177/1555412014566234>.
- Herkman, Juha. 2015. "Pelkkää retoriikkaa? Populismien kehykset Helsingin Sanomissa ja Ilta-Sanomissa vuoden 2011 eduskuntavaalien yhteydessä". *Media & Viestintä*, 38 (2): 74–89. <https://doi.org/10.23983/mv.62098>.
- Huhtamo, Erkki. 2002. "Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa". Teoksessa *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.
- Iwabuchi, Koichi. 2016. "Creative Industries and Cool Japan". Teoksessa *Global Game Industries and Cultural Policy*, toimittanut Anthony Fung, 33–52. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-40760-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-40760-9_3).
- Jørgensen, Kristine. 2019. "Newcomers in a Global Industry: Challenges of a Norwegian Game Company". *Games and Culture* 14 (6): 660–79. <https://doi.org/10.1177/1555412017723265>.
- Keogh, Brendan. 2019. "The Cultural Field of Video Game Production in Australia". *Games and Culture* 16 (1): 116–135. <https://doi.org/10.1177/1555412018773746>.
- Kerr, Aphra. 2006. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. London; Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kerr, Aphra. 2017. *Global games: production, circulation and policy in the networked era*. New York, NY: Routledge.
- Kirkpatrick, Graeme. 2015. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York, New York: Palgrave Macmillan.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford ja Greig de Peuter. 2003. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal; London: McGill-Queen's University Press.
- Kopomaa, Timo. 2000. *Kännykkäyhteiskunnan synty*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuorikoski, Juho. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos.
- Kuorikoski, Juho. 2021. *Pelien Suomi: Tarinoita kotimaiselta pelialalta*. Gaudeamus.
- Kuypers, Jim A. 2009. "Framing analysis". Teoksessa *Rhetorical Criticism: Perspectives in Action*, toimittanut Jim A. Kuypers, 181–203. Plymouth, UK: Lexington Books.
- Lappalainen, Elina. 2015. *Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman?* Jyväskylä: Atena.
- McKernan, Brian. 2013. "The morality of play: Video game coverage in The New York Times from 1980 to 2010". *Games and Culture* 8 (5): 307–329. <https://doi.org/10.1177/1555412013493133>.
- MCV/Develop. 2014. "Finland: The games start-up capital of the world". *MCV/Develop Magazine*, 28.4.2014. <https://www.mcvuk.com/business-news/publishing/finland-the-games-start-up-capital-of-the-world/>.



---

Neogames. 2015. "The Game Industry of Finland - Report 2014". <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>.

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

Nurminen, Matias ja Sami Kuusela. 2020. "Startup-kellareita ja sankariyrittäjiä". Teoksessa *Kertomuksen vaarat: kriittisiä ääniä tarinataloudessa*, toimittaneet Maria Mäkelä, Samuli Björninen, Ville Hämäläinen, Laura Karttunen, Matias Nurminen, Juha Raipola ja Tytti Rantanen, 193–208. Tampere: Vastapaino.

Nye, David E. 1997. *Narratives and Spaces: Technology and the construction of American culture*. New York: Columbia University Press.

Ozimek, Anna M. 2019. "Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers". *Television & New Media* 20 (8): 824–35. <https://doi.org/10.1177/1527476419851088>.

Parker, Felan ja Jennifer Jenson. 2017. "Canadian Indie Games Between the Global and the Local". *Canadian Journal of Communication* 42 (5): 867–891. <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v4n5a3229>.

Pasanen, Tero ja Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019". *Media & viestintä* 44 (1): 116–137. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.

Reunanen, Markku. 2017. *Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology*. Väitöskirja, Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>.

Saarikoski, Petri. 2012. "'Rakas Pelit-lehden toimitus...' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Riikka Turtiainen, 21–40. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>.

Saarikoski, Petri ja Markku Reunanen. 2014. "Mun kone on parempi kuin sun romu": Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta internetiin. *Tekniikan Waiheita* 32 (1): 5–22. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/64102>.

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

Saarikoski, Petri ja Jaakko Suominen. 2009b. "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, ja Olli Sotamaa, 16–33. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

Sandqvist, Ulf. 2015. "The Games They are a Changin': New Business Models and Transformation within the Video Game Industry". *Humanities and Social Sciences Latvia* 23 (2): 4–20.

Sotamaa, Olli. 2020. "Modes of independence in the Finnish game development scene". Teoksessa *Independent Videogames: Cultures, Networks, Techniques And Politics*, toimittanut Paolo Ruffino, 223–237. Routledge.

Sotamaa, Olli. 2021. "Studying Game Development Cultures". *Games and Culture*. Julkaistu sähköisesti 18.3.2021. <https://doi.org/10.1177/15554120211005242>.

Sotamaa, Olli, Kristine Jørgensen ja Ulf Sandqvist. 2020.

---

“Public game funding in the Nordic region”. *International Journal of Cultural Policy* 26 (5): 617–632. <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1656203>.

Sotamaa, Olli ja Jan Švelch, toim. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam University Press.

Sotamaa, Olli, Heikki Tyni, Saara Toivonen, Tiina Malinen ja Erkkä Rautio (2011). *New Paradigms for Digital Games: The Finnish Perspective. Future Play Project, Final Report*. TRIM Research Reports 3. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8495-7>.

Suominen, Jaakko. 2011. “Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010: Case MikroBitti Magazine”. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 1-17. <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reviews-as-tools-in-the-construction-of-game-historical-awareness-in-finland-1984-2010-case-mikrobitti-magazine/>.

Suominen, Jaakko. 2015. Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988-94 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 72-98. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>.

Suominen, Jaakko. 2020. “Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s”. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2020: Play Everywhere, Hilversum, The Netherlands, September 14–17, 2011*, 1-14. <http://www.digra.org/digital-library/publications/popular-history-historical-awareness-of-digital-gaming-in-finland-from-the-1980s-to-the-2010s/>.

Suominen, Jaakko, Markku Reunanen ja Sami Remes. 2015.

“Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s”. *Kinephanos, Cultural History of Video Games - Special Issue* (June 2015): 76–102.

Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Tyni, Heikki ja Olli Sotamaa. 2014. “Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland’s Largest Demo Party”. *G | A | M | E, the Italian Journal of Game Studies* 1 (3): 109–19. [https://www.gamejournal.it/3\\_tyni\\_sotamaa/](https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/).

Williams, Dmitri. 2003. “The Video Game Lightning Rod”. *Information, Communication & Society* 6 (4): 523–550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>.

Zackariasson, Peter ja Timothy L. Wilson, toim. 2012. *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.

## Ludografia

Bloodhouse. 1993. *Stardust*. Amiga, Atari ST, MS-DOS. Helsinki: Bloodhouse.

———. 1994. *Super Stardust*. Amiga, Amiga CD32, MS-DOS. Wakefield, UK: Team 17.

Bugbear. 2004. *FlatOut*. Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox. Lontoo: Empire Interactive.

———. 2005. *Glimmerati*. N-Gage. Espoo: Nokia.

———. 2006. *FlatOut 2*. Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox. Lontoo: Empire Interactive.

———. 2007. *FlatOut: Ultimate Carnage*. Microsoft Windows, Xbox 360. Lontoo: Empire Interactive.

---

Fingersoft. 2012. *Hill Climb Racing*. Android, iOS, Microsoft Windows, Windows Phone. Oulu: Fingersoft.

Frogmind Games. 2013. *Badland*. IOS, Android. Helsinki: Frogmind Games.

Housemarque. 1999. *Supreme Snowboarding*. Windows. Lyon (FR): Infogrames Entertainment SA.

———. 2002. *Transworld Snowboarding*. Xbox. Lyon (FR): Infogrames Entertainment SA.

Ninai Games. 2001. *Rampage Puzzle Attack*. Game Boy Advance. Chicago, Illinois, U.S.: Midway Games.

Remedy Entertainment. 2001. *Max Payne*. Microsoft Windows. New York City, U.S.: Gathering of Developers.

———. 2010. *Alan Wake*. Xbox 360. Redmond, Washington, U.S.: Microsoft Studios.

Rovio. 2009. *Angry Birds*. Maemo, iOS, Android, Windows Phone. Espoo: Rovio Entertainment.

Supercell. 2012. *Clash of Clans*. iOS, Android. Helsinki: Supercell.

Terramarque. 1994. *Elfmania*. Amiga. Wapping, UK: Renegade.

# Brexit Football Manager -peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?

Artikkeli

**Jerkko Holmi**  
Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Vuoden 2016 kansanäänestyksessä Ison-Britannian kansan niukka enemmistö asettui tukemaan maan eroa Euroopan unionista. Tulokseen reagoi myös *Football Manager* -pelisarjaa tekevä Sport Interactive -pelistudio lisäämällä heti pelin vuoden 2017 versioonsa mahdollisuuden Brexitin tapahtumisesta pelissä. Brexit saattoi tapahtua peliversiossa kolmella vaihtoehtoisella tavalla: vaihtoehtoina olivat 'kova Brexit' ja 'pehmeä Brexit' sekä se mahdollisuus, ettei Brexit toteudukaan. Kovan ja pehmeän Brexitin merkittävimmät erot liittyivät siihen, kuinka vaikeaksi pelaajien, joilla on EU-kansalaisuus, siirtyminen Ison-Britannian jalkapallosarjoihin muuttuisi. Brexitin lisääminen jalkapallomanagerointiin keskittyvään peliin herätti reaktioita ja mielipiteitä. Kova Brexit koettiin Ison-Britannian jalkapallosarjojen toimintaa hankaloittavaksi ja Brexitin vaihtoehtojen lisääminen enimmäkseen kiehtovaksi.

Avainsanat: simulaatio, urheilupeli, jalkapallo, managerointi, politiikka

## Abstract

In the 2016 referendum, a narrow majority of the British people voted in favour of the UK leaving the European Union. The Sport Interactive game studio, which makes the *Football Manager* game series, also reacted to the voting result, and added the possibility of Brexit event to happen in the 2017 version of the game. Three alternatives for Brexit were added to the game version. The options were 'hard Brexit' and 'soft Brexit' and the possibility that Brexit would not occur. The most significant difference between hard and soft Brexit was related to how difficult it would be for players with EU citizenship to transfer to football leagues in the UK. Adding Brexit to a game focused on football management sparked many reactions and opinions. The hard Brexit option was perceived as making it more difficult for the UK football leagues to operate and the overall addition of Brexit options in the video game series was mainly perceived as fascinating.

Keywords: simulation, sports game, football, management, politics

---

## Johdanto

Pitkäikäinen ja suosittu *Football Manager* -jalkapallomanagerivideopelisarja<sup>5</sup> on viihdyttänyt jalkapallosta ja simulaatiovideopeleistä kiinnostuneita pelaajia vuosikymmenien ajan, ensin vuodesta 1985 alkaen epä-säännöllisesti ilmestyen nimillä *Champions* ja *Championship Manager*, ja vuoden 2005 versiosta alkaen vuosittain nimellä *Football Manager* (Crawford 2006, 496–498; Medcalf & Griggs 2015, 334–335). Viime vuosien aikana pelisarja on kuitenkin noussut julkisuuteen sen takia, että se sisällytti peleihinsä useampia Euroopan maiden poliittisiin suhteisiin liittyviä potentiaalisia ennusteita. Pelissä on esimerkiksi mahdollista, että Euroopan unionin jäsenyysprojektissa edenneet maat, kuten Albania ja Serbia, voivat liittyä EU:hun pelin edetessä. Samalla tapaa Brexitin mahdollinen toteutuminen ja sen erilaiset seuraukset huomioitiin pelisarjan viimeisimmissä versioissa. Tämän lisäksi keskustelua on herättänyt huomio siitä, että pelisarja saattaisi olla rasistinen jalkapalloilijoiden ihonväriin nähden, sillä pelissä tummemman värisiksi identifioituilla pelaajilla on pelin tiedoissa keskimäärin huonommat henkiset ominaisuudet (*mental attributes*), esimerkiksi sellaisissa arvoissa kuin ammattimaisuus (*professionalism*) tai lojaalius (*loyalty*) (Kopf 2019).

Tässä artikkelissa käsitellään pelisarjaan ja videopeleihin keskittyneillä verkkosivuilla esiintyneitä julkaisuja, joissa on reaktioita, joita Brexitin erilaisten skenaarioiden lisäämiseen *Football Manager* -peleihin sai aikaan peleissä itsessään sekä suhteessa todellisuuteen. Ensimmäinen Brexit-skenaario liisättiin heti Ison-Britannian<sup>6</sup> Brexit-kansanäänestyksen tulok-

---

<sup>5</sup>Artikkelissa yksittäiseen pelisarjan versioon voidaankin viitata esimerkiksi lyhenteellä FM17, joka viittaa *Football Manager 2017* -nimiseen peliin.

<sup>6</sup>Artikkelissa käytetään käsitettä Iso-Britannia tarkoittamaan samaa kokonaisuutta kuin Yhdistynyt Kuningaskunta, vaikka Pohjois-Irlanti ei

sen varmistuttua kesällä 2016. Tutkimusaineistoksi valikoidun verkkojulkaisujen kriteerit ja analyysitapa on käsitelty erillisessä kappaleessaan, jonka jälkeen käsitellään yleisemmällä tasolla *Football Manager* -peliin suhdetta muihin peleihin ja simulaatioihin. Lisäksi artikkelissa sivutaan myös todellisen Brexitin peruspiirteitä selventämään sitä, miksi Brexit oli pelisarjalle merkityksellinen.

Analyysin kohteena olevissa julkaisuissa olennaisinta ovat reaktiot Brexit-simulaatioon valittuihin vaihtoehtoihin sekä niiden seuraukset pelissä. Julkaisut ovat sellaisia, että niissä arvioidaan Brexitin eri vaihtoehtojen aiheuttamia seurauksia peliin sekä niiden suhdetta todellisuuteen. Kysymys on siitä, millainen Brexit peliin on lisätty, ei siitä, kuinka prosessi ja skenaariot peliteknisesti etenevät.

Tutkimusaihetta puoltaa erityisesti se, että pelisarja on yhtä aikaa erittäin suosittu ja että pelien suhtautumisesta Brexiin ei ole olemassa tutkimusta, vaikka Brexitin todellisen merkityksen Ison-Britannian jalkapallolle ja yleisestikin on arveltu olevan merkittävät (esimerkiksi Raveendran 2017).

Pelisarjan merkitystä ja suosiota osoittaa se, että esimerkiksi maaliskuussa 2020 koronakriisin alkuvaiheessa *Football Manager 2020* -peliä pelasi maailmassa yhtäaikaaisesti yli 90 000 henkilöä<sup>7</sup> (The World Game 2020). Lisäksi FM20-peliä oli noin 9 kuukautta julkaisun jälkeen ehtinyt pelata yli 1,8 miljoonaa ihmistä yli 190 maassa yhteensä lähes 471 miljoonaa ottelua (Sports Interactive 2020).

---

virallisesti kuulukaan Isoon-Britanniaan, mutta on osa Yhdistynyttä Kuningaskuntaa. Iso-Britannia on vakiintunut suomalaisen kielenkäyttöön kuvaamaan koko valtiota eikä vain sen Iso-Britannian saareen kuuluvaa osaa, joten sen käyttö myös artikkelissa on luontevaa ja helpottaa tekstin luettavuutta.

<sup>7</sup>Luvussa ei huomioida vanhempien versioiden pelaamista samaan aikaan.

---

Pelin kiehtovuutta on osaltaan vahvistanut sen tiedon laajuus ja laadukas taustatyö, jota useat suuretkin jalkapalloseurat, kuten englantilainen Valioliiga-seura Everton FC, ovat käyttäneet apunaan pelaajarekrytoinnissa (Lee 2008). Lisäksi jalkapalloseurojen tuoreiden päävalmentajien on kerrottu kokeneen pelisarjan auttaneen heitä valmistautumaan valmistustöihin peliuran jälkeen. Peliyhtiöllä on laaja, satoja ihmisiä ympäri maailmaa kattava tarkkailuverkosto, joka säännöllisesti raportoi havaintojaan jalkapallosarjojen ja -joukkueiden pelaajista peliyhtiölle. Jalkapallon absoluuttisen huipun rahavirtojen ulkopuolella operoiville joukkueille *Football Managerista* on tullut myös taloudellisesti kannattavampi vaihtoehto sen sijasta, että joukkue lähettäisi omia pelaajatarkkailijoitaan kiertämään kaikkia maailman kolkkia alimpia sarjatasoja myöten (Stuart 2014; Crawford 2006, 499; Medcalf & Griggs 2015, 335, 342). Pelisarjan merkitystä korostaa myös se, että sillä on lukuisia julkisuudesta tuttuja pelaajia ja kannattajia, muun muassa TV-kasvo James Corden, brittilaulaja Robbie Williams, NBA-pelaaja Larry Nance Junior sekä FC Barcelonan ranskalainen tähtihyökkääjä Antoine Griezmann (Gilbert 2018; Sports Interactive 2019; Riaz 2019; Crawford 2006, 508). Pelisarjalla on lisäksi väitetty jo vuonna 2002 olleen enemmän fanisivuja kuin yhdellä tunnetuimmista jalkapallojoukkueista, Manchester Unitedilla (Crawford 2006, 497), ja pelaajien omia kokemuksia sekä huomioita pelistä on ollut myös helppo jakaa siihen keskittyneillä verkkosivuilla (National Research Council 2010, 30, 35).

## Tutkimusaineisto ja -metodit

Tämän artikkelin tutkimusaineistoksi on koottu 17 verkossa julkaistua uutista ja artikkelia, joita pelisarjaan tutustuneet ja sitä pelanneet henkilöt ovat kirjoittaneet. Artikkelit on jul-

kaistu vuosien 2016–2021 välisenä aikana<sup>8</sup> ja kerätty vuoden 2021 ensimmäisellä neljänneksellä. Osa aineistosta on suoraan Iso-Britanniassa ilmestyvien lehtien, kuten The Guardian, julkaisemia artikkeleja ja uutisia, osa taas on kerätty julkaisujen kirjoittajien omilta julkaisualustoilta tai yleisemmin jalkapalloon tai videopeleihin keskittyneiltä verkkosivuilta. Artikkelissa käytetyistä julkaisuista merkittävä osa on julkaistu joko kirjoittajan omalla nimellä tai oman aiheeseen keskittyneen verkkosivun ja sille annetun nimimerkin pohjalta, mikä helpottaa sen lähteistämistä ja tekijän identifioimista. Artikkelisiin valikoitua tekstisisältöä voi silti pitää laadultaan tasapuolisempana kuin foorumikirjoittelun, joka nojaa enemmän dialogiin ja siihen, että jokainen keskustelun aloittava julkaisu on tarkoitettu saamaan tietynlaisia vastineita (Medcalf & Griggs 2015, 338). Peliä analysoivien ja kommentoivien kirjoitusten lisäksi artikkeliin on valittu myös Sports Interactive -pelitalon johtajan Miles Jacobsonin julkisuudessa antamia haastatteluja tai kirjoittamia vastineita. Nämä julkaisut on valittu mukaan osittain siksi, että muut artikkeliin valikoituneet julkaisut ovat näkökulmia asiaan, johon Jacobson pyrkii reagoimaan peliyhtiön näkökulmasta. Valitsemalla mukaan Jacobsonin näkemyksiä, ei tieteellisen artikkelin tarkoituksena ole puolustella peliyhtiön ratkaisuja, vaan pikemminkin pyrkiä hyödyntämään niitä vastineina julkisessa keskustelussa velloneille näkemyksille sekä tarjota mahdollisuus analysoida aihetta laajemmassa perspektiivissä. Lisäksi Jakobsonin kommentit auttavat itsessään ymmärtämään paremmin myös pelitekijästä riippumattomien julkaisujen näkemyksiä. Joka tapauksessa jokainen kirjoitus on peliä olennaisesti sivuava tai siihen liittyvä kirjoitus (parateksti), joka kuvastaa pelimekaniikkaa ja nostaa esiin pelin etenemiseen

---

<sup>8</sup>Kahden julkaisun osalta päivämäärä puuttuu verkkosivulta, mutta niiden aihealueen ja sisällön perusteella on syytä olettaa, että ne ovat ilmestyneet vuosien 2019 ja 2020 aikana.

---

liittyviä tietoja (Apperley 2013, 191–193).

Julkaisujen etsimisessä on käytetty johtavan hakukonetarjoajan Googlen hakukonetta sanakolmikolla *Football Manager Brexit*<sup>9</sup> ja valittu sen jälkeen julkaisuja hakutulosten ensimmäisiltä sivuilta. Googlen hakukoneen käyttämiseen sisältyy toki muutamia riskejä (Googlestä ja sen käytöstä yleisesti Burns & Sauers 2014 sekä Levene 2010, erityisesti 21–28, 61–68, 95–108). Googlen omien hakualgoritmien tarjonta voi vaihdella paljonkin käyttäjästä, laitteesta tai esimerkiksi asuinmaasta riippuen. Toisaalta hakukonealgoritmi kuitenkin lähinnä sekoittaa saatavilla olevien hakutulosten järjestystä eikä niinkään “piilota” tiettyjä hakukohteita. Siksi valitut artikkelit olisivat joka tapauksessa tulleet järjestyksestä riippumatta valituiksi, koska ohitetut hakukohteet eivät ole olleet artikkeleja, vaan muita aiheita sivuavia hakukohteita (keskustelupalstoja, pelin lisäosia, videopelitarjoussivustoja jne.), joissa Brexit mainitaan.

Osa artikkelissa tutkittavista julkaisuista on tullut hakukoneetsinnän lisäksi esiin viittauksina toisissa tieteellistä artikkeleita varten valituissa julkaisuissa. Ne ovat julkaisuja, jotka eivät ole tulleet esiin hakukoneella etsittäessä, mutta liittyvät olennaisesti hakukonetuloksista poimittuihin teksteihin. Kyseiset julkaisut onkin valittu analyysiin mukaan, koska ne ovat tukeneet hakukoneetsinnällä löytyneiden julkaisujen tulkintaa ja ymmärtämistä erityisesti sisäisten viittaus-ten osalta. Osassa tapauksista mukaan valikoitu julkaisu jopa vaatii sisällön ymmärtämiseksi sen, että perehtyy myös siinä viitattavaan aikaisemmin julkaistuun tekstiin.

Käytännössä hakusanoilla *Football Manager Brexit* voisi löytä minkä vain kielisiä verkkojulkaisuja, sillä kaikki kolme

---

<sup>9</sup>Samalla tavoin kuin Medcalf ja Griggs käyttivät tutkimuksessaan 2015 hakukriteerinä sanajoukkoa “*Football Manager blog*” (Medcalf & Griggs 2015, 339).

sanaa ovat sillä tapaa erisnimiä, että niitä voidaan tässä yhteydessä käyttää missä kielessä tahansa. Valitut kirjoitukset ovat kuitenkin kaikki englanninkielisiä, sillä ne olivat hakutulosten kärjessä. Lisäksi Brexit-pohdinta on relevantti erityisesti Iossa-Britanniassa ja siten valikoidut artikkelit helposti saavutettavia myös heille.

Aineiston sisällön analysointi rakentuu laadullisten tutkimusmenetelmien pohjalle. Valitsemalla rajallisen määrän hakukoneetsinnällä löydettyjä verkkovierailujen määrän, kirjoitusten laadun, löydettävyyden ja sisällön kannalta hedelmällisiä pitkiä kirjoituksia on mahdollista analysoida aiheita tieteelliseen artikkeliin sopivalla tavalla ja pyrkiä löytämään aiheeseen henkilökohtaisempi tarttumapinta yksittäisten kirjoitusten kautta. Laadullista analyysiä tukee ajatus siitä, että pelejä kulutetaan niiden aiheuttamien tunteiden takia samaan tapaan kuin kirjoja tai elokuvia (esimerkiksi Frasca 2003, 221–225; Kapell & Elliott 2013, 17–18; National Research Council 2010, 31, 33). Lisäksi pelit ovat viimeistään 2000-luvulla tulleet samanlaiseksi valtavirran viihteeksi kuin muut populaarikulttuurin muodot (National Research Council 2010, 30). Samoin (urheilu)peleissä kuvatut todelliset tai epätodelliset henkilöt voivat tulla pelikokemuksien yhteydessä läheisemmäksi kuin todelliset sosiaaliset kontaktit (Medcalf & Griggs 2015, 335–336).

Aineiston laadullisessa analyysissä huomioidaan erityisesti kirjoitettujen tekstien narratiivisuus ja niiden pyrkimys esittää oma näkemyksensä Brexitin ja *Football Managerin* suhteesta kertomuksena, joka on lähtökohtiin ja todellisuuteen pohjautuva esitys aiheesta. Kyseessä eivät ole tarinat niiden perinteisessä mielessä vaan ihmisten tuottamia aikaa ja paikkaan sidottuja kokemuspohjaisia kertomuksia, joiden juonen on tarkoitus kuljettaa käsiteltävät asiat läpi yksittäisen julkaistun tekstin ja sitoa yksilön esitys osaksi yhteistä koke-



---

musta. Laadullisen analyysin avulla yksittäiset narratiivit onkin tarkoitus sitoa osaksi Brexitin ja *Football Managerin* välisen suhteen luomaa kokonaisuutta sekä nostaa esiin siitä kummunneita keskeisiä ja merkittäviä huomioita. Yksittäinen narratiivi ei luo tilanteesta täydellistä tai todellista kuvaa, vaan nostaa esiin kyseisen yksilön näkökulmasta muodostetun tulkinnan siitä (*sosiaalinen todellisuus*). Näiden näkökulmien avulla on mahdollisuus luoda kokonaiskuvaa tavoitteleva esitys aiheen esiin nostamista teemoista ja tunteista sekä korostaa niistä kaikkein keskeisimpiä. Erityistä tilanteelle on, että kertomuksen tasoja on yhtä aikaa kaksi – todellisuus ja videopelimaailma – ja jokainen narratiivi liikkuu niiden välimaastossa sisältäen ominaisuuksia kummastakin puolesta. (Lawler 2002, 214–222).

Tutkimuksen laadullinen analyysi sopii hyvin yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen, jolloin ilmiön yksittäiset esiintymät ovat merkittäviä. Samoin jokaista julkaisua on mahdollisuus analysoida muista erillään ja jopa etsiä eroja, vaikka samalla niiden pohjalta onkin mahdollista löytää yhteneväisiä yksityiskohtia ja tehdä yleistyksiä (Schreier et. al. 2019, 2, 4–8). Lisäksi nämä määrällisen tutkimuksen poikkeavat havainnot (*outlier*) tarjoavat yleensä laadulliselta näkökannalta sisällöltään hedelmällisimmän tutkimusaineiston. Tämän artikkelin tarkoitus onkin löytää jokaisesta sen kohteesta erityispiirteitä ja vasta sen jälkeen löytää mahdollisia yhteisiä tai yhdistäviä ominaisuuksia.

## Simulaatiot osana pelejä sekä yhteiskuntaa

Simulaatioiden käyttämistä ja niistä hyötymistä on tutkittu viime vuosikymmeninä enenevässä määrin, kun tietotekniikan kehittyminen on laajentanut myös simulaatioiden mahdollisuuksia. Simulaatiot on koettu erityisesti hyödyllisiksi opetusvälineiksi, vaikka simulaatioiden oppimismekanismet

ja ei olekaan kaikista näkökulmista täysin tieteellisesti arvioitu. Simulaatiot ovat erityisen tuttuja sään ennustamisessa, talouden muutosten ennakoinnissa ja sotastrategioissa. Poliittiseen päätöksentekoon niitä ei vielä aktiivisesti ole otettu käyttöön (Lohmann 2019, 378–379; National Research Council 2010, 20–22). Tunnetuimpia simulaatioita lienevätkin juuri sodankäyntiin viittaavat simulaatiot. Esimerkiksi Josef Köstlbauer nostaa esille saksalaisen 1800-luvun Preussissa käynnistyneen sotatieteiden koulutuksen, jonka avuksi kehitettiin eräänlainen sotapeli (*Kriegsspiel*), joka sisälsi useita erilaisia sotilaallisen toiminnan vaihtoehtoja ja skenaarioita (Köstlbauer 2013, 173–175; National Research Council 2010, 61–70).

Simulaatioita on käytetty erityisesti oppimisen välineinä ja oppimisen tutkimiseen. Esimerkiksi 1950-luvulla kehitetyn *Diplomacy*-lautapelin avulla on voitu opettaa kansainvälisistä suhteista. 1900-luvun alun Eurooppaan sijoittuvassa pelissä skenaarioita on toki vain yksi, mutta sääntöjä muuttamalla lopputuloksissa on mahdollisuus saavuttaa merkittäviä eroavaisuuksia (Mattlin 2018, 735–736). Simulaatioiden etuna on kuitenkin, että ne pyrkivät lähestymään maailmaa todenmukaisesti ja pyrkivät ainakin likimääräisesti kuvaamaan tulevaisuuden mahdollisuuksia. Varsinkin sähköisiin simulaatioihin tällaista tietoa voidaan sisällyttää todella paljon (Mattlin 2018, 737; Frasca 2003, 223). Näin on mahdollista esimerkiksi *Football Managerin* tapauksessa.

*Football Manager* -pelisarjan pelien perustarkoituksena on luoda jalkapallomanageri<sup>10</sup>, jota ohjailemalla johdetaan olemas-

---

<sup>10</sup>Englannin kielessä päävalmentajia nimitetään usein managereiksi (manager) ja he ovat myös päävastuussa seuran pelaajahankinnoista. Tämä eroaa olennaisesti tavallisesta valmentajatyöstä (coaching). *Football Manager* -peleissä ihmispelaaja onkin juuri manageri, jonka alaisuudessa toimii myös päävalmentaja (head coach). Manageri-pelaaja pystyy kuitenkin määrittelemään joukkueen taktiikan ja harjoitteluohjelman sekä vastaamaan pelaajahankinnoista.

---

sa olevaa seura- tai maajoukkuetta, tai jopa molempia samanaikaisesti, valittavissa olevissa jalkapallosarjoissa. Aivan kaikki maat, sarjat ja maajoukkueet eivät ole peruspelissä tarjolla, mutta ovat suurelta osin avattavissa pelin kannattajakunnan luomien lisäosien avulla (esimerkiksi Steam 2021).<sup>11</sup> Tässä artikkelissa *Football Manager* -sarjaa pidetään ensisijaisesti juuri peleinä niiden pääsääntöisesti viihteellisen tarkoituksen takia (National Research Council 2010, 1–3). *Football Manager* -pelin perusrunko onkin lähinnä sekoitus peliä ja simulaatiota: Pelin lähtötilanne on mahdollisimman realistinen ja peli itsessään pyrkii etenemään osittain simuloiden, osittain predestinoidusti ajassa eteenpäin. Tällaisessa asetelmassa *Football Managerin* simulaatio-osuus onkin lähinnä taustalla kulkeva perusoletus, jonka päälle yksittäisen tallennuksen ja pelikerran narratiivi rakennetaan – osin jopa simulaatiosta riippumatta.

Simulaatioiden avulla on myös testattu politiikan tutkijoiden kykyä ennustaa tulevia tapahtumia ja pohtia simulaation mahdollisuuksia vertailla etukäteen päätösten seurauksia. Vaikka mitään täysin varmaa simulaatioilla ei osata tuottaa, tulevaisuuskuvien antamat tiedot kuitenkin voivat auttaa vastaavanlaisten tilanteiden ratkaisemisessa luomalla eräänlaisia vakioituja ratkaisumalleja. Lohmannin mielestä suuri haaste simulaatioilla on kuitenkin se, että niitä voidaan käyttää opetustarkoituksessa esittelemään tiettyjä päätöksenteon mekanismeja, mutta kunnollisten tulosten saamiseen simulaation luominen on hankalaa ja työlästä. Lohmannin simulaatiotutkimuksessa osallistujat olivat kuitenkin myöhemmässä seurannassa kokeneet simulaation saaneen heidät kiinnostuneemmaksi simulaation poliittisesta aiheesta (Lohmann 2019, 377–378, 385, 389; Frasca 2003, 223). Simulaatiot

---

<sup>11</sup>Lisäksi toistaiseksi valittavissa on ollut vain miespelaajia sekä miesten joukkueita ja sarjoja.

eivät ehkä kykene antamaan lopullisia vastauksia tietyntapahtumista, mutta sivistävät sen kokeilijoita erilaisista mahdollisuuksista ja saavat ihmiset miettimään tulevaisuuden vaihtoehtoja. Näin voidaan päästä siihen tilanteeseen, jossa pelaaja mahdollisesti kysyy “mitä jos” -kysymyksen, jonka avulla hän pääsee pohtimaan todellisen tulevaisuuden vaihtoehtoisia lopputuloksia (Apperley 2013, 185–187).

*Football Manager* -peleihin lisätty Brexit vastasi tietyiltä osin Lohmannin artikkelissaan käsittelemää simulaatiotestiä poliittisesta päätöksenteosta (Lohmann 2019, 379). Pelaajat pääsevät kokeilemaan samaa tapahtumaa erilaisilla lähtökohdilla: Jokaisella on edessään Brexit, mutta se simuloituu ja tapahtuu eri tavoilla eri aikatauluissa. Pelaajat pääsevät samalla mukauttamaan toimintaansa Brexit-skenaarion mukaan ja pohtimaan Brexitin vaikutuksia eri näkökulmista.

Frasca kuvaa samanlaista pelin sisäisten asioiden tarkoituksenmukaisuutta kuvatessaan *Tropico*-peliä, jossa pelaaja on eteläamerikkalainen diktaattori. Pelissä ei-pelattavien hahmojen kiduttaminen ja poliittiset pidätykset ovat vain kliseinen huvitus, eikä niitä ole tarkoitettu ymmärrettäväksi asioiden todellista taustaa vasten (Frasca 2003, 226, alaviite 20). Pelin opettava osa voi myös tulla vahingossa, kuten Dow kuvastaa. Hänen mukaansa *Assasin's Creed II* -peli, joka sijoittuu renessanssiajan Italiaan, on saanut monet pelaajat kiinnostumaan pelissä esiintyvien kaupunkien, kuten Venetsia ja Firenze, arkkitehtuurista, taiteesta sekä kulttuurista ja jopa omaksumaan tietoutta siitä omaehtoisesti pelin ulkopuolella (Dow 2013, 216–218).

Näihin esimerkkeihin verratessa Brexitin lisäämisen *Football Manager* -pelisarjaan voi nähdä enemmän sivistyksellisenä ratkaisuna – olihan peliyhtiö selvittänyt Brexitin luonnetta poliitikoilta ja tutkijoilta sekä pyrkinyt mahdollisimman todellisuudenmukaisesti vaihtoehtoihin, kuten analyysiä käsi-

---

tellessä huomataan. Voinee silti kysyä, oliko pelintekijöiden ensisijainen tarkoitus saada pelaajat ymmärtämään Brexit ja Ison-Britannian historia? Joka tapauksessa todellisuuteen pohjautuvien ihmisten, joukkueiden ja muiden tietojen lisäksi, peli sisältää myös muita todellisuuteen verrattavia syy-seuraussuhteita sekä ehtoja ja jatkumoa. Siltikin peliä voi pelata lähes yhtä monella tavalla kuin on pelaajia ja jokainen pelaaja voi ainakin joltain osin vaikuttaa siihen rooliin, johon pelissä asettuu (Kapell & Elliott 2013, 12–14; Apperley 2013, 191–192; National Research Council 2010, 33).

Lisäksi *Football Manager* -pelit ovat eräänlaista tulevaisuuden luomista. Pelien aloituspiste on ajallisesti hyvin lähellä pelin ilmestymisaikaa (peli julkaistaan yleensä loka-marraskuussa ja pelin voi yleensä aloittaa sen vuoden kesäkuusta, jona peli ilmestyy), joten sen eteneminen tapahtuu enimmäkseen tulevaisuudessa, jossa tietyt todellisuuden lainalaisuudet pätevät. Muilta osin pelaaja voi itse pitkälti vaikuttaa tulevaisuuden rakentumiseen (vrt. historiaan osallistava pelaaminen, esimerkiksi Kapell & Elliott 2013, 10; Apperley 2013, 185–191).

Oli *Football Manager* -pelejä tekevän Sports Interactiven tarkoitus mikä hyvänsä, on kuitenkin selvää, että pelit – erityisesti simulaatiot – pitävät sisällään merkittävän potentiaalisen oppimisen, indoktrinaation ja tiedon välittämisen välineenä sekä muutokseen rohkaisevana vaikuttajana (National Research Council 2010, 30, 35).

## Lyhyesti Brexitistä

Keskustelu Ison-Britannian suhteesta Euroopan erilaisiin valtioliittymiin oli vellonut käytännössä Euroopan hiili- ja teräsyhteisön synnystä vuodesta 1952. Maa oli hakenut Euroopan yhteisön jäsenyyttä jo aikaisin 1960-luvulla alkupuolella ja uudelleen vuosikymmenen lopulla. Kolmannen hakemuk-

sen jälkeen 1970-luvun alussa maa liittyi yhteisön jäseneksi 1973 alkaen. Jo kaksi vuotta tämän jälkeen maassa oli jouduttu pitämään äänestys siitä, jatkettaisiinko EY:n jäsenenä. Tuolloin jäsenyyden puolesta äänesti noin kaksi kolmasosaa äänestäneistä.

Euroopan yhteisön ja sitä seuranneen Euroopan unionin sekä Ison-Britannian suhde oli ollut aina kivikkoisen ja varsinkin 1990-luvulta alkaen euroskeptisyys alkoi kasvaa. Erityisesti konservatiivipuolueen piirissä jäsenyys oli aiheuttanut kitkaa, sillä EU:n lainsäädännön koettiin tunkeutuvan liiaksi maan oman päätäntävällän alalle. Samoin unionin yhteismarkkinoiden ei koettu riittävästi huomioivan Ison-Britannian erityisiä taloudellisia yksityiskohtia. Voinee jopa sanoa, että kärkkäämpi eropuhe jäi puolueen sisällä kytemään Labour-puolueen voitettua vaalit 1997 ja nousi uudelleen pintaan vasta 2010 konservatiivipuolueen noustua takaisin maan suurimmaksi puolueeksi. Vuoden 2015 vaalien jälkeen konservatiiveilla oli yksin enemmistö parlamentissa, ja kasvava paine puolueen johtajaa pääministeri James Cameronia kohtaan pakotti hänet ottamaan kansanäänestyksen EU-erosta esiin (Morphet 2017, 7–10, 13–14; Kaldor 2019, 22; Raveendran 2017, 39).

Eroamisprosessi oli julkisuudessa saanut leikkillisesti nimekseen Brexit (sulauma englannin sanaparista *British Exit*), joka oli myös vakiintunut yhteiskunnalliseen puheeseen. Vuoden 2016 kesäkuussa järjestetyssä kansanäänestyksessä Ison-Britannian kansalaiset äänestivät niukasti Euroopan unionista eroamisen puolesta. Tuloksen seurauksena Cameron erosi ja hänen tilalleen astui ensin Theresa May ja lopulta Boris Johnson. Tuloksen selvittyä suuri kysymys oli, olisiko tulossa oleva Brexit kova (*hard Brexit*) vai pehmeä (*soft Brexit*). Olenaisena erona näille kahdelle linjalle oli se, kuinka suuri pesäero EU:hun oli eron yhteydessä tarkoitus tehdä erityisesti

---

tullien ja unionin sisämarkkinoiden osalta. Poliittisesti Brexitin sijaan tekisi selvän eron unioniin joka tapauksessa. Vahvaa Brexitiä tuki maan historia Euroopan mantereesta erillisenä saarena, jolle valtion rajat ja oma liittouma Kansainyhteisö olivat olleet aikojen saatossa elintärkeitä – olihan maa selvinyt kahdesta maailmansodastakin koko muuta Eurooppaa pienemmillä vaurioilla. Tämän asennoitumisen takia myös EU-tietämys oli maassa jäänyt vähemmälle.

Erityisenä epävarmuutena maan kansalaiset kokivat juuri Brexit-linjojen suuren eron aiheuttaman epävarmuuden siitä, kuinka maassa lopulta kävisi työpaikoille, taloudelle ja yleisemmällä tasolla kansalaisten elämälle. Oman maan kansalaisten lisäksi huoli kohdistui niihin valtion alueella työskenteleviin tuhansiin EU-kansalaisiin, jotka olivat maan jäsenyysvuosien aikana muuttaneet maahan työskentelemään (Morphet 2017, 5–7,11–14; Kaldor 2019, 22–25, 28; Raveendran 2017, 39,41; Kelly 2017).

## **Brexit Football Manager -pelisarjassa**

Nyt kun Brexitin perusasetelma on selvillä, siirrytään lyhyesti käsittelemään Brexitin sisällyttämistä *Football Manager* -pelisarjaan ja sen jälkeen tarkastelemaan sen aiheuttamia reaktioita. Brexitin sisällyttämistä käsittelevän osion perustarkoituksena on kuvailla, miten ja miksi Brexit pelisarjaan sisällytettiin, kun taas reaktioiden analysointiin keskittyvässä osiossa esiin pääsevät ulkopuoliset näkemykset ja niiden vuoropuhelu pelin sekä Brexitin kanssa.

### **Käytäntö...**

Kun vaalitulokset Isossa-Britanniassa oli EU-eron osalta selvä, myös *Football Manageria* julkaisevan Sports Interactiven toimistolla herättiin. Koska kyseessä on todellisuuteen pohjautuva simulaatiovideopeli, haluttiin myös Brexit sisällyt-

tää peliin (Jacobson 2016). Crawfordin kyselytutkimuksessa *Football Manager* -pelien pelaajat jopa korostivat pelin realistisuuden olevan yksi suurimmista pelin kiinnostavuuteen ja koukuttavuuteen vaikuttavista tekijöistä, joten oli loogista vastata tähän tarpeeseen myös Brexitin osalta (Crawford 2006, 507–508). Brexitin mahdollisuus lisättiin heti ensimmäiseen kansanäänestyksen jälkeiseen *Football Manager 2017*:ään (*FM17*), vaikka Sports Interactive -pelitalon johtajan Miles Jacobsonin mukaan se pelikehitystä olikin suuresti hankaloittanut. Brexitin yhteydessä erolinjat ja sen laajuus olivat olleet julkisen keskustelun keskiössä. Nämä samat kovan ja pehmeän Brexitin vaikutukset *Football Manager* -peleissä vaikuttaisivat luonnollisesti eniten Valioliigan ulkomaalaisten pelaajien työlupiin, jotka ovat olleet tarkkaan säädeltyjä (Chaudhary 2016; Khomami 2016; Premier League 2017; Geey & Madill; Smith 2015). Sen sijaan vaikutusta Ison-Britannian jalkapallomaajoukkueisiin tai niiden suhteisiin UEFA:n (Euroopan jalkapallon kattojärjestö) alaisiin kilpailuihin ei olisi (Dictate the Game, n.d.; Flanagan 2017).

Alun perin Sport Interactiven tarkoitus oli ollut vain luoda yksi Brexit-skenaario, jossa tapahtumat etenisivät aina samalla tavalla (Flanagan 2017). Koska Brexitin lopullinen muoto ei ollut millään muotoa tiedossa heti vuonna 2016, *FM17*:ssa tapahtuva Brexit jaoteltiin lopulta peruslaadultaan kolmeen vaihtoehtoon: 1) kova Brexit, 2) pehmeä Brexit ja 3) Brexit ei tapahdu. Pelissä myös Brexit-siirtymä ensimmäisestä ilmoituksesta Brexit-prosessin alkamisesta lopulliseen Brexit-tapahtumaan saattoi kestää kahdesta kymmeneen vuotta.

Kovan Brexitin sattuessa EU:sta tulevien pelaajien työluoprosessi muuttuisi samanlaiseksi kuin EU:n ulkopuolistenkin kansalaisuuksien pelaajien – toisin sanoen kaikkien vierasta kansalaisuutta edustavien pelaajien saaminen Ison-Britannian jalkapalloliigoihin hankaloituisi merkittävästi ja

---

heiltä vaadittaisiin työlupa. Myös kotimaisten pelaajien kiintiö pelaajia rekisteröitäessä saattaisi kasvaa. Pehmeän Brexitin päävaihtoehdot olivat tilanteen pysyminen samana, eli ulkomaisten pelaajien helppo saatavuus, tai pelaajien rinnastuminen viihdetaiteilijoihin, joille työluvan saaminen olisi helpompaa kuin tavallisten työntekijöiden. Brexitin jäädessä toteutumatta mitään muutosta tilanteeseen ei luonnollisesti olisi tullut (Chaudhary 2016; Dictate the Game, n.d.; Flanagan 2017; Khomami 2016; Kelly 2017).

Edellä kuvatun kolmijaon lisäksi pieni todennäköisyys jopa sille, että Skotlanti eroaa Yhdistyneestä Kuningaskunnasta Brexitin yhteydessä ja jää EU:n jäseneksi, oli sisällytetty peliin. Samoin Pohjois-Irlannin osalta vastaavanlainen mahdollisuus oli päätetty lisätä peliin vielä pienemmällä todennäköisyydellä. Lisäksi Pohjois-Irlanti saattoi liittyä osaksi Irlantia ja muodostaa yhden yhteisen valtion (Jacobson 2016).

Erilaisten Brexit-vaihtoehtojen luomiseksi pelin kehitysryhmä oli kerännyt erilaisia näkemyksiä Brexitin vaikutuksista niin poliitikoilta kuin akateemikoiltakin (Ford 2019). Näkemysten ja poliittisen keskustelun muutosten pohjalta Brexitin eri vaihtoehtojen todennäköisyyksiä myös muutettiin peliversioihin vuosittain vastaamaan paremmin senhetkistä Brexit-tilannetta. Pelintekijöiden tarkoitus ei kuitenkaan ollut ollut heidän omasta mielestään poliittinen, vaan lähinnä tarkoituksena oli lisätä vaihtoehto peliin juuri sen suuren merkittävyyden ja julkisuuden takia (Kelly 2017). Julkisuudessa pelisarja saikin leimallisesti lempinimen ”Brexit-simulaattori” (Smith 2016; Flanagan 2017).

Brexitin lisääminen pelisarjaan erilaisina vaihtoehtoina oli eräänlaista ennustamista. Ennustaminen politiikassa (ja yleisemmin yhteiskuntatieteissä) ei ole tavallista, vaikka siihen voidaankin käyttää tieteenalan teorioita ja tarjolla on aina olemassa olevia lähtökohtia ennustuksen johtamiseksi. Ennusta-

mista tehdään kahdella tapaa: käytännön ennustaminen pohjaa erilaisten tapahtumien todennäköisyyksiin. Tieteellinen ennustaminen taas pohjustaa enemmän siihen lähtökohtaan, että päätöksenteon veto-oikeudet vakauttavat poliittista järjestelmää, jolloin ennustukset seurailevat muodollisia malleja, eli samanlaisten lähtökohtien ollessa voimassa myös niitä seuraavat ilmiöt ovat samanlaisia kaikissa tilanteissa. *Football Manager* -pelien ennustaminen olikin enemmän juuri käytännön ennustamista, jossa tulevaisuuden tapahtumilla oli suurempi merkitys kuin niiden selittämällä (Dowding & Miller 2019, 1001–1004).

Monilla peliin sisäänrakennetuilla asioilla, kuten Brexit *Football Manager* -peleissä, ei siis ollut käytännön vaikutusta sille, kuinka pelissä tulee lopulta käymään, mutta niiden vaikutus pelaajiin saattoi olla suuri. Frasca käyttää esimerkkinä *The Sims* -simulaatiopelisarjaa, jossa pääasiallinen tarkoitus on luoda pelaajan ohjailema perhe. Pelihahmot voivat olla esimerkiksi homoseksuaaleja, mutta Frasca mukaan seksuaalisuus on pelissä mahdollisuus, ei pelin voittamiseen tai häviämiseen liittyvä asia (Frasca 2003, 231). Samalla tavoin Brexit ei myöskään tapahtuessaan määritä *Football Manager* -pelisarjassa yksittäisen tallennuksen lopputulosta, mutta se voi vaikuttaa vahvasti pelikokemukseen ja tuntua pelaajasta merkittävältä.

### **...ja sen reaktiot**

Yleisön reaktiot Brexitin lisäämiseen jalkapallovideopeliin olivat runsaat, sillä pelin kautta monet saivat ensimmäisen konkreettisen kosketuksen Brexitin seurauksiin hyvin nopeasti äänestyksen ratkettua sekä pystyivät pohtimaan, mitä kaikkia erilaisia tilanteita Brexitistä voisi seurata. Oli nimitäin mahdollista, että useampi kymmenen Englannin jalkapallosarjoissa pelaavaa ulkomaalaista menettäisi automaattisesti työlupansa (Raveendran 2017, 41). Jacobsonin haastat-

---

telussa antamien arvioiden mukaan tällaisia pelaajia oli vuoden 2016 syksyllä Valioliigassa noin 150 (Khomami 2016).

Brexit ja se, että englantilaisen peliyhtiön pelisarja sisällytti erilaisia vaihtoehtotulevaisuuksia sen vaikutuksista, herätti niin vahvoja tunteita heti syksyllä 2016, että SI Gamesin johtaja Miles Jacobsonin oli puolustauduttava ja esitettävä kantansa The Guardian -lehden mielipidepalstalla. Pelin suuren suosion ja pitkällä aikavälillä vakiintuneen aseman takia peliyhtiön johdossa oli koettu tärkeäksi tarjota mahdollisimman realistinen kuva jalkapallomaailmasta, johon myös Brexit kuului, sillä se varmasti tulisi vaikuttamaan myös jalkapalloon. Yhtiölle eri vaihtoehtojen simuloiminen oli Jacobsonin mukaan ollut loogista myös siitä syystä, että Brexitiä kannattanut puoli oli hieman yllättynyt vaalivoitostaan eikä ollut osannut ajatella, miten olisi järkevintä jatkaa. Peliyhtiöllä oli myös omakohtainen kokemus tilanteen haastavuudesta. Isossa-Britanniassa vallinnut ohjelmoijapula oli johtanut siihen, että kolmasosa myös *Football Manager* -pelin ohjelmoijista oli EU-kansalaisia manner-Euroopasta. Peliyhtiö pelkäsikin samalla, että osa heidän omista työntekijöistään joutuisi lähtemään maasta, jos kova Brexit olisi lopullinen tulos (Jacobson 2016).

Koska Brexitin loppuratkaisu oli täydellisesti auki, tahtoivat *Football Managerin* tekijät Miles Jacobsonin johdolla kattaa kaikki vaihtoehdot. Jalkapallo tuottaa Isolle-Britannialle suoraan ja välillisesti niin paljon rahaa, että sen merkitys myös Brexitin kannalta olisi merkittävä. Peliyhtiön ratkaisu sisällyttää Brexitin mahdollisuus peliin oli myös julkisuudessa kirvoittanut kommentteja, joissa pelintekijöiden arveltiin olevan paremmin perillä Brexitin mahdollisuuksista kuin poliitikkojen. Tämän jälkeen Jacobsonia oli lähestytty hyvin monesta mediatalosta ja myös poliittiset päättäjät olivat ottaneet yhteyttä. Yhtä kaikki oudoimmalta Jacobsonille tuntui julki-

suuteen välittynyt kuva siitä, että pelikehittäjien näkemyksiin tukeuduttiin kuin asiantuntijoihin (Jacobson 2016; Foster 2016).

Jacobson kuitenkin perusteli The Guardianin haastattelussa peliyhtiön ratkaisua myös opetus- ja sivistystarkoituksella. *Football Managerin* kautta oli pienellä kynnyksellä mahdollista tutustua Brexitin koko kirjoon ja nähdä, mitä vaihtoehtoja on olemassa (Khomami 2016). Samalla tavoin pelitutkija Frasca on korostanut, ettei simulaation tulosta voi ymmärtää pelkän lopputuloksen perusteella (Frasca 2003, 224). Brexit-prosessin vaihtoehdot *Football Manager* -peleissä (FM) olivat muotoutuneet todellisten ja keskusteluihin pohjautuneiden näkemysten pohjalta. Koska pelien Brexit-skenaarioiden lopputulokseen johtaneet lähtökohdat olivat todellisia, olivat skenaarioiden lopputuloksetkin potentiaalisesti merkittäviä myös todellisuudessa. Vaikka yksittäiselle FM-pelaajalle yksittäisen pelitallennuksen Brexit-lopputulos olisikin yhden-tekevä sen vaikutukset eivät sitä välttämättä olisi. Näiden vaikutusten takia pelaajaa voivat alkaa kiinnostaa myös ne lähtökohdat, joilla lopputulokseen on päädytty, sekä todellisuus, johon vaihtoehdot pohjaavat.

Brexit-vaihtoehtojen sisällyttämistä voi peilata lentokonesimulaattoreihin. Video lentokoneen laskeutumisesta on yksiulotteinen kertomus, mutta lentosimulaattorissa vaihtoehtoja on merkittävästi enemmän, vaikka jossain tilanteissa lopputulos voikin olla sama. Yksittäinen tapahtuma ei ole pelin tarkoitus vaan mahdollisuus. Samoin elokuvan käsikirjoittajilla voi olla mielessään useita loppuja elokuvalleen, mutta heidän on aina valittava yksi, kun taas peleissä niitä voi olla useita (Frasca 2003, 223–224, 226–227, 231). Vaikkei pelaaja pystykään vaikuttamaan Brexit-mallin lopputulokseen pelitallennuksissaan, estää moni vaihtoehto sen, ettei kaikki tapahdu aina samalla tavalla. Brexit ei myöskään ole *Football*

---

*Managerissa* itse tarkoitus vaan mahdollisuus, joka voi vaikuttaa peliin monin eri tavoin. Reaktioita julkisuudessa voi selittää myös se, että videopelit ovat oikeastaan ainoa populaarikulttuurin media, joka tuottaa simuloituja vaihtoehtoisia tuloksia kuluttajille. Tähän verrattuna esimerkiksi elokuvat tai TV-sarjat eivät tarjoa yllätyksiä enää toisella katselukerralla (Frasca 2003, 224).

Politiikan ennustaminen on lisäksi äärimmäisen hankalaa (Dowding & Miller 2019, 1002–1003), joten ei ihme, että vaihtoehtotodellisuuksia haluttiin sisällyttää useita. Lisäksi peliyhtiön tiedot poliittisten ryhmien kaikista tilanteeseen vaikuttavista motivaatioista ei voinut millään olla tiedossa. Tällöin edes skenaarioiden todellinen testaaminen ei kaikilta osin ole edes ollut käytännöllistä, vaan järkevämpää oli tyytyä arvioimaan päämahdollisuuksien todennäköisyyksiä sen enempiä perehtymättä todellisesti poliittiseen päätöksentekoprosessiin. On helpompaa ennustaa, mitä tapahtuu kuin miksi se tapahtuu (Dowding & Miller 2019, 1003, 1005–1006).

Tunnetta *Football Managerin* Brexitiin varmasti helpotti se, että se oli mahdollista kokea paljon aikaisemmin kuin todellinen Brexit. Sellainen Brexit, jonka peli saattoi pelaajalle tarjota, pelotti monia. Eurogamer-sivuston kirjoittaja George Osborn suorastaan totesi uudistuksen aiheuttaneen videopelaajissa epämiellyttäviä tunteita. Monellakaan poliittisen ytimen ulkopuolella ei tuntunut olevan todellista tietoa Brexitistä, sen mahdollisista lopputuloksista tai edes kaikista kehitysvaiheista. Kun Ison-Britannian poliittinen johto vasta valmistelee asiaa, ihmisille voitiin jo pelin muodossa tarjota useampi vaihtoehtoinen Brexit – eivätkä ne olleet vaikuttaneet hyviltä (Osborn 2016).

Kova Brexit oli kuitenkin Osbornin mielestä pelin kannalta merkittävä vaihtoehto, sillä suuri osa maailmanluokan jalkapalloilijoista sekä lajin nuoret huippulupaukset eivät sen jäl-

keen enää pääsisi Ison-Britannian sarjoihin työluvan puuttumisen takia. Vaikutus ulottuisi kuitenkin myös muualle, sillä Osborn katsoi, että erityisesti Valioliigan suuren ostovoiman tyrehtyminen Euroopassa muuttaisi myös muun maanosan pelaajakauppaa. Isoon-Britanniaan pelaajia säännöllisesti myyvät eurooppalaiset kasvattajaseurat, joiden menestyminen perustuu nuorten pelaajien kehittämiseen ja myymiseen, joutuisivat kilpailun heiketessä pitämään tiukemmin kiinni lupaavista pelaajistaan tai myymään ne entistä halvemmalla muihin isoihin sarjoihin. Samalla muut isot sarjat pystyisivät kuitenkin kilpailemaan paremmin Valioliigajoukkueita vastaan eurooppalaisissa cup-kilpailuissa. Samalla Ison-Britannian liigojen kilpailukyky ja mahdollisesti myös oma juniorituotanto laskisi.

Osborn olikin Brexitin potentiaalisesti suurten vaikutusten takia kerännyt muilta FM-pelaajilta kantoja ja kokemuksia pelisarjan skenaarioihin. Lähestymistapoja tilanteeseen oli ollut lähinnä kolme: 1) Pitkän aikavälin varautuminen pahimpaan mahdolliseen vaihtoehtoon tietämättä lopullista tulosta. 2) Tallennuksen lopettaminen, mikäli pahin tapahtuu. Osa vastaajista oli jopa suositellut muuttamaan pois Isosta-Britanniasta, mikäli kova Brexit toteutuu todellisuudessa. 3) Ison-Britannian ja sitä kautta Brexitin välttely. Tämä näkökulma oli antanut myös mahdollisuuden tarkastella Brexitiä ulkopuolelta (Osborn 2016).

Osbornin kuvailut Brexit-vaihtoehtoista *FM17*-pelissä nostavat myös esiin mielenkiintoisen seikan. Pehmeän Brexitin myötämielisyys pelaajia kohtaan ei kuitenkaan välittyisi muille Ison-Britannian talouden aloille. Vaikka kirjoittaja humoristisesti kuvaakin tilannetta iskulauseella “Suck on that, manufacturing!” – “Imekää sitä, teollisuus!”, on heittoon sisällytetty pehmeän Brexitin epätasa-arvoistava vaikutus maan eri tuottavuusaloille ja tilanne, joka myös olisi maal-



---

le epäedullinen (Osborn 2016). Osborn kertoo siis artikkelissaan myös siitä, että *Football Managerin* kautta on mahdollista pyrkiä näkemään kova Brexitin vaikutus pelaajamarkkinoiden lisäksi muilla talouden aloilla.

Osbornin kuvailemat pelot saattoivat toisaalta olla myös helpotus. Syksyllä 2016 osa *Football Manager* -pelaajista saattoi jopa olla tyytyväisiä tähän *Football Managerin* tekemään Brexit-arvontaan, sillä sen jokaisella lopputulokselle oli asetettu joku lopullinen muoto. Poliitikassa Brexitin lopullisesta muodosta ja vaikutuksista ei sen sijaan ollut minkäänlaista varmuutta. Vaikka Brexit olikin todennäköisesti ikävä, ei sen kovinkaan vaihtoehto tarjonnut yllätyksiä, joihin ei olisi voinut varautua. Todellisuudessa Brexitiin ei voinut varautua oikein millään tavalla syksyllä 2016.

Samana todellisuuden epävarmuuden erityisesti maan taloudelle myös Osborn oli huomannut jo äänestystuloksen ratkettua ja maalasi vielä surullisemman kuvan siitä, että Brexit tarjoaisi joka tapauksessa valjun lopputuloksen: Parhaassakin tilanteessa Iso-Britannia vain hylkäisi Brexit-aiheet eikä todellisuudessa voitaisi tai saisi mitään uutta. Pahimmassa, ja todennäköisimmässä, tapauksessa tilanne maassa taas voisi hankaloitua merkittävästi (Osborn 2016).

Lontoossa ilmestyvän vasemmistolaisen *New Statesmen* -lehden toimittaja Steve Bush oli myös tehnyt oman kokeensa kahdella eri *Football Manager* -versiolla (2017 ja 2018) ja esitti oman huolestuneen kantansa Brexitiin. Bush oli pelannut kumpaakin peliversiota 30 kauden ajan aloittamalla uransa Englannin alasarjoista ja seuraamalla Valioliigan sekä koko Ison-Britannian kehitystä jalkapallon saralla. Molemmilla kerroilla Brexit-skenaario oli toteutunut Bushin mukaan Kanada-tyylisenä järjestelyinä, eli maa poistui unionin yhteismarkkinoilta ja loi kauppasuhteet muulla tavalla (Bush 2018).

Bushin yksi huomio oli, että Ison-Britannian ulkopuolisiin jalkapalloseuroihin Brexitillä ei alkuun vaikuttanut olevan oikeastaan minkäänlaista vaikutusta. Sen sijaan uusien pelaajien hankinta Ison-Britannian ulkopuolelta Euroopasta osoitautui maan alasarjajoukkueille lähes mahdottomaksi, ja pelaajasiirrot keskittyivät lähinnä muiden maanosien sarjoihin ja pelaajiin, mutta ne eivät täysin kompensoineet tukkoon mennyttä Euroopan kauppaa. Samasta ongelmasta kärsivät myös isommat joukkueet, jotka sitten ostivat kovan kamppailun jälkeen pelaajia maan omista alasarjoista. Brexit siis nosti kotimaisten pelaajien hintoja ja kiristi jo ennestään hankalaa taloudellista tilannetta seuroissa. Siirtohintojen noustessa pelaajat eivät siirtyneet ja palkat nousivat. Moni englantilainen seura menikin Bushin tallennuksissa konkurssiin alle kymmenessä vuodessa (Bush 2018).

Yhteenvetona Bush ennustikin, että Brexit siirtäisi myös oikeasti Ison-Britannian kaupan Euroopan ulkopuolelle ja että se olisi riittämätön kompensoimaan EU-kauppaa. Samalla myös Ison-Britannian status Euroopassa laskisi (Bush 2018). Pelaajasiirtojen vaikeutumisen oli huomannut myös *Mirror*-lehden toimittaja Aaron Flanagan (Flanagan 2017).

Verkkajulkaisuihin keskittyvän JOE-verkkosivun toimittajalle Alex Robertsille Brexit oli muuttanut *Football Manager 2021* -tallennuksen täydeksi painajaiseksi<sup>12</sup>, josta kirjoitetun peliarvostelun ensimmäinen väliotsikkokin oli "Thanks, Boris" – kiitos Boris [Johnson]. Kuuden pelaajakaupan Espanjasta epäonnistuttua peräkkäin Roberts oli todennut, että hänen manageroimansa joukkueen menestysmahdollisuudet olivat menneet. Vaikka kyseessä olikin "vain" videopeli, tahtoi toimittaja tehdä sen pohjalta ennustuksen, kuinka Brexit toimisi

---

<sup>12</sup>Alkuperäinen otsikko "Brexit turned my Football Manager 2021 journey into absolute hell".

---

todellisuudessa: hänen mielestään Isossa-Britanniassa tul-tai-siin olemaan suurissa ongelmissa (Roberts, n.d.).

Roberts kertoi myös jutussaan pelanneensa pelisarjaa aina 2008-versiosta alkaen tekemällä ensimmäisen tallennuksen suosikkijoukkueellaan, Englannin sarjajärjestelmässä mukana olevalla Walesin puolella majailevalla, Swansea City A.F.C.:llä, joka on viimeiset vuodet pelannut Englannin toiseksi korkeimmalla sarjatasolla. Kuitenkin vasta FM21-versiossa Brexitin kovuus oli päässyt yllättämään hänet (Roberts, n.d.).

Vaikka Brexit oli aiheuttanut toimittajalle harmaita hiuksia, sai peli itsessään positiivista palautetta juuri realistisuutensa sekä ajan hermolle olevien lisäystensä takia. Varsinkin maaliodottamien<sup>13</sup> lisääminen uusimpaan versioon oli tuonut pelin taas lähemmäs nykypäivän jalkapalloa (Roberts, n.d.). Toisin sanoen pelin realismi sai samanaikaisesti sekä kiitosta että kritiikkiä, vaikka negatiiviset painotukset koskivatkin itse pelistä riippumatonta poliittista prosessia.

Kovimmat reaktiot Brexitiä kohtaan tulivat kuitenkin muualta kuin videopelaajilta, joiden pelaajakaupat Ison-Britannian jalkapallosarjoihin olivat tulleet vaikeammaksi. Suurta kritiikkiä oli nimittäin saanut peliyhtiön ratkaisu lisätä yhdeksi olemattoman todennäköiseksi vaihtoehdoksi Pohjois-Irlannin ja Irlannin valtioliiton Brexitin seurauksena. Erityisesti pohjoisirlantilainen Demokraattinen unionistipuolue (engl. Democratic Unionist Party, DUP) reagoi vahvasti mahdolliseen Irlannin yhdistymisen vaihtoehtoon. Pohjois-Irlannin kansalliskokouksen jäsen Gary Middleton koki ää-

---

<sup>13</sup>Tunnetaan yleisesti lyhenteellä xG (expected goals); jalkapallo-ottelun yhteydessä annettu lukema, joka arvioi jokaisen pelitilanteen laataua ja maalin syntymisen todennäköisyyttä sekä kertoo ottelun lopuksi, kuinka monta maalia joukkueen olisi (maali)paikoistaan pitänyt keskimääräisesti tehdä.

rimmäisen erikoisena, että tilanne, jota kansanenemmistö oli kannatusmittauksissa vastustanut, olisi millään tapaa järkevää sisällyttää peliin. Erityisesti edustaja Middleton toivoi, etteivät pelintekijät turhaan loisi epävarmuutta herkeistä asioista, vaikka keskustelun herättämisen erilaisista aiheista hän koki myös videopelien tehtäväksi. Suoranaista boikottia peliä kohtaan ei sentään suositeltu (Casey 2016; Kelly 2017).

Oli siis selvää, että *Football Manager* -pelit olivat skenaarioiltaan sohaissseet ampuaispesää, sillä tuskin vastaavia reaktioita olisi muuten tullut esiin. Pohjois-Irlannin herkkä tilanne ja kiivas historia olivat tietysti asioita, jotka olivat paikallisten mielissä, eikä niitä toivottu puoliväkisin nostettavan taas pintaan. Toisaalta videopelissä kyseiselle Irlannin liitolle oli annettu häviävän pieni todennäköisyys, joka sillä on varmasti ollut myös todellisuudessa. Kääntäen, kyseisen vaihtoehdon pois jättäminen olisi pikemminkin voinut viestiä sitä, että pelintekijät kokivat Pohjois-Irlannin tulevaisuuden olevan absoluuttisesti osa Isoa-Britanniaa. Lisäämällä Irlanti-liittouman vaihtoehtojen joukkoon pelintekijät siis tavallaan varmistivat sen, etteivät asetu asiassa kummallekaan puolelle, sillä kumpikin lopputulos olisi mahdollinen.

Oli siis selvää, että Brexit pakottaisi maan seurat myös muuttamaan toimintatapojaan. Samaa pohti myös The Higher Tempo Press -sivuston kirjoittaja TheMetodoFM, joka antoi kanssapelaajille toimintaohjeet, joita joukkueiden olisi järkevä tehdä myös todellisuudessa: Joukkueiden pitäisi kehittää omaa nuorisokatemiaansa, jotta pelaajien hankkimiselle ulkomailta tulisi vähemmän tarpeita. Joukkueiden pelaajatakkailijoiden pitäisi myös panostaa yhä enemmän Ison-Britannian sisäisiin sarjoihin ja pelaajiin automaattisesti peliluvallisten pelaajien löytämiseksi. Lisäksi joukkueiden kannattaisi pyrkiä hankkimaan ulkomaisia yhteistyöseuroja niin, että heidän ilman työ lupaa jääneet pelaajansa voisivat noi-

---

den seurojen kautta saavuttaa sellaisen tason ja tilanteen, jossa työluvan saaminen Isoon-Britanniaan myöhemmin onnistuisi. Pitkän aikavälin suunnitelmalla erityisesti absoluuttisen kärjen ulkopuolella olevat ja alempien sarjatasojen joukkueet pystyisivät varmistamaan pelaajiensa riittävän tason ja kilpailullisuuden (TheMetodoFM 2017). Toisin sanoen TheMetodoFM oppi tuntemaan pelaamisen etenemiseksi vaadittavan koodiston ja lisäksi sen järjestelmän, jolla pelin voi voittaa (Kapell & Elliott 2013, 12).

Videopeliä itsessään ei kuitenkaan siitä kirjoittaneiden joukossa pidetty poliittisena, vaikka siinä poliittisiakin tapahtumia oli simuloitu. Sen sijaan *Football Managerin* Brexit haluttiin nähdä eräänlaisena esimerkkinä siitä, kuinka se jalkapalloon voisi vaikuttaa. *FM17:n* tullessa ulos koko Brexithän oli vielä aivan alkutekijöissään ja sen todellinen toteutuminen vaikutti vielä hyvin epäselvältä. Oli siis loogista, että peliyhtiö mahdollisti koko Brexitin skaalan (Smith 2016).

Videopelillisesti Brexit koettiin kuitenkin hyvänä lisähaasteena, joka voisi kiinnostaa yhä useampia pelaajia (Dictate the Game, n.d.). Osalle FM-pelaajista muutos oli jopa tervetullut, sillä Brexitistä koettiin myös etua Ison-Britannian ulkopuolisessa jalkapallomaailmassa. Tavallaan pelaajat pääsivät ennalta kurkistamaan tilanteeseen, josta ei ollut vielä täyttä varmuutta.

Erityisesti kahta merkittävää etua oli mahdollista hyödyntää johdettaessa seuraava Ison-Britannian ulkopuolella. Ensimmäinen kilpailu ulkomaalaisista työluvan ehdot täyttävistä huippupelaajista kasvaisi, mikä voisi nostaa heidän hintaansa. Oma seura voisi tehdä hyvin voittoa kaapatessaan halvalla pelaajan ja myydä hänet suurella summalla Valioliigaan, kun hänen työlupaehtonsa täyttyisivät. Toisekseen Ison-Britannian joukkueiden ei olisi enää helppo kilpailla samoista työluvan ulkopuolisista pelaajista, joita on enemmistö,

joten heidän ostamisensa voisi olla seuroille jopa halvempaa (Guido 2018).

Samalla Ison-Britannian poliittisen päätöksen poikkeuksellisuus koettiin myös oikeasti merkittävänä ja varmasti vaikuttavan eurooppalaiseen jalkapalloon (Dictate the Game, n.d.). Pelaajat olivat saaneet kokea monenlaisia versioita Brexitistä ja varmasti tehneet mielessään päätöksen siitä, mikä olisi heidän mielestään paras lopputulos.

Tärkeää kuitenkin oli, että pelitalo ja pelisarja itse asettuivat puolueettomaan asemaan. Pelissä tapahtuvien mahdollisuuksien vaihtoehdot olivat vain arveluja siitä, mitä voisi tapahtua. Pelissä tapahtumien mahdollisuuksien yhdistelmiä oli satoja ja todellisuudessa mahdollisuudet olivat vieläkin monipuolisemmat (Flanagan 2017). Kaikesta huolimatta pelisarjaa pidettiin jossain kohtaa parhaana simulaationa Brexitistä (Ford 2019).

Ympäri maailmaa Brexitin vaikutus jäi myös varmasti varjoon pelisarjan vuoden 2018 versiossa ja siitä eteenpäin. Tuo oli nimittäin ensimmäinen versio, jossa "newgen"<sup>14</sup> saattoi julkisesti myöntää olevansa homoseksuaali – toki vain niiden maiden sarjoissa ja kansalaisuuksilla, joille se todellisuudessa oli mahdollista ilman ongelmia lainsäädännön kanssa. Pelintekijät eivät lisänneet mahdollisuutta oikeille pelaajille väärin mielikuvien välttämiseksi (Flanagan 2017). Oli siis mahdollista, että Brexitin sijasta monessa maassa tämä uudistus koettiin merkittävämpänä ja enemmän tuntoja aiheuttavana uudistuksena, sillä se saattoi potentiaalisesti koskettaa suurempaa osaa pelisarjan pelaajista ja tietysti ihmisistä yleensäkin.

---

<sup>14</sup>Pelin generoima (fiktiivinen) jalkapalloilija (*newly generated*), joita ilmestyy vuosittain joukkueiden junioriosastolle paikkaamaan uransa lopettavien pelaajien tyhjiötä.

---

Kun Brexit viimein tapahtui vuoden 2021 alussa, oli peliyhtiön johtohahmolla, Miles Jacobsonilla, hyvä hetki peilata tilannetta menneiden vuosien keskusteluun. Alkuun Jacobson nosti esiin irvokkaan näytelmän tammikuun 2021 jalkapallon siirtoikkunasta. Englantilainen pitkän linjan manageri Sam Allardyce oli julkisuudessa ruotinnut Brexitiä, sillä uudet säännöt olivat estäneet kolme pelaajasiirtoa, jotka valmentaja oli nähnyt joukkueen Valioliigassa säilymisen kannalta olennaisiksi. Tilanteesta erityisen teki se, että Allardyce oli ollut aikanaan Brexitin suuri kannattaja. Lisäksi Jacobson tahtoi huomauttaa, että pelaamalla *Football Manager* -pelisarjaa Allardyce olisi välttynyt edellä mainitulta tilanteelta ja jo ennalta tiennyt, saavatko kyseisentasoiset pelaajat työluvan Brexitin jälkeiseen Valioliigaan (Jacobson 2021; Evans 2021).

FM-pelaajat olivat Jacobsonin mukaan todellakin edellisten vuosien aikana päässeet kokemaan kaikki Brexitin vaikutukset ja vaihtoehdot ja olivat siksi ehkä parhaiten valveutuneita siitä, kuinka Brexit oikeasti vaikuttaisi jalkapallomaailmaan (Jacobson 2021; Evans 2021).

Vuosien mittaan *Football Manager* -pelisarjan Brexit-vaihtoehdot elivät ja viimeisimpään 2021-versioon todellinen Brexit-tulos lisättiin vasta päivityksenä, sillä lopullinen Brexit-suunnitelma oli muodostettu suhteellisen nopeasti vuoden 2020 lopulla. Lopulliset Brexitin jälkeiset pisteytykseen perustuvat siirtosäännöt ulkomailta maan jalkapalloliitto oli koonnut kymmeneksi pitkäksi dokumentiksi. Merkittävintä oli, että siirrot olivat käytännössä edelleen helppoja tehdä suurten sarjojen parhaimmista joukkueista, mutta entistä vaikeampaa kaikkialta muualta. Lisäksi säännöt koskivat miespelaajien lisäksi myös naispelaajia sekä jalkapalloseuran muuta henkilöstöä (kuten valmentajat ja managerit). Samoin Ison-Britannian kansalaisien siirtyminen toisten EU-maiden jalkapallosarjoihin ei olisi

enää vapaata, vaan heidän pitäisi mennä läpi kyseisen maan sarjan ulkomaalaisseulan (Jacobson 2021).

Taloudellisen etuaseman Jacobsonin mukaan saivat Euroopan parhaiden sarjojen keskitason joukkueet, jotka voivat kehittää halvalla kaappaamistaan pelaajista niitä huippupelaajia, joita Valioliiga-joukkueet voivat vapaasti ostaa, juuri kuten kirjoittajat olivat edeltävinä vuosina ennakoineet. Samalla kyseisten seurojen on mahdollista tehdä merkittävä taloudellinen voitto näistä pelaajista. Valioliiga-joukkueet saattavat jopa alkaa tehdä keskinäisiä sopimuksia tällaisten seurojen kanssa ulkomaisen pelaajavirran takaamiseksi (Jacobson 2021).

## Lopuksi

Voisi sanoa, että sen jälkeen, kun *Football Manager* -peleihin lisättiin erilaiset Brexit-skenaariot, monet Ison-Britannian tai Euroopan unionin politiikkaa tuntemattomat ihmiset tulivat kohdanneeksi Brexitin ja Euroopan unionin ehkä jopa ensimmäistä kertaa. Brexit-reaktioiden laajaa skaalaa voi myös selittää Englannin Valioliigan suosio yhtenä maailman suosituimmista ja seuratuimmista urheilusarjoista sekä Ison-Britannian asema nykymuotoisen jalkapallon synnyinkotina. Videopelimanagerointi Valioliigassa ja yleensäkin kattavassa Englannin sarjajärjestelmässä on varmasti tuonut useat pelisarjan pelaajat lähemmäs Isoa-Britanniaa.

Reaktioita Brexitiä ja sen *Football Manager* -pelisarjan vaihtoehtoja kohtaan olisi saattanut lieventää todellisen Brexitin nopeampi hoitaminen. Nyt mahdollisia Brexit-vaihtoehtoja jouduttiin ruotimaan *Football Manager* -pelisarjassa usean vuoden ajan sen sijasta, että 2017 version arvailujen jälkeen olisi voitu tarjota jo virallinen Brexitin lopputulos. Vaikuttaakin ennen kaikkea siltä, että pelisarjan aiheuttamat Brexit-reaktiot osoittivat lähinnä sen, että pitkittynyt epävarmuus

---

oli Brexitin seurauksista se, joka haittasi ihmisiä eniten.

Monille jalkapallosta kiinnostuneille tuli kuitenkin pian selväksi, että kova Brexit vaikutti merkittävästi heidän pelikemukseensa ja erityisen paljon silloin, kun heidän joukkueensa pelasi Ison-Britannian sarjoissa. Moni peliä pelannut ja sen Brexitiin reagoanut on kuitenkin huomaamattaan nostanut esiin kauhukuvia Brexitistä pienoiskoossa. Miksi eivät samat taloudelliset ongelmat heijastuisi myös muihin valtionrajat ylittäviin kauppoihin? Ison-Britannian alueella työskentelevät saattoivat siis saada videopelistä ennakkovaroituksen sille, mitä heidän omalla työpaikallaan voisi tapahtua: kauppa maan ulkopuolelle vaikeutuisi merkittävästi ja sisämarkkinoilla kilpailu kovenisi sekä samalla korottaisi hintoja.

Poliitikot ovat kuitenkin pelintekijöitä paineistetummassa asemassa tekemässä päätöksiä, sillä heille lankeaa todellinen vastuu päätösten vaikutuksista ja lopputuloksista. Lopullisten päätösten tueksi Ison-Britannian poliittinen johto olisi kuitenkin voinut käyttää jalkapalloa simuloivan videopelin antamaa tulosta. Videopelissä eteen tulevat haasteet olivat mahdollisia ja todellisia myös todellisuudessa, joten niistä ja niiden aiheuttamista reaktioista olisi voinut olla apua pohdittaessa, millainen Brexit olisi lopulta kaikista paras, ja miten Brexitiin pitäisi valtion tasolla varautua.

On myös aiheellista kysyä, olisiko Brexitin vaihtoehto pitänyt sisällyttää jo edeltäviin *Football Manager* -versioihin, kun keskustelu EU-erosta virisi Isossa-Britanniassa. Näin asia olisi saattanut saada eri tavalla julkisuutta ja nostanut paremmin esille mahdollisen lopputuloksen vaikutuksia. Silloin videopelin opeilla olisi saattanut olla myös pieni, mutta mahdollisesti ratkaiseva vaikutus kansanäänestyksen lopputulokseen, kun useampi olisi kohdannut kovan Brexitin pelitalennuksessaan jo ennen äänestystä.

On myös poikkeuksellista, kuinka paljon peliyhtiön johtajan

Miles Jacobsonin piti esittää omia sekä yhtiönsä näkemyksiä julkisuudessa. Joku olisi voinut viitata kintaalla tällaiselle hullunmyllylle: "Sehän on vain videopeli...". Jacobsonin vahva rooli kuvastanee jotain kasvavasta pelintekijöiden yhteiskuntavastuusta ja siitä, miten yhteiskunta kokee videopelit nykypäivänä. Myös tälle keskustelulle olisi ehdottomasti ollut enemmän tilaa julkisuudessa, sillä poliittinen asia nosti videopelin mediamyllytyksen kohteeksi.

Ehkä poliitikkojen olisi kuitenkin kannattanut nostaa esille Brexit-vaihtoehtojen aiheuttamat reaktiot niiden varsinaiseen peliin sisällyttämisen sijasta. Tällöin olisi ollut mahdollista analysoida sitä, miten jalkapallon tulevaisuus saarivaltiossa nähtiin sen harrastajien joukossa. Jos kova Brexit sai pelin pelaajilta enimmäkseen tyrmäävää kritiikkiä ja sen nähtiin paljolti hankaloittavan jalkapalloseurojen toimintaa Isossa-Britanniassa, kuulostaisi kovan Brexitin valitseminen todellisuudessa maallikon korviin järjettömältä.

Toisaalta *Football Managerin* Brexitin voi nähdä vain myrskynä vesilasissa. Pelissä Brexit perustui ainoastaan pelin arpomaan lopputulokseen, joka valikoitui todennäköisyyksien perusteella laajasta skaalasta vaihtoehtoja. Peli itsessään ei siis "ennusta" mitään, vaan vain arpoo yhden ennalta asetetuista skenaarioista. Ei siis sinällään ollut yllätys, että pelissä oli varsin todennäköistä kohdata kova Brexit, jota myös kansanäänestyksen voittaneet konservatiivit olivat ajaneet. Yksityiskohtien osalta taas tuossa vaiheessa kellään ei voinut olla tarkkaa tietoa siitä, miten jyrkkänä Brexit toteutuisi.

Samoin vahvat reaktiot "ennustamiseen" juontuivat varmasti juuri pelien realismista, sisältäähän se satoja oikeita joukkueita ja kymmeniä tuhansia oikeita pelaajia maailman kaikista kolkista. Kaikki mahdolliset Brexit-vaihtoehdot olivat todellakin mahdollisia, vaikkakin muutaman osalta erittäin epätodennäköisiä.

---

Viimeiseksi on pakko todeta, että pelaan *Football Manager* -pelejä itsekin ja omissa *FM19*-tallennuksissani Brexit on tapahtunut joka kerta ja käytännössä aina sen kovassa muodossa. Pelaajien pelilupa on kuitenkin ollut hieman helpompi saada kuin kireimmissä skenaarioissa. Lisäksi jo joukkueessa olleet ulkomaalaiset pelaajat lasketaan yleensä "kotimaisiksi" heidän senhetkisen sopimuksensa loppuun asti. Tallennuksissani Brexitin jälkeen kaikki Ison-Britannian ja sen merentakaisien alueiden ulkopuoliset kansalaisuudet vaativat peliluvan, jonka saavuttaa tarjoamalla pelaajalle vähintään noin 10 000 euron viikkopalkkaa. Tämä palkkaraja kuitenkin tarkoittaa sitä, että ulkomaisia pelaajia on saatavissa vain muutamisiin rikkaimpiin joukkueisiin ja sarjoihin koko valtiossa. Lisäksi useasti Irlannin kansalaiset lasketaan "kotimaisiksi" pelaajiksi. Muutamissa tallennuksissani vielä Brexitiä mielenkiintoisempi muutos on ollut uusien maiden, kuten Albanian ja Serbian, liittyminen Euroopan unioniin! Siinä on jopa Brexit-skenaarioita vahvempi poliittinen viesti, joka suorastaan vaatisi keskustelua myös julkisuudessa.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

Bush, Stephen. 2018. "Will Brexit be a success? Not if Football Manager is any guide". *New Statesman*, 18.4.2018. <https://www.newstatesman.com/politics/sport/2018/04/will-brexit-be-success-not-if-football-manager-any-guide>.

Casey, Gavan. 2016. "DUP Outraged As Football Manager 2017 Predicts A United Ireland". *Balls.ie*, 21.10.2016. <https://www.balls.ie/football/football-manager-united-ireland-349433>.

Chaudhary, Abhishek. 2016. "Hello Brexit! Football Manager 2017 to Simulate UK's Exit from Europe, Signing Players to

Become a Lot Harder". *FootTheBall*, 19.10.2016. <https://www.foottheball.com/featured/football-manager-brexit-2017>.

Dictate the Game. n. d. "Brexit is coming. How could it affect FM20 and British football?". Luettu 24.11.2021. <https://dictatethegame.com/brexit-fm20/>.

Evans, Greg. 2021. "Football manager who voted Leave complains about not being able to sign players because of Brexit". *Indy100*, 4.1.2021. <https://www.indy100.com/sport/sam-allardyce-brexit-west-brom-transfers-b1781990>.

Flanagan, Aaron. 2017. "Football Manager 2018 simulates BREXIT with budding bosses getting a hard or soft version to content with". *Mirror*, 9.11.2017. <https://www.mirror.co.uk/sport/football/news/football-manager-2018-simulates-brexit-11495153>.

Ford, James. 2019. "Stadia, Brexit, Pokemon, and more: Miles Jacobson talks about everything Football Manager 2020". *Games Radar*, 29.10.2019. <https://www.gamesradar.com/football-manager-2020-miles-jacobson-interview/>.

Foster, Mark. 2016. "Football Manager Has A Better Thought Out Brexit Plan Than The UK". *UNILAD*, 19.10.2016. <https://www.unilad.co.uk/gaming/football-manager-has-a-better-thought-out-brexit-plan-than-the-uk/>.

Guido. 2018. "Benefitting From Brexit (As A Non-British Club)". *Strikerless*, 10.12.2018. <https://strikerless.com/2018/12/10/benefitting-from-brexit-as-a-non-british-club/>.

Jacobson, Miles. 2016. "We planned for Brexit at Football Manager. So why did no one else?". *The Guardian*, 14.11.2016. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/nov/14/football-manager-anticipated-brexit-why-not-government>.

Jacobson, Miles. 2021. "Who are the winners and losers

---

of Brexit's impact on football?". *Sport Business*, 15.1.2021. <https://www.sportbusiness.com/2021/01/miles-jacobson-i-who-are-brexits-winners-and-losers-in-football/>.

Kelly, Ryan. 2017. "Brexit in Football Manager 2018: Scenarios, dates & how the game predicts the future". *Goal*, 10.11.2017. <https://www.goal.com/en/news/brexit-in-football-manager-2018-scenarios-dates-how-the-game/13grc7m4io8ge17lyzvzvivo9>.

Khomami, Nadia. 2016. "Want to know how Brexit will work? Play Football Manager". *The Guardian*, 18.10.2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/18/want-to-know-how-brexit-will-work-play-football-manager>.

Osborn, George. 2016. "How Football Manager 2017 is making football fans panic about Brexit". *Eurogamer*, 25.11.2016. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-11-25-how-football-manager-2017-is-making-football-fans-panic-about-brexit>.

Roberts, Alex n. d. "Brexit Turned My Football Manager 2021 Journey into Absolute Hell". *JOE*. <https://www.joe.co.uk/football/brexit-football-manager-2021-256917>. Luettu 24.11.2021.

Smith, Adam. 2016. "Football Manager 17 Includes A Brexit Simulator". *Rock Paper Shotgun*, 18.10.2016. <https://www.rockpapershotgun.com/football-manager-17-brexit>.

TheMetodoFM.2017. "An FM17 Guide to Brexit". *The Higher Tempo Press*, 1.5.2017. <https://www.thehighertempopress.com/2017/05/fm17-guide-brexit/>.

### Tieteelliset julkaisut

Apperley, Tom. 2013. "Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simu-*

*lation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Burns, Christa ja Sauers, Michael P. 2014. *Google Search Secrets*. Chicago: Neal-Schuman.

Crawford, Garry. 2006. "The cult of Champ Man: the culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers". *Information, Communication & Society* 9 (1): 496–514. <https://doi.org/10.1080/13691180600858721>.

Dow, Douglas N. 2013. "Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. 2013. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Dowding, Keith ja Miller, Charles. 2019. "On prediction in political science". *European Journal of Political Research* 58 (3): 1001–1018. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12319>.

Frasca, Gonzalo. 2003. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". Teoksessa *The Video Game Theory Reader*, toimittaneet Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron. Oxon: Taylor & Francis Books, Inc..

Kaldor, Mary. 2019. "Democracy and Brexit". *Soundings: A journal of politics and culture* 72: 17–30. <https://doi.org/10.3898/SOUN.72.01.2019>.

Kapell, Matthew Wilhelm ja Elliott, Andrew B. R. 2013. "Introduction: To Build a Past That Will Stand the Test of Time"—Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic &



---

Professional.

Köstlbauer, Josef. 2013. "The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Lawler, Steph. 2002. "Narrative in Social Research". Teoksessa *Qualitative Research in Action*, toimittanut Tim May. London: SAGE Publications Ltd. <https://dx.doi.org/10.4135/9781849209656>.

Levene, Mark. 2010. *An Introduction to Search Engines and Web Navigation*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470874233>.

Lohmann, Robert. 2019. "Taking a Glimpse Into the Future by Playing?". *Simulation & Gaming* 50 (3): 377–392. <https://doi.org/10.1177/1046878119848133>.

Mattlin, Mikael. 2018. "Adapting the DIPLOMACY Board Game Concept for 21st Century International Relations Teaching". *Simulation & Gaming* 49 (6): 735–750. <https://doi.org/10.1177/1046878118788905>.

Medcalf, Richard ja Griggs, Gerald. 2015. "‘I Never Saw Him Play but We Were the Best of Friends for Years’: A Case Study Exploring the Pseudosocial Relationships of Football Manager Bloggers". *Communication & Sport* 3 (3), 334–347. <https://doi.org/10.1177/2167479514542152>.

Morphet, Janice. 2017. *Beyond Brexit? How to assess the UK's future*. Bristol: Bristol University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1t894jx>.

National Research Council. 2010. *The Rise of Games and High Performance Computing for Modeling and Simulation*. Washington D. C., National Academies Press.

Raveendran, Kiran. 2017. "Shadow of Brexit Looms on British Sports". *Journal of Strategic Human Resource Management* 6 (1): 39–42.

Schreier, Margrit, Christoph Stamann, Markus Janssen, Thomas Dahl ja Amanda Whittal. 2019. "Qualitative Content Analysis: Conceptualizations and Challenges in Research Practice—Introduction to the FQS Special Issue ‘Qualitative Content Analysis I’". *Forum: Qualitative Social Research* 20 (3). <https://doi.org/10.17169/fqs-20.3.3393>.

### Lauta- ja videopelit

Calhamer, Allan B. 1959. *Diplomacy*. Lautapeli. Renton, Washington, Yhdysvallat: Wizards of the Coast.

PopTop Software & Feral Interactive. 2001. *Tropico*. Windows, Mac OS X. New York City, New York, Yhdysvallat: Gathering of Developers (Windows) & Plymouth, Minnesota, Yhdysvallat: MacSoft (Mac).

Sports Interactive. 2016. *Football Manager 2017*. Microsoft Windows, MacOS, Linux. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2017. *Football Manager 2018*. Microsoft Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2018. *Football Manager 2019*. Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2019. *Football Manager 2020*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2021. *Football Manager 2021*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android, Xbox One, Xbox Series X/S,

---

Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Ubisoft Montreal. 2009. *Assassin's Creed II*. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One. Montreuil, Ranska: Ubisoft.

### Muu verkkosisältö

Sports Interactive. 2019. "Larry Nance jr. – Why I Love FM". *Football Manager*, 12.12.2019. <https://www.footballmanager.com/the-byline/larry-nance-jr-why-i-love-fm>.

Sports Interactive. 2020. "Football Manager 2020 by the Numbers". *Football Manager*, 9.8.2020. <https://www.footballmanager.com/the-byline/football-manager-2020-numbers>.

Geey, Daniel ja Jonny Madill. n d. "The Foreigner Debate: The FA's New Work Permit Regulations Explained". Daniel Geey. <https://www.danielgeey.com/post/the-foreigner-debate-the-fas-new-work-permit-regulations-explained/>. Luettu 24.11.2021.

Gilbert, Fraser. 2018. "8 things you never knew about Football Manager". *Redbull*, 23.7.2018. <https://www.redbull.com/in-en/football-manager-facts>.

Kopf, Dan. 2019. "The video game series "Football Manager" has a racism problem". *Quartz*, 11.6.2019. Viimeksi päivitetty 14.6.2019. <https://qz.com/1636057/football-manager-2019-has-a-racism-problem/>.

Lee, James. 2008. "Everton FC to use Football Manager as recruiting tool". *Gamesindustry.biz*, 17.11.2008. <https://www.gamesindustry.biz/articles/everton-fc-to-use-football-manager-as-recruiting-tool>.

Premier League. 2017. "Squads for 2017/18 Premier League

confirmed". 1.9.2017. <https://www.premierleague.com/news/465277>.

Riaz, Adnan. 2019. "Antoine Griezmann Drops First Look At His 'Arsenal 2023' Team In Football Manager 2019". *Sport Bible*. 15.8.2019. <https://www.sportbible.com/football/news-gaming-griezmann-drops-first-look-at-his-arsenal-team-in-football-manager-20190814>.

Smith, Liam. 2015. "Permit to Play: Exploring the Rules that Govern Non-EU Footballer's Joining British Clubs". *Liam Smith Law*, 19.1.2015. <https://liamsmithlaw.wordpress.com/2015/01/19/permit-to-play-exploring-the-rules-that-govern-non-eu-footballers-joining-british-clubs/>.

Steam. 2021. "Faroe Islands (3 divisions)". <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2297999280>.

Stuart, Keith. 2014. "Why clubs are using Football Manager as a real-life scouting tool". *The Guardian*, 12.8.2014. <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/12/why-clubs-football-manager-scouting-tool>.

The World Game. 2020. "Record amount of people play Football Manager as self-quarantine increases." Viimeksi päivitetty 16.3.2020. <https://theworldgame.sbs.com.au/record-amount-of-people-play-football-manager-as-self-quarantine-increases>.

# Valmiuksia tulevaisuuden työelämään simulaatiopelioppimisen kautta

Artikkeli

**Kirsi Lainema**

Jyväskylän yliopisto

**Timo Lainema**

Turun yliopisto / Magisys Oy

## Tiivistelmä

Tänä päivänä työtä tehdään yhä useammin hajautetuissa digitaalisissa ympäristöissä, joissa yhteisöllisten digitaalisten ja 21. vuosisadan taitojen merkitys korostuu. Myös liiketoimintaosaamista tarvitaan tänä päivänä laajalti eri aloilla. Dynaamisten ja monitahoisten ilmiöiden oppiminen tapahtuu parhaiten aidon kaltaisissa oppimisympäristöissä, kuten simulaatiopeliympäristöissä. Tutkimusaineistomme koostuu simulaatiopeliympäristössä toteutetun korkeakoulukurssin opiskelijoiden reflektiivisistä esseistä. Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan esittää, että tapauksemme kaltaisen simulaatiopeleillä voidaan tukea monipuolisesti työelämävalmiuksien kehittymistä.

Avainsanat: simulaatiopelit, oppiminen, digitaalinen työ, työelämätaidot, liiketoimintaosaaminen

## Abstract

Work is increasingly being conducted in dispersed digital environments, where the importance of collaborative digital skills and 21st century skills are emphasized. Business knowledge is also required in many fields and in a variety of tasks. Learning of dynamic and complex phenomena takes best place in authentic learning environments, such as simulation game environments. By analyzing reflective essays gathered from a game-based university course we show how learning with a simulation game can enhance the collaborative development of various skills needed in worklife.

Keywords: simulation games, learning, digital work, worklife skills, business knowledge

---

## Johdanto: digitaalinen yhteisöllinen työ ja uudet osaamistarpeet

Työelämässä painopiste on pysyvästi siirtynyt suorittavasta fyysisestä ja manuaalisesta työstä kognitiivisia, tietoteknisiä ja sosiaalisia taitoja edellyttävään asiantuntijatyöhön (Sitra 2019). Asiantuntija- ja johtotehtävien osuuden työtehtävistä ennakoitaankin kasvavan viisi prosenttiyksikköä vuoteen 2035 mennessä (Hanhijoki 2020). Digitaaliset ratkaisut ja toiminta digitaalisissa ympäristöissä ovat tulleet osaksi myös perinteisiä ammatteja, kuten metsä- ja maataloutta sekä rakennusalan ammatteja. Kaiken kaikkiaan osaamisen kehittäminen ja toimiminen verkostoissa digitaalisia välineitä käyttäen on laajentunut kaikille aloille (ks. esim. Etelä-Pohjanmaan ELY-keskus 2021).

Lisäksi viimeaikaiset maailmanlaajuiset muutokset ovat perustavalla tavalla muuttaneet työn tekemistä: koronapandemia toi digitaaliset työvälineet ja etätöön laajamittaisesti työpaikoille niin Suomessa kuin muuallakin (Suomen yrittäjät 2021).

Nämä muutokset ja kehityssuunnat asettavat haasteen osaamisen ja kyvykkyyksien kehittämiseksi. Työelämässä tarvittava osaaminen käsittää ammattiosaamisen lisäksi niin sanottuja 21. vuosisadan taitoja, jotka käsittävät teknologisten taitojen lisäksi informaation hallinnan, vuorovaikutuksen, yhteistyön, luovuuden, kriittisen ajattelun ja ongelmanratkaisun taitoja (Binkley ym. 2012; Van Laar ym. 2017). Myös eettisyyden, kulttuurisen tietoisuuden, joustavuuden, itseohjautuvuuden ja elinikäisen oppimisen taidot ovat tärkeitä 21. vuosisadan taitoja. Näiden taitojen hallinnan edellytyksenä on yksinomaan faktojen ja käsitteiden ymmärtämisen asemesta prosessien ja eri tekijöiden kytkösten ymmärtäminen. Voidaan sanoa, että kyseessä on tietojen soveltaminen käytännön toiminnassa, jolloin puhutaan prosessuaalisen osaa-

misen kehittämisestä (Alessi 2000). Aiempi tutkimus onkin antanut viitteitä siitä, että pelilliset ympäristöt voivat tehokkaasti auttaa kehittämään 21. vuosisadan taitoja (Qian ja Clark 2016).

Tietoyhteiskunnassa yhteisöllistä työtä tehdään enenevässä määrin digitaalisissa työympäristöissä, joissa työtä voidaan tehdä aikaan ja paikkaan sitoutumatta. Monipaikkaisessa yhteisöllisessä työssä erilaiset teknologia-alustat ja työkalut mahdollistavat viestinnän ja vuorovaikutuksen eri kanavissa (Axtell, Fleck ja Turner 2004; Gallardo-Echenique ym. 2005; Hinds, Liu ja Lyon 2011; Oberländer, Beinicke ja Bipp 2020). Globaali digitaalinen tiimityö tuo yhteen eri alojen ammattilaisia, joilla ei välttämättä tule koskaan olemaan kokemusta kasvokkaisesta työskentelystä (Gibbs, Sivunen ja Boyraz 2017; Boughzala, de Vreede ja Limayem 2012; Huang ym. 2010). Kasvokkaisen kanssakäymisen puute saattaa heikentää ryhmän yhteenkuuluvuutta ja tuottaa ylimääräistä haastetta yhteistyölle (Charlier ym. 2016; Choi ja Cho 2019). Työskentely ja vuorovaikutus yksinomaan hajautuneessa digitaalisessa työympäristössä vaatii ymmärrystä juuri tällaisen työympäristön erityispiirteistä sekä taitoa sopeuttaa vuorovaikutusta ja ennakoita mahdollisia sudenkuoppia.

Digitaalisissa työympäristöissä toimiminen vaatii monipuolisia kielellisiä ja vuorovaikutuksellisia osaamisia sekä media-taitoja. Digitaalisia työympäristöjä voidaan luonnehtia monimediaympäristöiksi, joissa on samaan aikaan käytössä useita erilaisia synkronisia ja asynkronisia viestintäkanavia (Madianou ja Miller 2013). Erilaisten teksti- ja puhepohjaisten viestintäkanavien ja -välineiden yhdistelmä mahdollistaa monipuolista ja nopeaa viestintää. Samalla monimediaympäristöt asettavat huomattavia vaatimuksia käyttäjän osaamiselle. Synkronisten ja asynkronisten viestintämuotojen yhdistely ja tarkoituksenmukainen käyttö sekä niiden hyötyjen ja rajoi-

---

tusten ymmärtäminen kuuluvat tärkeisiin digitaalisen työn osaamisiin (Ala-Mutka 2011; Lee ym. 2021).

Maantieteellisesti hajautuneen digitaalisen tiimityön organisointi ja johtaminen edellyttävät vahvaa ymmärrystä työn luonteesta sekä työympäristön tuottamista vaatimuksista (Sivunen 2008; Pirkkalainen ja Salo 2016). Tiimityön tarkoituksenmukainen organisointi on edellytys hyvien tulosten saavuttamisessa, ja se auttaa tiimiä ymmärtämään työn tavoitteet sekä työskentelyn rajoitteet ja mahdollisuudet (Fjeldstad ym. 2012). Virtuaaliset tiimit kuitenkin kärsivät usein organisoinnin ja johtamisen suuntaviivojen puutteesta sekä heikosta johtamisosaamisesta (Paul, He ja Dennis 2018; Siewiorek ym. 2012).

Jaetun johtamisen käytäntöjen on todettu soveltuvan erityisen hyvin teknologiaintensiivisissä konteksteissa tapahtuvaan tiimityöhön (Busse ja Weidner 2020; Schwarzmüller ym. 2018). Hajautuneessa monipaikkaisessa tiimityössä motivoiva, valmentava, kannustava johtaminen ja yhdessä asetettujen päämäärien asettaminen korostuvat hierarkkisten käytäntöjen ja muodollisten johtamisjärjestelmien asemesta (Hoch ja Kozlowski 2014). Tiimityön johtamisen ja organisoinnin taitojen kehittämisen olisi hyvä alkaa jo ennen työelämään siirtymistä.

Reaaliaikaista ja jatkuvaa päätöksentekoa vaativien työtehtävien määrä yrityksissä kasvaa jatkuvasti, ja moniin työtehtäviin liittyy tarve prosessoida tietoa ja saada aikaiseksi nopeita päätöksiä (Tendick, Denby ja Ju 2016). Samaan aikaan tehokas päätöksenteko edellyttää ymmärrystä organisaation eri tasojen tavoitteista, rakenteista ja prosesseista. Lisäksi organisaatiot toimivat yhä laajemmilla maantieteellisillä alueilla ja niiden toiminta perustuu yhä enemmän moniammatillisten tiimien kansainväliseen yhteistyöhön. Työntekijöiltä edellytetään enenevässä määrin, että he ymmärtävät työnsä ja pää-

töstensä liittymäkohdan organisaation tuloksellisuuteen. Nämä vaikutukset voivat ulottua heidän välittömän vastuualueensa ulkopuolelle, joskus maantieteellisesti hyvinkin kauas.

Siitä huolimatta, että virtuaalinen tiimityö ja yhteisöllinen digitaalinen työ ovat voimakkaasti yleistyneet, on työelämän vaatimusten ja valmistuvien opiskelijoiden osaamisen välillä kuilu. Hajautetun digitaalisen työn taitojen oppiminen tuottaa haasteita oppimisjärjestelmille ja -ympäristöille (Schartel Dunn, Dawson ja Block 2020). Oppilaitosten on muokattava opetustaan vastaamaan opiskelijoiden työelämätarpeita ja tarjottava mahdollisuuksia oppia kriittistä ajattelua, joustavaa ongelmanratkaisua sekä yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja (Binkley ym. 2012).

Työelämätaitojen tärkeys on jo tunnistettu joissakin oppilaitoksissa. Esimerkiksi Helsingin yliopiston yliopistopedagogiikan keskuksessa on kehitetty malli opiskelijoiden akateemisten asiantuntijataitojen kehittymisen tukemiseksi (HY+, 2019). HY:n mallissa tulevaisuuden työelämätaidot jaetaan kolmeen kategoriaan, joiden merkityksen ennakoidaan korostuvan tulevaisuudessa: 1. oman toiminnan ohjaaminen ja itsensä johtaminen, 2. viestintä-, vuorovaikutus- ja yhteistyötaidot, ja 3. asiantuntijataidot. Vaikka edellä mainittujen työelämätaitojen tärkeydestä vallitsee yksimielisyys, jää kuitenkin epäselväksi, miten näitä taitoja voidaan oppia jo koulutuksen aikana (Schulze ja Krumm 2017).

Binkleyn ja muiden (2012) mukaan erään ongelman muodostaa myös se, että huomiota kohdennetaan testaamiseen pikemminkin kuin oppimistavoitteisiin. Oppimisen testaamisessa ei usein huomioida monitahoista ajattelua ja ongelmanratkaisua, jolloin opetuskin saattaa suuntautua kertaluontoiseen suorituksiin ja testeillä todennettavan tiedon "kaatamiseen" opiskelijoiden päähän.

---

Pelilliset oppimisympäristöt, kuten simulaatiopelit, havainnollistavat tosielämän monitahoisia ja dynaamisia päätöksentekotilanteita, ja niitä onkin esitetty ratkaisuksi yhteisöllisen digitaalisen työn taitojen oppimiseen jo koulutuksen aikana (Gonzalez-Perez ym. 2014). Simulaatiopelit ovat aitoja päätöksentekotilanteita jäljitteleviä (simuloivia), kokemukselliseen oppimiseen pohjautuvia immersiiivisiä<sup>15</sup> oppimisympäristöjä, joilla on saavutettu lupaavia tuloksia erityisesti kompleksisten ja dynaamisten prosessiluonteisten asioiden yhteisöllisessä oppimisessa (Seethamraju 2011; Palmunen, Lainema ja Peltö 2021). Simulaatiopeleissä voidaan yhdistää ryhmadynamiikan ja yhteisöllisen ongelmanratkaisun oppiminen konkreettisiin substanssiosaamisen teemoihin.

Seuraavaksi tarkastelemme lähemmin pelillisiä oppimisympäristöjä ja sitä, miten niitä on käytetty työelämässä tarvittavan osaamisen kehittämisessä.

## **Pelilliset oppimisympäristöt työelämätaitojen ja liiketoimintaosaamisen kehittämisessä**

Simulaatiopelejä on hyödynnetty monimutkaisten kokonaisuuksien hallinnan edellyttämän osaamisen kehittämiseen tosielämän lainalaisuuksia kuvaavassa aidon kaltaisessa ympäristössä jo pitkään. Peleillä pyritään kehittämään teknistä osaamista, toimintokohtaista osaamista, ongelmanratkaisuja ja päätöksentekokykyä sekä vuorovaikutus- ja tiimityöskentelytaitoja (Lateef 2010). Klassisia esimerkkejä simulaatiopohjaisesta oppimisesta ovat lentosimulaattorit (Hays ym. 1992) sekä lääketieteen ja terveydenhuollon simulaatiot (Drews ja Bakdash 2013), joissa simulaatiopelejä on käytetty jo useita vuosikymmeniä turvallisina, kustannustehokkaina, todentuntuisina ja tehokkaina oppimisympäristöinä.

---

<sup>15</sup>Immersio tarkoittaa peliin uppoutumista siten, että pelaajan keskittyminen on syvää (ks. Ermi ja Mäyrä 2005).

Simulaatiopeleissä pelillisyyden elementit kuten kilpailu, säännöt, osallistujien yhteistyö ja osallistujille määritellyt roolit yhdistyvät simulaatioille tunnusomaiseen realistiseen toteutukseen prosesseista tai muista tosielämän dynamiikoista (Saunders 1987; Greenblat 1988; Ruohomäki 1994). Käytännössä käsitteitä simulaatio, peli ja simulaatiopeli käytetään simulaatiotutkimuksessa usein keskenään vaihtokelpoisesti tarkoittamaan samaa asiaa.

Yrityssimulaatiopelit tai yrityspelit (jatkossa simulaatiopelit tai pelit) ovat pelillisiä oppimisympäristöjä, joiden perustana on jonkin tai joidenkin liiketoiminnan ilmiöiden ja niiden lainalaisuuksien todenmukainen kuvaaminen. Pelejä nämä simulaatiot ovat sikäli, että niissä pyritään ennalta määritellyn kriteerin mukaiseen hyvään lopputulokseen. Pelillisyyttä edustaa myös se, että suurin osa näistä simulaatiopeleistä on ympäristöjä, joissa osallistujat tai osallistujatiimit kilpailevat toisiaan tai toisia tiimejä vastaan.

Pelillisten ympäristöjen vahvuuksiksi on luettu se, että ne toimivat erinomaisesti juuri monitahoisten kokonaisuuksien kuvaajina (Harviainen ja Lainema 2013). Tästä syystä ne sopivat erityisen hyvin liiketoiminnan syy-seuraussuhteiden esittämiseen, sillä yritystoiminta on luonteeltaan syy-seuraussuhteiden dynaaminen verkosto, jonka kuvaamiseen tietokonepohjaisia yrityspelejä on käytetty jo 1950-luvun lopulta lähtien (Naylor 1971).

Pelilliset oppimisympäristöt, kuten simulaatiopelit perustuvat kokeilevaan oppimiseen, ja oppijakeskeinen näkökulma auttaa yhdistämään yksilöllisen ja yhteisöllisen oppimisen. Usein pelissä eteneminen ja pärjääminen edellyttävät tiimin tiivistä vuorovaikutusta, neuvottelua ja päätöksentekoa, joten yhteisöllisellä tiedontuottamisella on keskeinen rooli (Qian ja Clark 2016; Oksanen, Lainema ja Hämäläinen 2017). Tietokonepohjaisissa simulaatiopeleissä tieto- ja viestintäte-

---

nologian oppiminen tapahtuu samalla kun opitaan yhteisöllisessä työssä tarvittavia taitoja (Martens, Bastiaens ja Kirschner 2007). Monia ammatillisia taitoja voi kehittää asteittain tekemällä autenttisia tiimitehtäviä pelillisissä oppimisympäristöissä (Lateef 2010; Sailer ym. 2017).

Oppimispeleihin on vuosien varrella kohdistettu runsaasti odotuksia ja myös kritiikkiä. Pelit eivät ole lähtökohtaisesti hyvä tai huono oppimismenetelmä, vaan niiden käyttökelpoisuus ja vaikuttavuus riippuvat esimerkiksi niiden suunnittelusta ja käyttötavoista (Greenblat 1973; Hung 2017). Afordansseja eli tarjoumia hyödyntäen oppijoilla on mahdollisuus toimia tarkoituksenmukaisesti oppimisympäristössä. Tarjoumat eivät kuitenkaan suoranaisesti tuota oppimista (Jeong ja Hmelo-Silver 2016; Lainema ym. 2021b). Oppimispelin teknologisia tarjoumia ovat esimerkiksi mahdollisuus navigoida pelissä ja syöttää tietoja peliin (Bower 2008; Lainema ym. 2021a). Tarjoumien puute voi puolestaan vaikeuttaa pelissä toimimista ja oppimista, ja pelien suunnittelijoiden onkin hyvä varmistaa, että pelin tarjoumat ovat linjassa aiotun käyttötarkoituksen ja oppimistavoitteiden kanssa (Jeong ja Hmelo-Silver 2016). Fasilitaattorin ohjeistuksella on todettu olevan vaikutusta siihen, miten ja mitä oppimispeleiden kautta voidaan oppia (Greenblat 1973; Clarke 2007; Bado 2019). Oikea-aikaisella ohjeistuksella ja palautteella on havaittu olevan merkitystä oppijoiden yhteistoimintaan peliympäristössä (Syynimaa ym. 2021).

Simulaatiopelikirjallisuudessa on myös vuosikymmeniä painotettu *debriefingin* eli jälkiselvittelyn merkitystä oppimisen viimeistelyssä (esim. Crookall 1995; Peters ja Vissers 2004). Perusajatus debriefingissä on, että pelaaminen itsessään ei riitä, vaan tarvitaan tilaisuus, jossa osallistujat pääsevät keskustelemaan pelikokemuksesta, ilmaisemaan käsityksensä siitä, mitä opittiin, ja miten opittu suhtautuu tosielämän vastaaviin

ilmiöihin, ja jossa pelin fasilitaattori kommentoi pelituloksia (Thiagarajan 1995).

Pelit eivät välttämättä ole kaikille oppijoille luonteva oppimismuoto. Olisi liian yksinkertaistettua sanoa, että kaikki opiskelijat suosivat aktiivista, yhteistoiminnallista ja teknologiapohjaista oppimista (Bekebrede, Warmelink ja Mayer 2011). Yrityssimulaatiokirjallisuudessa ei kuitenkaan ole juurikaan tutkittu, minkä tyyppisille oppijoille simulaatiopelit ovat tai eivät ole toimiva tapa oppia.

Simulaatiopelaamiseen saattaa myös liittyä lieveilmiöitä, jotka voivat nakertaa oppimishyötyjä. Näitä ovat esimerkiksi pelissä huijaaminen, liiallinen kilpahenkisyys, vapaamatkustus, suurten riskien ottaminen päätöksissä tai pelaajien yritykset sääntöjen kiertämiseen tai rikkomiseen (Harviainen, Lainema ja Saarinen 2014).

Simulaatiopelejä käyttävän opettajan on hyvä olla tietoinen siitä, että simulaatiopelaaminen saattaa tuottaa myös sellaista oppimista, jota hän tai pelin suunnittelija eivät ole osanneet ennakoida (Gosenpud 1990). Tällainen tilanne voi kuitenkin potentiaalisesti olla myönteinen, kunhan opettaja on asiasta tietoinen ja osaa hyödyntää nämä ”lisäoppimishyödyt”. Liiketoimintaosaamisen koulutus, jossa simulaatiopeli tuottaa kokonaisvaltaisen kuvan yrityskokonaisuuden toiminnasta, on yksi esimerkki monitahoisesta oppimisalueesta, jossa oppijoiden välisellä yhteistyöllä on merkittävä rooli (Palmunen ym. 2013). Liiketoiminnan kokonaisuuden ja prosessien ymmärtäminen on entistä tärkeämpää yhä useammassa tehtävissä toimialasta riippumatta, sillä työntekijöiden vastuu työssä tuloksesta on kasvanut samoin kuin tarve sovittaa oma vastuualueensa organisaation kokonaisuuteen. Pelillisissä simulaatioympäristöissä on mahdollista harjoitella ja vahvistaa osallistujien päätöksentekotaitoja (Linehan ym. 2009) sekä kehittää taitoja reflektoida ja tulkita tapahtumia ja niiden

---

merkitystä (Harviainen, Lainema ja Saarinen 2014).

Dynaamisten prosessien kuvaamiseen simulaatiot soveltuvat hyvin, sillä niiden kautta voidaan tehdä monitahoisia riippuvuussuhteita näkyviksi. Simulaatioiden avulla päätösten mahdollisia seurauksia voidaan esittää ymmärrettävästi syy-seuraussuhteina (Anderson ja Lawton 2009; Palmunen ym. 2013; Ruohomäki 1994).

Simulaatiopelit on havaittu tehokkaiksi välineiksi yliopistopetuksessa kansainvälisen kaupan, yhteistyön sekä viestinnän ja vuorovaikutuksen oppimisessa (Faria 2001; Gonzales-Perez ym. 2014; Palmunen, Lainema ja Peltö 2021). Autenttisten tehtävien kautta pelaajilla on mahdollisuus oppia ymmärtämään tosielämän tiimityöskentelyn ja vuorovaikutuksen monimutkaisuutta. Simulaatiopelaamisen kautta on mahdollista harjoitella informaation käsittelyn, neuvottelun ja ongelmanratkaisun taitoja (Ducrot ym. 2015; Greco ja Murgia 2007; Siewiorek ym. 2012; Susskind ja Corburn 2000). Tosielämän päätöksentekotilanteet eivät usein ole yksioikoisia, vaan suotuisat päätökset yhdellä alueella voivat vaikuttaa johonkin toiseen alueeseen kielteisesti. Simulaatiot auttavat havainnollistamaan, että kokonaisuuden kannalta paras päätös on usein kompromissi erilaisten tavoitteiden suhteen.

Monitahoisten työelämätaitojen opettaminen pelkästään teoreettisesti on hyvin vaikeaa tai ainakin ajankäytöllisesti tehotonta. Simulaatiopeleillä on oma tärkeä roolinsa näiden taitojen oppimisessa, sillä ne havainnollistavat monimutkaisten kokonaisuuksien toimintaa ja kannustavat yhteisölliseen ongelmanratkaisuun (Lainema ja Nurmi 2006). Digitaalisessa vuorovaikutteisessa työssä tarvittava ammatillinen osaaminen on laaja-alaista ja monimuotoista.

Tässä artikkelissa tarkastelemme simulaatiopelien hyötyjä ja mahdollisuuksia kehittää digitaalisessa yhteisöllisessä työssä tarvittavia työelämätaitoja ja liiketoimintaosaamista. Tut-

kimuskysymyksemme on seuraava: Miten simulaatiopelaaminen voi edistää yhteisöllisen digitaalisen työn taitojen ja työelämävalmiuksien kehittymistä?

### **Yrityssimulaatio-kurssi**

RealGame (Lainema 2003) on toimitusketjun ohjauksen ja yritystoiminnan dynamiikan oppimiseen käytettävä kello-ohjautuva<sup>16</sup> simulaatiopohjainen pelillinen oppimisympäristö, jota on käytetty korkeakoulu- ja ammattikorkeakouluopetuksessa, johtamiskoulutuksessa ja yrityskoulutuksessa vuodesta 2000. Oppimistapahtumiin on osallistunut vuosien varrella kymmeniä tuhansia opiskelijoita ja yrityselämän työntekijöitä.

RealGame-simulaatiopelissä tiimit ohjaavat tuotantotoimintaa harjoittavan simulaatioyrityksensä toimitusketjua ja tekevät päätöksiä hankinnoista, varastoinnista, tuotannon ohjaamisesta ja myynnistä. Aineistomme on kurssitoteutuksesta, jossa noin kaksi kolmasosaa simulaatioyrityksistä oli lopputuotevalmistajia ja loput yrityksistä toimivat valmistajayritysten alihankkijoina.

RealGame-simulaatiopelin pelillisyyttä syntyy siitä, että osallistujat toimivat keinotekoisessa maailmassa, joka on määritelty tietokoneohjelmistoon koodattujen algoritmien avulla (ks. esim. Salen ja Zimmerman 2004). Näin osallistujien päätöksiä voidaan arvioida pelin tuottamien tulosten muodossa. Peliin osallistuminen vaatii aktiivista toimimista simulaatioympäristössä, jossa osallistujatiimit tekevät jatkuvasti ja reaaliajassa omaa simulaatioyritystään koskevia päätöksiä. Simulaation säännöt määrittävät ja rajoittavat minkälaisia päätök-

---

<sup>16</sup>Simulaation kello on pelin aikana käynnissä ja tapahtumat etenevät jatkuvasti. Tämä on RealGame-simulaatiopelin ainutlaatuinen ominaisuus. Perinteisissä eräajopohjaisissa yrityspeleissä pelaajien tekemät päätökset syötetään erittäin tai kierroksittain peliin.



---

siä ympäristössä voi tehdä. Keskinäisen kilpailun lisäksi tiimit voivat tehdä yhteistyötä. Simulaation lopuksi tiimien joukosta voidaan tunnistaa voittaja perustuen ennalta sovittuihin tunnuslukuihin, jotka on valittu kulloistenkin oppimistavoitteiden mukaan.

Tutkimusaineistomme on Yrityssimulaatio-kurssilta, joka oli osa liiketoimintaosaamisen virtuaalista opintokokonaisuutta (<http://www.lito.fi>), jossa muuta pääainetta kuin liiketaloustiedettä opiskeleville korkeakouluopiskelijoille tarjotaan sivuaineen laajuinen liiketoimintaosaamisen opintokokonaisuus. Kurssin tavoitteena on simulaatiopelaamisen avulla välittää opiskelijoille kokonaiskuva yritystoiminnan dynamiikasta ja eri prosessien keskinäisistä vaikutussuhteista ja riippuvuuksista. Kurssikokonaisuus muodostuu simulaatio-oppimateriaaleista ja simulaatioon liittyvistä oppimistehtävistä, pelaamisesta, opettajien vetämistä tulossessioista sekä reflektiotehtävistä. Aineistomme on keväällä 2019 vedetystä kurssitoteutuksesta.

Kurssiin osallistui kahdeksan suomalaisen yliopiston opiskelijoita pääaineenaan mm. kasvatustieteet, oikeustieteet, tietojenkäsittelytieteet, teknilliset tieteet tai kielitieteet. Opiskelijat jaettiin pelitiimeihin siten, että kussakin tiimissä oli 6–8 jäsentä. Kunkin tiimin tavoitteena oli ohjata toimitusketjua mahdollisimman kustannustehokkaasti. Simulaatiopeleihin osallistuttiin etäyhteyden kautta siten, että kukin tiimin jäsen näki saman näkymän tiimin yhteiseen yritykseen reaaliajassa. Tiimit toimivat täysin hajautetusti ja virtuaalisesti siten, että kaikki osallistujat tulivat peliin mukaan eri sijaintipaikoista. Tiimien käytössä oli erilaisia simulaatiopelaamista tukevia synkronisia ja asynkronisia digitaalisia työkaluja, kuten Google Docs, Doodle, sähköposti, WhatsApp, Discord, Facebook, Skype VoIP ja chat sekä Adobe Connect. Oppimisympäristö muodostui näin RealGame-simulaatiopelistä ja

digitaalisista työkaluista, jotka tukivat simulaatiopelissä toimimista.

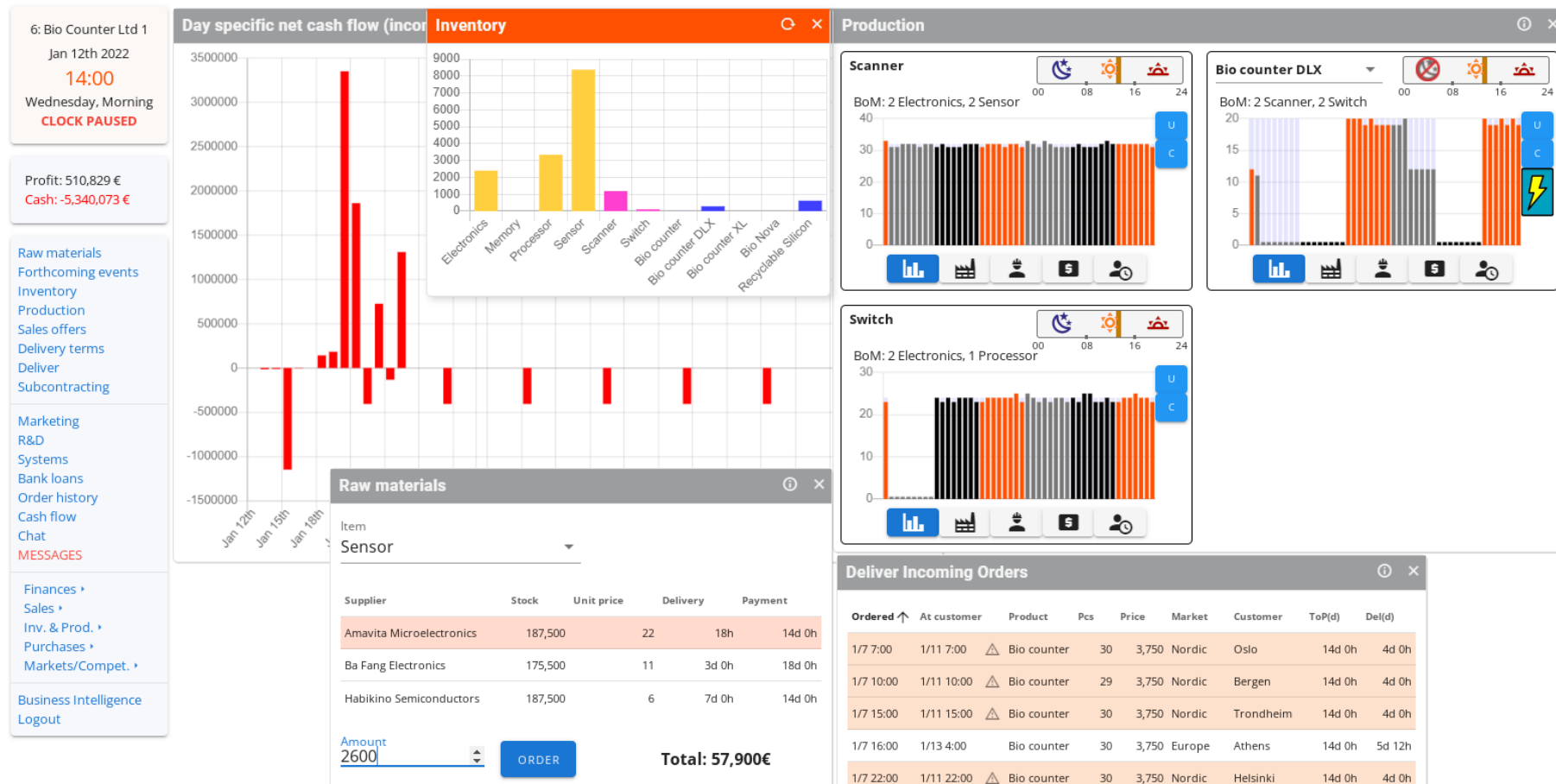
Simulaatiopelejä pelattiin kolmeen otteeseen viikon välein ja kukin pelikerta kesti 6 tuntia. Kunkin opiskelijan oli oltava kullakin pelikerralla paikalla vähintään 4 tunnin ajan. Näin tiimit saattoivat halutessaan työskennellä vuoroissa, ja kaikki tiimit hyödynsivät tämän mahdollisuuden. Tällä tavalla simuloitiin myös hajautetun digitaalisen tiimin toimintaa projektiluontoisessa työtilanteessa, jossa työtehtävät ja vastuut siirtyivät vuorojen vaihtuessa tiimin jäseniltä toisille.

RealGame-simulaatiopelissä kaikki tiimin jäsenet näkivät saman ruutunäkymän, joka on esitetty kuvassa 1. Ruudun vasemmassa ylänurkassa näkyy simulaation sisäistä aikaa kuvaava kello sekä yrityksen reaaliaikainen tulos- ja kassatilanne. Kuvan keskellä näkyvät pelin keskeiset päätöksentekokoikkunat, jotka liittyvät raaka-aineiden hankkimiseen, varastointiin ja tuotantoon. Lisäksi näkyvissä on kassatilanteen kehittymistä kuvaavaa tietoa pylväsdiagrammin muodossa.

## Tutkimusaineisto ja menetelmät

Tutkimuksen aineiston muodostavat ne RealGame-simulaatiopelitapahtumaan osallistuneiden opiskelijoiden (n=85) reflektiokirjoitukset, joissa oli käsitelty kaikkia kirjoitustehtävän ohjeissa mainittuja osa-alueita (n=75). Tehtävänä oli reflektoida tiimin toimintaa ja yhteistyötä sekä vuorovaikutuksen, tiedonjakamisen ja organisoitumisen tapoja ja käytäntöjä sekä onnistumisia ja epäonnistumisia näillä osa-alueilla, sekä reflektoida omaa ja tiimin oppimista. Opiskelijoilta pyydettiin suostumus reflektiokirjoitusten käyttämiseen tutkimustarkoituksiin. Mahdolliset tunnistetiedot poistettiin ja nimet pseudonymisoitiin.

Tutkimusaineistojen analyysissä hyödynsimme laadullista sisällönanalyysia, joka soveltuu ennen kaikkea kirjoitetun, ver-



Kuva 1. Tiimin näkymä RealGamen käyttöliittymään.

---

baalisen taikka visuaalisen kommunikaation ja viestien analysointiin (Krippendorff 2018). Sisällönanalyysi pyrkii käsitteiden kuvailuun ja ymmärtämiseen kontekstissaan.

Ennen analyysia tutkimusaineistot järjestettiin tiimikohtaisesti, ja kaikki aineistot koottiin sitten tekstiedostoksi, joka käsitti yhteensä 440 sivua tekstiä (292711 sanaa). Noin kolmasosa tekstistä oli englanninkielistä ja  $\frac{2}{3}$  tekstistä oli suomenkielistä. Tutkijoiden ennakkotieto ja tutkimuskirjallisuus jäsensivät sitä, millaisia asioita tekstistä analysoitiin, sillä tarkoituksena oli saada tietoa juuri virtuaalisessa yhteisöllisessä työssä tarvittavien työelämätaitojen oppimisesta simulaatioympäristössä.

Aineistoihin perehdyttiin ensin lukemalla koko tekstimassaa, jotta saatiin käsitys asioista, joista opiskelijat reflektii-visissä esseissään kirjoittivat. Tämän jälkeen aineistoja alettiin käydä systemaattisesti läpi hyödyntäen Microsoft Word -ohjelmiston hakutoimintoa. Avoimen kategorisoinnin apuvälineenä hyödynnettiin tutkimuksen tarkoituksen kannalta relevantteja työelämätaitoja kuvaavia sanoja suomeksi ja englanniksi. Analysoitaviksi asioiksi valittiin juuri näitä osaamis-ia kuvaavia käsitteitä ja tekstikappaleita siten, että mukaan otettiin useita samaa tai samankaltaista asiaa kuvaavia käsitteitä. Esimerkiksi vuorovaikutusta ja viestintää kuvaavia käsitteitä, sanoja ja sanan osia suomeksi ja englanniksi eri taivutusmuodoissaan olivat muun muassa keskustelu, viestintä, vuorovaikutus, puhe, kertoa, välittää, tiedottaa, kirjoittaa, communication, interaction, talk, speech, tell, ask, write, send, share, disseminate ja niin edelleen. Hakusanoja täydennettiin analyysin edetessä niin, että saatiin käyttöön kaikki kutakin ilmiötä kuvaavat sanat tekstistä.

Seuraavassa vaiheessa analyysia syvennettiin niin, että edellisessä vaiheessa tunnistettuja tekstipätkiä luettiin tarkemmin niin sanottuna lähilukuna (Pöysä 2010; Brummet 2018). Täs-

sä vaiheessa huomiota kohdennettiin ennen kaikkea opiskelijoiden kuvauksiin tekemisistään ja toiminnastaan simulaatiopelaamisen aikana. Valikoimme lähempään tarkasteluun rikkaita kuvauksia opiskelijatiimien toiminnasta simulaatioyrityksen ohjaamisessa, tiimitoiminnassa ja sen johtamisessa ja organisoinnissa sekä vuorovaikutuksessa. Tarkastelemalla näitä kuvauksia suhteessa RealGame-simulaatiopelin ominaisuuksiin ja toiminnallisiin pystyttiin hakemaan vastausta tutkimuskysymykseen: Miten simulaatiopelaaminen edistää yhteisöllisen digitaalisen työn taitojen ja työelämävalmiuksien kehittymistä? Raportointia ja tutkimustulosten esittämistä varten aineistosta tehtiin poimintoja, jotka esitellään aineisto-otteiden muodossa tulosluvussa.

## Tulokset

Tässä tutkimuksessa käsittelemme digitaalisessa yhteisöllisessä työssä tarvittavien työelämätaitojen kehittymistä hajautetussa pelillisessä simulaatioympäristössä, kun opiskelijoiden oppimistehtävänä on liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamisen kehittäminen yhteisöllisen tiimityön keinoin. Analysoimme yhteisöllisessä tiimityössä hyödynnettyjä osaamis-ia suhteessa RealGame-simulaatiopelin pelillisiin ominaisuuksiin ja toiminnallisiin. Yhteisöllisen tiimityön taitoja olivat yhteistyötaidot, johtaminen ja organisointi sekä vuorovaikutus- ja viestintäosaaminen hajautetussa digitaalisessa työympäristössä. Lisäksi tarkastelimme opintojakson pääteeman, liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamisen oppimista simulaatiopelin kautta. Liiketoiminnan osaamista tarvitaan lähes poikkeuksetta alalla kuin alalla, ja toimitusketjuosaaminen puolestaan auttaa hahmottamaan prosessien välisiä suhteita ja aikasidonnaisuuksia. Liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamisen voidaan näin katsoa edustavan tärkeitä työelämässä tarvittavia ja yleisesti hyödyllisiä taitoja.

---

**Liiketoiminnan ja toimitusketjun prosessien ohjaaminen** oli opintojakson keskeistä sisältöä. Reflektioteksteissään opiskelijat kuvasivat tiimensä ja simulaatioyrittäjänsä toimintaa tavalla, joka osoitti, että simulaatiopelaamisen kautta he olivat oppineet ymmärtämään eri toimintojen välisiä suhteita, asioiden syy-seuraus -suhteita ja yritystoiminnan dynamiikkaa. Seuraava aineisto-ote havainnollistaa yritystoiminnan perusasioiden oivaltamista:

(—) saimme pudotettua elektroniikkamme tuotantokustannukset todella matalaksi, mikä oli tarkoituksellemme. Pysäytimme jossain vaiheessa prosessoreiden tuotannon, koska halusimme keskittyä elektroniikan valmistukseen. Tarkoituksemme oli saada myytyä elektroniikka kaikista edullisimmin, jotta saisimme paljon asiakkaita. (—) Puolivälikatsauksessa tilanteemme näytti suht hyvältä muihin vastaaviin ryhmiin verrattuna, mutta tulos ei silti kovin kummoiselta näyttänyt. – Opiskelija, alihankkijatiimi 2.

Edellä olevassa lyhyessä reflektiotekstissä tulee esiin, millaisia asioita opiskelija on simulaatiopelaamisen kautta oivaltanut. Opiskelija ymmärtää tuotantokustannusten vaikuttavan tuotteen hintaan, jonka vuoksi tuotantokustannuksia on pyritty saamaan mahdollisimman mataliksi. Lisäksi tiimi oli päättänyt keskittyä yhteen tuotteeseen, jonka hinta oli valittu keskeiseksi kilpailukeinoksi. Näiden päätösten perustelujen ja tiimin toiminnan kuvaaminen tuo esille, että opiskelija tunnistaa keskeisiä liiketoiminnan ja toimitusketjuosaamisen perusasioita ja niiden välisiä suhteita. Opiskelija on myös tarkastellut oman yrityksensä toimintaa suhteessa kilpailijoihin (toisiin simulaatioyrittäjiin), ja tunnistanut tunnusluku- roolin yrityksen suoriutumisen ja vertailun välineenä. Jo tässä vaiheessa opiskelija osoittaa oppineensa tärkeitä perus-

asioita, joiden hallitseminen on edellytys monimutkaisempien liiketoiminnan dynamiikkojen ymmärtämiselle.

Simulaatiopelaamisen kautta kehittynyt parempi ymmärrys liiketoiminnan ja toimitusketjun ohjaamisesta yhteisöllisenä toimintana tuli näkyviin myös siinä, miten tarkasti ja täsmällisesti opiskelijat pystyivät kuvaamaan eri prosesseja ja tiimityötä suhteessa niihin. Seuraavassa reflektiotekstissä opiskelija kuvaa konkreettisin esimerkein käsitystään asioiden välisistä vaikutussuhteista:

(—) minimoimme turhan työn/ virheellisten päätösten ja toimien määrän toiminnanohjauksessa ja pystyimme keskittymään tuotteiden toimitukseen asiakkaille (ns. ydinbisnekseen). Koko toimitusketjun pyöritys lähti liikkeelle asiakkailta tulleiden tilauksien kautta, jotka myyntipäällikkö ilmoitti muille tiimin jäsenille. (—) Suurimmat ongelmamme muodostuivat raaka-aineiden hankinnasta riittävän nopealla toimitusajalla ja varsinkin elektroniikan toimittamisessa oli ongelmia, jotka vaikuttivat jo pullonkaulamaisesti tuotteiden tuotantoon. – Opiskelija, valmistajatiimi 11.

Tässä aineisto-otteessa opiskelija kuvaa toimitusketjun dynamiikkaa lähtien liikkeelle asiakastilauksista, joiden hoitaminen edellytti viestintää tiimin jäsenten välillä sekä tuotannon ja raaka-ainehankintojen järjestämistä ennakoivasti. Opiskelija on tunnistanut keskeisen toimituskykyyn vaikuttavan asian, oikea-aikaiset raaka-ainehankinnan, ja sen heijastevaikutukset yrityksen muuhun toimintaan. Hänelle on muodostunut oikeellinen ja realistinen kuva eräästä yleisimmästä toimitusketjun toiminnan haasteesta.

Perinteisistä yrityspeleistä poiketen RealGame esittää yritysprosesseja ajan kuluessa muuttuvina prosesseina. Perinteisis-

---

sä yrityspeleissä osallistujat tekevät päätökset yhtenä eränä tulevalle jaksolle ja päätökset syötetään simulaatiomalliin. Simulaatio tuottaa lopuksi algoritmiensa mukaan lasketut jakson tulokset. Tällainen prosessi ei ole läpinäkyvä, sillä se, miten tulokset syntyivät, jää piiloon. RealGamessa prosessit puolestaan etenevät jatkuvasti ja muutokset näkyvät reaaliajassa tietokoneen ruudulla. Tästä seuraa se, että RealGamessa opiskelijat näkevät prosesseissa olevien viiveiden vaikutukset sekä raha- että materiaali prosessissa. Oheinen aineistote havainnollistaa, miten opiskelijat oppivat tunnistamaan näitä prosesseja ja niiden keskinäisiä suhteita.

Jos ajatellaan tuotannon toimivuutta, raaka-aineiden tilausmäärällä ja toimitusajalla on suurin vaikutus lopputuotteen tuotannon toimivuuteen. Ajantasainen tuotannosuunnittelu, johon kuuluu myös oikea aikainen materiaalin hankinta mahdollistaa ajallaan loppukäyttäjälle tehtävät toimitukset ja näin myös ajallaan saatavat maksusuoritukset tuotteista. Koko tuotantoketjun virheetön toiminta edellyttää raaka-ainehankintojen, maksuaikojen, toimitusmäärien sekä toimitusaikojen hallintaa. Simulaatiossa yrityksemme tavoite on nousta simulaation alussa itseaiheutetusta kuopasta ja parantaa liikevaihtoa sekä laskea tuotteiden kappalehintaa. – Opiskelija, valmistajatiimi 6.

Edellä olevasta aineisto-otteesta käy ilmi, miten prosessien läpinäkyvyys auttaa opiskelijaa näkemään eri päätösten vaikutusmekanismeja. RealGamessa tapahtumakohtaisen datan analysointi auttaa ymmärtämään myös eri tapahtumien välisiä ajallisia viiveitä.

RealGame-simulaatiopelissä opiskelijat toimivat tiimeissä, joten pelissä tarvittiin monipuolisia virtuaalisen **yhteistyön taitoja**. Tiimin sisäistä yhteistyötä tarvittiin, jotta kaikki simu-

laatiopelin osa-alueet tulisivat huomioiduksi ja jotta simulaatioyritys voisi toimia tarkoituksenmukaisesti ja tehokkaasti. Tiimien välinen yhteistyö käsitti muun muassa alihankinta-/päämies-sopimusten neuvottelua. Tässä tutkimuksessa keskityimme tarkastelemaan ensisijaisesti tiimin sisäistä yhteistyötä, jota kuvattiin muun muassa seuraavasti:

Currently our team works as a unit – if someone has something to propose, they'll bring it out and we together decide whether it would be a good idea or not. So our decision making is kind of democratic instead of having one member as a leader who decides what to do or who's role is to do something etc. I don't think our team's practices need further development – we are doing just well with our current game plan. – Opiskelija, alihankkijatiimi 5.

Yhteistyön kuvaaminen konkreettisenä tekemisenä on usein vaikeaa. Käytännön tilanteissa voi kuitenkin olla mahdollista tunnistaa millaista toimintaa ja taitoja yhteistyöhön liittyy, kuten edellä olevasta aineisto-otteesta käy ilmi. Tässä yhteistyökyky tulee esille taitona toimia yhtenä yksikkönä ja kykynä ottaa omistajuutta yhteisestä tehtävästä. Myös kyky ja mahdollisuus tuoda esille ideoita ja ottaa ne yhteiseen keskusteluun ja päätöksentekoon tunnistettiin tärkeiksi yhteistyötaitoiksi.

Tiimin sisäisen yhteistyön merkitys korostui RealGame-simulaatioympäristössä, sillä simulaatioyrityksen ohjaaminen oli kognitiivisesti kuormittava tehtävä, jossa tarvittiin tiimin kaikkien jäsenten panosta. Simulaation kellon ollessa käynnissä toimitusketjun prosessit ja tapahtumat etenivät jatkuvasti kaikilla toimitusketjun osa-alueilla samanaikaisesti ja toisiinsa vaikuttaen. Samanaikaisten tapahtumien moninaisuus ja eri tapahtumien määräajat aiheuttivat aikapaineen tehdä päätöksiä ripeästi ja jäsentää simulaation eri toimin-

---

tojen tuottamaa tietovirtaa. Tiimin yhteistyötä tarvittiin juuri johtopäätösten tekemisessä sekä niiden pohjalta tehtävien päätösten linjaamisessa. Kuten aiemmin todettiin, RealGame-simulaatiopeli on tässä suhteessa poikkeuksellinen perinteisiin yrityspeleihin verrattuna, sillä simulaatio on elävä, jatkuvasti muotoutuvien prosessien kokoelma.

Avun ja neuvojen tarjoaminen oli osa hyvää tiimityötä ja tärkeä yhteistyötaito. Edellytyksenä oli luottamus tiimin jäsenten välillä sekä kokonaiskuva siitä, millaisessa tilanteessa kulloinkin oltiin.

Yhteistyö meillä toimi mielestäni varsin hyvin. (—) Kaikki osallistui keskusteluihin. Se kuvastaa mielestäni hyvää tiimihenkeä, että pystytään paikkaamaan toisten tehtäviä ”lennosta”. Pelin aikana oli useita tilanteita, että ei ollut täyttä miehitystä tai muuten vaan oli tarve auttaa kollegoita, niin tämä hoitui ilman erillistä pyyntöä. – Opiskelija, valmistajatiimi, 10.

Tiimityön yhteisöllinen luonne havainnollistuu edeltävässä aineisto-otteessa osuvasti. Tiimin jäsenet kantavat yhdessä vastuuta kokonaisuudesta ja auttavat toisiaan yhteisen tuloksen saavuttamiseksi oma-aloitteisesti. Tässä tutkimuksessa käytetyssä simulaatiopeliversiossa kaikki tiimin jäsenet näkivät saman ruutunäkymän. Tämän ansiosta kaikilla tiimin jäsenillä oli mahdollista saada riittävä kokonaiskuva simulaatioyrityksen tilanteesta, ja auttaa toisiaan sujuvasti. Yhteistyö oli RealGame-simulaatiossa tärkeä pelillisyyden elementti, jonka avulla tiimin mahdollisuudet menestyä pelissä parainivat.

**Digitaalisen tiimityön johtamisen ja organisoimisen taidot** ja merkitys olivat tärkeitä RealGame-simulaatiopelin tiimien toiminnassa. Digitaalisen työn yhteydessä on puhuttu pal-

jon itseorganisoituvista ryhmistä, joiden on ajateltu tuovan ratkaisun tietotyön haasteisiin. Johtamisen ja organisoimisen osaaminen onkin vähälle huomiolle jäänyt, mutta keskeinen menestystekijä hajautetussa tiimityössä. Ilman riittävää organisoimista tiimin toiminta voi olla sekasortoista ja tuloksetonta, kuten käy ilmi seuraavasta aineisto-otteesta.

Koin päätöksenteon kaoottiseksi ja epäorganisoiduksi. Emme pitäneet ryhmänä huolta, että kaikki jäsenet olisivat olleet tilanteen tasalla. En ole ikinä nähnyt haitaksi kunnollista kartoittamista ja tilanteen tiedostamista ja organisoimista. Emme ehkä tiedostaneet pelin hektisyyttä ja ajauduimme pienessä pinteessä tekemään päätöksiä ilman kunnan kommunikaatiota. Olimme ns. tilanteen orjia. – Opiskelija, valmistajatiimi 7.

RealGame-simulaatiopelissä useiden eri tapahtumien samanaikaisuus edellytti, että päätöksiä tehtiin pelin eri alueilla jatkuvasti niin, että päätökset palvelivat tiimin kokonaistavoitteita. Jos tiimi oli puutteellisesti organisoitu ja johdettu, jouduttiin päätöksiä tekemään aikapaineessa hätäisesti, ja ilman riittävää kokonaisnäkemystä ja pohdintaa. Suunnittelulla, organisoimilla ja ennakoimilla oli keskeinen merkitys tiimin toimintaan ja menestymiseen pelissä, sillä pelimalli simuloi realistisesti toimitusketjun aikaviiveitä esimerkiksi raaka-ainetilauksen tekemisen ja tilauksen saapumisen välillä. Myös muut toimitusketjun toiminnan säännöt on RealGame-simulaatiopelissä määritelty todellisuutta vastaaviksi siten, että esimerkiksi myöhästymisen asiakastoimituksissa heikensi yritysten mainetta (simuloitujen) asiakkaiden silmissä. Asiakkaat suosivat niitä yrityksiä, jotka pitivät luvatut toimitusajat. Vaikka tiimi jatkossa saisi toimitusketjun hankinta- ja tuotantopään kuntoon, haasteeksi saattoi aiempien virheiden johdosta muodostua huono maine asiakas-

---

markkinoilla. Tiimin jäsenten keskinäisen vuorovaikutuksen puute pahensi kierrettä, ja puutteellisen organisoitumisen ja tiimitoiminnan johtamisen kielteiset vaikutukset heijastuivat pelin kaikille osa-alueille.

RealGame-simulaatiopelissä tiimit saivat sopia tehtävien jaosta ja rooleista itsenäisesti. Edellisessä aineisto-otteessa kuvatussa tiimissä tällaista keskustelua ei ollut käyty eikä yksikään tiimin jäsenistä ollut ottanut organisointi ja johtamista vastuulleen. Seuraavassa aineistonäytteessä tiimin organisointi ja johtaminen puolestaan sujuvat hyvin.

Huomasin, että tiimin jäsenistä jonkun täytyy toimia kokoonkutsujana. Meidän tiimissämme Silja otti ensimmäisenä yhteyttä tiimin jäseniin ja loi ryhmän whatsappiin. Hän on myös aina simulaatiopäivien jälkeen ollut se, joka kokoaa ryhmän uudestaan kokoon ryhmätehtävien tekoa varten. Jonkun ryhmässä on todennäköisesti aina omaksuttava ryhmän vetäjän rooli, tai työskentely on erittäin hankalaa. Varsinaista johtajaa tiimillämme ei ollut, enkä sitä kokenut myöskään tarpeelliseksi. Tehtävät jaettiin ryhmän jäsenten osaamisen ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Kaikilta tiimiläisiltä löytyi myös kykyä joustaa ja kaikille löytyi lopulta mieluisa tehtävä. Työt myös jakautuivat tasaisesti ryhmäläisten kesken. Jotta tehtävät voi jakaa tasaisesti ja reilusti jäsenten kesken, kaikkien tiimiläisten tulee olla tavoitettavissa ja esittää oma kantansa työn suorittamiseen. – Opiskelija, valmistajatiimi 9.

Edellisessä aineisto-otteessa kuvataan johtamis- ja organisointityötä havainnollisesti, vaikka kirjoittaja ei tunnistaakaan tätä työtä johtamiseksi. Tekstistä käy ilmi yleinen käsitys siitä, että johtaja on tehtävään virallisesti nimitetty henkilö, jolla asemavaltuutuksensa johdosta on oikeus ja vastuu joh-

taa. Kaikissa työelämän organisaatioissa johtamistyötä tekevät kuitenkin yleisesti myös sellaiset henkilöt, joilla ei ole virallista johtajan asemaa tai nimikettä. Niin myös oheisessa tiimissä, jossa yksi jäsenistä, Silja (pseudonyymi) ”omaksui vetäjän roolin” eli huolehti tiimin organisoimisesta ja johtamisesta. Siljan johtajuutta voi luonnehtia tilannekohtaiseksi, itsevalituksi johtajuudeksi, joka kävi ilmi siinä, että muut toimivat hänen ohjeidensa mukaisesti. Tiimissä 9 hyödynnettiin myös jaetun johtajuuden käytäntöjä muun muassa tehtävien jaossa.

Koska tiimit saivat RealGame-simulaatiopelissä organisoitua vapaasti, ne sovelsivat erilaisia johtamisen ja organisoinnin tapoja. Pelin aikaintensiivisyys, tapahtumien moninaisuus ja samanaikaisuus sekä tiedon määrä olivat tekijöitä, joiden vuoksi tehtävien jakamisesta ja toiminnan organisoimisesta ja johtamisesta oli tiimeille hyötyä. Tyytyväisimpiä pelikokemukseen olivat ne tiimit, joiden johtamisen ja organisoinnin käytännöt koettiin monipuolisiksi ja toimiviksi.

**Vuorovaikutus ja viestintä** monimediaympäristössä on nykyajan työelämässä aiempaa tavallisempaa, ja siinä tarvittavien taitojen kehittäminen on erittäin tärkeää jo opiskeluaikana. RealGame-simulaatiopelissä hyödynnettiin eri viestintävälineitä, joilla oli erilaisia ominaisuuksia ja jotka soveltuivat eri tehtäviin. Opiskelijat oppivat hyödyntämään ja yhdistelemään niitä sujuvasti ja tarkoituksenmukaisesti.

We started organizing by getting in touch with each other through email at first. In the email we discussed about basic issues such as: who we are, how to divide responsibilities for the first virtual session and how to get started. After a while we decided to establish a common whatsapp group for a faster communication. We also created a common GoogleDrive file where we share all the documents

---

like team assignments and so on. For the first session we came up with skype (non-video group call) as a communication tool when playing the game. For this we created a common skype group through which all the communication like managing sales, platform interface, customer relationships and raw materials order was done. These tools seemed to work well for us. - Opiskelija, valmistajatiimi 8.

Tiimit hyödynsivät simulaatiopelin eri vaiheissa eri viestintäkanavia. Oheinen tiimi aloitti keskustelun sähköpostissa, jonka jälkeen perustettiin yhteinen WhatsApp-ryhmä nopeampaa viestittelyä varten. Google Driveä hyödynnettiin tiedon tallentamiseen ja jakamiseen. Simulaatiopelin aikaiset keskustelut käytiin puolestaan Skypen VoIP-palvelua hyödyntäen. Aineisto-ote havainnollistaa osuvasti hajautetun tiimityön keskeisiä elementtejä ja haasteita – digitaaliset työympäristöt ovat monimediaympäristöjä, joissa täytyy osata käyttää useita eri viestintäkanavia. Viestintävälineiden teknisen hallinnan lisäksi niitä pitää osata valita, yhdistellä ja hyödyntää tarkoituksenmukaisesti niin, että kutakin tarvetta varten käytetään sopivaa välinettä ja kanavaa.

RealGame-simulaatiopelissä viestintä ja vuorovaikutus olivat yhteistyön edellytyksiä, koska simulaatiopelin haastavuus ja monimutkaisuus sekä tapahtumien jatkuva ja samanaikainen eteneminen edellyttivät kaikkien tiimin jäsenten panosta simulaatioyhteyden ohjaamiseen. Kaikilla tiimeillä viestintävälineiden valinta ja käyttö ei ollut sujuvaa, ja tällä oli kielteisiä vaikutuksia tiimityöhön.

Kasvoton keskustelualusta mahdollistaa tilanteesta vetäytymisen ja vastuun siirtämisen muille. Hiljaisuudessa on helppo olettaa jonkun muun hoitavan ja tähän syyllistyn myös itse. Kasvokkain, tai edes audion kanssa skypen välityksellä, olisi elein tai ää-

nenpainoin, jopa huokaisten avulla pystynyt ilmaisemaan läsnäoloaan, tai sitä, että selkeästi miettii ryhmämme asioita ja ongelmia. Jatkuva kysely, mitä kukin on tekemässä, saa minut tuntemaan itseni typeräksi. Ilman elekieltä väärinymmärrykset ovat todennäköisempiä. – Opiskelija, alihankkijatiimi 5.

Yhteisöllisessä digitaalisessa ympäristössä viestinnän ja vuorovaikutuksen haasteet korostuvat. Edellisessä aineistotteessa opiskelija on tullut tietoiseksi virtuaalisen vuorovaikutuksen sudenkuopista: valittu viestintäväline (tässä muu kuin audio) ei sovellu tarkoitukseensa, tiedonkulku ja uuden tiedon tuottaminen vaikeutuvat ja tiimin jäsenet eivät panosta vuorovaikutukseen, vaan vetäytyvät vastuusta.

RealGamen pelikohtaisten sääntöjen lisäksi tiimityössä vaikuttivat yleiset vuorovaikutuksen säännöt, jotka omaksutaan varhain ja jotka pätevät kaikkialla maasta ja kulttuurista huolimatta (ks. esim. Goffman 1983; Heritage 1999; Schegloff 2007). Yleiset vuorovaikutuksen säännöt tulevat näkyviin erityisen hyvin silloin, kun niitä rikotaan esimerkiksi siten, että kysymykseen ei vastata tai osallistuja jätetään keskustelun ulkopuolelle, mikä vaikuttaisi olevan opiskelijan tilanne tiimissä 5. Keskeinen sujuvan tiimityön edellytys RealGame-simulaatiopelissä oli sopivien viestintävälineiden valinnan ja runsaan ja oikea-aikaisen viestinnän lisäksi vuorovaikutuksen sääntöjen noudattaminen, joka ilmeni toisten osallistujien kunnioittavana kohteluna.

Eräs tärkeä tutkimushavainto aineistojen analyysin perusteella on myös se, miten erilaiset simulaatiopelin kehittämät ja siinä tarvittavat osaamiset ja taidot liittyivät toisiinsa. Opiskelijareflektioista kävi ilmi, että opiskelijat hahmottivat erilaisten osaamisten keskinäisiä yhteyksiä ja havaitsivat, että heikko osaaminen jollain osa-alueella vaikutti kielteisesti myös toisiin osa-alueisiin.



---

Tiimiytyminen ja tehtävien organisointi kurssin aluksi ei toiminut niin sujuvassa yhteistyössä kuin olisi varmasti ollut mahdollista. Aivan aluksi yhteistyö ja viestintä tiimimme jäsenten kesken oli vähäistä, mikä heikensi tiimimme mahdollisuuksia toimia täydellä potentiaalilla. – Opiskelija, alihankkijatiimi 3.

Oheisessa aineisto-otteessa opiskelija tunnistaa erilaisten tiimityössä tarvittavien taitojen keskinäisiä suhteita ja kytkentöjä, ja pystyy kuvaamaan, miten puutteet yhdellä osa-alueella heijastuvat toisille osa-alueille. Havainto eri osaamisten välisistä yhteyksistä on tärkeä myös siksi, että opinnoissa ja työelämäkoulutuksessa on tarkoituksenmukaista kehittää eri taitoja yhdessä. RealGame-simulaatiopeli edellyttää tiimeiltä yhteisöllistä toimintaa ja vuorovaikutusta, jotka ovat myös tosielämässä huomattavan tärkeitä taitoja.

Opiskelijat refleктоivat myös omaa oppimistaan ja kokemustaan RealGame-simulaatiopelistä. Peli toi näkyviin monia sellaisia taitoja, joita opiskelijat arvioivat tarvitsevansa tulevaisuuden työelämässä.

Students are learning the communication and team works skills. (—) These social skills are inevitable in life and at working life you need to achieve common goals with people who are coming totally different backgrounds than you do. You also need to have fluent virtual communication with your team mates and other simulation participants. These skills rarely come across somewhere else before working life. You could also learn how different people are approaching the mutual problems and how you should take positive aspects from every opinion and perspective. – Opiskelija, alihankkijatiimi 5.

Opiskelijat kokivat oppineensa simulaatiopelin kautta monipuolisia yhteisöllisen digitaalisen työn vaatimia yhteistyö- ja tiimityötaitoja, vuorovaikutusta digitaalisessa tiimissä ja monimediaympäristössä sekä tiimitehtävän organisointia ja tiimijohtamista. Niissäkin tiimeissä, joissa yhteistyö ei sujunut, havaittiin näiden osaamisten hyödyllisyys ja tarpeellisuus.

Kokemus opetti yhdistämään liiketoiminnan operaatiot yhdeksi kokonaisuudeksi. Simulaatio konkretisoi toimintojen yhdistämisen haasteellisuuden ja monimutkaisuuden. Peli myös vahvisti omaa ajatustani siitä, että sinun ei tarvitse olla kaikessa parnas, sillä mikäli tiimissäsi on edes joku joka osaa tämän osa-alueen hän voi opettaa muita ja näin voimme pärjätä hienosti. Tärkeämpää on hahmottaa kokonaisuus ja miten kaikki toimet vaikuttavat ja linkittyvät yhteen. – Opiskelija, alihankkijatiimi 1.

Se, että opiskelijat raportoivat osaamisensa vahvistuneen paitsi yleisten digitaalisten työelämätaitojen osalta, myös liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamisen alueella, oli erityisen merkillepantavaa, kun otetaan huomioon, että opiskelijoiden pääaine oli muu kuin liiketoiminta tai logistiikka.

## Johtopäätökset

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin miten yhteisöllisen digitaalisen työn taitojen ja työelämävalmiuksien kehittymistä voidaan edistää simulaatiopelaamisen avulla. Tutkimusaineistoina oli RealGame-simulaatiopeliin osallistuneiden opiskelijoiden reflektiiviset esseet (n=75), joissa opiskelijat pohtivat tiimin yhteistyön, vuorovaikutuksen ja tiedon jakamisen käytäntöjä, ja onnistumisia ja epäonnistumisia pelissä sekä refleктоivat omaa ja tiiminsä oppimista.

---

Tutkimusaineistoja analysoitiin suhteessa RealGame-simulaatiopelin ominaisuuksiin ja toiminnallisuuksiin, ja haettiin vastausta tutkimuskysymykseen: Miten simulaatiopelaaminen voi edistää yhteisöllisen digitaalisen työn taitojen ja työelämävalmiuksien kehittymistä? Lähempään tarkasteluun valittiin sellaisia hajautetussa tiimityössä tarvittavia taitoja, joita tämän hetken työelämässä tarvitaan toimintaympäristöstä ja toimialasta riippumatta. Näitä olivat yhteistyötaidot, johtamisen ja organisoimisen taidot sekä vuorovaikutus- ja viestintäosaaminen hajautetussa digitaalisessa työympäristössä. Lisäksi tarkastelimme opintojakson pääteemaa, liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamista, johon liittyvät taidot ovat entistä tärkeämpiä yhä useammassa tehtävissä toimialasta riippumatta.

Tutkimukseen osallistuneet opiskelijat eivät olleet liiketoiminnan tai logistiikan pääaineopiskelijoita, ja reflektioesnessään he keskittyivät kuvaamaan toimintaansa ja oppimiaan asioita simulaatioympäristössä. Näin on perusteltua olettaa, että opiskelijoiden kuvaama toiminta ja ilmiöt liittyivät suoraan RealGame-simulaatiopelin tapahtumiin ja pelaamisen myötä kehittyneisiin taitoihin.

Tulosten perusteella voidaan päätellä, että kello-ohjautuva, autenttista liiketoimintaa ja toimitusketjua simuloiva RealGame edistää opiskelijoiden liiketoiminta- ja toimitusketjuosaamisen kehittymistä. Tämä kävi ilmi ensinnäkin siinä, että opiskelijat pystyivät varsin tarkasti kertomaan yrityksen ja toimitusketjun prosesseista ja dynamiikasta. Lisäksi he pystyivät kuvailemaan eri toimintojen välisiä yhteyksiä ja analysoimaan sekä myönteisiä että kielteisiä syy-seuraus -suhteita. Simulaatiomalli simuloi tosielämän autenttisia aikaviiveitä, prosesseja ja niiden välisiä suhteita. Tulosten pohjalta voidaan todeta, että simulaatiopelaaminen edesauttoi opiskeli-

joiden ymmärryksen kehittymistä yritystoiminnan dynamiikasta.

Tutkimuksemme tulokset ovat linjassa aiempien tutkimustulosten kanssa siinä, että dynaamisia ja todenmukaisia prosesseja kuvaavassa simulaatioympäristössä opiskelijat oppivat tunnistamaan yrityksen eri toimintojen välisiä vuorovaikutus- ja syy-seuraussuhteita (Anderson ja Lawton 2009; Faria 2001; Oksanen, Lainema ja Hämäläinen 2018; Palmunen, Lainema ja Pelto 2021). Kyvyllä hahmottaa dynaamisia prosesseja on käyttöä kaikenlaisissa organisaatioissa ja toimintaympäristöissä. Lisäksi yhdessä kontekstissa opittuja taitoja on mahdollista soveltaa erilaisissa tilanteissa. Tänä päivänä monissa työtehtävissä on myös tarve prosessoida isoja määriä tietoa ja tehdä nopeita päätöksiä. Tehokas päätöksenteko puolestaan edellyttää ymmärrystä organisaation eri tasojen tavoitteista, rakenteista ja prosesseista. RealGame-simulaatiopelin kautta kehittyneillä taidoilla on näin runsaasti soveltamisalueita työelämässä.

Tiimien työskentely RealGame-simulaatiossa oli riippuvainen yhteistyöstä, sillä monimutkainen simulaatiomalli, kognitiivinen kuormitus ja jatkuvasti etenevät tapahtumat edellyttivät osallistujien yhteistoimintaa. Tulosten perusteella voidaan todeta, että opiskelijoiden käsitys yhteistyötä edistävästä tekijöistä ja toiminnasta kehittyi simulaatiopelaamisen kautta. Tämä tuli esiin muun muassa siinä, että opiskelijat pystyivät kuvailemaan yhteistyön muotoja ja yhteistyöhön vaikuttavia asioita yksityiskohtaisesti, ja osoittamaan erilaisen toimien vaikutukset tiimin toimintaan ja simulaatioyrityksen menestymiseen. Toisin sanoen, opiskelijat tunnistivat millaisia vaikutuksia erilaisilla yhteistyön muodoilla tai heikolla yhteistyöllä oli. Hyvät yhteistyövalmiudet ja kyky edistää rakentavaa tiimityötä ovat tärkeitä työelämävalmiuksia, joten yhteistyötä edistävien ja estävien tekijöiden tunnistami-

---

nen on tärkeää, sillä suuri osa tietotyöstä tapahtuu erilaisissa tiimeissä, jotka yhä useammin ovat virtuaalisia ja kansainvälisiä. Tutkimuksemme tulokset vahvistavat aiempien tutkimusten tuloksia, joiden mukaan simulaatiopelien avulla voidaan tehokkaasti oppia tiimityössä tarvittavia yhteistyötaitoja (Hauge, Pourabdollahian ja Riedel 2012; Lateef 2010; Lukosch ym. 2018; Palmunen ym. 2013).

RealGame-simulaation jatkuva eteneminen tuotti opiskelijoille todenkaltaisen kokemuksen aikapaineen alla työskentelystä. RealGamen kello-ohjautuvuus saa aikaan sen, että se esittää yritysprosesseja ja niiden ajallisia ulottuvuuksia autenttisesti (Lainema ja Makkonen 2006). Koska pelimalli simuloi realistisesti toimitusketjun aikaviiveitä eri prosessien välillä, tuli ennakkosuunnittelun ja tiimityön organisoinnin merkitys pelin aikana havainnollisesti esiin. Tutkimuksen tuloksista voi päätellä, että opiskelijat oppivat tunnistamaan johtamisen ja organisoinnin käytäntöjä ja niiden hyödyllisyyden tiimin toiminnalle, sekä soveltamaan oppimiaan asioita käytäntöön. Simulaatiopeli myös havainnollisti ajankohdaisia johtamisnäkömäämiä ja -käytäntöjä, joiden mukaisesti johtamisen edellytyksenä ei ole muodollinen johtajan nimike. Jaettu johtajuus ja tilannekohtaiset johtamiskäytännöt havaittiin hyödyllisiksi tiimien johtamisessa. Nämä ovat myös tärkeitä työelämätaitoja, sillä hajautetussa digitaalisessa tiimityössä ja asiantuntijatiimeissä tarvitaan joustavia johtajuustaitoja (Axtell, Fleck ja Turner 2004; Larsson ja DeChurch 2020).

Aiemmissa tutkimuksissa on havaittu, että taitojen harjoittelu autenttisessa ympäristössä, esimerkiksi hajautetussa tiimityössä, edesauttaa näiden taitojen soveltamista tosielämän työtehtävissä (Davids ym. 2017; Schartel Dunn, Dawson ja Block 2020). Hajautetun digitaalisen tiimityön johtamisen ja organisoinnin taidot ovat keskeisiä sille, että tiimit voivat ym-

märtää työn tarkoituksen ja työskentelyn rajoitteet ja mahdollisuudet sekä saavuttaa tiimityön tavoitteita (Fjeldstad ym. 2012).

Simulaatioyrityksen ohjaaminen RealGame-peliympäristössä edellytti tiimin vuorovaikutusta, viestintää ja tiedon jakoa. RealGame-simulaatiopeli ja siinä käytetyt digitaaliset viestintävälineet muodostivat monimediatympäristön, jolle tunnusomaista on useat samanaikaiset viestintäkanavat. Tulokset osoittivat, että teknisen osaamisen lisäksi opiskelijat oppivat simulaatiopelaamisen aikana arvioimaan eri viestintävälineiden soveltuvuutta erilaisiin tehtäviin. Opiskelijat oppivat yhdistelemään viestintävälineitä pelin aikana, ja monet tiimit oppivat valitsemaan eri tarpeisiin tarkoituksenmukaiset välineet ja kanavat. Joissakin tiimeissä viestintätyökalujen valinta ja käyttö ei sujunut optimaalisesti, ja näissä tiimeissä tultiin erityisen hyvin tietoisiksi virtuaalisen vuorovaikutuksen sudenkuopista ja heijastevaikutuksista: kun valittu viestintäväline ei soveltunut tarkoitukseensa, tiedonkulku ja uuden tiedon tuottaminen vaikeutuvat ja tiimin jäsenet saattoivat vetäytyä yhteistyöstä. Myös vuorovaikutuksen sääntöjen noudattamisen tärkeys kävi ilmi simulaatiotyöskentelyn aikana.

Tulostemme perusteella voidaan esittää, että opiskelijoiden tiimityö RealGame-simulaatiopeliympäristössä auttaa oppimaan, miten toimia tulevaisuuden työelämän monimediatympäristöissä. Kyky valita ja käyttää viestintävälineitä tarkoituksenmukaisesti ovat tärkeitä työelämätaitoja (Ala-Mutka 2011; Lee ym. 2021; Madianou ja Miller 2013), joiden oppimista RealGame-simulaatiopeli vaikuttavaa tämän tutkimuksen tulosten valossa edistävän.

Pidämme tärkeänä tutkimushavaintona myös sitä, että opiskelijat hahmottivat, miten erilaiset taidot olivat kytköksissä

---

toisiinsa sekä sitä, että osaaminen yhdellä alueella (esimerkiksi vuorovaikutus) vaikutti myönteisesti toisiin alueisiin (yhteistyö ja organisointi). Tulokset antavat viitteitä siitä, että RealGame-simulaatioympäristö toimii antoisana oppimisympäristönä, jossa on mahdollista kehittää samanaikaisesti monenlaisia hajautetussa tiimityössä tarvittavia osaamisia.

Aiemman tutkimuksen mukaan yhteistyöintensiivisissä oppimispeleissä asiantuntijuuden ja ammatillisen osaamisen kehittyminen edellyttää oppimisen teoreettisen substanssin yhdistämistä sen käytännön soveltamiseen (Eraut 2003; Bound ja Lin 2013). Tulosten pohjalta voidaan päätellä, että kun oppimistehtävä ja oppimisympäristö tukevat toisiaan hajautetussa digitaalisessa työympäristössä, opiskelijat oppivat tunnistamaan, soveltamaan ja kehittämään digitaalisessa työssä tarvittavia keskeisiä taitoja ja osaamisia (ks. myös Davids ym. 2017). Oppimiskokemuksen autenttisuus edesauttaa taitojen merkityksen ja käyttökelpoisuuden arvioimista ja soveltamista tulevissa työtehtävissä.

Tutkimuksessamme on luonnollisesti rajoitteita. Havaintomme opiskelijoiden osaamisen kehittymisestä pohjautuvat opiskelijoiden omiin reflektioihin. Tämä on tutkimuksen potentiaalinen heikkous, sillä opiskelijoiden omat kuvaukset eivät anna kattavaa kuvaa opiskelijoiden oppimisesta kokonaisuudessaan. Aineiston muodostavien opiskelijareflektioiden havainnot olivat kuitenkin kauttaaltaan hyvin samansuuntaisia, mikä lisää tulosten uskottavuutta.

Tutkimuksemme yhtenä heikkoutena voi pitää myös sen kohdentumista vain yhteen simulaatiopeliin ja rajalliseen määrään opiskelijareflectioita. Emme esimerkiksi pysty varmuudella sanomaan, voidaanko samanlaisia tuloksia saavuttaa muilla simulaatiopeleillä. Tämä rajoittaa tulosten yleistettävyyttä. Tämä potentiaalinen heikkous koskee yleisesti kvalitatiivista tutkimusta ja tulostemme vahvistamiseen tarvi-

taan lisätutkimuksia myös muunlaisista simulaatiopeliympäristöistä.

Analysoimalla tutkimusaineistoja suhteessa tässä tutkimuksessa käytetyn RealGame-simulaatiopelin ominaisuuksiin ja toiminnallisuuksiin pystyimme kuitenkin osoittamaan, millaiset pelin dynamiikkaan ja ominaisuuksiin liittyvät tekijät edistävät tässä paperissa kuvatun kaltaisten työelämävalmiuksien kehittymistä. Tätä voidaan pitää tämän tutkimuksen keskeisenä kontribuutiona. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella voidaan esittää, että RealGame-simulaatiopelin kaltainen oppimisympäristö tukee keskeisten ja monipuolisten työelämävalmiuksien kehittymistä.

Globaali koronapandemia on peruuttamattomasti muuttanut työelämää eikä paluuta entiseen ole. Digitaalinen työ on tullut jäädäkseen. Samalla pandemia on paljastanut koulutusinfrastruktuurin haavoittuvuuden sekä vajeet koulutusteknologioiden käytössä ja digitaalisessa pedagogiassa kautta maailman. Tarve pedagogisesti jänteille pelillisille oppimisympäristöille on ilmeinen. Koska virtuaalisen tiimityön, digitaalisten työelämätaitojen ja 21. vuosisadan taitojen kehittyminen tapahtuu pitkän ajan kuluessa, on oppimisprosessi saatava käyntiin jo ennen työelämään siirtymistä. Simulaatiopelit tarjoavat keinon yhdistää substanssiosaamisen kehittämisen ja tämän ajan työelämätaitojen oppimisen kiinnostavalla ja tehokkaalla tavalla.

## Sidonnaisuudet

Artikkelin kirjoittajat työskentelevät yrityksessä, joka tuottaa asiakkailleen RealGame-koulutuksia. Kirjoittajat eivät ole osallistuneet artikkelin kuvaamaan koulutukseen opettajina eivätkä ole olleet keräämässä artikkelissa käytettyä tutkimusdataa.

---

## Kiitokset

Kiitämme avusta tutkimusaineistojen keräämisessä KTM Eeli Saarista ja tutkimusaineistojen järjestämisessä KM Suvi Toivosta.

## Lähteet

Ala-Mutka, Kirsti. 2011. *Mapping digital competence: Towards a conceptual understanding*. Sevilla: Institute for Prospective Technological Studies.

Alessi, Stephen. 2000. "Designing educational support in system-dynamics-based interactive learning environments." *Simulation & Gaming* 31 (2): 178–196.

Anderson, Philip H. ja Leigh Lawton. 1988. "Assessing student performance on a business simulation exercise." Teoksessa *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference* 15: 241–245.

Axtell, Carolyn M., Steven J. Fleck ja Nick Turner. 2014. "Virtual teams: Collaborating across distance." *International review of industrial and organizational psychology* 19: 205–248.

Bado, Niamboue. 2019. "Game-based learning pedagogy: A review of the literature." *Interactive Learning Environments* 1 (1).

Bekebrede, Geertje, H. J. G. Warmelink ja Igor S. Mayer. 2011. "Reviewing the need for gaming in education to accommodate the net generation." *Computers & Education* 57 (2): 1521–1529.

Binkley, Marilyn, Ola Erstad, Joan Herman, Senta Raizen, Martin Ripley, May Miller-Ricci ja Mike Rumble. 2012. "Defining twenty-first century skills." In *Assessment and teaching of 21st century skills*, toimittaneet Patrick Griffin, Barry McGaw & Esther Care, 17–66. Springer, Dordrecht.

Boughzala, Imed, Gert-Jan de Vreede ja Moez Limayem. 2012. "Team collaboration in virtual worlds: Editorial to the special issue". *Journal of the Association for Information Systems* 13 (10): 714–734.

Bower, Matt. 2008. "Affordance analysis—matching learning tasks with learning technologies." *Educational Media International* 45 (1): 3–15.

Brummett, Barry S. 2018. *Techniques of close reading*. Sage Publications.

Busse, Ronald ja Georg Emil Weidner. 2020. "A qualitative investigation on combined effects of distant leadership, organisational agility and digital collaboration on perceived employee engagement." *Leadership & Organization Development Journal* 41: 535–550.

Charlier, Steven D., Greg L. Stewart, Lindsey M. Greco ja Cody J. Reeves. 2016. "Emergent leadership in virtual teams: A multilevel investigation of individual communication and team dispersion antecedents". *The Leadership Quarterly* 27 (5): 745–764.

Choi, Ok-Kyu ja Erin Cho. 2019. "The mechanism of trust affecting collaboration in virtual teams and the moderating roles of the culture of autonomy and task complexity." *Computers in Human Behavior* 91: 305–315.

Clark, Richard E. 2007. "Learning from Serious Games? Arguments, Evidence, and Research Suggestions Source." *Educational Technology* 47 (3): 56–59.

Davids, Ana Inés Renta, Piet Van den Bossche, David Gijbels ja Manel Fandos Garrido. 2017. "The impact of individual, educational, and workplace factors on the transfer of school-based learning into the workplace". *Vocations and Learning* 10: 275–306.

---

Drews, Frank A. ja Jonathan Z. Bakdash. 2013. "Simulation training in health care." *Reviews of Human Factors and Ergonomics* 8 (1): 191–234.

Crookall, David. 1995. "Preface: Debriefing the Profession and Professionalizing Debriefing." Teoksessa *The Simulation and Gaming Workbook Volume 3: Games and Simulations for Business*, toimittanut Danny Saunders, 7–12. Lontoo: Kogan Page.

Ducrot, Raphaele, Annemarie Van Paassen, Vilma Barban, William S. Daré ja Christelle Gramaglia. 2015. "Learning integrative negotiation to manage complex environmental issues: Example of a gaming approach in the peri-urban catchment of São Paulo, Brazil." *Regional Environmental Change* 15 (1): 67–78.

Etelä-Pohjanmaan ELY-keskus. "Kohti kestäväää tulevaisuutta, tutustu Etelä-Pohjanmaan alueelliseen maaseudun kehittämissuunnitelmaan". Viitattu 29.10.2021. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/kohti-kestavaa-tulevaisuutta-tutustu-etela-pohjanmaan-alueelliseen-maaseudun-kehittamissuunnitelmaan?publisherId=69817874&releaseId=69917021>.

Ermi, Laura, ja Frans Mäyrä. 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion". Teoksessa *DiGRA 2005 Conference: Changing Views–Worlds in Play*. <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>.

Faria, Anthony J. 2001. "The changing nature of business simulation/gaming research: A brief history." *Simulation & Gaming* 32 (1): 97–110.

Fjeldstad, Øystein D., Charles C. Snow, Raymond E. Miles ja Christopher Lettl. 2012. "The architecture of collaboration". *Strategic Management Journal* 33 (6): 734–750.

Gallardo-Echenique, Eliana E., Janaina Minelli de Oliveira,

Luis Marqués-Molias ja Francesc Esteve-Mon. 2015. "Digital competence in the knowledge society." *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* 11 (1): 1–16.

Gibbs, Jennifer L., Anu Sivunen ja Maggie Boyraz. 2017. "Investigating the impacts of team type and design on virtual team processes." *Human Resource Management Review* 27 (4): 590–603.

Goffman, Erving. 1983. "The Interaction Order." *American Sociological Review* 48: 1–17.

Gonzalez-Perez, Maria Alejandra, Andres Velez-Calle, Virginia Cathro, Dan V. Caprar ja Vasyl Taras. 2014. "Virtual teams and international business teaching and learning: The case of the Global Enterprise Experience (GEE)." *Journal of Teaching in International Business* 25 (3): 200–213.

Gosenpud, J. 1990. "Evaluation of experiential learning." Teoksessa *Guide to business gaming and experiential learning*, toimittanut Gentry J. W., 301–329. Lontoo: Nichols/GP.

Greenblat, Cathy S. 1988. *Designing games and simulations*. Lontoo: Sage.

Greco, Marco ja Gianluca Murgia. 2007. "Improving negotiation skills through an online business game". Teoksessa *Proceedings of the European Conference on Game Based Learning* 25 (10): 97–104.

Hanhijoki, Ilpo. 2020. *Koulutus ja työvoiman kysyntä 2035 – Osaamisen ennakointifoorumien ennakointituloksia tulevaisuuden koulutustarpeista*. Opetushallitus, Raportit ja selvitykset 2020: 6.

Harviainen, J. Tuomas ja Timo Lainema. 2013. "Pelit, systeemidynamiikka ja oppiminen." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans

- 
- Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 1–12. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Harviainen J. Tuomas, Timo Lainema ja Eeli Saarinen. 2014. Player-reported Impediments to Game-based Learning. *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDIGRA)* 1 (2): 55–83.
- Hauge, Jannicke Madeleine Baalsrud, Borzoo Pourabdollahian ja Johann CKH Riedel. 2012. "The use of serious games in the education of engineers." In *IFIP International Conference on Advances in Production Management Systems*: 622–629. Springer, Berlin, Heidelberg.
- Hays, Robert T., John W. Jacobs, Carolyn Prince ja Eduardo Salas. 1992. "Flight simulator training effectiveness: A meta-analysis." *Military psychology* 4 (2): 63–74.
- Heritage, John. 1999. "Conversation Analysis at Century's End: Practices of Talk-in-Interaction, Their Distributions, and Their Outcomes." *Research on Language and Social Interaction* 32 (1 & 2): 69–76.
- Hinds, Pamela, Lei Liu ja Joachim Lyon. 2011. "Putting the global in global work: An intercultural lens on the practice of cross-national collaboration." *Academy of Management annals* 5 (1): 135–188.
- Hoch, Julia E. ja Steve W. J. Kozlowski. 2014. "Leading virtual teams: Hierarchical leadership, structural supports, and shared team leadership." *Journal of applied psychology* 99 (3): 390–403.
- Huang, Rui, Surinder Kahai ja Rebecca Jestic. 2010. "The contingent effects of leadership on team collaboration in virtual teams." *Computers in Human Behavior* 26 (5): 1098–1110.
- Hung, Aaron Chia Yuan. 2017. "A critique and defense of gamification." *Journal of Interactive Online Learning* 15 (1).
- HY+ (2019). *Tulevaisuuden työelämätaidot henkilöstön kehittämisen tueksi*. Koulutus- ja kehittämispalvelut, Helsingin yliopisto. <https://hyplus.helsinki.fi/wp-content/uploads/2019/09/Tulevaisuuden-tyoelamataidot.pdf>.
- Jeong, H.jad C: E. Hmelo-Silver. 2016. "Seven affordances of computer-supported collaborative learning: How to support collaborative learning? How can technologies help?" *Educational Psychologist* 51 (2): 247–265.
- Krippendorff, Klaus. 2018. *Content analysis: An introduction to its methodology*. Lontoo: Sage publications.
- Lainema, Kirsi, Timo Lainema, Kirsi Heinonen ja Raija Hämmäläinen. 2021. "Technological, Organisational and Socio-Interactional Affordances in Simulation-Based Collaborative Learning." In *Balancing the Tension between Digital Technologies and Learning Sciences*: 199–216. Cham: Springer.
- Lainema, Kirsi, Kirsi Syynimaa, Timo Lainema ja Raija Hämmäläinen. 2021. "Organizing for collaboration in simulation-based environments: An affordance perspective." *Journal of Research on Technology in Education*. Julkaistu sähköisesti, 25.10.2021.
- Lainema, Timo. 2003. *Enhancing Organizational Business Process Perception – Experiences from Constructing and Applying a Dynamic Business Simulation Game*. Turku School of Economics, Series A-5:2003.
- Lainema, Timo ja Pekka Makkonen. 2003. "Applying Constructivist Approach to Educational Business Games: Case REALGAME." *Simulation & Gaming* 34 (1): 131–149.
- Lainema, Timo ja Sami Nurmi. 2006. "Applying an Authentic, Dynamic Learning Environment in Real World Business." *Computers and Education* 47 (1): 94–115.
- Lateef, Fatimah. 2010. "Simulation-based learning: Just like

---

the real thing." *Journal of Emergencies, Trauma and Shock*, 3 (4): 348–352.

Lee, Thomas, Kane Pham, Alexandra Crosby ja J. Fiona Peterson. 2021. "Digital collaboration in design education: how online collaborative software changes the practices and places of learning". *Pedagogy, Culture & Society* 29 (2): 231–245.

Linehan, Conor, Shaun Lawson, Mark Doughty ja Ben Kirman. 2009. "Developing a serious game to evaluate and train group decision making skills." Teoksessa *Proceedings of the 13th international MindTrek conference: Everyday life in the ubiquitous era*, toimittaneet Artur Lugmayr, Heljä Franssila, Olli Sotamaa, Pertti Näränen ja Jukka Vanhala, 106–113. New York: Association for Computing Machinery.

Lukosch Heide K., Geertje Bekebrede, Shalini Kurapati ja Stephan G. Lukosch. 2018. "A scientific foundation of simulation games for the analysis and design of complex systems". *Simulation & gaming* 49 (3): 279–314.

Madianou, Mirca ja Daniel Miller. 2013. "Polymedia: Towards a new theory of digital media in interpersonal communication". *International journal of cultural studies* 16 (2): 169–187.

Martens, Rob, Theo Bastiaens ja Paul A. Kirschner. 2007. "New learning design in distance education: The impact on student perception and motivation." *Distance education* 28 (1): 81–93.

Naylor, Thomas H. 1971. *Computer Simulation Experiments with Models of Economic Systems*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Oberländer, Maren, Andrea Beinicke ja Tanja Bipp. 2020. "Digital competencies: A review of the literature and applications in the workplace." *Computers & Education* 146: 103752.

Oksanen, Kimmo, Timo Lainema ja Raija Hämäläinen. 2018. "Learning from social collaboration: A paradigm shift in evaluating game-based learning." Teoksessa *Gamification in education: Breakthroughs in research and practice*, toimittaneet Mehdi Khosrow-Pour ym.: 500–524. IGI Global.

Palmunen, Lauri-Matti, Timo Lainema ja Elina Pelto. 2021. "Towards a manager's mental model: conceptual change through business simulation." *The International Journal of Management Education* 19 (2): 100460.

Palmunen, Lauri-Matti, Elina Pelto, Anni Paalumäki ja Timo Lainema. 2013. "Simulation Gaming and the Formation of Mental Models – A Case of Novices in Business Studies." *Simulation & Gaming* 44 (6): 846–868.

Paul, Souren, Fang He, and Alan R. Dennis. 2018. "Group atmosphere, shared understanding, and team conflict in short duration virtual teams." *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences, Big Island, Hawaii, January 2–6, 2018*, toimittanut Tung X. Bui, 361–370.

Peters, Vincent A. M., Gert A. N. Vissers. 2004. "A simple classification model for debriefing simulation games." *Simulation & Gaming* 35 (1): 70–84.

Pirkkalainen, Henri ja Markus Salo. 2016. "Two decades of the dark side in the information systems basket: Suggesting five areas for future research". Teoksessa *ECIS 2016: Proceedings of the 24th European Conference on Information Systems, Istanbul, Turkey, Research Papers*, 101.

Pöysä, Jyrki. 2010. "Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina." Teoksessa *Vaeltavat metodit*, toimittaneet Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma ja Sinikka Vakimo, 331–360. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Qian, Meihua ja Karen A. Clark. 2016. "Game-based Learning



---

and 21st century skills: A review of recent research." *Computers in human behavior* 63: 50–58.

Ruohomäki, Virpi. 1994. "Viewpoints on learning and education with simulation games." Teoksessa *Simulation Games and Learning in Production Management*. APMS 1994. IFIP Advances in Information and Communication Technology, toimittanut Jens O. Riis, 13–25. Boston, MA: Springer.

Sailer, Michael, Jan Hense, Heinz Mandl ja Markus Klevers. 2017. "Fostering development of work competencies and motivation via gamification." Teoksessa *Competence-based Vocational and Professional Education*, Technical and Vocational Education and Training: Issues, Concerns and Prospects 23, toimittanut Martin Mulder, 795–818. Cham: Springer.

Saunders, Danny. 1987. "Preface." Teoksessa *Learning from experience through Games and Simulations*, toimittaneet Danny Saunders, Alan Coote ja David A. Croocall, 8–11. Cardiff: Sageset.

Schartel Dunn, Stephanie, Michelle Dawson ja Beverly Block. 2020. "Teaching teamwork in the business school." *Journal of Education for Business* 96 (6): : 381–386.

Schegloff, Emanuel A. 2007. *Sequence Organization in Interaction: A Primer in Conversation Analysis, Vol. 1*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schulze, Julian ja Stefan Krumm. 2017. "The "virtual team player". A review and initial model of knowledge, skills, abilities, and other characteristics for virtual collaboration." *Organizational Psychology Review* 7 (1): 66–95.

Schwarz Müller, Tanja, Prisca Brosi, Denis Duman ja Isabell M. Welp. 2018. "How does the digital transformation affect organizations? Key themes of change in work design and leadership." *Management revue – Socio-Economic Studies* 29 (2):

114–138.

Seethamraju, Ravi. 2011. "Enhancing student learning of enterprise integration and business process orientation through an ERP business simulation game." *Journal of Information Systems Education* 22 (1): 19.

Siewiorek Anna, Eeli Saarinen, Timo Lainema ja Erno Lehtinen. 2012. "Learning leadership skills in a simulated business environment." *Computers and Education* 58 (1): 121–135.

Sitra. 2019. *Kohti osaamisen aikaa – 30 yhteiskunnallisen toimijan yhteinen tahtotila elinikäisestä oppimisesta*. Sitran selvityksiä 146.

Sivunen, Anu. 2008. "The communication of leaders in virtual teams: expectations and their realisation in leaders' computer-mediated communication". *Journal of eWorking* 2 (1): 47–60.

Suomen yrittäjät. 2021. "Tutkimus monipaikkatyöstä työllisille Suomessa." Luettu 29, 2021. [https://www.yrittajat.fi/wp-content/uploads/2021/02/tyoelamagallup\\_tammikuu\\_2021\\_etatyo\\_.pdf](https://www.yrittajat.fi/wp-content/uploads/2021/02/tyoelamagallup_tammikuu_2021_etatyo_.pdf).

Susskind, Lawrence ja Jason Corburn. 2000. "Using simulations to teach negotiation: Pedagogical theory and practice." Teoksessa *Simulation und Planspiel in den Sozialwissenschaften: Eine Bestandsaufnahme der Internationalen Diskussion*: 62–90.

Syynimaa, Kirsi, Kirsi Lainema, Raija Hämäläinen, Timo Lainema ja Joni Lämsä. 2021. "The Role of Instructional Activities for Collaboration in Simulation-Based Games." Teoksessa *Smart Pedagogy of Game-based Learning*, toimittanut Linda Daniela, 21–40. Cham: Springer.

Tendick, Patrick H., Lorraine Denby ja Wen-Hua Ju. 2016. "Statistical methods for complex event processing and real

---

time decision making." *Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics* 8 (1): 5–26.

Thiagarajan, Sivasailam. 1995. "Guidelines for Conducting a Debriefing Session and for Developing a Debriefing Guide." Teoksessa *The Simulation and Gaming Workbook Volume 3: Games and Simulations for Business*, toimittaneet Danny Saunders, 43–49. Lontoo: Kogan Page.

Van Laar, Ester, Alexander J. A. M. Van Deursen, Jan A. G. M. Van Dijk ja Jos de Haan. 2017. "The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review." *Computers in human behavior* 72: 577–588.

# Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiaikaisesta Turusta

Katsaus

**Auli Bläuer**

Turun yliopisto

**Sonja Hukantaival**

Åbo Akademi

**Riikka Saarinen**

Turun museokeskus

**Maarit Hirvilammi**

Turun museokeskus

**Tanja Ratilainen**

Turun museokeskus

## Tiivistelmä

Tämä katsaus käsittelee Turusta arkeologisilta kaivauksilta löydettyjä naudanluusta valmistettuja keskiaikaisia pelinappuloita. Samankaltaisesta pelistä nimeltä babka on taltioitu muistitietoja 1900-luvulla Karjalasta, ja pelityyppi on ollut tunnettu Länsi-Euroopassa ainakin keskiajalta alkaen. Tutkimuksen kohteena oli 32 naudan työstettyä sormiluuta, joita on tasoitettu, täytetty metallilla tai kuvioitu. Yhden nappulan sisälle on jopa kätkeyty pieni metalliesine, ehkä luun heitt ominaisuuksien muuttamiseksi tai onnea tuovaksi amuletiksi.

Avainsanat: Keskiaika, pelinappula, babka, kaupunkiarkeologia

## Abstract

In this article, we present medieval cattle bone gaming pieces from the Turku archaeological excavation material. A similar Karelian folk game called babka has been recorded in the 20<sup>th</sup> century and a similar type of game has been present in Western Europe since the medieval period. We studied a total of 32 worked cattle first phalanges, which have been cut in order to make them flatter, filled with metal, or decorated. In one bone there is a metal alloy object hidden inside, possibly to give it better throwing properties or to make it a good luck charm.

Keywords: Medieval, gaming piece, skittles, urban archaeology

---

## Johdanto

Arkeologisilta kaivauksilta löytyy joskus esineitä, jotka tulkitaan pelinappuloiksi. Nappulat ovat voineet säilyä muodoltaan tunnistettavana nykypäivään saakka, kuten shakkinappulat, tai ne voidaan liittää esimerkiksi haudoista löytyneisiin, nappulat ja laudan sisältäviin kokonaisuuksiin (MacGregor 1985, 132–141; Lawrence 2014). Myös nopat ja rikkoutu-neista saviastioista muotoillut pyöreät, litteät kiekot ovat helposti tunnistettavaa arkeologista pelivälineistöä.

Arkeologisilta kaivauksilta löytyvien esineiden alkuperäisen käyttötarkoituksen tulkitseminen on kuitenkin joskus haasteellista, sillä muuttuvat elinkeinot, tekniset innovaatiot ja uudet materiaalit ovat syrjäyttäneet vanhoja esinemuotoja. Tietoa menneisyyden materiaalisesta kulttuurista voidaan etsiä muun muassa kansatieteellisistä aineistosta, taiteesta sekä kirjallisten lähteiden kuvauksista. Materiaalisen kulttuurin muuttumisesta ja tulkinnan vaikeudesta kertoo esimerkiksi Turun Kuvuorelta löytynyt luupuikko, jonka nuppi on veistetty pässinpään muotoon. Se tulkittiin alustavasti keskiaikaista perinnettä edustavaksi kirjoituspuikoksi, mutta esineen radiohiiliajoitus osoitti sen kuuluvan keskiajan jälkeiselle aikakaudelle, jolloin vahataulut ja niihin liittyvät kirjoituspuikot olivat jo poistuneet käytöstä. Todennäköisesti kyseessä on pikemminkin työväline, mahdollisesti verkko-paikkauspuikko (Harjula ym. 2015). Yksittäisen arkeologisilta kaivauksilta talteen otetun esineen tulkintaa voi vaikeuttaa myös harvinaisuus. Tiettyä esinetyyppeä voi löytyä vain muutama kappale tuhansien löytöjen joukosta. Vasta laajempi tarkastelu vertailevassa kulttuurisessa kontekstissa voi paljastaa esineen levinneisyyden ja sitoa sen tiettyyn käyttöyhteyteen ja kulttuuriseen perinteeseen.

Eräs nykysuomalaiselle usein tuntematon esinetyppi on naudan sorkkiin kuuluvien luiden tarkkuusheittoon perustu-

vaan peliin kuuluvat osat. Kyseinen peli erilaisine variaatioineen on ollut yleinen Länsi- ja Pohjois-Euroopassa keski- ja uudella ajalla. Suomessa käytetyt alkuperäiset nimitykset pelille eivät ole säilyneet, mutta kutsumme tässä katsauksessa peliä nimellä babka Rafael Helangon artikkelin mukaan (Helanko 1975). Helanko teki babka-pelistä sanomalehtien kautta kyselytutkimuksen 1970-luvulla, ja vastausten perusteella peli on tunnettu 1900-luvun ensimmäisellä puoliskolla erityisesti Laatokan Karjalassa sekä Itäisessä Pohjois-Suomessa.

Peliin liittyvä perinne on katkennut Suomessa, eikä pelivälineistön tunnistaminen ole siis itsestään selvää. Pelinappuloita on tallennettu jonkin verran Kansallismuseon kokoelmiin, mutta arkeologisilta kaivauksilta löytyneet työstetyt naudan sormiluut ovat Suomessa saaneet erilaisia tulkintoja. Niitä on esimerkiksi arveltu työkalujen kahvoiksi. Esinetyypin tulkinta nousi ajankohtaiseksi, kun vuonna 2014 Turun Katedraaliskoulun arkeologisilta kaivauksilta löytyi työstetyn naudan sormiluun palanen. Ryhmä erilaisten arkeologisten aineistojen ja menetelmien asiantuntijoita kiinnostui löydöstä ja tutki kaikki tiedetyt Turusta löydetyt työstetyt naudan sormiluut. Tutkimus on julkaistu Lund Archaeological Review -lehdessä, ja tämä katsaus perustuu kyseisen artikkelin tietoihin (Bläuer ym. 2020).

## Babka-peli ja sen kulttuurinen tausta

Babka-pelin pelaamiseen tarvitaan ”keilat” sekä heittoväline. Keiloina käytettiin yleensä naudan ensimmäisiä sormiluita, joita kutsuttiin esimerkiksi babkoiksi tai paaskoiksi. Heittoväline saattoi olla esimerkiksi kivi, putkiluu tai tinalla täytetty naudan sormiluu, tinapersu. Helanko (1975) tallensi 1970-luvulla pelistä useita erilaisia versioita, joista yksinkertaisimmassa, Pohjois-Suomessa lasten pelaamassa, on pyritty kaatamaan kaikki vastustajan nappulat. Aikuisten miesten suo-

---

simissa monimutkaisemmissa versioissa, joita voitiin pelata rahasta, pyrittiin esimerkiksi kaatamaan vain tietyt babkat.

Babka-tyyppinen peli on tunnettu ainakin keskiajalta lähtien Länsi- ja Pohjois-Euroopassa. Arkeologiset työstetyt naudanluiset pelinappulat on yhdistetty peliin, jolle on useita nimiä eri alueilla (englanniksi *skittles*, ruotsiksi *kasta kota*) (esimerkiksi Baart ym. 1977, 452–454; Luik ym. 2015; Arkeologerna 2018). Peli on myös mukana alankomaalaisen taiteilijan Pieter Bruegelin maalauksessa *Kinderspiele* (Lasten leikkejä) vuodelta 1560.

## Arkeologiset naudanluunappulat Turusta

Turun kaupunkikaivauksilta on vuosikymmenten saatossa otettu talteen tuhansia kiloja eläinten luita. Nämä ovat pääosin peräisin eläinten kasvatukseen, teurastukseen ja syömiseen liittyvästä kotitalousjätteestä, jota on kertynyt kaupunkilaisten pihapiiriin ja tunkioille. Kaivausten aikana luuaineistosta poimitaan erilleen luuesineet, jos ne tunnustetaan kentällä. Varsinkin runsaslöytöisillä kaupunkikaivauksilla suuri osa luuesineistä huomataan kuitenkin vasta luiden puhdistuksen jälkeen varsinaisen luuanalyysin aikana. Naudan sormiluista tehdyt nappulat ovat vain vähän työstettyjä, joten niistä suurin osa on havaittu vasta luuanalyysissä.

Turun museokeskuksen ja Aboa Vetus Ars Nova -museon koelmissa on yhteensä 32 naudan ensimmäistä sormiluita, jossa on merkkejä tarkoituksenmukaisesta työstämisestä, joka ei liity eläimen ruhon teurastuksen jälkeiseen käsittelyyn (Bläuer ym. 2020; taulukko 1; kuva 1). Näihin luihin on porattu reikiä, niiden pintaa on tasoitettu ja niihin on viilletty tai kaiverrettu merkkejä. Osa on täytetty metallilla ja osan läpi on lyöty rautanaula. Usean pinnassa on toistuvaan käsittelyyn viittaava kiiltävä, sileä patina. Naudan ensimmäinen sormiluu on noin 8 cm pitkä, kompakti luu, joka pysyy

pystyasennossa itsestään ilman muokkausta (Kuva 1). Yhdellä naudalla näitä luita on kahdeksan kappaletta, ja ne ovat kuuluneet ruhon taloudellisesti vähäarvoisimpiin osiin. Sormiluita on siis ollut runsaasti tarjolla keskiajalla, ja ne ovat olleet luonteva valinta pelinappuloiksi.

Työryhmä tutki luunappuloita monitieteisestä näkökulmasta. Tutkimuksessa huomioitiin löytöjen arkeologinen konteksti eli löytöyhteys. Suurin osa luista on peräisin Turun keskiaikaisista piha- ja tunkiokerroksista. Luita on löytynyt eri kaupunginosista, eikä selvää sosiaaliseen asemaan liittyvää yhteyttä löytynyt. Kaikki nappulat ovat peräisin joko keskiajalle ajoittuvista tai sekoittuneista, vailla tarkkaa ajoitusta olevista kerroksista. Vaikka muualla Länsi- ja Pohjois-Euroopassa babka-pelin versioita on pelattu myös uudella ajalla, Turusta tästä ei ole merkkejä. Tosin täytyy huomioida, että keskiaikaista luumateriaalia on analysoitu Turusta huomattavasti enemmän kuin uudelle ajalle ajoittuvaa aineistoa. On siis mahdollista, että keskiajan jälkeiselle ajalle ajoittuvia nappuloita ei siksi ole vielä löydetty

Naudanluunappulat, niiden työstöjäljet ja täytemateriaalit tutkittiin erilaisten menetelmien avulla. Kaikki luut paitsi yksi ovat peräisin aikuisista naudoista. Luut, joita on tasoitettu tai joihin on kaiverrettu kuvioita tai reikiä ovat todennäköisesti keiloja, ja merkit kertovat omistajasta tai luiden arvosta pelissä. Heittoluiksi tulkitut luut on täytetty metallilla ja mahdollisesti maalla tai kivillä niiden painon lisäämiseksi ja heitto-ominaisuuksien parantamiseksi. Luista otetuista röntgenkuvista paljastui, että osa lyijytäytteestä oli yhtenä kappaleena luun sisällä (kuva 2), mutta osa oli täytetty lyijymuruilla. Yhden nappulan sisältä paljastui röntgenkuvassa yllätys. Ulkopäin tarkasteltuna luussa vaikuttaa olevan täytteenä rautanaula. Tarkempi tutkimus paljasti kuitenkin, että luun sisällä oli piilossa pieni seosmetallinen esine. Nap-



Kuva 1. Lapset pelaamassa babkan tyypistä peliä. Yksityiskohta Pieter Bruegelin maalauksesta *Kinderspiele*.



NRO	Kaivaus	Päänumero	Löytönumero	Kokonainen	Reikä	Siloitusta	Patina	Muuta	Ajoitus
1	Aboa Vetus	KM95032	10917, L1889	Kokonainen	x	x		Sisällä maata?	Ennen vuotta 1650
2	Aboa Vetus	KM95032	10923, L1412	Kokonainen	x	x		Kaksi uraa	Ennen vuotta 1827
3	Aboa Vetus	KM95032	10939, L 770b	Kokonainen	x		x		Keskiaika
4	Aboa Vetus	KM95032	10940, L 799	Kokonainen	x		x	Puuta	Keskiaika
5	Aboa Vetus	KM95032	10947, L1836	Kokonainen	x			Kolo	Keskiaika
6	Aboa Vetus	KM95032	10949, L1880	Kokonainen	x				Keskiaika
7	Aboa Vetus	KM95032	10951, L1865b	Kokonainen	x		x	Rautanaula, joka on kiilattu paikalleen ei-metallisella aineella	Keskiaika
8	Aboa Vetus	KM95032	10955, L 1909	Kokonainen	x			Rautanaula	Keskiaika
9	Aboa Vetus	KM95032	10962, L1831	Kokonainen	x			Rautanaula	Keskiaika
10	Itälaituri 2012	TMM22882	LU023:003	Kokonainen	x				Keskiaika
11	Itälaituri 2012	TMM22882	LU023:004	Kokonainen	x	x	x		Keskiaika
12	Katedralskolan 2014	TMM23146	LU059:003	Fragmentti	x				Keskiaika
13	Kaupunginkirjasto 2004	TMM22237	LU325:001	Kokonainen	x				Keskiaika
14	Rettiginrinne 2001	TMM22196	LU305:001	Kokonainen	x				Keskiaika- 1600-luku
15	Tuomiokirkontori 2005	TMM22367	LU3016:002	Fragmentti	x	x		Lyijy	Keskiaika
16	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU0691	Kokonainen	x	x	x	Metalliesine, rautanaula	Keskiaika
17	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU0781	Kokonainen		x		Lyijy	Keskiaika
18	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1181	Fragmentti		x	x	Rautanaula	Keskiaika
19	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1201	Kokonainen	x	x	x		Keskiaika
20	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1381	Kokonainen	x	x	x		Keskiaika
21	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1471	Kokonainen	x	x			Keskiaika
22	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1472	Kokonainen	x	x		Rautanaula	Keskiaika
23	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1591	Kokonainen		x	x		Keskiaika
24	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1692	Fragmentti				Rautanaula	Keskiaika
25	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU1693	Fragmentti	x		x		Keskiaika
26	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5031	Puolikas	x	x	x		Keskiaika
27	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5042	Puolikas	x	x			Keskiaika
28	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5043	Kokonainen		x			Keskiaika
29	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5044	Kokonainen		x		Viiltojalkiä	Keskiaika
30	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5045	Fragmentti	x	x			Keskiaika
31	Äbo Akademi 1998	TMM21816	LU5131	Fragmentti		x		Kaksi koloa	Keskiaika
32	N/A		96 (?)	Kokonainen	x			Epifyysi auki	N/A

Taulukko 1. Turun arkeologiset työstetyt naudan sormiluut. Tiedot julkaistu aikaisemmin Bläuer ym. 2020.



Kuva 2. Keskiaikainen naudan sormiluu, johon on lyöty rautanaula. Esineen pinnan kiiltävä patina kertoo sen toistuvasta käsitte-lystä. Aboa Vetus Ars Nova-museo, luu numero 9 taulukossa 1. Kuva: Auli Bläuer.



---

pula saattoi olla salaisesti painotettu, jotta siitä tulisi pelkälä rautanaulalla varustettua parempi heittoluu. Kyseessä on saattanut myös olla pelionnea tuottava amuletti. Luiden sisällä oleva materiaali tutkittiin XRF (röntgenfluoresenssi) -menetelmällä, joka osoittautui olevan tarkempi kuin silmämääräisesti ja magneetin avulla tehty tutkimus. Esimerkiksi erittäin hapettunut eikä enää magneettinen rautanaula luokiteltiin alustavasti lyijytäytteeksi, mutta röntgenkuva ja XRF-analyysi muuttivat tulkinnan.

## **Babka-peliin liittyvän kulttuurin muutos ja jatkuvuus**

Turusta löydetyt naudanluunappulat ovat osa keskiajalla laajalle levinnyttä peliperinnettä. On todennäköistä, että pelin säännöt ovat vaihdelleet eri alueilla ja eri aikakausina. Rafael Helangon (1975) mielestä babka-peliin liittyvä monipuolinen ja yksityiskohtainen sanasto osoitti pelin pitkästä historiasta, ja tämä on arkeologisten löytöjen valossa todennäköistä.

Turusta ei ole löytynyt keskiajan jälkeiseltä ajalta esineitä, joita voisi varmasti sanoa babka-pelin nappuloiksi. Tämä voi liittyä tutkitun luuaineiston vähäiseen määrään, mutta ei ehkä kuitenkaan selitä työstettyjen nappuloiden täydellistä puuttumista aineistosta. Rafael Helanko (1975) arvelee babka-pelin harvinaistumisen erääksi syyksi 1900-luvun puolivälissä Karjalassa tapahtuneen omavaraistalouden väistymisen, jonka myötä nautoja ei enää teurastettu kotona. Tämä selitys ei kuitenkaan päde uuden ajan Turkuun, jossa sormiluita on vielä ollut helposti saatavilla.

Pelivälineiden materiaali voi myös vaihtua, vaikka vanha muoto säilyisikin. Suomen kansallismuseon kansatieteelliseen kokoelmaan on talletettu kokonaan metallista valmistettu heitonappula, rautabapka (kuva 3; Finna-tietokanta, K6884:7), joka vastaa muodoltaan täysin alkuperäistä nau-

danluista esikuvaansa. Myös muita luisia pelinappuloita on valmistettu myöhemmin muovista säilyttäen alkuperäisen muodon tunnistettavana (esimerkiksi *Bunnock-* ja *Knucklebones* -pelien nappulat: *The Original Bunnock n.d.*; *Museums Victoria n.d.*).

Ehkä peli muutti muotoaan niin, että nappulat eivät ole enää tunnistettavissa. Keskiaikaisten nappuloiden eteen on nähty vaivaa, ja myös luun sisälle piilotettu metalliesine kertoo pelaamisen, ja siinä voittamisen, merkityksellisyydestä. Pelin merkityksen muuttuminen aikuisten rahapelistä lasten leikiksi voisi aiheuttaa pelinappuloiden muokkaamiseen nähdyn vaivan vähenemistä (vertaa Helanko 1975). Sormiluut pysyvät pystyssä ilman minkäänlaista tasoitusta tai työstöä, ja heittovälineeksi on voitu ottaa täytetyn sormiluun sijasta jokin muu luu, kivi tai esine (Helanko 1975). Esimerkiksi färsaarelaisessa pelin versiossa (*kasta kungar*) heittovälineenä on käytetty naudan jalan muita luita (Jirlow 1931; Göteborgs Stadsmuseum n.d.). Pelin tällaisesta versiosta ei välttämättä jäisi mitään tunnistettavia merkkejä arkeologiseen aineistoon, vaan pelinappuloina käytetyt luut luokiteltaisiin todennäköisemmin tavalliseksi kotitalousjätteeksi.

## **Babka-peli kokeiluun?**

Yhteistyössä turkulaisten museoiden kanssa babka-peli voisi tarjota mahdollisuuden tuoda keskiaikainen pelikokemus suuren yleisön saavutettavaksi. Kuten kanadalaisesta *Bunnock*-pelistä, jota pelataan hevosen sormiluilla (*The Original Bunnock, n.d.*), myös Babka-pelistä voitaisiin valmistaa muovinen versio 3D-printterin avulla sekä vertailusetti aidosta naudanluusta.



Kuva 3. Keskiaikainen naudan sormiluun pala Turun Tuomiokirkontorin kaivaukselta, lyijytäyte näkyvissä. Turun museokeskus, numero 15 taulukossa 1. Kuva: Auli Bläuer.



Kuva 4. Metallista valmistettu heittoväline, rautabapka. Kuva: Finna-tietokanta, Kansallismuseon kansatieteellinen kokoelma, K6884:7, CC BY 4.0.

## Kiitokset

Tutkimus on tehty osana Suomen Akatemian rahoittamaa BoNe-projektia (Borrowing from the neighbor. Animal husbandry methods and cultural contacts in the Northern Baltic Sea region. Rahoituspäätös 286499).

## Lähteet

Arkeologerna. 2018. "Lucka 8: Att kasta kota på medeltiden." Julkalender. *Arkeologerna* (blogi). 8.12.2018. <https://arkeologerna.com/bloggar/arkeologernas-julkalender/att-kasta-kota-pa-medeltiden/>.

Baart, Jan, Wiard Krook, Ab Lagerweij, Nina Ockers, Hans Van Regteren Altena, Tuuk Stam, Henk Stoepker, Gerard

Stouthart ja Monika Van der Zwan. 1977. *Opgravingen in Amsterdam; 20 jaar stadskernonderzoek*. Amsterdam: Fibula-van Dishoeck.

Bläuer, Auli, Sonja Hukantaival, Riikka Saarinen, Maarit Hirvilampi ja Tanja Ratilainen. 2020. "Cattle phalanx gaming pieces from Turku, Finland." *Lund Archaeological Review* 24–25: 7–25.

The Original Bunnock. n.d. Vierailtu 6.4.2021. <http://www.bunnock.com/index.php>.

Göteborgs Stadsmuseum. n.d. "GM:36115: spelpjäs". <http://62.88.129.39/carlotta/web/object/27678>.

Harjula, Janne, Bläuer, Auli, Hukantaival, Sonja, Ikäheimo, Janne, Kirjavainen, Heini ja Ratilainen, Tanja. 2015. "Animal-

---

headed bone artefact from Kuuvuori in Turku interpreted – and reinterpreted.” *Finskt museum* 120–122: 131–147.

Helanko, Rafael. 1975. “Babka.” *Kotiseutu* 1975 (4): 193–198.

Jirlow, Ragnar. 1931. “Drag ur färöiskt arbetsliv.” *RIG – Kulturhistorisk tidskrift* 14: 97–133.

Lawrence, David. 2014. “A Pictish Origin for Hnefatafl?” *Board Game Studies Journal Online* 8: 63–79. <http://bgsj.ludus-opuscula.org/Home/ArticleDetails/100>.

Luik, Heidi, Ulla Kadakas, Villu Kadakas, ja Liina Maldre. 2015. “Bone and Antler Working in the Tallinn Suburb of Kivisilla, 14th–19th Centuries. The Results of the Archaeological Investigations at Tartu Road 1.” *Lietuvos Archeologija* 41: 143–168.

MacGregor, Arthur. 1985. *Bone, Antler, Ivory & Horn. The Technology of Skeletal Materials since the Roman Period*. London: Croom Helm.

Museums Victoria. n.d. SH 990053. Knucklebones – Plastic. <https://collections.museumsvictoria.com.au/items/254093>.

# Kellarista parrasvaloihin: Kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä

Katsaus

**Dan Santamäki**

Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Tässä katsauksessa tarkastelen, kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä ja kuinka yleisön läsnäolo vaikuttaa peliin. Teknisen toteutuksen ja välillisesti pelikokemukseen vaikuttavien tekijöiden lisäksi tämä katsaus tarkastelee lyhyesti pöytäroolipelejä esittävänä taiteena. Käsitelen aihetta kahden esimerkin kautta: toinen on pöytäroolipelien mainetta kasvattanut *Critical Role*, jossa näyttelijät ja ääninäyttelijät pelaavat *Dungeons & Dragons* -pelin viidettä painosta, ja toinen on RollPlay-kanavan sarja *Nebula Jazz*, jossa Twitch-striimaajat ja Youtube-sisällöntuottajat pelaavat *Fate Accelerated* -peliä.

Avainsanat: Dungeons & Dragons, pöytäroolipelit, performanssi, striimaus

## Abstract

This review observes how streaming is a new way to play tabletop role-playing games, and how the presence of audience affects the game. In addition to technical aspects and factors that have indirect effects, this review briefly examines tabletop role-playing games as performative art. I discuss the subject with two examples. The first one is, *Critical Role*, which has increased the reputation of tabletop role-playing games. In *Critical Role*, actors and voice actors play the fifth edition of *Dungeons & Dragons*. The second example is the Youtube channel RollPlay's *Nebula Jazz* series, in which Twitch streamers and Youtube content creators play *Fate Accelerated*.

Keywords: Dungeons & Dragons, tabletop role-playing games, performance, streaming

---

## Johdanto

Tämä katsaus tarkastelee, kuinka pöytäroolipelien pelaaminen striimattuna on uudenlainen muoto pelata, ja minkälaisia elementtejä striimattu pöytäroolipelikokemus pitää sisälleen.

Striimatussa pöytäroolipelissä – kuten perinteisessäkin pöytäroolipelissä – pelataan valitun sääntösystemin avulla jonkinlainen tapahtumasarja pelinjohtajan (game master) tai luolamestarin (dungeon master) johdolla. Striimatuissa pöytäroolipeleissä perinteiset nopanheitot ja miniatyyrien liikuttelet saatetaan kuitenkin korvata digitaalisilla vastaavilla. Sisällön näkökulmasta molemmat esimerkkini seuraavat tuttua kaavaa: joukko seikkailijoita joutuu kohtaamaan vaaroja ja ratkomaan ongelmia fantasiamaailmoissa.

Pöytäroolipelit ovat hyvin perinteinen pelaamisen muoto, ja esimerkiksi vuonna 1974 julkaistu *Dungeons & Dragons* on nauttinut näkyvyydestä vielä videopelien aikakaudellakin. *Dungeons & Dragons* jatkaa edelleen videopelien inspiroimista, sillä tasaiseen tahtiin julkaistaan sen nimellä lisensoituja pelejä eri alustoille. Pitkään jatkuneiden pelaamisen ilmiöiden tarkastelu on tärkeää, sillä mikäli nopeasti kehittyvän, yhä monipuolisemman pelitarjonnan maailmassa on jotakin, joka säilyy suosiossa vuosikymmeniä, on siinä pakko olla elementtejä, jotka pitävät pelaajat kiinni pauloissaan. Samalla striimaaminen on kasvattanut suosiotaan massiivisesti, joten oli vain ajan kysymys, milloin nämä kaksi kohtaaisivat.

Käsittelen aihetta kahden esimerkin kautta: toinen on Youtube- ja Twitch -kanava Geek & Sundryn tuottama pöytäroolipelien mainetta kasvattanut *Critical Role*, jossa näyttelijät ja ääninäyttelijät pelaavat *Dungeons & Dragons* -peliä (Gygax & Anderson 1974). Toinen on Youtube- ja Twitch-kanava RollPlayn sarja *Nebula Jazz*, jossa Twitch-striimaajat

ja Youtube-sisällöntuottajat pelaavat *Fate Accelerated* -peliä (Valentine & Hicks 2013). Molemmat esimerkit ovat ammatikseen esiintyvien ihmisten pelaamia sessioita. Näiden esimerkkien valinnan takana ovat *Critical Role* katsojamäärät, jotka ovat kasvaneet tasaisesti ja ovat olleet 1.1.2021–31.5.2021 keskimäärin 55 000 katsojaa lähetyksestä kohden (TwitchTracker.com). RollPlayn *Nebula Jazz* valikoitui katsaukseen sen radikaalisti eroavan sääntökokonaisuuden lisäksi siksi, että tallenteet ovat helposti saatavilla lähetyksen striimaajan Youtube-kanavalla. Tämän lisäksi pelaajat ovat ammattistriimaajia, mikä antaa mielenkiintoista perspektiiviä analyysille. *Critical Role* poiketen *Nebula Jazz* pelattiin kokonaan etänä, jokainen pelaaja omalta tietokoneeltaan, käyttäen Roll20-järjestelmää, joka on roolipelien pelaamista varten luotu verkkosivu, jolla voi helposti simuloida tavallisesti pöydällä olevia elementtejä tai esimerkiksi nopan heittoa. Roll20 saavutti vuonna 2021 Covid-19-pandemian siivittämänä yli 8 000 000 käyttäjän rajan (The Roll20 Team 2021).

Striimaamisen kasvaessa ilmiönä on mielenkiintoista tarkastella erilaisia striimausalojen käyttötapoja. Vaikka eri sisältöjen striimaaminen ei itsessään ole uusi ilmiö, on lähettämisen kynnyksen madaltuessa ja potentiaalisen katsojamäärän kasvaessa huomattavissa yhä marginaalisempien alakulttuurien ilmestyminen striimausaloille. Samalla on mahdollista huomata, kuinka nämä alakulttuurit saavat uutta verta joukkoonsa. Toisaalta ne pystyvät mahdollisesti kehittämään sisältöjään striimaamisen tuomien uusien mahdollisuuksien avulla.

Vaikka katsauksessa käydään läpi pöytäroolipelien striimaamista pintapuolisesti useasta näkökulmasta, on sen ytimessä kuitenkin jatkuvasti kasvavan medialajin vaikutus nimenomaan pöytäroolipelien pelaamiseen.





Kuva 1. Ruutukaappaus *Critical Rolen* uusimmasta kampanjasta vuodelta 2021.





Kuva 2. Ruutukaappaus Rollplay *Nebula Jazzin* lähetyksestä vuodelta 2018.



---

## Uusi tapa pelata

Pöytäroolipeleistä on tehty runsaasti tutkimusta, ja striimauskin on viimeisen kymmenen vuoden aikana kerännyt oman osansa tiedeyhteisön huomiosta, mutta on ymmärrettävää, että näiden kahden yhteensovittamisen lopputulos ei välttämättä ole saavuttanut suurta mielenkiintoa.<sup>17</sup> *Dungeons & Dragonsin* suosion ja myyntinumeroiden kasvaessa (Whitten 2021) on kuitenkin mielenkiintoista tarkastella, kuinka uudenlaiset, mahdollisesti suosion kasvun, sekä Covid-19 -pandemian yhteydessä kasvaneet tavat pelata muokkaavat pelikokemusta.

Striimattujen pöytäroolipelien kokemus ei ole enää pelkäämään ystäväpiirin kanssa pelin pelaaminen ja vuorovaikutus pelin kanssa, vaan vuorovaikutus leviää myös yleisöön (Hamilton ym. 2014). Hamilton (2014) mainitsee eräässä tarkastelemassaan striimissa striimaajien ottavan vastaan katsojensa tekemiä kuvateoksia ja integroivan ne osaksi peliä. Tällaiset käytännöt yhdistävät katsojat ja striimaajien pelaaman pelin ja näin tekevät katsojien panoksesta pysyvän osan pelimaailmaa. Omista tarkastelemistani esimerkeistä *Nebula Jazzissa* tehdään jotain vastaavan kaltaista, kun pelaajat tarttuvat aika-ajoin Twitch-chatin ehdotuksiin tehdessään valintoja hahmojensa toimintatavoista. Esimerkiksi jokin mitä hahmo voi sanoa tai miten hahmo voi lähestyä esillä olevaa ongelmaa ovat tilanteita, joissa katsojat saattavat auttaa – tai “auttaa”, nimittäin kaikki chatissä olevat katsojat eivät usein lähesty asiaa välttämättä “fiksuimman” ratkaisun kautta, vaan viihdyttävyyden näkökulmasta. Tämä saattaa aiheuttaa hahmolle tai ryhmälle pelillisiä ongelmia, mutta pelaajat saattavat päätyä silti chatissä ehdotettuihin ratkaisui-

hin. Tähän syynä on juuri osallistava pelitapa, sekä uudenlainen tapa pelata pöytäroolipelejä.

## Pöytäroolipelien pelaaminen ja kehyksissä toimiminen

Roolipelit ovat useimmiten kokoelma monenlaisia sääntöjä, noppia ja referenssilistoja, mutta pohjimmiltaan roolipelit ovat jonkinlaista leikkiä, tai vaihtoehtoisesti voidaan ajatella kuin Daniel Mackay kirjassaan *The Fantasy Role-Playing Game* (2001), että pöytäroolipelejä ei voi pelata sen olematta performanssia, sillä roolipelaamiseen kuuluu aina jossain määrin vähintäänkin ripaus hahmon kautta toimimista. Sanaan “performanssi” liittyy vahvasti yleisön läsnäolo (Schenchner 1988), joka taas perinteisesti ei ole osa roolipelaamisen konventioita. *Dungeons & Dragons* tarjoaa sivuillaan sopivaksi kooksi pelille yhden luolamestarin (muissa peleissä pelinjohdaja, jota käytän jatkossa kuvaamaan molempia) ja 3–5 pelaajaa (<https://dnd.wizards.com/>). Yleisöstä ei ole puhetta. Yleisön käsite on kaksijakoinen: se ei toisaalta välttämättä aina tarkoita joukkoa ihmisiä, jotka eivät pelaa, vaan toiset pelaajat ja pelinjohtaja voivat toimia ikään kuin yleisönä. Larp-tutkimuksessa tästä ilmiöstä käytetään termiä “ensimmäisen persoonan yleisö” (Stenros 2010, 20).

Mikäli roolipelejä tarkastellaan Erving Goffmanin kehittämän kehysanalyysin avulla, voidaan tarkastella erilaisia kehyksiä, joiden välillä roolipelaaja toimii ja liikkuu pelatesaan. Sosiologi Gary Allan Fine soveltaa Goffmanin teoriaa roolipeleihin teoksessaan *Role Playing Game As Social Worlds* (1983), luodakseen kolme kehystä:

- 1) Sosiaalinen kehys, jossa pelaaja toimii “henkilönä”
  - a. pelaaja puhuu muille pelaajille itsensä, liittymättä välttämättä peliin

---

<sup>17</sup>Pöytäroolipeleihin liittyvää tutkimusta julkaistaan esimerkiksi *International Journal of Role-Playing*- ja *Analog Game Studies* -julkaisuissa.

- 
- 2) Pelikehys, jossa pelaaja toimii ”pelaajana”
    - a. pelaaja toimii muiden kanssa pelaamisen näkökulmasta,
  - 3) Pelimaailman kehys, jossa pelaaja toimii ”hahmona”
    - a. pelaaja toimii muiden kanssa esiintyen hahmonaan

Mackay (2001) lisää vielä kaksi kehystä lisää:

- 4) Kertova kehys, jossa pelaaja toimii ”tarinankertojana”
  - a. Pelaaja kertoo tarinaa toisille pelaajille asioita, joita pelimaailmassa tapahtuu
- 5) Toteava kehys, jossa pelaaja toteaa jotain maailmasta
  - a. Pelaaja (usein pelinjohtaja) kertoo maailmasta pelaajille toisessa persoonassa sellaisessa muodossa, jonka hahmo näkee ja pystyy aistimaan

Kaksi viimeistä kehystä sopivat hyvin *Nebula Jazziin*, sillä siinä pelaajilla on pelimekaanisesti mahdollisuus osallistua tarinankerrontaan myös toisten hahmojen kautta, ikään kuin toimien pelinjohtajana. *Fate acceleratedin* säännöt antavat pelaajille mahdollisuuden ”vedota” kanssapelaajiin ja kertoa, kuinka tarina etenee, ja kuinka toisen pelaajan hahmo reagoi tapahtumiin. Toteava kehys taas sopii *Nebula Jazziin*, koska sen pelijohtaja Adam Koebel käyttää tätä tekniikkaa elävöittääkseen peliä niin pelaajille kuin katsojillekin.

Olisi mahdollista lisätä näihin kehyksiin vielä kuudes kehys, jossa pelaaja toimii striimaajana, yleisön kanssa. Striimaaja joutuu siis liikkumaan vielä kuudennenkin kehyksen sisällä

ja neuvottelemaan uutta ”identiteettiä” yleisön kanssa (Hope 2017).

Woodcock ja Johnson (2019) esittävät, että striimaajan on siirryttävä striimaajan hahmoon, jonka hän on luonut omaa yleisöään varten, tai olla jatkuvasti ”päällä” striimatessaan. Tällöin voidaan ajatella, että koska esimerkiksi striimaajat esiintyvät jo valmiiksi hahmoina (esimerkiksi iloisena ja energisenä striimaajana), on roolipelissä roolissa esiintyminen ikään kuin rooli roolin päällä. Tämä pätee varsinkin *Nebula Jazziin*, jossa striimaajat ja Youtube-sisällöntuottajat esiintyvät omilta työpisteiltään, ja ikään kuin striimaavat omalle yleisölle, jolloin oma tuttu rooli on oletettavasti varsin helppo ottaa. Varsinkin *Nebula Jazzissa* pelaaja siis hallitsee useaa kehystä samaan aikaan: omaa kehystään striimiä varten valitussa tai luodussa roolissa, sosiaalista kehystä, pelikehystä, pelimaailman kehystä, sekä kertovaa kehystä. Pelaajan on siis palloteltava neljää viimeistä, samalla halliten oma roolinsa striimaajana. Tähän rooliin liittyy myös yleisön osallistaminen, jolla on merkittävä rooli jokaisen ammattistriimaajan päivätyössä (Woodcock & Johnson 2019).

*Critical Rolen* kohdalla tilanne on hieman erilainen. Vaikka pelaajat ovat ammattinäyttelijöitä, ja tuttuja roolien hallitsemisessa, he eivät ole luoneet itselleen persoonaa oman, ”henkilökohtaisen” yleisönsä edessä. Tämä poistaa yhden ulottuvuuden heidän rooleistaan ja antaa tietynlaisen vapauden keskittyä esiintymiseen, ilman jatkuvasti luettavana olevan chatin läsnäoloa. Toki silti pelaajat pallottelevat lähes kaikkia samoja kehyksiä kuin *Nebula Jazzin* pelaajat, mutta pienemmillä häiriötekijöillä, varsinkin sarjan myöhemmissä jaksoissa, joissa sarjan tuotanto on minimoinut ympäristön häiritsevyyttä (Hope 2017).

---

## Yleisön rooli striimauksessa ja osallistaminen

Striimaukseen kuuluu striimaajan ja yleisön jonkintasoinen yhteys. Jokainen striimaaja ei kommunikoi yleisönsä kanssa runsaasti, mutta yleisölle esittäminen on kuitenkin suuri osa striimatessa pelaamista (Scully-Blaker ym. 2017). Scully-Blakerin ja muiden (2017) artikkelissa eräs haastateltava kuvailee striimatessa pelaamista seuraavalla tavalla:

Because I was being streamed, I think that maybe I was a little bit more inclined to be like, “what’s some cool side things I can do right now”. I think I might’ve subconsciously figured, people who are watching me play this game probably might already know what the main questline in this game looks like.

Jo pelkästään yleisön olemassaolo siis muuttaa pelaamista tavalla, jolla voi olla suuri vaikutus pelin etenemiseen. Tämä pätee siis oletettavasti myös roolipelaamiseen striimatessa.

RollPlayn *Nebula Jazzin* kohdalla performanssi yleisölle sekä pelaajille konkretisoituu aivan erilaisella tavalla, sillä itse pelissä ei ole minkäänlaisia miniatyyreja tai pelikenttää. Kaikki tapahtuu mielikuvituksen varassa, joten pelinjohtajan rooliksi tulee suorittaa lähes performanssin kaltainen kuvaus miljööstä, alueesta, jolla toimitaan, hahmoista, jotka pelaajat näkevät, sekä liikkeistä, joita ilmassa tapahtuu. Koska pelaajat ovat kaikki striimaajia tai pelaamisesta Youtube-videoissa elantonsa saavia sisällöntuottajia, voi heillä olettaa olevan jonkinlainen tietämys peleistä sekä pelaamisen konventioista, ikään kuin ammattisanasto tai “lukeneisuus”. Koska yleisön ei voida olettaa olevan samalla tasolla, on pelinjohtajan kuvailtava peli tarkemmin, jotta mahdollisimman moni katsojista ymmärtää vastoinikäymiset ja kohtaamiset, joita pelaajilla on edessään. Tässä yhteydessä myös kieli ja sanasto saat-

tavat olla merkittäviä: monimutkaiset sanat tai aluekohtaiset sanonnat eivät ole vaihtoehtoja, mikäli haluaa pitää yleisön samalla tasolla tiedoissa kuin mitä pelaajat ovat.

Yleisön läsnäolo vaikuttaa myös pelaajien ja pelinjohtajan mahdollisuuksiin tuottaa monenlaista sisältöä peleihin. Twitch alustana käyttää useita keinoja sensuroida sisältöään (Partin 2019), ja Youtube alustana taas sensuroi sisältöään ottamalla mainostulot pois sisällöstä, jonka katsotaan olevan sopimatonta mainostajien mainosten oheen. Käytännössä tämä tarkoittaa rajoitteita pelaajien ja pelinjohtajan mahdollisuuksiin käyttää pelimekaniikkoja, joita jotkut pelit pitävät sisällään, esimerkiksi liittyen seksiin. Koska kyseessä on ikään kuin julkinen tila, sekä lähetys- ja julkaisualustojen mode-roima tila, suljetun pelaajien ja pelinjohtajan tilan sijaan, on peliin osallistujien harkittava tuottamansa sisällön sopivuutta alustoille. Vaikka se pelimekaanisesti ei olisikaan tarpeen, niin jokaisen peliin osallistuvan on kuitenkin pakko pitää nämä rajat mielessä pelin aikana, mikä voi johtaa tavallista suurempaan varovaisuuteen.

Striimaajat viittaavat usein Twitch-chatin olevan yksittäinen “hahmo”. Tietenkään minkään kokoisen chatin ei voi kuvitellaakaan pääsevän konsensukseen mistään päätöksistä, mutta striimaajat nappailevat kommentteja ja tulkitsevat näiden olevan chatin päätöksiä. Tämä sangen mielenkiintoinen tapa osallistaa katsojat tuntuu ainakin omasta kokemuksestani toimivan. Mahdollisuus, että se yksi kommentti joka joukosta napataan, onkin omani, toimii vastaavanlaisena kannustimena kuin uhkapelaamisessa voitto tai ehkä teemaan sopivammin erilaisten *loot boxien* viehätys ja mahdolliset palkinnot (Brady & Prentice 2019). Chatin viesteissä ei kuitenkaan ole uhkapelaamiseen tai *loot boxeihin* liittyvää osallistumisen hintaa, maksuna on ainoastaan oma menetetty aika viestiä kirjoittaessa.

---

Toisaalta toiset striimaajat huomioivat esimerkiksi chatin olemassaolon hyvinkin tarkasti, lukevat viestejä ja osallistavat katsojia monella erilaisella tavalla. Tämä vaikuttaa eniten pelaamiseen varsinkin yksin pelatessa jo pelkästään senkin vuoksi, että pelaaminen usein keskeytyy pelaajan reagoidessa chat-viesteihin. Mutta osallistaminen on se, joka tuo mielenkiintoisen näkökulman varsinkin roolipelejä striimatessa. Kauaskantoisetkin, mahdollisesti hahmoa rakentavatkin päätökset saattavat tulla ikään kuin kolmannelta osapuolelta tai jopa toiseksi pelaajaksi mielletyltä chatilta.

Piti striimin chattiä sitten yksittäisenä ”hahmona” tai vaihtoehtoisesti yleisönä, on lopputulos joka tapauksessa sama: katsomassa on joku, ja se joku on kolmas osapuoli, jonka läsnäolo vaikuttaa pelikokemukseen ja jossain määrin jopa peliin itseensä.

## Striimin tuotanto ja sen vaikutus peliin

Sekä *Critical Rolea* että RollPlay-kanavan *Nebula Jazz*-sarjaa voi hyvällä omallatunnolla kutsua ”pöytäroolipeliohjelmiksi”, sillä tasainen julkaisutahti, episodipohjainen formaatti, sekä jo itsessään julkaisun ja formaatin käsitteiden läsnäolo pöytäroolipelien pelaamisessa sekoittaa pelaamisen ja episodimaisen tv-sarjan tuotannon rajat. Laadukkaasti suoratoistetun ja nautinnollisen katselukokemuksen tarjoamiseen vaaditaan tiettyjä ominaisuuksia ja toimijoita, joita perinteisissä pöytäroolipelisessioissa ei tarvita: jonkinlainen ohjaaja, mahdollisimman monta mikrofonia ja videokuvaa jokaisesta osallistujasta sekä pelipöydästä, mikäli sellainen on käytössä.

*Critical Rolen* alussa formaatti muistutti enemmän sarjan tuottajan Geek & Sundryn aikaisempia striimattuja tuotoksia. Ruudulla näkyy jatkuvasti Twitchin chat, ja tuotantoa on ohjattu hyvin vähän, ainoastaan kun ”peli siirtyy” pelilaudalle tai jakson aikana on eräänlainen äänikohtaus, jossa pelaa-

jia tai pelinjohtajaa ei näy ollenkaan. Nopeasti *Critical Rolen* saaman huomion huomattuaan Geek & Sundry alkoi kuitenkin kehittämään tuotantoa eteenpäin, ja jo jaksossa 13 Twitch-chat korvattiin kuvalla pelikentästä ja vaihtoehtoisesti hahmojen oleellisimmista statistiikoista. Tässä vaiheessa pelin lähettäminen vaati jo huomattavasti enemmän huomiota ohjaimisen näkökulmasta. Kehitys on toki jatkunut, ja esimerkiksi *Critical Rolen* toinen, vuonna 2018 alkanut kampanja, *The Mighty Nein* alkoi jo runsaasti monimutkaisemmalla yhdistelmällä kameroita, vaihtuvia sponsoreita ja mainoksia. Ohjaimisen näkökulmasta ollaan jo lähempänä urheilulähetystä kuin perinteistä Twitch-striimiä, jossa pelikuvan lisäksi mukana useimmiten on vain pelaajan kuva (Woodcock & Johnson 2019).

Sisällöllisesti *Critical Rolen* lähetys ei noudata Twitch-striimin konventioita. Woodcock ja Johnson (2019) kirjoittavat tavoista, joilla striimaaja lähentyy katsojiensa kanssa ja sitä kautta tuottaa mahdollista rahallista voittoa. Kaikki Woodcockin ja Johnsonin mainitsemat keinot liittyvät suoraan kommunikaatioon joko chatin tai erilaisten lahjoitusten tai kanavan tilausilmoitusten kanssa. Koska *Critical Role* oletettavasti pyrkii olemaan striimin ohella myös mahdollisimman ammattimainen televisiotuotannon kaltainen tuotanto, ei ole tarkoituksenmukaista, että ruudulla vilkkuvat ilmoitukset jokaisesta kanavan tilauksesta tai lahjoituksesta, joita tuotanto lähettyksen aikana saa.

RollPlayn *Nebula Jazz* on alusta asti tarkasti suunniteltu Twitch-alustalle, mutta hyvin episodimaiseen formaattiin, joka jäljittelee elokuvien tai televisio-ohjelmien formaattia. Lisäksi *Nebula Jazz* jäljittelee sisällöllisesti perinteisen audiovisuaalisen kerronnan konventioita. Näitä ovat esimerkiksi pelinjohtaja Adam Koebelin käyttämä kuvailuteknikka, jossa kuvailullaan maailmaa ja kohtauksia ”kameran näkökulmas-



Kuva 3. Ruutukaappaus *Critical Rolen* ensimmäisestä lähetyksestä vuodelta 2015.





Kuva 4. Ruutukaappaus *Critical Rol*en lähetyksestä vuodelta 2018.

---

ta”. Koebel kuvailee tapahtumia esimerkiksi seuraavalla tavalla:

So this episode we... we start on as a fade in from black. Black screen and we fade in, and as we fade in soundtrack starts, and it's a kind of funky, like bassline, like a cheerful major chord bassline. And then some really synthie keyboards come in, and a voice, someone's voice starts singing. Lyrics are about a family like living in a house, and we see the house as we fade in. And the title card fades in. "Nebula Jazz", but it's not the usual show logo, it's more of like colorful bubble letters.

RollPlayn sarjoissa on 10 minuutin tauot noin tunnin välein. Koebel käyttää näitä taukoja myös narratiivisesti emuloidessaan kuvakerrontaa kerronnassaan. Hän myös asettelee pelinjohtajana tauot sopiviin kohtiin tarinallisesti, luodakseen "cliffhangereita" niin jaksojen kuin taukojenkin loppuihin.

Toisin kuin *Critical Rolen* varsinkin myöhempien kausien ja jaksojen ohjattu monikameratuotanto, on *Nebula Jazzin* ohjaus hyvin vähäistä. Tämä johtuu osittain pelin luonteesta, sillä *Nebula Jazzin* käyttämässä roolipelisysteemissä ei ole käytössä miniatyyreja tai pelikenttää sellaisena kuin *Dungeons & Dragonissa*, vaan siinä on ainoastaan muutama pieni elementti, joita siirrellään pelaajalta toiselle ja pelinjohtajalta pelaajille. Peli on siis lähtökohtaisesti hieman helpompi toteuttaa tuotantona ohjauksen näkökulmasta.

*Nebula Jazzin* tuotannossa pelaajat pelaavat omasta työpisteestään ja tuotantoon on lisätty web-kameran kuvaa kaikista pelaajista sekä pelinjohtajasta, ja he kaikki käyvät äänikommunikaationsa Skypen kautta. Koska pelaajat ovat omilla työpisteillään, on heidän helppo ottaa kanavan chat esille ja seurata sitä pelin aikana. Tämä on *Nebula Jazz* -sarjan aika-

na aiheuttanut useamman kerran sen, että pelaajat ovat vilkuilleet chattia ja saattaneet keskittyä siihen enemmän kuin itse peliin. Chat on myös tuottanut useita ehdotuksia siitä, mitä pelaajien tai pelinjohtajan tulisi seuraavaksi tehdä tai sanoa. Pelaajat ovat useasti ottaneet näitä ehdotuksia vastaan ja monesti juuri sellaisia ehdotuksia, jotka luovat hauskoja tai erittäin dramaattisia tapahtumia. Näin striimaajat tulevat luoneeksi yhteyden chattiin osallistamisen ja mahdollisen huumorin kautta (Woodcock & Johnson 2019) sekä vahvistavat katsojien yhteyttä striimiin ja sen sisältöön (Hamilton ym. 2014).

Jos vertaa perinteistä pöytäroolipelisessiota ja striimattua pöytäroolipelisessiota, voi ainakin tässä esitetystä esimerkeistä todeta, että striimatut ovat huolellisemmin mitoitettuja kokonaisuuksia. Perinteiset pelisessiot voivat kestää kolmesta seitsemään tuntia, riippuen pelaajien ja pelinjohtajan aikatauluista, mutta *Critical Rolen* sessiot kestävät puolen tunnin tarkkuudella neljä tuntia ja *Nebula Jazzin* pelit ovat lähes tarkalleen hieman alle neljän tunnin sessioita. Tämä perustuu oletettavasti katsottavuuteen ja katsojien haalimiseen niin suoratoiston aikana kuin tallenteidenkin näkökulmasta. Varsinkin *Nebula Jazzin* tunnin välein pidettävä tauko rytmittää jaksot lähes tarkalleen tavallisen televisiosarjan jakson mittaisiksi, mikä mahdollistaa tallenteiden jakamisen tunnin mittaisiksi jaksoiksi Youtubeen ja näin ollen helpommin lähestyttävämmiksi katsojalle.

## Lopuksi

Tässä katsauksessa on todettu, että striimattuna pöytäroolipelien pelaaminen tuo runsaasti uusia elementtejä pelikokemukseen. Yleisön läsnäolo vaikuttaa uusien teknisten ominaisuuksien käytön kautta esimerkiksi keskittymiseen. Tämän lisäksi kokemukseen vaikuttaa yleisön läsnäolon syn-





Kuva 5. Ruutukaappaus RollPlay *Nebula Jazzin* lähetyksestä vuodelta 2017.



---

nyttämä performatiivinen käyttäytyminen. Striimaaja ottaa roolin esiintyjänä omassa striimissään ja kun pöytäroolipeli striimataan, pelaaja omaksuu striimaajan roolinsa myös pelatessaan pöytäroolipeliä. Tämän lisäksi esimerkiksi sisällön tekeminen mahdollisimman lähestyttäväksi yleisölle ja katsojille on vaikuttanut sessioiden pituuteen.

Katsaukseen olisi ollut monia mahdollisia esimerkkejä, sillä striimattujen pöytäroolipelien suosio on kasvanut runsaasti varsinkin *Critical Role*n suuren suosion jälkeen. Kuitenkaan tutkimusta aiheesta ei ole juuri tehty. Haastattelututkimuksella olisi mielenkiintoista lähestyä aihetta juuri performanssin tai "rooli roolin sisällä" -näkökulmasta. Aiheesta tehty tutkimus voisi esimerkiksi edistää performanssin ja vuorovaikutuksen käsittelyä pöytäroolipelien saralla.

## Kiitokset

Kiitokset tuesta ja kattavasta ohjauksesta Jonne Arjorannalle.

## Lähteet

Andrade, Leonardo, Tiago Dos Santos, Diogo Augusto Gonçalves, ja Layla Stassun Antonio. 2011. "Transmedia's Implications of the Use of RPG and Wargame As Tools to Support Vast Narratives of Medieval Fantasy." *Revista GEMInIS* 2 (2): 135–166.

Brady, Andrew, ja Garry Prentice. 2021. "Are Loot Boxes Addictive? Analyzing Participant's Physiological Arousal While Opening a Loot Box." *Games and Culture* 16, no. 4 (June 2021): 419–433.

Fine, Gary Alan. 2002. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. 2. ed. Chicago: University of Chicago Press.

Gygax, Gary, ja Dave Arneson. 1974. *Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, Wisconsin: TSR.

Hamilton, William, Garretson, Oliver, ja Kerne, Andruid. 2014. "Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media." Teoksessa *CHI 2014: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Toronto, Ontario, Canada, April 26–May 1, 2014*, 1315–1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>.

Hope, Robyn. 2017. "Play, Performance, and Participation: Boundary Negotiation and Critical Role." PhD diss., Concordia University.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North California, London: McFarland & Company.

Partin, William Clyde. 2019. "Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance." *Surveillance & Society* 17(1/2): 153–160.

Schechner, Richard. 1988. *Performance Theory*. Rev. and expand. ed. New York (NY): Routledge.

Scully-Blaker, Rainforest, Jason Begy, Mia Consalvo, and Sarah Ganzon. 2017. "Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance." In *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, January 4–7, 2017*. DOI: 10.24251/HICSS.2017.246.

Stenros, Jaakko, ja Markus Montola, toim. 2010. *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-91-633-7857-7>.

The Roll20 Team. 2021. "The Orr Group Industry Report Q4 2020: 8 Million Users Edition!" *Roll20 Blog* (blog). 18. helmikuuta 2021. <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>.

---

Valentine, Clark, ja Fred Hicks. 2013. *Fate Accelerated*. Evil Hat Productions LLC.

Whitten, Sarah. 2021. "Dungeons & Dragons had it's biggest year despite the coronavirus." *CNBC*, 13.3.2021. Vierailtu 30.7.2021. <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>.

Woodcock, Jamie, ja Mark R. Johnson (2019). "The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv." *Television & New Media* 20, no. 8 (December 2019): 813–823.

# God of War: Jumalten luonto

Essee

Eetu Heikkinen

## Johdanto

Vuonna 2018 julkaistu kolmannen persoonan toimintaseikkailupeli *God of War* (Santa Monica Studio) on yksi viime konsolisukupolven mielenkiintoisimpia teoksia. Kolmentoista vuoden ikään ennättäneen pelisarjan uusin osa onnistui elvyttämään kreikkalaisen sodanjumala Kratoksen tarinan, joka oli vuosien saatossa alkanut kärsiä väsymyksestä. Pelisarjaa lähdettiinkin uudistamaan erilaisilla keinoilla. Pelimekaanisesti *God of War* säilytti pelisarjan vanhoista osista tutun toimintapelirakenteen, jossa pelaaja tuhoaa mahtipontiseen sävyyn eteensä tulevat viholliset ja esteet. Toimintaosuuksien välillä pelaaja pääsee ratkomaan myös pulmia. Vanhoista osista poiketen pelisarjan uusin osa korvasi kiinnitetyn elokuvamaisen kameran takaapäin kuvatulla näkökulmalla. Peli on myös kuvattu yhden otoksen taktiikalla. Pelimekaaniset muutokset olivat merkittävä tekijä sarjan uudistumiselle, mutta näkisin kaikkein tärkeimpänä elementtinä pelin tarinan. *God of War* (2018) kertoo koskettavan tarinan sulkeutuneesta ja menneisyytensä vainoamasta Kratoksesta, joka yrittää aloittaa uuden alun poikansa Atreuksen kanssa. Tarinan aiempänä näyttämönä toiminut antiikin Kreikka on vaihtunut mytologiseen Skandinaviaan, jossa Kratos ja Atreus käyvät läpi eepin seikkailun. Kaiken kaikkiaan sarjan aiempiin osiin verrattuna tarinan kerronta on kypsempää. Se heijastelee sarjan ohjaajan Cory Barlogin muuttanutta mielenmaisemaa, sillä pelin kehityksen aikana Barlogista oli tullut isä.

*God of Warin* teemattiset elementit rakentuvat mielenkiintoisesti isän ja pojan suhteen ympärille, ja siitä ne laajenevat käsittelemään suurempia kysymyksiä ihmisyydestä jumaluuden kautta. *God of War* -sarja kuvaa jumalat usein oikukkaina ja epämiellyttävinä, eikä sarjan uusin osa ole poikkeus. *God of War* (2018) syventää tätä kuvausta pohtimalla, onko kyseinen käyttäytyminen jotain, mikä kumpuaa jumalten luonnosta. Jos asia on näin, onko jumalten kohtalo ennalta määrätty, vai pystyvätkö he valitsemaan oman polkunsaa? Peli käsittelee näitä kysymyksiä myös menneisyyden ja perheen kontekstissa. Kratoksen perintö sodanjumalana on verinen ja raskas, ja sekä isä että poika joutuvat kamppailemaan sen kanssa. Peli kysyykin, onko Atreus tuomittu toistamaan isänsä virheet ja kasvamaan tämän kuvajaiseksi ja täten kykenemätön muuttumaan. Tätä tematiikkaa käsitellään myös muiden Skandinaavisen mytologian jumalten kautta. *God of War* esittää kysymyksiä, joissa on eksistentialismina tunnetun aatesuunnan kaiku. Edeltääkö olemus olemassaoloamme, vai muovaammeko identiteettimme ja polkumme olemassaolon kautta? Tästä johtuen eksistentialismi tulee toimimaan tämän esseän teoreettisena viitekehystenä. Teoreettisia viitekehystä ja sen kytköksiä peliin avataan tarkemmin omassa osiossaan. Tätä ennen on kuitenkin tarpeellista avata pelin hahmoja ja tarinaa tarkemmin. Millaisia hahmoja Kratos ja Atreus oikein ovat ja millaisessa maailmassa he elävät?

*God of Warin* tarina alkaa mytologisen Skandinavian syrjäisestä kolkasta. Kratos ja Atreus elelevät keskenään syrjäisessä

---

metsässä, ja kaksikon kontaktit metsän ulkopuoliseen maailmaan ovat vähäiset. Atreuksen äiti Faye on hiljattain kuollut. Viimeisenä toiveenaan tämä halusi, että isä ja poika levittäisivät hänen tuhkinsa korkeimmasta kohdasta mitä maailmoista löytyy. Muinaiskandinaavinen mytologia rakentuu yhdeksästä maailmasta. Näitä maailmoja ovat muun muassa Muspelheim, demonisten tulihenkien maailma, kylmyyden ja varjo-olentojen asuttama Nifelheim sekä sairauksiin ja vanhuuteen kuolleiden maa Helheim (Sumari 2007, 7–8). Maailmoihin kuulu myös jättiläisten maa Jötunheim sekä ihmisten maa Midgard. Midgard, jossa Kratos ja Atreus asustavat, toimii *God of Warin* päänäyttämönä. Jotta Kratos ja Atreus pystyvät täyttämään Fayen toiveen, heidän täytyy matkata korkealle vuorelle Midgarissa.

Matka on pitkä ja vaarallinen, joten Kratos haluaa testata poikansa kykyjä metsästysretken avulla. Metsästysretki esittelee Kratosta ja Atreusta hahmoina sekä valottaa kaksikon suhdetta. Kratos on yksilönä vähäpuheinen, sulkeutunut ja hieman pelottava. Isän keskustelut poikansa kanssa ovat lyhyitä ja asiaan keskittyviä. Kratoksen opetukset pojalleen havainnollistavat myös hänen luonnettaan. Löytäessään peuran Atreus ampuu nuolensa aivan liian aikaisin. Kratos hermostuu poikansa virheestä ja sanoo karjuen, että tämä saa ampua vain, kun hän käskää. Atreuksen pyytäessä anteeksi Kratos käskää tämän anteeksipyynnön sijaan olemaan parempi. Kratoksen opetukseen sisältyy totuutta, mutta tapa, jolla isä esittää sen, on suoraviivainen ja tyly. Tästä huolimatta Kratos selvästi välittää pojastaan. Metsästysretken päätteeksi kaksikko saa peuran kaadettua. Atreuksen empiessä peuran tappamista Kratos osoittaa hienovaraisuutta ja auttaa poikaansa saamaan työn päätökseen. Peuran kuoltua Atreus kääntää mieteliäästi ja melankolisesti päänsä kohti horisonttia, ja kun poika ei näe, Kratos yrittää koskettaa Atreuksen olkapäätä, mutta vetää kätensä pois. Kratos välittää pojastaan ja hänellä on

pehmeämpikin puoli, mutta hän on huono tuomaan sitä esille. Siinä missä Kratos on hieman yrmeä ja tyly, Atreus on isänsä utelias ja auttavainen vastakohta. Kratos pyrkii välttämään kaikenlaisia turhikseen näkemiä asioita tai sosiaalisia kontakteja, kun taas Atreus suhtautuu niihin lapsen riemukkaalla uteliaisuudella. Aina kun isä ja poika tapaavat uuden hahmon tai kohtaavat jotain uutta, Atreus on innokkaasti tekemässä tuttavuutta. Atreus on myös innokas tarinoiden kuuntelija ja riimujen oppija, ja poika osaakin kirjoittaa ja lukea riimuja isäänsä paremmin. Etenkin tarinan alussa Kratoksen ja Atreuksen suhde kuvataan vaikeaksi. Isä ja poika eivät puhu paljon keskenään, ja katsekontaktit sekä fyysiset kontaktit ovat vähäisiä. Tarinan edetessä tämä kuitenkin muuttuu, ja isän ja pojan suhde vahvistuu. Molemmat osapuolet luottavat enemmän toisiinsa ja Kratoksen kulmikkuus pehmenee suhteen voimistuessa.

Metsästysretki päättyy peikon hyökätessä Atreuksen ja Kratoksen kimppuun. Kaksikko päihittää vastustajansa, mutta taistelun päätteeksi Atreus saa merkillisen raivokohtauksen. Poika sivaltelee jo kuolleen peikon kehoa, ja raivonsa huipulla Atreus alkaa yskiä. Fyysinen reaktio on selvästi kytköksissä vihaan, ja kuten Kratoksen ja Atreuksen keskustelusta käy ilmi, kyseessä on Atreuksen kärsimä sairaus. Kratoksen mielestä tämä on merkki siitä, ettei poika ole vielä valmis, vaikka Atreus protestoi sanomalla, ettei hän ole ollut sairas pitkään aikaan. Isä ja poika palaavat mökilleen, mutta heidät yllättää tuntemattoman henkilön ryskytys kotiovellaan. Tämä mystinen vierailija, joka myöhemmin paljastuu Balduriksi, yhdeksi skandinaavisen mytologian jumalista, etsii heiltä jotakin ja pakottaa Kratoksen kiivaaseen taisteluun kanssaan. Atreuksen piilotellessa mökissä Kratos kamppailee Baldurin kanssa ja lopulta vaikuttaa päihittävän tämän. Baldurin ilmaantuminen saa Kratoksen panikoimaan ja miettimään, onko hänen olemuksensa jumalana paljastunut. Atreus ei nimittäin tiedä,

---

että Kratos on jumala, ja isä haluaa pitää asian visusti salassa. Vieraan jumalan saapuminen pakottaa Kratoksen toimeen, ja niinpä isän ja pojan matka vuorelle sittenkin alkaa.

Kulkiessaan eteenpäin Atreus ja Kratos pääsevät vihdoin Midgarissa sijaitsevalle vuorelle, jossa Fayen tuhkat pitäisi levittää. Valitettavasti kaksikko saa ikäväksi yllätykseen kuulla, että Midgarissa sijaitseva huippu ei ole maailmojen korkein. Vuoren huipulle puuhun vangittu tietäjä Mimir kertoo, ettei Atreuksen ja Kratoksen etsimä vuori ole Midgarissa vaan Jötunheimissa. Jötunheimiin pääsy on kuitenkin haastavaa, sillä sinne johtava matkustustorni on kadonnut. Matkaaminen muista portaaleista ei myöskään onnistu, sillä niihin tarvitaan salainen riimu. Mimir lupaa auttaa kaksikkoa, jos he vapauttavat hänet. Jumalien kuningas Odin on noitunut Mimirin puuhun ja käy aika ajoin kiduttamassa ja kyselemässä tältä tietoja. Kratos vapauttaa tietäjän leikkaamalla tämän pään irti, ja Mimir herätetään henkiin vanhan magian avulla. Mimirin pää toimii Kratoksen ja Atreuksen kolmantena matkakumppanina. Tietäjänä Mimirillä on hallussaan paljon kaikenlaista tietoa, ja hahmo jakaakin sitä erilaisten tarinoiden muodossa. Persoonana Mimir on tarkkanäköinen ja hauska, ja tietäjän liittyminen joukkoon täydentää hyvin Atreuksen ja Kratoksen hahmokemiaa. Mimir ei ole ainoa uusi tuttavuus, jonka Kratos ja Atreus kohtaavat seikkailunsa aikana. Muita hahmoja ovat muun muassa kääpiöveljekset Brok ja Sindri, jotka valmistivat ukkosenjumala Thorin Mjöltnir-vasaran. Vasara esitetään *God of Warin* maailmassa superaseena, jolla Thor on tappanut armotta niitä epäonnisia, jotka ovat sattuneet hänen tielleen. Kääpiöveljekset katuvatkin syvästi vasaran valmistamista. Yksi Atreuksen ja Kratoksen kohtaamista hahmoista on syrjäiselle metsäalueelle karkotettu jumala Freya. Freya on se, joka herättää Mimirin uudestaan henkiin ja pelin loppupuolella pelaajalle myös paljastuu, että Freya on Baldurin äiti.

Kratoksen, Atreuksen ja Mimirin eteneminen ja tien etsiminen kohti Jötunheimia muodostaa hahmoja eteenpäin ajavan tavoitteen, johon eri temaattiset palaset nivoutuvat. Näitä elementtejä käsitellään seuraavissa osioissa.

## Skorpioni ja sammakko – olentojen luonto ja eksistentialismi

*God of War* esittää näkemyksiä jumalten perimmäisestä luonteesta, ja tämä näkemys on useimmiten kielteinen. Jumalat kuvataan usein itsekkäinä, riidanhaluisina ja epämiellyttävinä. Etenkin Kratos pitää tätä kuvaa jumalista totena ja uskoo, ettei hyviä jumalia ole olemassakaan. Kratos uskoo, että jumaluudessa itsessään on jotain kielteistä, joka saa heidät käyttäytymään epämiellyttävästi muita kohtaan. Tämän on opetus, jonka hän pyrkii välittämään Atreukselle. Kratoksen näkemys tiivistyy hyvin tarinassa skorpionista ja sammakosta. Kratos kertoo, kuinka skorpioni halusi matkata joen toiselle puolelle. Skorpioni pyysi sammakkoa avukseen, mutta sammakko suhtautui pyyntöön epäröiden. Sammakko pelkäsi skorpionin pistävän sitä, mutta skorpioni lupasi olla suttamatta sammakkoa, sillä muuten molemmat hukkuisivat. Sammakko suostui ehdotukseen ja niinpä eläimet lähtivät matkaan. Kuitenkin puolivälissä jokea skorpioni pisti matkatoveriaan ja molemmat hukkuiivat. Kratoksen mukaan tarinan opetus on se, että olennot eivät voi paeta luontoaan. Skorpioni pisti sammakkoa, koska sen luontoon kuuluu tehdä harmia. Atreus pohtii tarinan sanomaa ja kertoo Faeyn ajatelleen samaa jumalista. Kratos lopettaa tarinoinnin yhtymällä tähän mielipiteeseen.

Kratoksen näkemyksestä on helppo olla samaa mieltä, sillä tämä puhuu kokemuksen syvällä rintaäänellä. Entisessä elämässään antiikin Kreikassa Kratos oli tekemisessä useiden jumalten kanssa, ja kaikissa näissä kohtaamisissa oli jotain epä-





Kuva 1. Kratos rauhoittaa Atreusta pojan saaman raivokohtauksen jälkeen.

---

miellyttävää. Menneisyydessään Kratos oli spartalainen sota-kenraali, joka lupasi sielunsa sodanjumala Arekselle voimasta päihittää vihollisensa. Näin Kratoksesta tuli sodanjumalan työkalu, jota Ares pyrki parantelemaan omien mieltymystensä mukaan. Yksi parannuskeino oli Kratoksen inhimillisyyden hävittäminen murhaamalla tämän perhe, koska Ares näki sen heikkoutena. Ares huijasikin Kratosta ja tämän joukkoja tuhoamaan erään kylän. Kratoksen tietämättä Ares oli kuljettanut tämän perheen kyseiseen kylään, ja tuhotessaan sitä Kratos tappoi samalla vaimonsa ja tyttärensä. Tämä tragedia sai Kratoksen vihaamaan Aresta, ja kolmen ensimmäisen *God of War* -pelin edetessä viha laajeni koskemaan kaikkia jumalia. Kratos oppi kantapään kautta, että jumalat ovat usein oikukkaita, kateellisia sekä petollisia. Esimerkiksi Athenan kanssa tehty sopimus sodanjumala Areksen tappamisesta Kratoksen muistojen pyyhkimistä vastaan päättyy pettymykseen. Areksen kuoleman jälkeen Kratoksen rikokset katsotaan hyvitettyiksi, mutta Athenan mukaan tämän muistoja ei pyyhitä koskaan. Jopa Kratoksen suhde omaan isäänsä, joka trilogian myöhemmissä osissa paljastuu Olympoksen valtiass Zeukseksi, on karvas ja petollinen. Nuoruudessaan Zeus ja tämän sisaruksat kärsivät julmasta kohtelusta isänsä Titanin Kronoksen kynsissä. Tästä katkeroituneena Zeus ja hänen sisaruksensa karkottivat Titanit sodassa näitä vastaan. Zeus pelkäsi, että hänen poikansa syrjäyttäisi hänet samalla tavalla kuin hän Kronoksen, joten Zeus pyrki estämään asian tapaamalla Kratoksen. Kratos kuitenkin selvisi murhayrityksestä ja trilogian lopussa toteuttaa kostonsa tappamalla kaikki Olympuksen jumalat, mukaan lukien isänsä Zeuksen.

Näistä kokemuksista johtuen Kratos näkee jumalat ja jumaluuden erittäin negatiivisessa valossa. Näkemys olisi helppo sivuuttaa sanomalla sen johtuvan pelkästään Kratoksen huonoista kohtaamisista. Kuitenkin kuolevaiset jakavat myös kyseisen ajatuksen. Esimerkiksi Midgarissa Atreus törmää

erään kyläläisen kirjoittamaan sanalaskuun, jonka mukaan sato kasvaa vasta, kun jumalista tulee hyviä. Atreus ymmärtää sananlaskun niin, ettei sato kasva koskaan, sillä hyviä jumalia ei ole. Tämän kautta *God of War* esittääkin mielenkiintoisen kysymyksen: ovatko olennot kahlittuja omaan luontoonsa? Jos syntyy jumalaksi, onko tuomittu korruptoitumaan sen tuomasta vallasta sekä asemasta ja käyttäytymään itsekkäästi ja vahingollisesti muita kohtaan? Koska tämä korruptio kumpuaa syvältä jumaluuden olemuksesta, kohtaloon ei ole mahdollista paeta tai valita. Kysymystä on hedelmällistä tarkastella eksistentiaalisesta näkökulmasta. Eksistentiaalisuus on filosofinen aatesuuntaus, jonka tunnetuimpia edustajia oli ranskalainen Jean-Paul Sartre. Eräs eksistentiaalismin rakennuspalikoista on ajatus, jonka mukaan olemassaolo edeltää olemusta (Saarinen 1994, 208–209). Tällä tarkoitetaan sitä, että ihminen määrittelee itsensä. Toimintansa kautta ihminen osoittaa sen kuka on, ja tästä syystä mitään olemusta, identiteettiä tai minuutta ei ole olemassa etukäteen. Ihminen on siis radikaalilla tapaa vapaa päättämään omasta itsestään ja polustaan. Tämä vapaus on niin absoluuttista, että jopa sairaudet eivät vähennä ihmisen vapautta. Sartren mukaan ihmisestä itsestään riippuu, minkälaisen merkityksen sairaus saa ihmisen elämän kokonaisuudessa. Tämä vapaus määrittelee myös asioiden merkitykset ja arvon, jotka Sartren mukaan muodostuvat valintojen kautta. Nämä elementit eivät ole valmiiksi tehtyjä, vaan vapaalla valinnallaan ihminen luo arvojen merkityksen. Kaiken kaikkiaan eksistentiaalisuus on vapauttava filosofia.

Eksistentiaalisissa konteksteissa jumalat esittäytyvät mielenkiintoisina olentoina. Etenkin pelin alkupuolella Kratos piilottelee sekä omaansa että Atreuksen jumalaista luontoa. Sen paljastamisen sijaan Kratos päätti elää kuolevaisena ja kohteli myös poikaansa samalla tavoin. Tämä johtaa huvittaviin tilanteisiin, joissa Atreus uskoo isänsä selvästi yliluonnollis-

---

ten voimien, kuten raskaiden kivenlohkareiden siirtämisen, johtuvan pelkästään Kratoksen yllättävästä vahvuudesta. Atreus ei näe itseään eikä isäänsä minään muuna kuin kuolevaisina. Kratoksen kasvatusmetodi on mahdollista tulkita eksistentiaalisesta näkökulmasta. Sekä poika että isä elävät sekä tekevät valintoja kuten tavalliset kuolevaiset. Näinpä kuolevainen olemassaolo muovaisi myös Atreuksen olemusta kuolevaisena. Tekstissään *“Eksistentiaalisuuden on humanismissä”* Sartren (1965, 13) mukaan ihmisestä tulee se, mitä hän itsestään tekee. Jos Atreus siis käyttäytyy ja ajattelee kuin kuolevainen, hän on kuolevainen. Tällä tavoin Atreuksen mahdollista olemuksesta pursuavaa jumaluutta olisi mahdollista tukahduttaa, ja myös jumalat olisivat vapaita valitsemaan oman polkunsa.

Asia ei kuitenkaan ole niin yksiselitteinen. Jumaluuden olemus on nimittäin niin vahva, ettei Atreuksen todellista luonetta pystytä sivuuttamaan elämällä ja ajattelemalla kuin kuolevaiset. Tämä käy katastrofaalisesti selväksi pelin puolenvälin aikana. Seikkailun edetessä Kratos, Atreus sekä Mimir kohtaavat ukkosenjumala Thorin pojat Magnin ja Modin. Baldurin tavoin Thorin pojat etsivät Kratosta ja Atreusta, ja nämä kohdatessaan veljekset haastavat kolmikön taisteluun. Taistelun päätteeksi Kratos tappaa Magnin ja tämän nähtyään Modi pakenee paikalta. Myöhemmin tutkiessaan sodanjumala Tyrin temppeliä Modi yllättää kolmikön. Modi vangitsee Kratoksen sähkövirran avulla ja pilkkaa Atreusta tämän näennäisestä avuttomuudesta. Intensiivinen tilanne ajaa Atreuksen raivokohtaukseen, joka muistuttaa Kratoksen spartalaista raivoa. Spartalainen raivo on osa Kratoksen jumalaisia voimia, jotka Atreus vaikuttaa perineen, mutta Atreuksen keho ei kestä sen aktivoimista ja poika pyörtyy. Kratos onnistuu sinnikkyydellä ja raivolla puskemaan Modin sähkövirtaa vastaan ja ajamaan hyökkääjän pois. Päästessään paikansa rinnalle Kratos ja Mimir huomaavat Atreuksen olevan

tajuton. Tämän lisäksi pojalle on noussut hengenvaarallisen korkea kuume. Kratos ja Mimir päättävät viedä Atreuksen Freyan hoidettavaksi. Matkatessaan parantajan luokse Mimir pohtii, mistä Atreuksen vakava tilanne voisi johtua. Mimir päättelee, että sairaus on manifestaatio Atreuksen sisäisestä konfliktista:

Olen nähnyt sen kuolevaisissa, jonkinlainen konflikti mielessä ilmaisee itsensä sairautena kehossa. Tätä ei tapahdu jumalilla, mutta... jumala, joka uskoo olevansa kuolevainen!? Voin vain kuvitella.<sup>18</sup>

Freya vahvistaa ajatuksen toteamalla, että Atreuksen todellinen jumalallinen luonto, Kratoksen luonto, taistelee pojan sisällä. Tällä tavoin *God of War* esittääkin, että jumalten polku on ainakin tietyssä määrin ennalta määrätty. Jumalat eivät esimerkiksi pysty elämään täyttä kuolevaisen elämää, sillä näiden jumalainen olemus pyrkii pintaan. Tämän sivuuttaminen tai tukahduttaminen ei ole suositeltavaa, sillä Atreuksen tapaus osoittaa, kuinka vaarallista se voi olla. Niinpä jumalten osalta sarrelainen unelma täydellisestä vapaudesta ja olemassaolosta ennen olemusta näyttää epätodennäköiseltä. Näkökulma on mielenkiintoinen, ja sen voisi tulkita myös kommentiksi ihmisistä. Myös ihmisillä sarrelainen vapaus osoittautuu liian naiiviksi. Filosofi Maurice Merleau-Ponty, joka alkuvuosinaan kuului eksistentiaalisteihin, painotti, etteivät ihmiset ole olemassa puhtaana tietoisuutena eristettynä maailmasta (Nordin 1995, 428–429). Tästä johtuen Sartren visioimaa totaalista vapautta ei ole. Todellisuudessa ihmisiä kahlitsevat monenlaiset esteet, jotka rajoittavat näiden vapautta. Ihminen voi esimerkiksi olla alistavien rakenteiden painostama tai elää syvässä köyhyydessä. Yksilö voi myös

---

<sup>18</sup>I've seen it in mortals, that some conflict of the mind expresses itself as an ailment of the body. Never in a God, but... a God believing himself mortal!? I can only imagine. (Kaikki käännökset kirjoittajan.)





Kuva 2. Kratos, Atreus ja Mimir kohtaavat ukkosenjumala Thorin pojat, Magnin ja Modin.

---

olla perinnöllisten ja geneettisten syiden takia herkempi sairauksille ja täten kahlitumpi kuin muut. *God of Warin* kontekstissa jumaluus on perinnöllistä, ja vaikka kuinka tätä olemusta pyrki pako, se saa yksilön aina kiinni. Kratokselle tulee selväksi, että hän ei voi estää poikansa kohtaloa jumalana ja sen piilottelu on pelkästään vahingollista. Peli käsittelee olemuksesta kumpuavia ongelmia kuitenkin monipuolisesti. Vaikka oman olemuksensa ymmärtäminen on tuskallista, se ei välttämättä johda aina epätoivoon.

## Hirviön luonne ja jumalan röyhkeys

Auttaakseen poikaansa Kratoksen täytyy noutaa Freyalle ainesosa parantajan valmistamaan lääkkeeseen. Atreuksen lääke tarvitsee Helheimin sillanvartijan sydämen. Matkaaminen kuolleiden valtakuntaan on kuitenkin haastavaa, sillä mikään tuli yhdeksässä valtakunnassa ei pysty palamaan siellä. Kratos toteaa, että hänen on matkustettava mökilleen ja kaivettava esiin Kaaoksen miekat. Miekat ovat ainoat aseet, jotka pystyvät luomaan tulta Helheimissa, ja ne edustavat Kratoksen veristä menneisyyttä. Miekat olivat Areksen lahja Kratokselle ja näillä aseilla spartalainen tappoi perheensä ja useita jumalia kylväessään tuhoa antiikin Kreikassa. Miekat kiedotaan raudoilla käyttäjän ranteisiin, ja ne ovat jättäneet arvet Kratoksen käsiin. Kratos on peittänyt arvet liinoilla ja täten pyrkinyt salaamaan oman menneisyytensä. Miekkojen esiin kaivaminen tarkoittaa menneisyyden ja oman itsensä kohtaamista, ja juuri sitä Kratos lähtee suorittamaan.

Palatessaan mökilleen ja ottaessaan Kaaoksen miekat Kratos kohtaa hallusinaation Athenasta, joka uskoo, että Kratos ei pysty pakenemaan sitä mikä hän on. Athenan mukaan Kratos voi teeskennellä olevansa opettaja, aviomies tai isä, mutta se ei muuta väistämätöntä totuutta siitä, ettei Kratos pysty muuttumaan. Athenan mukaan Kratos tulee aina olemaan

hirviö. Tämä syytös on etenkin pureva tilanteessa, jossa Kratos on jälleen käyttämässä Kaaoksen miekkoja, aseita, joilla Kratos on riistänyt viattomien henkiä, mukaan lukien oman perheensä. Aseet ja niiden rautakahleiden jättämät arvet ovat ainainen muistutus ja osa Kratoksen identiteettiä hirviönä. Kratos myöntää Athenan syytöksen olevan totta, mutta kumoaa myös näkemyksen sanomalla, ettei hän ole enää antiikin jumalten hirviö. Vaikka Kratos on veren tahrима ja itsensä sekä muiden silmissä hirviö, se ei tarkoita sitä, etteikö hän voisi silti ohjata omaa elämäänsä tiettyyn suuntaan. Kratos ei enää ole Kreikan jumalten käskyläinen, vaan voi kontrolloida omaa hirviömaisyttään valjastamalla sen johonkin rakentavaan tarkoitukseen, esimerkiksi poikansa pelastamiseen. Helheimissa tapahtuva sillan vartijan sydämen hankinta on hyvä esimerkki tästä. Kratos tappaa sillan vartijan ja joutuu leikkaamaan sen rinnan auki brutaalilla tavalla. Teon jälkeen Kratos on uhrinsa veren peittävä ja täten ansainnut nimityksensä hirviönä. Teko olisi mahdollista nähdä taantumisena menneisyyden tavoille, mutta näin ei ole. Vaikka Kratos tappaa hirviön speaktaakkelimaisesti, sydämen leikkaaminen on hänelle kammottava teko. Koko prosessista puuttuu väkivallalla mässäilemisen kaiku ja raivo, mitä aiemmat pelit olivat täynnä. Sen sijaan näemme hahmon, joka tietää olevansa hirviö ja tehdäkseen hyvää joutuu jälleen kerran tahriimaan itsensä vereen.

Kratoksen kohtaus näyttää, että oman olemuksensa ymmärtäminen ja käsitteleminen on tärkeää. Vaikka luonto luo tiettyjä esteitä, ratkaisevaa on se, että yksilö on tietoinen tästä ja kuinka hän itse hioo ja mihin hän suuntaa tätä olemusta. Kratos on hirviö, mutta hän voi itse päättää, millainen hirviö hän on. Atreuksen kohdalla tämä tarkoittaa sitä, että vaikka hän ei voi estää kohtaloaan jumalana ja että jumaluuteen liittyy monia kielteisiä mielleyhtymiä, Atreus voi ohjata omaa jumaluuttaan itse sekä muiden avustuksella. Hän voi

---

päättää, millainen jumala hän on. Jotta tämä olisi mahdollista, Atreuksen täytyy kuitenkin ensin tietää, kuka ja mikä hän on. Siksi on tärkeää, että pelin puolivälissä Kratos paljastaa poikansa todellisen luonteen. Isä kertoo pojalleen, että hän itse on kaukaisesta maasta kotoisin oleva jumala, ja tästä johdettua Atreus on myös jumala. Kratos on ensin kauhuissaan siitä, miten Atreus reagoi paljastukseen. Pelko on nähtävissä hahmon kasvoilta, mutta isän suureksi helpotukseksi ja yllätykseksi poika ei suhtaudu paljastukseen katkeruudella. Sen sijaan Atreus kysyy nuoruuden uteliaisuuden innoittamana, pystyykö hän muuttamaan eläimeksi. Nyt kun Atreus tuntee todellisen luonteensa, hän pystyy isänsä avustuksella tutustumaan ja muokkaamaan tätä osaa identiteetistään. Kratos sanookin, ettei hän tiedä Atreuksen jumaluuden ulottuvuutta, mutta että ajan kanssa he pääsevät siitä selville. Mimir myös lisää, että jokainen jumala on ainutlaatuinen.

Atreuksen tiedon kasvaminen omasta itsestään on tärkeää eksistentiaalisesta näkökulmasta. Vaikka aatesuuntaa on kritisoitu siitä, ettei se aina ota huomioon ihmisiä todellisuudessa rajoittavia rakenteita, eksistentiaalisissa esiintyy tietty kontekstietoisuus. Merleau-Pontyn mukaan ihminen on osa maailmaa: ihmisen keho liittyy hänet osaksi tätä maailmaa, ja ihminen toimii aina tiettyssä tilanteessa tai kontekstissa. Tämän tilanteen muodostavat muun muassa asema ja paikka, jotka sekä tarjoavat edellytykset tämän toiminnalle että rajoittavat mahdollisuuksia (Nordin 1995, 428–429). Merleau-Pontyn mukaan ihmisten kohtaama todellisuus ei ole pelkästään annettu, vaan aina myös ristiriitaista sekä monimerkityksistä. Tästä syystä Atreuksen tietoisuus omasta jumaluudestaan on merkittävää eksistentiaalisesta näkökulmasta. Tietäessään olevansa jumala Atreus ymmärtää oman kontekstisidonnaisuutensa ja tulee tietoiseksi siitä, mitkä mahdollisuudet ja valinnat ovat hänelle mahdollisia. Hän on jumala, ja jumalia sitovat ja vapauttavat eri asiat kuin kuole-

vaisia. Jumalilla on moninkertaisesti enemmän valtaa kuin kuolevaisilla, mutta kuten Kratos sanoo, heidän vastuunsa on myös paljon raskaampi. Tämä on hienovaraisempi versio eksistentiaalisesta, joka havainnollistaa ihmisen vapauden mahdollisuuden mutta myös sitä rajoittavat tekijät. Kaikki tämä on tärkeää Atreuksen hahmonkehityksen kannalta, koska silloin Atreus tietää, millainen horisontti hänellä on avoimena edessään. Vaikka se näyttäisi jatkuvan loputtomiin jumaluuden tuoman vallan vuoksi, siinä on myös omat rajoitukset. Jumalan elämä voi Kratoksen mukaan olla kärsimyksen ja tragedian täyttämä.

Kratoksen tuntema pelko Atreuksen jumaluutta kohtaan ja jumalan elämän kuvaaminen traagiseksi on mielenkiintoista. Kieltämättä suurin osa Kratoksen ja samalla pelaajan tapoista jumalista ovat olleet epämiellyttäviä. Pelaaja saattaa kuitenkin vielä kummastella, miksi jumaluus on niin hirtittävää, että sen pelkkä olemus nähdään kielteisessä valossa. Miksi jumalista tulee niin riitaisia ja itsekeskeisiä? *God of War* avaa tätä näkökulmaa näyttämällä jumalten korruptoitumisprosessin Atreuksen kautta. Kratoksen paljastuksen jälkeen asiat näyttävät menevän aluksi hyvin. Atreus suhtautuu tietoon mielenkiinnolla ja innokkuudella. Pelin edetessä Atreuksen käytös alkaa kuitenkin muuttua. Empaattinen ja auttavainen poika alkaa muuttua röyhkeäksi ja ylimieliseksi. Tarinan alussa Kratos ja Atreus matkaavat haltioiden maailma Alfheimiin, jossa kaksikko sotkeutuu kahden haltijaryhmän väliseen konfliktiin. Pohtiessaan matkaansa Alfheimiin Atreus sanoo, että hän olisi halunnut tietää olevansa jumala jo aiemmin. Jumaluutensa ansiosta hänestä ei olisi tuntunut niin pahalta tappaa haltioita. Haltioiden konflikti näyttäytyykin Atreuksen silmissä kuolevaisten pieneltä pulmalta, joille jumalten ei tarvitse korvaansa kallistaa. Jumaluutensa löytäminen saa Atreuksen myös tuntemaan itsensä voimakkaaksi, Mimirin mielestä ehkä liiankin. Atreuksessa heräävän yli-

---

mielisyyden avulla *God of War* esittää jumaluuden avainelementiksi sen sisältämän vallan. Valta ja voima ovat niitä yksityiskohtia, jotka tekevät jumalista epämiellyttäviä ja röyhkeitä. Tämä yhdistyy myrkyllisesti Atreuksen aiempaan epävarmuuteen omasta itsestään. Pelin aikana Atreus on uskonut, että Kratos on pettynyt poikaansa, koska Atreus ei ole yhtä vahva kuin hän itse. Taistellessaan Thorin poikia Magnia ja Modia vastaan veljekset vertaavat Atreusta Kratokseen ja pilkkaavat tätä. Veljekset näkevät Atreuksen heikkona ja kömpelönä. Tämä todennäköisesti selittää, miksi Atreus reagoi jumaluuteensa niin voimakkaasti.

Valta saa jumalat ajattelemaan, että he voivat tehdä mitä tahansa, ja näin tekee myös Atreus. Peli välittää tätä ajatusta mielenkiintoisesti sekä tarinan että pelimekaniikkojensa avulla. Pelaaja kontrolloi ja taistelee suurimman osan ajasta Kratoksella, mutta Atreukselle on mahdollista antaa komentoja taisteluiden aikana. Atreus voi esimerkiksi ampua nuolia Kratoksen osoittamaa vihollista kohti. Atreuksen ylimielisyyden kasvaessa poika ei enää ota vastaan Kratoksen ja täten pelaajan komentoja. Sen sijaan Atreus taistelee uhkarohkeasti ja aggressiivisesti. Atreuksen käytös myös muita hahmoja kohtaan muuttuu. Tarinan edetessä Kratos ja Atreus tapaavat vakavasti haavoittuneen Modin. Paetessaan epäonnistuneen väijytyksensä jälkeen Modi meni isänsä Thorin puheille. Modi kertoo ukkosenjumalan olleen pettynyt ja vihoissaan pojalleen. Thorin mukaan Magnin kuolema oli Modin pelkuruuden syytä, ja isä on piessyt poikansa henkivieveriin. Modi on niin heikossa kunnossa, ettei hän edusta enää uhkaa, ja Kratos haluaakin vain jatkaa matkaa. Atreus kuitenkin kieltäytyy sanomalla, että jumalat saavat tehdä mitä haluavat. Viimeisillä voimillaan Modi pilkkaa Atreusta ja tämän äitiä, ja tästä turhautuneena Atreus lyö veitsensä Modin kurkkuun. Kratos on järkyttynyt ja pettynyt poikansa käytöksestä. Hän näkee Atreuksen toiminnan kontrollin menettämisenä, ja se

todennäköisesti muistuttaa Kratosta hänestä itsestään. Antiikin Kreikassa Kratos menetti helposti itsekontrollinsa vihalle pienimmästäkin ärtymyksestä.

Atreuksen näyttäytyminen enemmän isänsä kaltaisena on mielenkiintoista, ja tällä tavoin *God of War* syventää pohdintaansa. Peli on esittänyt näkemyksiä siitä, tulevatko kaikki jumalat olemaan samanlaisia ja onko näiden polku ennalta määrätty. *God of War* esittää saman kysymyksen myös perheen kontekstissa. Onko Atreus tuomittu kasvamaan isänsä kaltaiseksi, vai onko pojalla mahdollisuus irtaantua sodanjumalan perinnöstä? Ovatko lapset pelkkiä vanhempiensa kuvajaisia? Pohdinta sopii hyvin yhteen jo aiemmin pohjustetun eksistentiaalisen kysymyksen kanssa, ja on siksi huomioimisen arvoinen. Perheen dynamiikkaa käsitellään Kratoksen ja Atreuksen sekä Thorin kautta. Thor ja tämän pojat luovat tarinallisen peilin, johon verratessa on mahdollista hahmottaa Kratoksen ja Atreuksen suhdetta paremmin.

## Lapset vanhempien kuvajaisina

Thor ei näyttäydy pelin aikana lainkaan, mutta hahmo on silti läsnä tätä esittävien patsaiden ja tarinoiden kautta. Eri hahmojen jakamat kertomukset Thorista maalaavat kuvaa pelottavasta, sadistisesta ja kaiken kaikkiaan epämiellyttävästä jumalasta. Erään hahmon mukaan Thor saattoi humalassaan tappaa kuolevaisia, jotka pyysivät tätä lähtemään, kun ukkosenjumalan juhlinnasta oli saatu tarpeeksi. Thorin kylvämä tuho ja kuolema jättiläisten keskuudessa on myös pelaajan nähtävissä. Kratoksen, Atreuksen ja Mimirin kulkiessa Midgarin läpi nämä näkevät jättiläisten ruumiita, joita Thor on armotta tappanut legendaarisella Mjöltnir-vasarallaan. Ukkosenjumala tekee voimiensa ja vasaransa avulla mitä häntä huvittaa, eikä hänen mielihaluilleen ja vihanpuuskilleen näytä olevan esteitä. Magnin ja Modin suhde isäänsä esitetään vai-

---

keana ja monimutkaisena. Thor on palvottu ja legendaarinen hahmo, jota pelätään ja kunnioitetaan Midgarissa. Veljekset ovat joutuneet elämään tarunhoitoisen isänsä varjossa. Kratoksen ja Atreuksen kiivetessä Midgarin korkeimmalle vuorelle he kuulevat, kun Mimir kysyy veljeksiltä, vieläkö nämä elävät isänsä varjossa ja yrittävätkö he yhä tehdä vaikutuksen tähän. Thorin rinnalla eläminen onkin ruokkinut veljesten välillä esiintynyttä kilpailua, ja ukkosenjumalan perheessä kunnioitusta saa vain voimalla ja verenhimolla. Tämä on havaittavissa esimerkiksi taistelussa veljeksiä vastaan. Magni ja Modi pilkkaavat Atreusta tämän laihasta kehosta ja ulkonäöstä. Veljesten mukaan Kratoksen poika ei jaksaisi edes nostaa käyttämäänsä jouta ja että tämä kalpenee vahvan isänsä rinnalla. Tästä on mahdollista päätellä, että Thorin perheessä arvostetaan fyysisistä voimakkuutta.

Myöhemmin Modin yllätyshyökkäyksen aikana pelaajan on mahdollista havaita lisää Thorin kasvatusmenetelmiä. Modi kertoo, kuinka hänen veljensä kuolema pilasi kaiken. Nyt kun Magni on poissa, Modin mukaan kaikki tulevat luulemaan, että hän perii vasaran vain siksi, että hän on ainut elossa oleva Thorin lapsi. Modi kuitenkin spekuloi, että jos hän tappaa Kratoksen, kukaan ei enää naura hänelle. Jälleen kerran Thorin lapsi näkee, että kunnioitusta ja hyväksyntää saa vain voimalla. Sen puuttuminen esimerkiksi taistelussa häviämisen takia johtaa pilkkaukseen ja hylkäämiseen. Aiemmin salaa kuultu Magnin ja Modin keskustelu vihjaa myös, että Thorin kasvatusmenetelmät ovat ankarat ja että tämä suhtautuu vihaisesti epäonnistumiseen. Etsiessään Kratosta ja Atreusta veljekset ovat yhtä mieltä siitä, että he eivät saa tuottaa pettymystä isälleen. Sanoessaan tämän veljesten äänestä kumpuaa hienoinen pelko. Toinen veljeksistä myös imitoi isänsä sanomalla: "Lyön sinua poika."<sup>19</sup> Pelaaja näkee myös

---

<sup>19</sup>Oh, I'll smack you boy.

Thorin menetelmät suoraan, kun Kratos, Atreus ja Mimir myöhemmin tapaavat pahasti hakatun Modin. Kaiken kaikkiaan veljeksistä on mahdollista havaita, että Thor on luonut myrkyllisen kasvuympäristön ja mielenmaiseman lapsilleen. Palkintona veljesten silmissä siintää isän antama kunnioitus ja mahdollisuus periä Mjöltnir. Vain voimalla on mahdollista ansaita toisten hyväksyntä. Pettymykseen ja havaittuun heikkouteen suhtaudutaan ankarasti ja väkivaltaisesti. Kasvatusmenetelmillään Thor onkin onnistunut siirtämään omat kielteiset ja sadistiset piirteensä lapsiinsa. Magni ja Modi ovat kuin heijastuksia omasta isästään, ja Thor on luonut ympäristön, jossa heistä on vaikea tulla mitään muuta.

*God of War* herättelee edellä mainitulla tavalla mielenkiintoista mutta myös pelottavaa pohdintaa. Lapset perivät tiettyjä ominaisuuksia aikaansaavia geenejä. Nämä ominaisuudet liittyvät muun muassa ihmisen ulkonäköön, esimerkiksi hiusten väriin. Lasten on myös mahdollista oppia toimintatapoja vanhemmiltaan. Thorin lapsissa on havaittavissa samoja fyysisiä tuntomerkkejä kuin isällään, ja kasvatuksellaan tämä on siirtänyt julmuutensa lapsiinsa. Ovatko lapsemme pelkkiä vanhempiemme kopioita, jotka perivät näiden ominaisuudet ja käytöstavat? Tuleeko Atreuksesta mitään muuta kuin uusi Kratos? Atreus onkin perinyt isältään tiettyjä ominaisuuksia. Taipumus raivokohtauksiin on elementti, jonka Atreus on saanut isältään. Atreuksen jumaluus on myös Kratokselta peritty piirre. Tämä herättääkin kysymyksen siitä, onko Atreus Magnin ja Modin tavoin vain oman isänsä kuvajainen. Tämä kehityskulku on mahdollinen, mutta kasvatusmetodeiltaan Kratos eroaa suuresti Thorista. Vaikka Kratos on paikoitellen hieman karkea, hän ei koskaan satuta poikaansa. Siinä missä Thor on tehnyt lapsistaan itsensä kopioita, Kratos ei halua Atreuksen olevan samanlainen kuin hän itse. Sen sijaan Kratos haluaa Atreuksen olevan häntä parempi ja että tällä olisi kaikki ne myönteiset piirteet, jotka puuttuivat nuorelta

---

Kratokselta. Luovuttaessaan uuden veitsen Atreukselle Kratos kertoo, kuinka voima minkä tahansa aseensa takana lähtee tunteista, mutta vain kun sen käyttäjä pysyy kontrollissa:

Kratos: Sinun täytyy olla minua parempi. Ymmärrätkö?

Kratos: Sano se.

Atreus: Minä tulen olemaan parempi.

Kratos: Tämän aseensa voima, minkä tahansa aseensa tulee täältä (osoittaa Atreuksen sydäntä) mutta vain kun tämä (osoittaa Atreuksen päätä) tasapainottaa sitä. Sen henkilön kurinpito ja itsehallinta, joka käyttää asetta. Siellä sijaitsee suuren soturin voima. Sinun ei pidä koskaan unohtaa sitä.<sup>20</sup>

Opetus itsehillinnästä on suora kytkös Kratoksen omaan menneisyyteen, jossa hän menetti harkintakykynsä vihalle. Näin Kratos pyrkii ohjaamaan poikaansa oikeaan suuntaan, jotta tämä ei toistaisi samoja virheitä. Atreuksen nimi heijastaa myös Kratoksen toivetta siitä, että tämä välttäisi isänsä virheet. Aivan pelin lopussa Kratos kertoo, mistä Atreuksen nimi on peräisin. Kratos otti Atreuksen nimen samannimiseltä legendaariselta spartalaiselta sotilaalta. Siinä missä muut spartalaiset sotilaat olivat synkkiä, Atreus oli pirteä ja hymyili jopa huonompina aikoina. Hän oli onnellinen ja herätti muissa toivoa läsnäolollaan. Kratoksen mukaan Atreus muistutti siitä, että vaikka spartalaiset taistelijat olivat sotakoneiston osia, heissä oli myös inhimillisyyttä ja jotain hyvää. Koska

---

<sup>20</sup>Kratos: And you must be better than me. Understand?

Kratos: Say it.

Atreus: I will be better.

Kratos: The power of this weapon, any weapon comes from here... but only when tempered by this. By the discipline, the self-control, of the one who wields it. That is where the true strength of a warrior lies. You must never forget that.

Kratos nimesi poikansa tällaisen henkilön mukaan, on mahdollista tulkita, että hän näkee (tai haluaa) Atreuksen omaavan nämä positiiviset piirteet. Atreuksen nimi on muistutus sekä pojasta että isän hyvydestä ja inhimillisyydestä. Merkittävää on myös se, että nimi on annettu kuolevaisen mukaan. Jumalia vihaava Kratos on halunnutkin painottaa tätä osaa poikansa identiteetistä. Nimeämisen taustan valottaminen toimii mainiona kontrastina Thorin perheelle. Siinä missä Magni ja Modi ovat vangittuja oman isänsä kuvia, Atreus ei ole pelkkä Kratoksen heijastus vaan jotain enemmän. Nurinkurisesti Atreus pitääkin itseään heikkona, koska hän ei ole yhtä vahva kuin isänsä, eikä siis poikana sitä mitä Kratos haluaisi. Atreus näkee itsestään puuttuvat isänsä piirteet pettymyksenä, mutta Kratos ei ajattele näin ja Atreus oppii tämän myös.

Onko Atreus lupaavan alun jälkeen taipuvainen muuttamaan samanlaiseksi kuin muut jumalat, vai voiko hän valita oman polkunsaa? Atreuksen nurinkurinen käytös yltää huippuunsa Midgarin vuorella. Atreuksen tapettua Modin isän ja pojan välit ovat kireät, vaikka kolmikko on vihdoinkin koonnut tarvittavat välineet Jötunheimiin matkaamista varten. Kratoksen avatessa matkaportaalin Baldur yllättää heidät. Atreus yrittää auttaa isäänsä taistelussa Balduria vastaan vedoten omaan jumaluuteensa. Kratos kuitenkin tahtoo poikansa pakenevan, sillä tämä ei hänen mukaansa ole vielä valmis taisteluun. Kratoksen kehoituksista huolimatta Atreus hyökkää Baldurin kimppuun, mutta Baldur nujertaa pojan helposti. Baldur yrittää viedä Atreuksen portaalin kautta Asgardiin, mutta viime hetkellä Kratos onnistuu muuntamaan kurssin kohti Helheimia. Hahmot päätyvätkin kuolleiden valtakuntaan, joka piinaa vierailijoitaan hallusinaatioilla näiden menneisyydestä. Atreus näkee itsensä murhaamassa Modin, ja katsellessaan tekoa Atreuksen on vaikea prosessoida tapahtunutta. Tämä on tärkeä hetki Atreuksen hahmonkehitykselle.



---

le, sillä kun hänen ylimielisyytensä on hälventynyt, hän pystyy katsomaan tekojaan uudesta näkökulmasta. Mikä aiemmin näyttäytyi jumalan oikeutena, paljastuu veriteoksi. Atreus joutuu kohtaamaan alhaisimman pisteensä. Koska kyseessä on Helheimin esittämä illuusio, Atreus tekee sen johdopäätöksen, että kuvajainen ei ollut hän itse. Illuusio ei esitä Atreuksen todellista luontoa. Kratos on samaa mieltä, mutta hän myös sanoo, että kuvajaisen esitys on jotain sellaista, millaiseksi Atreus on muuttunut viime aikoina. Kielteinen kehityskulku on mahdollinen, mutta kuten hahmot pohtivat, Atreus pystyy muuttamaan omaa suuntaansa.

## Voimme valita, millaisia jumalia olemme

Kuinka *God of Warin* hahmoille sitten käy? Pääsevätkö he irti väkivaltaisesta kierteestä, vai toistavatko he samat virheet kuin menneisyyden jumalat? *God of War* esittää, että hahmojen on mahdollista vapautua menneisyyden ja olemuksen syklistä ja muovata omaa jumaluuttaan. "Olemassaolo edeltää olemusta" ei ole sen äärimmäisessä muodossa mahdollinen, mutta omasta kohtalostaan on mahdollista päättää. Tämä on kuitenkin haastavaa, ja niin pelaaja kuin hahmotkin ovat nähneet varoittavia esimerkkejä sen epäonnistumisesta. Kohtalo voi olla sama kuin Thorin pojilla, jotka ovat juopuneita omasta vallastaan mutta myös vangittuja heijastuksia isästään. Menneisyys sekä olemus jumalana sitoo näitä hahmoja.

Viimeinen varoittava esimerkki tapahtuu lähellä pelin loppua, jolloin Baldur ja Freya kohtaavat vuosien jälkeen. Nähdessään Kratoksen ja Atreuksen kehityksen Freya on päättänyt yrittää korjata suhdettaan poikaansa. Baldurin saapuessa paikalle ja yllättyessään äitinsä jälleennäkemisestä sekä pelaajalle että muille hahmoille selviää, että Freyan ja Baldurin suhde on pysyvästi rikki. Äidin ja pojan tarina on traai-

ginen. Freyan mukaan Baldurin ollessa nuori riimut ennustivat pojan kokemaan kuoleman, jolla ei ole tarkoitusta. Tämä pahaenteinen ennustus ja Baldurin pieni keho saivat Freyan päättämään, että hän tekisi mitä tahansa suojellakseen poikaansa. Niinpä Freya käytti voimakasta vanhaa magiaa ja langetti poikansa ylle loitsun. Loitsun ansiosta Baldurin kehosta tuli haavoittumaton eikä hän tuntenut enää kipua. Mikä tahansa haava Baldurin kehossa riippumatta sen kuolettavuudesta paranee nopeasti ja varmasti. Freyan langettama taika voi aluksi kuulostaa hyvältä: kukapa ei haluaisi elämää, jossa ei tarvitse pelätä kipua tai kuolemaa. Loitsulla oli kuitenkin pimeämpi puoli, joka teki Baldurin elämästä vaikeaa ja monotonista. Kivun poistaminen tarkoitti sitä, että Baldur ei tuntenut enää yhtään mitään. Haavat, tuntemus ilman lämpötilasta ja ruoan maku katosivat, ja maailma menetti vivahteensa. Tämä turtumus tuhosi Baldurin elämän, ja siitä lähtien poika on vihannut äitiään.

Kun Freya yrittää puhua Baldurille, tämä kiehuu vihasta äitiänsä kohtaan. Baldur sanoo uneksineensa heidän kohtamisestaan vuosia ja sanoo harjoitelleensa jokaisen sanan ja lauseen, jonka hän haluaa sanoa Freyalle. Puheen sijaan Baldur kuitenkin toteaa, ettei hän tarvitse äitiään ja alkaa lähestyä tätä uhkaavasti. Kratos menee äidin ja pojan väliin ja sanoo Baldurille, ettei koston tieltä löydy rauhaa. Verisen menneisyyden omaava sodanjumala tietää tämän hyvin. Tämä ei muuta Baldurin uhkaava asennetta, ja hahmot ajautuvat taisteluun. Ironisesti loitsusta, jonka piti puolustaa Baldurin tulevaisuutta, muodostui menneisyyden painolasti, joka on myrkyttänyt Freyan ja Baldurin suhteen. Baldurin voisi nähdä oman menneisyytensä vankina, sillä se ajaa hänen toimintaansa. Syy miksi hän metsästä Atreusta ja Kratosta on se, että Odin kertoi heidän voivan rikkoa Baldurin kirouksen. Baldurin viha ja kostonhalu Freyaa kohtaan on myös merkki siitä, ettei jumala ole pystynyt käsittelemään menneisyyttään ja

---

suhdetta äitiinsä rakentavasti. Baldur ajattelee vain menneisyyttään, kuolemattomuuttaan ja vihaansa äitiään kohtaan. Tämä tapahtuu myös Baldurin loitsun murenemisen jälkeen. Taistelun raivotessa kiihkeänä Baldur lyö Atreusta suoraan rintaan. Isku on niin kova, että se saa Atreuksen haukkomaan henkeään. Kratos huolestuu, sillä pojan vaatteilla on verta, mutta katkonaisella äänellä Atreus kertoo, ettei veri kuulu hänelle. Veri tulee Baldurin kädestä, jonka mistelinoksa on lävistänyt. Atreuksen vyöhön kiinnitetty mistelinoksan palanen alkaa purkaa Baldurin ylle langetettua loitsua ja kuolemattomuus hajoaa. Innoissaan siitä, että hän pystyy jälleen tuntemaan vuosien jälkeen, Baldur aloittaa uuden taistelun Kratosta ja Atreusta vastaan. Kamppailu päättyy kuitenkin Baldurin tappioon, ja jumala joutuu taipumaan Kratoksen ja Atreuksen yhteistyön edessä.

Taistelun jälkeen Freya yrittää luoda uutta kytköstä poikansa kanssa viimeisen kerran. Loitsun murennettua Baldur on saanut haluamansa, ja tämän voisi nähdä Baldurin vapauden hetkenä. Kuolemattomuuden hävitessä Baldur on päässyt eroon menneisyytensä taakasta. Freya näkee tämän tilaisuutena rakentaa jotain uutta, mutta Baldur sanoo, ettei hän anna äidilleen koskaan anteeksi. Baldurin mukaan hänen äitinsä täytyy maksaa eliniästä, jonka Freya varasti pojaltaan. Freya on murtunut poikansa katkeruudesta ja tarjoaa omaa henkeään hyvitykseksi rikoksestaan. Baldur ottaa tarjouksen vastaan ja kietoo kätensä äitinsä kurkun ympärille. Jos Baldur tappaa äitinsä, vapauttaako se hänet Freyan vaikutusvallasta? Vapautuksen sijaan näkisin Baldurin sitovan tällä tavoin itsensä vielä vahvemmin menneisyyteensä ja vanhempaansa. Baldur on kirouksestaan vapaa ja pystyisi elämään täydemmin kuin koskaan ennen, mutta siitä huolimatta jumala haluaa kostaa äidilleen. Baldur määrittelee itsensä vieläkin menneisyyden katkeruuden kautta. Tämä kahlitsee Baldurin väkivaltaiseen vanhempainsurman sykliin, joista jumalat *God*

*of Warin* mukaan kärsivät. Menneisyyden kahleiden ja vihan takia Baldur menettääkin tulevaisuutensa, sillä Kratos astuu väliin ja ottaa Freyn pojan kuritusotteeseen. Baldurin pyristellessä vastaan Kratos sanoo syklin loppuvan tähän, ja että heidän täytyy olla tätä parempia. Tämän jälkeen Kratos taittaa Baldurin niskat ja estää poikaa tappamasta äitiään.

Freya on järkyttynyt poikansa kuolemasta ja sylkee myrkyllisiä sanoja ja kirouksia Kratoksen ja Atreuksen ylle. Kratoksen väkivaltainen teko on Freyalle todiste siitä, että Kratos on vain muutokseen kykenemätön hirviö, joka siirtää vihaansa ja julmuutensa eteenpäin. Kratos toteaa, että jos Freya ajattelee näin, niin tämä ei tunne häntä tarpeeksi hyvin. Freyan asenne muuttuu yhä vihamielisemmäksi ja tämä kysyy, kuinka paljon Atreus tietää isästään. Tämä saa Kratoksen paljastamaan Atreukselle synkimmät osuudet menneisyydestään. Hän kertoo, kuinka hän tappoi monia, jotka ansaitsivat kohtalonsa, mutta myös syyttömiä. Viimeisempänä ja raskaimpana totuutena Kratos myöntää tappaneensa oman isänsä. Kratoksen verentahrima menneisyys ja hirviömäinen luonto näyttäytyy tässä kohtauksessa koko olemuksessaan. Atreus on melankolinen kuullessaan tämän kaiken ja paljastukset saavat hänet pohtimaan, onko kyseessä lopulta jumalan osa. Kratos kuitenkin torjuu traagisen lopun pysyvyyden:

Atreus: Onko tämä millaista on olla jumala? Päättyykö tämä aina näin? Lapset tappamassa äitejään... isiään?

Kratos: Ei. Me olemme sellaisia jumalia kuin me haluamme. Emme niitä, jotka ovat jo olleet. Sinä et tule olemaan se, joka minä olin. Meidän täytyy olla parempia.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Atreus: Is this what it is to be a god? Is this how it always ends? Sons killing their mothers... their fathers?



---

Väkivaltainen sykli ja jumalan traaginen elämä on olemassa, mutta se ei ole kiveen hakattu. Valinnoillaan Atreus ja Kratos voivat ohjata polkuaan eri suuntaan kuin Thorin ja Freyan perheet. Vaikka he ovat jumalia, se ei tarkoita sitä, että he ovat samanlaisia kuin muut. Myös hyviä ja epäitsekkeitä jumalia on olemassa. Eksistentiaalismi kuvaa ihmisen absoluuttisesti vapaana olentona, joka tekee itsensä omien valintojensa kautta. *God of War* kallistuu tämän väitteen puolelle niin, että jumalia (kuten ihmisiä) kahlitsee tietty ennalta määrätty olemus, mutta tätä olemusta on mahdollista muovata oman olemassaolon ja valintojen avulla. Kratoksen perintö onkin moniulotteinen: yhdeltä kädeltä Atreuksen olemus jumalana on väistämätön, mutta isänsä opetusten sekä omien valintojensa kautta Atreuksen on mahdollista päättää, millainen jumala hän itse on. Myös ihmiset, joiden vapautta erilaiset rakenteet tai geneettiset syyt voivat rajoittaa, voivat päättää, millaisia ihmisyksilöitä he haluavat olla. Atreus on myös pakotettu tekemään kyseinen valinta, koska hän tulee aina ja ikuisesti olemaan jumala. Hahmojen on myös valittava viisaammin ja oltava parempia kuin edelliset sukupolvet, sillä jumalten tarinoilla on tapana päättyä surullisesti ja väkivaltaisesti. *God of War* on kuitenkin toiveikas ja näyttää, että mahdollisuus muutokseen on olemassa. Ehkäpä seuraavalla keralla skorpionin ei pistä sammakkoa, ja eläimet pääsevät turvallisesti joen yli.

## Lähteet

Nordin, Svante. 1999. *Filosofian historia: länsimaisen järjen seikkailut Thaleesta postmodernismiin*. Suomentanut Jukka Heiskanen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Saarinen, Esa. 1994. *Filosofia*. 6. painos. Porvoo: WSOY.

---

Kratos: No. We will be the gods who we choose to be. Not those who have been. Who I was is not who you will be. We must be better.

Santa Monica Studio. 2005. *God of War I*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2007. *God of War II*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2010. *God of War III*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2018. *God of War*. PlayStation 4. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Sartre, Jean-Paul. 1965. *Esseitä I*. Suomentaneet Aarne T.K. Lahtinen ja Jouko Tyyni. Helsinki: Otava.

Sumari, Anni. 2007. *Óðinnin ratsu: skandinaaviset jumaltarut*. Otava: Keuruu.

# Ambient Play

Arvio

**Hanna Järvenpää**  
Jyväskylän yliopisto

Larissa Hjorth & Ingrid Richardson. *Ambient Play*.  
Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.

Mobiilipelaaminen on vuotuisten Pelaajabarometriä mukaan noussut tietokone- ja konsolipelaamista suosittumaksi meillä Suomessa, ja myyntitilastojen mukaan tilanne on sama myös globaalisti. Mobiilipelaamisesta on saatavilla runsaasti tutkimusta ansaintalogiikasta urbaaneihin pelikäytänteisiin, mutta etnografista tutkimusta mobiilipeleistä ja niiden pelaajista on tehty niukasti. Larissa Hjorthin ja Ingrid Richardsoinin *Ambient Play* (2020) käsittelee mobiilipelaamisen paikkaa arkielämässä ja tarjoaa samalla uudenlaisen näkökulman mobiilipelaamisen suosioon.

Kirjoittajien mukaan mobiilipelejä ei voi ymmärtää ymmärtämättä niiden paikkaa arjessa: pelaaminen on nykyään osa jokapäiväistä elämäämme, ei pakokeino siitä. Pelilliset ja leikkiliset käytänteet eivät ole irrallaan muusta maailmasta, sillä ne ovat kietoutuneet keskeiseksi osaksi niin koti- kuin kaupunkiympäristöömme. Tämän Hjorth ja Richardson yhdistävät mobiilipeleihin ja erityisesti niiden sijaintitietoihin ja kosketusnäytön käyttöön liittyviin ominaisuuksiin. Arkisen ihmisen lisäksi kirja painottaa siis mobiilipelaamisen materiaalista ulottuvuutta. Samalla se pyrkii etsimään synteisiä kodin ja urbaanin elämään piiriin kuuluvien pelaamisen muotojen välille kiinnittämällä huomion niiden yhteiseen historiaan.

*Ambient Play* suuntaa lukijan huomion siihen, kuinka mobiilipelaaminen kytkeytyy arjen rytmeihin ja rutiineihin. Hjorth ja Richardson perustavat kirjansa etnografiselle aineistolle, jonka he keräsivät vuosina 2013–2016 seuraamalla 60 australialaista kotitaloutta ja heidän digitaalista arkeaan. Käsiteltyksi tulevat myös pelaamisen ja leikin ylisukupolviset ja -lajiset muodot, sillä kotitalouksien kaikki perheenjäsenet ja lemmikit ovat myös tutkimuksen osallistujia. Tämä metodinen lähtökohta antaa lukijalle lupauksen vahvasti empiriaan kytkeytyvästä ja avoimin mielin aiheuttaa lähestyvistä tutkimuksesta. Koska ihmisten aistillisista arkikokemuksista kiinnostunut etnografinen tutkimus on ollut pinnalla ihmistieteellisessä tutkimuksessa jo jonkin aikaa, kirjan voi liioittele-matta sanoa olevan ajankohtainen katsaus pelaamisen materiaalisuuteen arjessa. Käytännössä Hjorth ja Richardson tarkastelevat esimerkiksi sitä, miten ihmiset kuvaavat pelikokemuksiaan.

*Ambient Play* on selkeä ja tasapainoinen kokonaisuus, joka sopii myös sellaisille lukijoille, joille esimerkiksi digitaalisen leikin tai etnografisen tutkimuksen näkökulmat ovat ennestään vieraita. Johdannossa Hjorth ja Richardson asemoivat tutkimuksensa näkökulman osaksi muuta pelillisten ja leikkilisten käytänteiden tutkimusta. Johdanto esittelee tutkimuksen kaksi keskeisintä käsitettä, joiden ympärille lopputeos kietoutuu. Näistä ensimmäinen, *ambient play*, viittaa pelaamiseen.

---

miseen ja leikillisiin mediakäytäntöihin, jotka ovat levittäytyneet suureen osaan sosiaalisesta ja viestinnällisestä ympäristöstämme niin kodeissa kuin urbaanissa ympäristössä. Tämä kirjan otsikkoonkin nostettu pelaamisen ja digitaalisen leikin muoto, joka ei valitettavasti taitu kovin sujuvasti suomen kielelle, liikkuu ihmisten mukana sosiaalisten verkostojen, eri alustojen ja laitteiden, julkisten ja yksityisten tilojen sekä mediavälitteisten ja kasvokkaisten kontekstien läpi. Pelaajien ja pelikäytänteiden liikkeestä erilaisten urbaanien, arkisten ja digitaalisten kontekstien läpi kirjoittajat käyttävät käsitettä *digital wayfaring*, digitaalinen vaellus.

Oivaltavana yksityiskohtana Hjorth ja Richardson yhdistävät leikillisen ja pelillisen kaupunkikulttuurin historian muun muassa 1800-luvun ranskalaisesta kirjallisuudesta tuttuun hahmoon, flanööriin (*flâneur*), joka kuljeskelee kaupungin kaduilla havainnoimassa modernia yhteiskuntaa ja elämänmenoja. Paikoin Hjorthin ja Richardsonin kuvailut kirjansa keskeisistä käsitteistä ja niiden suhteesta moderniin ihmisarkeen yltyvät melko poeettiselle tasolle. Teoreettisesti kirjassa onkin ajoittaista liioittelua ja siksi taipumusta johtopäätöksiin, jotka eivät ole kovin tarkkarajaisia.

Kirjan seuraavat luvut, jotka on järjestetty kahden teeman alle, kuvaavat peli- ja leikkikäytänteitä eri konteksteissa. Nämä teemat avautuvat Hjorthin ja Richardsonin etnografisen aineiston ja teorian vuoropuheluna – kirjan sivuille on ripoteltu aineistoesimerkkejä sekä haastatteluotteiden että kuvien muodossa. Pelaamiseen liittyvien kosketusaistimusten yhteydessä kirjoittajat nostavat kiinnostavasti mobiilipelien taipumuksen oikean elämän toimintojen jäljittelyyn. Kun tällainen simulointi yhdistetään kosketusnäytön aistillisuuteen, päästään Hjorthin ja Richardsonin mukaan käsiksi yhteen mobiilipelaamisen olennaisimmista mielihyvää tuottavista ominaisuuksista. Aistikokemusten lisäksi kirjoittajat nosta-

vat esille esimerkiksi mobiilipelaamisen sidonnaisuuden eri aikoihin ja ympäristöihin. Tässä mielessä kirjassa ei ole kyse pelkästä pelaamisesta vaan myös pelikulttuurista ja leikillisistä digitaalisen median käytön tavoista. Esimerkiksi pelaamisen katsominen – Let's Play -videot ja livestriimaus – tulee käsitellyksi osana kaikista nuorimpienkin pelaajien arkea.

Pidän kirjan kiinnostavimpana avauksena lemmikkieläinten digitaalista leikkiä ja pelaamista käsittelevää lukua, joka sisältää runsaasti kissakuvia, mutta osoittaa muillakin tavoilla etnografisen tutkimusotteen vahvuudet. Eläinten leikin lisäksi *Ambient playn* arvokkainta antia on perheiden yhteisen pelaamisen ja digitaalisen leikin tarkastelu kotiympäristössä. Hjorth ja Richardson nostavat erityisenä tapauksena esille *Minecraftin* (Mojang 2011), jota monessa perheessä pelataan sisarusten tai vanhempien ja lasten kesken. Kirjan havainnot *Minecraftista* ovat osuvia ja ajankohtaisia aineistonkeruun ajankohdasta huolimatta, mikä johtunee pelin asemasta modernina klassikkona – pelinä, joka kiehtoo kaiken ikäisiä pelaajia ja uusia pelaajasukupolvia vuodesta toiseen. Kuten olen hiljattain havainnut omassa kodissani, jossa on siirrytty pelaamaan *Minecraftiä* yhdessä, pelissä on loputtomasti mahdollisuuksia sosiaalisille ja leikillisille ylisukupolvisen pelaamisen tavoille.

Mitä pelaamiseen kaupunkiympäristössä tulee, Hjorth ja Richardson käsittelevät sitä, miten *Pokémon GO* (Niantic 2016) ja muut sijaintiperusteiset lisätyn todellisuuden mobiilipelit muuttavat pelaajien kokemusta kaupunkiympäristöstä. Tämän lisäksi he huomioivat senkin, miten kasuaaleja mobiilipelejä pelataan yhtä lailla urbaanisti, sillä niihin on helppo tarttua lyhyeksi aikaa vaikka bussia odottaessa. Tässä yhteydessä kirjoittajat haastavat käsitykset kasuaalista pelaamisesta helppona ja tyhjänpäiväisenä pelaamisen muotona. Hjorthin ja Richardsonin haastatteluiden perusteella näyttää sil-

---

tä, että pelaajat vähättelevät itsekkin kasuaalia pelaamistaan eivätkä välttämättä miellä sitä pelaamiseksi, vaikka saattavat sijoittaa merkittävästi aikaa ja vaivaa *Candy Crush Sagan* (King 2012) kaltaisiin peleihin. Kirjan etnografinen ote osoittautuu tässäkin yhteydessä arvokkaaksi välineeksi, jolla voidaan tavoittaa ihmisten arkisen pelaamisen erilaisia tasoja.

Kaiken kaikkiaan *Ambient Play* on virkistävä avaus, jota voi suositella kaikille mobiilipelaamisesta, eri sukupolvien pelaamisesta ja arjen pelikäytännöistä kiinnostuneille lukijoille. Kirja on miellyttävä lukea, mutta alle 200-sivuisena se jää hieman suppeaksi kokonaisuudeksi. Metodisesti kirjassa onkin terävöittämisen varaa. Kuten kirjoittajat itsekkin huomauttavat, etnografisessa tutkimuksessa olisi tarpeen jatkossa huomioida esimerkiksi ikääntyneemmän väestön tai vammaisten ja liikuntarajoitteisten ihmisten pelaaminen sekä mobiilipelaaminen eri maissa ja kulttuureissa. Hjorth ja Richardson olisivat siksi voineet pohtia enemmän tutkimuksensa rajallisuutta. Lisäksi olisin kaivannut tutkimuksen kytkemistä vahvemmin osaksi muillakin ihmistieteellisillä aloilla nousutta materiaalisen kulttuurin ja kokemuksen tutkimusta. Siinä missä arkiset pelikäytännöt on syytä ottaa huomioon pelitutkimuksessa, toivoisi pelaamisen osuuden nykyarjesta tulevan paremmin ymmärretyksi myös sen ulkopuolella.

# Videopelien historia Ranskassa

Arvio

**Louis Clerc**  
Turun yliopisto

Alexis Blanchet ja Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991: Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love éditions, Paris, 2020.

Tieteellisen tutkimuksen ja akateemisen ympäristön viime vuosikymmenien vahva kansainvälistyminen näkyy tieteen-tekijöiden verkostojen, julkaisumahdollisuuksien ja metodologisten horisonttien laajentumisessa. Käytännössä tämä kansainvälisyys tapahtuu kuitenkin englanniksi ja angloamerikkalaisen tutkimustradition ehdoilla. Pelitutkimuksessa se on voinut tarkoittaa, että videopelaamisen historian ja kehityksen paikalliset erikoisuudet on unohdettu tai ne on nähty käsitteiden ja kronologioiden kautta, jotka eivät sovi paikallisiin konteksteihin. Ranska on hyvä esimerkki kielistä, joilla tapahtuva tutkimus jää Suomessa pääasiassa tuntemattomaksi. Tämä on erityisen ongelmallista tieteellisessä kontekstissa, jossa esimerkiksi Melanie Swalwellin (2021) antologia peräänkuuluttaa pelihistoriaa, joka korostaisi samaan aikaan globaaleja yhteyksiä ja paikallisia konteksteja.<sup>22</sup> Ranskan tapauksessa ongelma on ollut ranskankielisten julkai-

<sup>22</sup>Johdannossa Swalwell julistaa tieteellistä ohjelmansa muun muassa korostamalla sitä, että pelihistoria unohtaa usein paikalliset kontekstit: "Game history did not unfold uniformly and the particularities of space and place matter, yet most digital game and software histories are silent with respect to geography". Kiinnostavasti tämä debatti "pelihistorian maantieteistä" muistuttaa globaalihistorian dilemmaa globaalien ja paikallisten välillä.

sujen tietynlainen eristyneisyys englanninkielisestä valtavirrasta mutta myös puute teoksesta, joka toimisi eräänlaisena perusesityksenä videopelaamisen historiasta Ranskassa: Alexis Blanchetin ja Guillaume Montagnonin kirja korjaa tämän ongelman. Vaikka Blanchet ja Montagnon eivät mainitse Swalwellin työtä, heidän kirjansa tuo esiin paikalliseen ja kansalliseen kontekstiin juurtuneen pelihistorian, eli toimii hyvin Swalwellin *local game histories* -tutkimustrendin hengessä.

Ranskalaisessa kontekstissa Blanchetin ja Montagnonin kirja on ensimmäinen laaja akateeminen esitys ranskalaisesta videopelaamisesta, vaikka aihepiiristä on kirjoitettu muutamia journalistisia ja ei-akateemisten asiantuntijoiden esityksiä (esim. Ichbiah 1997). Otteeltaan kirja tulee selkeästi mediahistoriaa ja mediateollisuuden historiaa tutkivasta kulttuuri- ja taloushistoriasta. Se muistuttaa Colin Sidren (2014) talous- ja elinkeinohistoriallista väitöskirjaa varhaisesta peliteollisuudesta.

Ranskassa on aktiivinen pelitutkimuskenttä, joka toimii pääasiassa ranskaksi ja akateemisten klassisten oppiaineiden sisällä (kulttuuri- ja taloushistoria, sosiologia, kirjallisuustiede, mediatutkimus, antropologia, filosofia; ks. esim. Meunier 2014). Ensimmäiset ranskalaiset tutkimukset videopeleistä tehtiin 1980-luvulla, jolloin ne tulivat erityisesti lapsuuden psykologian alalta. 1990-luvun alussa pelitutkimuksen ym-

---

pärille muodostuivat ensimmäiset tutkimusryhmät (esimerkiksi vuonna 1993 GRAAL eli *Groupe de recherche en anthropologie sur les activités ludiques*). Ensimmäinen videopeliä käsittelevä väitöskirja, Laurent Trémelin (2001) työ, tuli sosiologian alalta ja käsitteli sekä video- että roolipelaamista. Metodologisesti väitöskirja oli antropologinen eri tahojen ja toimijoiden sekä heidän toimintansa havainnointiin perustuva – kirja käsitteli pelaamisen tapoja ja paikkoja teinien makuuhuoneista pelikaappoihin.

Jos Trémelin oli pakko johdannossa puolustaa tutkimusobjektiansa vakavuutta, 2000-luvun alusta lähtien videopeli-teollisuuden valtavirtaistuminen on tehnyt videopeleistä legitiimejä tutkimuskohteita. Valtaosa tutkimuksesta tehtiin Ranskassa aluksi psykologian alalla sekä mediatutkimuksessa, jossa videopelejä tutkitaan erityisesti osana mediateollisuuden toimintaa ja historiaa – tutkimustraditio, jota Alexis Blanchet edustaa.<sup>23</sup> Silloin alkoivat syntyä myös ensimmäiset akateemiset rakenteet, jotka yhdistyivät myös luonnontieteisiin, kauppatieteisiin ja yhteiskuntatieteisiin. Pelitutkijoita yhdisti myös heidän identiteettinsä pelaajina sekä nuorina tutkijoina akateemisessa maailmassa, jossa kilpailu on kovaa. Sarah Meunier korostaa, miten tämä tutkimusala on monille ”epistemologinen sitoutuminen” sekä tapa rakentaa institutionaalinen asemansa uuden tutkimusobjektin ympärille, jonka he hallitsevat hyvin omista harrastuksistaan. Pikkuhiljaa tämä akateeminen strategia onnistui, kun ranskalaisissa yliopistoissa alkoi syntyä tutkimusprojekteja, yhdistyksiä, ja laboratorioita, joissa videopelejä tutkittiin, sekä akateemisia lehtiä ja tapahtumia. Sarah Meunier korostaa kuitenkin, miten monet tieteenalat ovat alkaneet tutkia videopelejä omis-

---

<sup>23</sup>Vuonna 1999 pariisilaiset psykologit ja mediatutkijat perustivat yhdistyksen nimeltään *Observatoire des mondes numériques en sciences humaines* (OMNST), joka edustaa hyvin tätä vaihetta videopelien tutkimuksen historiassa.

ta lähtökohdistaan ilman, että varsinainen ”pelitutkimus” kiteytyisi erillisenä tutkimuskenttänä – muun muassa sen takia, että tutkijat itse haluavat pysyä omilla tieteenaloillaan (vaikka osa noista tutkijoista korostaa äänekkäästi erityistä asemaansa akateemisen kentän reunoilla). Meunier puhuu mieluummin ”kollektiivista”, jossa akateemisten oppiaineiden lisäksi elinkeinoelämä, kustannus- ja kulttuuriala, journalismi ja kansalaisjärjestöt ovat aktiivisia. Samalla ranskalainen videopelitutkimus korostaa lähestymistapaa, jossa videopelit nähdään ”play”-käsitteen kautta eli sosiaalisena, taloudellisena ja kulttuurisena toimintana, jota tutkitaan osana sosiaalisia, taloudellisia ja kulttuurisia kokonaisuuksia (ks. Triclot 2013). Blanchetin ja Montagnonin kirja edustaa selkeästi tätä trendiä.

Kun ranskalaiset videopelitutkijat ovat myös itse pelaajia, tutkimuskentällä on vahvat kytkökset alan lehdistöön ja kustannusalaan, peliteollisuuteen, sekä aktiiviseen kansalaistoiminnan kenttään seuroineen ja valistuneine amatööreineen. Näin ollen kirjan taustajoukko on kirjava. Blanchet tulee media- ja erityisesti elokuvatutkimuksesta ja työskentelee Pariisin Sorbonne-yliopistossa. Montagnon on tietokirjailija ja vapaa tutkija sekä aktiivinen pelaajien yhdistysten keskuudessa. Sebastien Genvo, joka on osallistunut kirjan viimeisen osan kirjoittamiseen, toimii professorina teknologia- ja mediatutkimuksen alalla. Esipuheen kirjoittamiseen osallistunut Matthieu Triclot on teknologiaan erikoistunut filosofi. Tutkimuskentän runsaus ja siellä toimivat eri suuntaukset ja toimijat näkyvät hyvin myös kirjan kustantajan kirjoittajaluettelossa, jossa on sekä akateemisia tutkijoita monilta eri aloilta että toimittajia, pelintekijöitä, pitkäaikaisia aktiivisia pelaajia, tieto- ja kertomakirjailijoita sekä kääntäjiä.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Pix’n Love -kustannusyhtiön kirjoittajat: <https://www.editionspixnlove.com/auteurs-Pix-N-Love>

---

Kirja siis tuo esiin tämä kirjavan kentän. Sen toinen kiinnostava anti on laaja reflektio videopelaamisen historian tutkimuksen vinoutumista ja lähteistä. Ranskalaiset julkaisut videopelaamisen historiasta ovat useimmiten perustuneet muistitietoon ja suurten hahmojen tai yritysten korostamiseen: pelintekijät ja yhtiöiden perustajat pääsevät loistamaan eräänlaisen moderniuden esitaistelijoina ja sankareina. Samalla monet historiateokset ovat olleet luetteloja peleistä, tarkoitettuja lähinnä pelaajien luettaviksi, tai kulttuurintutkimuksellisia teoksia pelien sisällöistä. Blanchet ja Montagnon pyrkivät selkeästi irti näistä tyyllilajeista.

Kirjoittajat tuovat ensin esiin erittäin laajasti ja monipuolisesti arkistoaineistoja: virallisia raportteja ja instituutioiden arkistoja, monentasoista lehdistöaineistoa, yhtiöiden sekä yhdistysten arkistoja ja niin edelleen. He pyrkivät myös rekonstruoimaan yhteiskunnallisen ja kulttuurisen kontekstin, jossa peliteollisuus kehittyi. Heitä ei kiinnosta ainoastaan yritysjohtajien yrittäjäys tai pelintekijöiden luovuus,<sup>25</sup> vaan heidän näkökenttensä laajenee koko peliteollisuuteen ja tuo esiin pelialan kehityksen monimutkaisuutta. Mukaan pääsevät esimerkiksi Doubs-alueella sijaitseva Socodimex-tehdas, jonka pääasiassa naispuolinen henkilökunta kokosi Atari-pelien kabinetit, ensimmäisten tivoliin pelikabinettien asentajat ja korjaajat pakettiautoineen, tai esimerkiksi vuosina 1985–2004 toimineen Titus Interactiven huonosti palkatut ohjelmoijat. Socodimexin työtaistelut tai Tituksen työkuultuurin ongelmat tuovat esiin kehittyvän teollisuuden raakuutta sekä sosiaalisia ja taloudellisia ongelmia, jotka vaikuttavat edelleen ajankohtaisilta. Samalla tekijät pohtivat videopelaamisen alun yhteyksiä tietotekniikkaan ja kirjallisuuteen sekä taide- ja kulttuurialaan. Kirjan lähtökohta on siis samaan aikaan elinkeino- ja taloushistoria, jossa tekijät pohtivat talou-

<sup>25</sup>Eräänlainen peliteollisuuden “suurmiesten historia”, josta esimerkiksi Alex Wade ja Nick Webber (2016) pyrkivät ottamaan etäisyyttä.

dellisen sektorin nousua ja vakiintumista, teknologian historia, kulttuurihistoria, sekä videopelaamisen fyysiset ulottuvuudet (esineet, paikat jne.).<sup>26</sup>

Kirjoittajat pohtivat myös kiinnostavasti henkilökohtaisia sidoksiaan ilmiöön, jota he tutkivat. Johdanto ja Matthieu Triclot’n esipuhe käsittelevät pelitutkimuksen eräänlaista henkilökohtaista ulottuvuutta. Tutkijat ovat usein myös pelaajia, joille pelaaminen voi olla enemmän kuin harrastus, tärkeä sosiaalinen ja henkilökohtainen asia. He voivat kokea eräänlaiseksi tehtäväkseen pelaamisen ilosanoman levittämisen sekä videopelaamisen puolustamisen kritiikkiä vastaan. Tämä ilmiö ei ole nähtävissä ainoastaan pelitutkimuksessa, ja tutkijan omien lähtökohtien kyseenalaistaminen on tietysti osa erityisesti historian tutkimuksen metodologiaa – Blanchet ja Montagnon kuvailevat videopelaamisen historian tutkimusta osittain “järjestäytyneen muistamisen” (*remémoration*) prosessina, jossa heidän omia muistikuviaan pitää suhteuttaa tieteellisiin menetelmiin saatuun tietoon niin, että niihin voi ottaa etäisyyttä. Itse ranskalaisen pikkukaupungin ainoassa videopeliluolassa suurimman osan 1990-luvun alun lukioaikaansa viettäneenä tämän arvostelun kirjoittaja voi helposti samastua tähän metodologiseen pulmaan.

Metodologisesti kiinnostavan kirjan tärkein rooli on kuitenkin tuoda tietoa ranskalaisen videopelaamisen kehityksen historiasta. Ranskalaisessa videopelitutkimuksessa kirja edustaa talous-, kulttuuri- ja mediahistorian trendiä, jossa videopelitä tutkitaan yhteiskunnallisina ilmiönä. Kiinnostava piirre on myös se, miten se käsittelee videopelaamisen var-

<sup>26</sup>Tässä asiassa kirjan otsikko antaa vinkin yleisestä kehityksestä: videopelaaminen siirtyi 60-luvulta 90-luvulle mennessä tutkimuslaboratorioista, joissa niitä kehittivät matemaatikot, tein-ikäisten makuuoneisiin, joissa pelattiin tietokoneilla tai konsoleilla. Näiden kahden vaiheen välillä on Ranskassa tivoliin ja baarien pelikoneiden aikakausi, jonka kirjoittajat selkeästi avaavat.



---

haisvaiheita (tarkoituksena on ilmeisesti tehdä toinen osa, joka käsittelee 1990- ja 2000-lukuja).

Sodan jälkeisessä Ranskassa videopelaaminen näyttää kehittyneen kahteen suuntaan. Ensimmäinen käsittää huvipaikeissa, tivoleissa ja baareissa sijaitsevat ”automaattiset” pelit (*automatique*-sanaa käytettiin 90-lukuun asti samassa merkityksessä kuin *arcade*-termiä Yhdysvalloissa). Tämä kehitys tarkoittaa erityisesti perinteisten tivoli-pelikoneiden uutta vaihetta, jolloin flipperin tapaisten mekaanisten pelien vieheen ilmestyivät elektroniset ”kuvaruutupelit”. Vuonna 1982 julkaistu *Le Bagnard* (Valadon Automation 1982) on noista ensimmäinen; se kehitettiin ja tuotettiin täysin Ranskassa. Tämän kultakauden aikana, vuosina 1977–1983, pelitoimiala oli tärkeä osa tivoli- ja baarimaailmaa, jolla on jopa siihen erikoistunut lehdistö ja omat sidosryhmänsä. Sidosryhmät tulevat tarpeeseen 1980-luvun aikana: tivoli-pelien hämärässä maailmassa toimivat ensimmäiset yhtiöt kopioivat häikäilemättömästi erityisesti amerikkalaisia pelejä, ja 1980-luvun puolivälissä tulivat ensimmäiset suuret oikeudenkäynnit tekijänoikeusrikkomuksista. Kirjassa avautuu kokonainen maailma, johon kuuluvat tehtaajat, ohjelmoijat, kauppa- ja matkustajat ja asentajat, tivoli-maailman toimijat ja niin edelleen. Suurimmat tekijät ovat tietysti Pariisissa mutta myös Keski-Ranskassa, fyysisesti lähellä tivoleita, paikallisia baareja ja peliluolia. Keski-Ranskassa on myös paljon pieniä tehtaita, joissa rakennetaan kabinetit, asetetaan elektroniset komponentit ja keksitään sekä maalataan taustat. Jotkut toimijat tässä maailmassa ovat perinteisiä tivoli- ja pelialan toimijoita, mutta jotkin yhtiöt perustuvat myös yhden ihmisen tekniiseen luovuuteen tai kykyyn tehokkaasti kopioida amerikkalaisia pelejä ja myydä niitä paikallisille toimijoille.

Toinen suunta kytkeytyy akateemisessa kontekstissa tapahtuvaan tietokoneiden, ohjelmoinnin ja niihin liittyvän tutki-

muksen kehittymiseen sekä kotitietokoneiden markkinointiin. Ranskalaisissa tutkimuslaboratorioissa, joissa ensimmäisiä tietokoneita käytettiin, tutkijat loivat myös sivu- tai testituotteina ensimmäisiä interaktiivisia tietokonepelejä ohjelmoinnista mutta myös taiteesta ja kirjallisuudesta innostuneina. Kirjassa nostetaan esiin muutamia kiinnostavia hahmoja, kuten esimerkiksi matemaatikko Paul Braffort (1923–2018). Matemaatikkona Braffort työskenteli 1950-luvulla aikansa suurimpien tietokoneiden kanssa Ranskan atomien tutkimuslaitoksessa, jossa hänestä tuli ohjelmoija ja eräs ensimmäisistä ranskalaisista tekoälyn tutkijoista. Braffort oli myös runoilija ja säveltäjä, joka oli runoilija Raymond Queneau ja matemaatikko François Le Lionnais’n vuonna 1960 perustaman surrealistisen Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*)-nimisen taideryhmän jäsen. Hän kehitti 1950-luvun lopulla kaksi interaktiivista peliä: Queneau’n teoksista sovelletun runokoneen, jossa tietokone poimii satunnaisesti riimittyvät säkeistöt Queneau’n runoista, sekä tietokoneversion Go-Bang-pelistä, jonka hän ohjelmoi FORTRAN-kielillä.

Braffortissa yhdistyvät taide, kirjallisuus ja tekniikka – yhdistelmä, joka määrittää ensimmäisiä ranskalaisia tietokonepelejä. Kirjallisuustausta ja kiinnostus kirjallisuuteen sekä vahva, huolellinen kerronnallisuus olivat alusta lähtien läsnä määrittävinä tekijöinä ranskalaisissa videopeleissä. Ne alkoivat tuottaa hedelmää, kun kotitietokoneet ja pelikonsolit alkoivat 1980-luvulla kehittyä isoksi ilmiöksi. Ensimmäiset varsinaiset ranskalaiset video- tai tietokonepelit ovat siis kerronnallisesti ja aiheiltaan vahvasti inspiroituneita kirjallisuudesta ja erityisesti genrekirjallisuudesta, pääasiassa dekkarikirjallisuudesta. Pelit olivat usein verrattavissa seikkailupelikirjoihin, joissa valintoja tekemällä edetään tarinassa. Vuosina 1982–1987 julkaistiin muutamia hyviä esimerkkejä tästä: Gilles Blanconin *L’Affaire Vera Cruz* (Infogrames 1986), Bernard Grelaud’n ja Bruno Gourierin *Le Manoir de Mortevielle* (Lank-

---

hor 1987), tai Muriel Tramisin vuoden 1987 *Méwilo*, jonka hän kehitti kirjailijan Patrick Chamoiseaun kanssa ja jonka teema on orjuus ja sen jättämä jälki ranskalaisissa siirtomaissa. Toinen näkyvä trendi oli sankarifantasia, jota edusti esimerkiksi peli *Mandragore* (Infogrames 1985).

Muutamat pelit pyrkivät myös adaptoimaan erityisesti ranskalaisen sarjakuvan tunnetuimpia hahmoja, esimerkiksi *Assterix et la potion magique* (Vifi-Nathan 1986) tai Ahmed Ahne -peli *Iznogoud* (Infogrames 1987). Kirjoittajat korostavat kuitenkin, miten yllättävän vähän noista varhaisista peleistä löytyy kytköksiä leimallisesti ranskalaisiin kulttuurituotteisiin: Tintti ja patongit, Eiffel-torni ja Ranskan suuri vallankumous loistavat poissaolollaan. Enemmän kuin teemoissa ”ranskalaisen koulukunnan” erikoispiirteet näkyvät kirjoittajien mukaan kerronnallisessa tyyliässä, tarinoiden hienostuneisuudessa sekä monipuolisessa ja laadukkaassa teknisessä toteutuksessa. Tekijöiden tavoitteena oli ratsastaa trendikäällä amerikkalaisen pop-kulttuurin teemoilla sekä kehittää pelejä nopeasti myös muiden maiden markkinoille. Alan suhde amerikkalaiseen pop-kulttuuriin oli näin ollen, kuten muuallakin, erittäin tiivis ja tärkeä. Mukaan mahtui myös erikoisempia projekteja, joista tuli klassikoita Ranskan ulkopuolellakin, kuten *Another World* (Delphien Software 1991).

1980-luvulla nimenomaan tietokonepelien alan kehittyminen sekä ohjelmointityökalujen leviäminen tarkoittivat monien pienten yhtiöiden perustamista ja luovuuden puhkeamista. Ala muistutti kustannusalaan: ohjelmoijat tekivät omalla ajallaan pelejä, joita he yrittivät ”myydä” pääasiassa Pariisissa toimineille yritysille, kuten Infogrames, Coktel Vision, Lankhor ja Loricieles. Ranskan kontekstissa erikoisuutena oli varhainen ja suhteellisen aktiivinen julkisen vallan tuki. Vuoden 1981 sosialistipresidentin François Mitterandin valitsemisen jälkeen ”nuorisokulttuuria” tuettiin enemmän,

ja vuonna 1983 Ranskan kulttuuriministeriö perusti rekisteröidyn yhdistyksen *Octet, Agence pour la Culture par les Nouvelles technologies de Communication*. Yhdistyksen tarkoituksena oli ylläpitää erilaisia tukimuotoja mediaprojekteihin, jotka käyttivät ”uusien menetelmiä”. Samalla kehittyvä peliala pyrki tekemään itsensä tunnetuksi ja arvostetuksi käyttämällä samoja keinoja kuin muut luovat alat: korostamalla tunnettuja tekijöitä, jakamalla palkintoja kulttuuriministeriön avulla, ohjaamalla sektorille julkista rahaa ja niin edelleen.

Ala oli kuitenkin varsin pieni sekä altis nopeille käännteille. Ainoastaan 1980-luvun lopussa tuli esiin isompia yhtiöitä kuten Infogrames, Ubisoft, Loricieles ja Titus, joilla oli mahdollisuus selviytyä sekä kehittää omia pelejä. Alan alkuluovuus antoi myös hitaasti sijaa teolliselle logiikalle, jossa yhtiöt rationalisoivat kehitystä ja kontrolloivat tekijöitä aiempaa enemmän. Alkuvuosien luovien ohjelmoijien tilalle tulivat markkinointi- ja teollisuusammattilaiset samalla, kun suurimmat yhtiöt tavoittelivat myös kansainvälisiä markkinoita.

Vuonna 1986 perustettu Ubisoft on hyvä esimerkki tästä kehityksestä. Kun Yves Guillemot palasi Yhdysvalloista, jossa hän opiskeli kaupallista alaa, hän perusti veljensä kanssa maahantuontiyhtiön, jonka kautta he toivat Ranskaan esimerkiksi Electronic Artsin pelejä. Vuonna 1986 yhtiö kehitti Amstrad CPC:lle oman pelin, *Zombi*. Peli oli menestys Ranskassa mutta myös Englannissa ja Saksassa, ja Ubisoft kasvoi tasaisesti 1980- ja 1990-luvuilla. Vuonna 1992 yhtiöllä oli jo oma varsinainen pelinkehityspaja sekä Pariisissa että Romaniassa, Bukarestissa. Vuonna 1995 Marcel Ancelin *Rayman*-peli julkaistiin samaan aikaan Euroopassa, Yhdysvalloissa ja Japanissa, ja varmisti Ubisoftin aseman maailman peliteollisuudessa. Kymmenessä vuodessa peliä myytiin noin 18 miljoonaa kappaletta. Ubisoft on samaan aikaan hyvä esimerk-

---

ki ranskalaisen pelialan kehityksestä ja selkeä poikkeus: se on miltei ainoa 1980-luvun alun yhtiö, joka onnistui kehittymään ja selviytymään.

Kirja sisältää myös erityisen kiinnostavan kirjallisuus- ja lähdeluettelon sekä huolellisesti laaditun kuvaliitteen ja lukuisia haastattelujen osia, joissa tutkijoiden, pelaajien ja taloudellisen sektorin toimijoiden äänet pääsevät kuuluviin.

## Lähteet

Ichbiah, Daniel. 1997. *Bâtisseurs de rêves : Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*. Pariisi: First.

Meunier, Sarah. 2017. "Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux", *Revue d'anthropologie des connaissances* 11 (3): 379–396.

Sidre, Colin. 2014. *Une histoire du jeu vidéo en France. L'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974–1988)*. Thèse de l'école nationale des chartes.

Swalwell, Melanie. 2021. "Introduction: Game History and the Local". Teoksessa *Game History and the Local*, toimittanut Melanie Swalwell, 1–15. Palgrave Games in Context. Cham: Springer International Publishing.

Trémel, Laurent. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Pariisi: PUF.

Triclot, Matthieu. 2013. "Game studies ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul" *Sciences du jeu* 1.

Wade, Alex ja Nick Webber. 2016. "A future for game histories?" *Cogent Arts & Humanities* 3 (1), 1212635. <http://dx.doi.org/10.1080/23311983.2016.1212635>.

# Ilmaispelit ansaitsevat arvostusta ja kriittistä tarkastelua

Lektio 11.12.2020 Tampereen yliopistossa

**Kati Alha**  
Tampereen yliopisto

## **Kolme väitettä ilmaispeleistä**

Ne ovat peliteollisuuden syöpä. Ne pilaavat pelaamisen ja vaarantavat pelien lahjomattomuuden. Ne saattavat tarkoittaa mobiilipelinkehityksen loppua ja myrkyttävät peliteollisuuden. Ne ovat laillistettua uhkapeliä lapsille, ne hyväksikäyttävät aivojamme. Ne ovat ahneita, häpeällisiä, vastenmielisiä. Ne ovat petosta.

Nämä ovat kannanottoja ilmaispelejä kohtaan: pelejä, joita voi ladata ja pelata ilmaiseksi, mutta jotka sisältävät vapaaehtoisia maksuja, jotka puolestaan antavat pelaajille erilaisia etuja. Näitä mielipiteitä ovat ilmaisseet pelaajat, media, jopa pelinkehittäjät ja pelitutkijat.

Samaan aikaan näistä peleistä on tullut suunnattoman menestyneitä. Ilmaispelimallista on tullut erityisen suosittu verkkopeleissä, sosiaalisen median peleissä sekä mobiilialustoilla. Arvio on, että tällä hetkellä jopa 80 % digitaalisten pelien tuotoista tehdään ilmaispeleillä (SuperData 2020) – peleillä, joita voi pelata myös täysin ilmaiseksi.

Suurimman osan näistä tuotoista tekevät mobiilipelit, kuten *Candy Crush Saga* (King 2012), *Clash Royale* (Supercell 2016), *Pokémon GO* (Niantic 2016) ja *Hay Day* (Supercell 2012). Pelit, joita kutsumme kasuaalipeleiksi. Pelit, joita usein ajattelemme vähemmän tärkeinä.

Näiden pelien ennenkuulumaton suosio yhdistettynä yhtäläiseen halveksuntaan ja jopa vihaan loi kiinnostavan yhdistelmän, jota minä, muiden muassa, halusin tutkia. Miksi ilmaispelit ovat niin suosittuja ja niin vahvasti kritisoituja? Kuinka voisimme tehdä niistä parempia?

Kun aloitin, tutkimusta ei juuri ollut, ja tällä väitöskirjalla tavoitteeni oli luoda laajempi kuva vähän tutkitusta aiheesta. Tämän väitöskirjan artikkeleissa olen lähestynyt aihetta useista näkökulmista. Tutkimuksen kohteena on ollut pelaajia, pelialan ammattilaisia ja pelejä. Fokus on ollut erityisesti mielipiteissä, asenteissa, kokemuksissa sekä pelien suunnitteluratkaisuissa, ja tavoitteena on ollut nähdä, kuinka tämä ansaintamalli on vaikuttanut peleihin ja pelaamiseen.

Tämä lähestymistapa on mahdollistanut useiden huomioiden tekemisen. Tuli nopeasti selväksi, että vaikka ilmaispelejä pelataan laajasti, ne ovat vähemmän arvostettuja kuin muut pelit. Tämä pitää paikkansa erityisesti mobiili- ja kasuaali-ilmaispelien kohdalla, ja kuvastaa sitä, miten arvotamme pelejä.

Tässä haluan kiinnittää huomion erityisesti kolmeen yleiseen väitteeseen ilmaispeleistä:

1. Ilmaispelit tarjoavat heikompia pelikokemuksia.
2. Ilmaispelit ovat epäreiluja.
3. Ilmaispelit ovat eettisesti arveluttavia.

---

## Ilmaispelimallin vaikutukset pelikokemukseen

Heikommat pelikokemukset yhdistetään tyypillisesti näiden pelien suunnitteluprosesseihin. Pelisuunnittelun tavoite ker- tamaksullisissa peleissä on yleensä luoda pelaajalle paras mahdollinen pelikokemus. Nämä pelit nojaavat laadukkai- siin pelikokemuksiin, joilla voidaan menestyä peliarvioissa ja joita voidaan markkinoida yleisölle. Ihmiset maksavat pe- listä ja kokevat pelin erikseen.

Ilmaiseleissä tilanne on eri. Koska tuloja tulee saada pelaa- jilta pelaamisen aikana, ansaintamalli pitää toteuttaa osaksi pelikokemusta. Pelinkehittäjien haasteena on löytää tasapai- no tarjoten sekä tarpeeksi hyvän pelikokemuksen ilmaiseksi pelaaville että tarpeeksi kannustinta, jotta osa yleisöstä mak- saisi parantaakseen kokemustaan.

Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että ilmaispeli ei salli pelaajan pelata niin paljon kuin tämä haluaisi, vaan rajoittaa sessioita. Pelaajalla voi olla rajoitettu määrä toimintoja ennen kuin energia tai elämät loppuvat, jolloin näiden palautumista joutuu odottamaan – tai maksamaan jatkaakseen peliä. Toisis- sa peleissä tämä voi tarkoittaa tylsiä, itseään toistavia tehtä- viä, jotka voi sitten ohittaa tai tehdä nautittavammaksi mak- samalla.

Näitä ominaisuuksia on usein nähty negatiivisena kehitykse- nä. Taloudellisten päätösten ajattelemisen on oletettu katkai- sevan pelin flow-kokemuksen. Osa haastateltavista kuiten- kin kuvasi ostopäätöksiään sujuvana osana pelaamista. Jos- kus näitä päätöksiä harkittiin maltillisesti, toisinaan ne olivat jännittävä pahe, mutta ostopäätösten tekemisestä oli tullut normaali osa näitä kokemuksia.

Rajoitteet voivat myös toimia uudenlaisten pelikokemusten innoittajana. Sessioihin pilkottu pelaaminen saattaa luoda rytmin pelille, kun taas rajoitteet voivat olla ylimääräinen

haaste, jota vastaan pelataan. Hitaampi eteneminen sopii pe- laajille, joilla on vähemmän aikaa käytettävissään.

Ilmaiseleillä vaikuttaa kyllä olevan tiettyjä pelattavuuson- gelmia, jotka johtuvat ansaintamallista. Mutta kokemukset eivät ole heikompia kaikille.

## Reiluus ja yhdenvertaisuus

Reiluuteen liittyvät ongelmat yhdistetään usein ilmaiseleis- sä myytävään sisältöön. Pelinsisäisiä maksuja voi toteuttaa monilla tavoin. Tyypillisesti ostot jaetaan kosmeettiseen sisäl- töön, jolla ei ole vaikutusta pelin etenemiseen, sekä toimin- nalliseen sisältöön, jolla on jonkinlainen vaikutus. Kosmeetti- set ostot voivat esimerkiksi muuttaa pelihahmon ulkonäköä, mutta ei tehdä tästä voimakkaampaa. Tämän ajatellaan ole- van hyväksyttävien ja reiluin tapa pyytää rahaa ilmaiseleissä, ja se näyttääkin toimivan joissain peleissä.

Harva peli pystyy kuitenkaan ansaitsemaan tarpeeksi pel- källä kosmeettisella sisällöllä. Jopa ansaintamallin toteutuk- sestaan kiitetyt ilmaispelit, kuten *World of Tanks* (Wargaming 2010) tai *League of Legends* (Riot Games 2009), usein myyvät toiminnallisia esineitä tai etuja. *World of Tanksissa* pelaajat voi- vat ostaa pientä kilpailullista etua ja nopeampaa etenemistä, kun taas *League of Legendsissä* toiminnalliset ostot kytkeyty- vät pelihahmoihin. Vaikka ne voidaan avata myös pelaamalla ja odottamalla, maksaminen on nopein tapa saada hahmoja käyttöön, ja siten pelaaja voi mahdollisesti myös saada etu- matkaa sen suhteen, miten niillä parhaiten pelataan.

Kaikki toiminnallinen sisältö ei ole samalla viivalla reiluu- tensa suhteen. Toiminnallinen sisältö voi tehdä pelaamisesta miellyttävämpää, etenemisestä nopeampaa, tai pelaajas- ta voimakkaamman. Erityisesti silloin, kun voimaa voi ostaa pelissä, joka sisältää suoraa kilpailua pelaajien välillä, pelin

---

reiluus kyseenalaistetaan. Näitä pelejä kutsutaan *pay-to-win*-peleiksi. Pay-to-winistä onkin tullut ilmaisipelimaailman kirosana.

Usein ajattelempa, että aika, vaiva ja taito ovat oikeat tavat edetä peleissä. Pelien ajatellaan olevan meritokratiaita, joissa jokaisella on yhtäläinen mahdollisuus voittaa, jos he vain näkevät tarpeeksi vaivaa. Koska ihmisillä on eri määriä rahaa käytössään, maksaminen vääristää tätä. Mutta, kuten Christopher Paul (2018) huomauttaa ja kuten meritokratiaissa ylipäänsä, pelaajilla ei ole koskaan ollut yhtäläisiä mahdollisuuksia osallistua – tai voittaa.

On monia seikkoja, jotka haastavat pelaamisen yhdenvertaisuuden: pelien sisältö ja konventiot, jotka suosivat pelaajaharrastajia ja taidon siirtymistä pelien välillä, toksiset yhteisöt, jotka ottavat erityisesti vähemmistöjä kohteekseen ja sulkevat heitä ulkopuolelle, kalliiden laitteiden tai merkittävän ajankäytön vaatiminen, ja ei-vammaisten suosiminen optimaalisen pelaamisen suhteen.

Ilmaispelit tarjoavat enemmän tasa-arvoa joidenkin näiden asioiden suhteen, tuoden mukanaan myös omat haasteensa. Monia ilmaispelejä pelataan laitteilla, joita meistä useimmilla jo on käytössään, kuten mobiilipuhelimilla. Niitä voidaan pelata ilmaiseksi ja ne ovat usein saavutettavampia myös tarvittavien taitojen suhteen. Toisin kuin useimmissa muissa peleissä, monien ilmaismobiilipelien kohdeyleisönä ovat naispelaajat. Ajanpuute voidaan korvata rahan käytöllä. Nämä seikat tekevät peleistä reilumpia osalle yleisöstä, mutta voivat tuntua epäreilulta toisille – esimerkiksi jos pelaaja haluaisi pärjätä pay-to-win -pelissä, muttei voi tai halua käyttää rahaa niin tehdäkseen.

## Ilmaispelien eettisyys

Siinä missä kaksi ensimmäistä väitettä, pelikokemusten laatu ja pelien reiluus, ovat usein mielipide- ja mieltymysasioita, kysymys eettisistä ongelmista on vakavampi. Ilmaispelit sisältävät useita eettisiä epäkohtia, jotka tulee ottaa huomioon peliyrityksissä ja lainsäädännössä. Nämä ongelmat yhdistyvät läpinäkyvyyden puutteeseen, ongelmapelaamiseen, uhkapelimäisyyteen, alaikäisille markkinointiin sekä yksityisyyteen.

Monet eettiset huolet ilmaispeleihin liittyen yhdistyvät tiedon puutteeseen, joskus jopa tarkoitukselliseen tiedon pimitämiseen. Koska pelinsisäiset ostot ovat näissä peleissä keskeisiä, ei pelejä tulisi markkinoida ilmaisina, vaikka maksut olisivat vapaaehtoisia. Tähän on jo puututtu lainsäädännöllä osalla alustoista, esimerkiksi muuttamalla asennusnapin tekstiksi “free+” tai “asenna” pelkän ilmaisuudesta viestimisen sijaan ja vaatimalla pelikuvaukseen maininnan pelinsisäisistä ostoista.

Läpinäkyvyyttä voidaan lisätä ilmaisemalla selkeästi, mitä pelissä myydään, ohjeistamalla ettei maksaminen ole välttämätöntä pelissä etenemiseen, ja kertomalla ostojen oikeat hinnat selkeästi. *Loot boxien* eli ilmaispeleissä suosittujen yllätyslaatikoiden suhteen läpinäkyvyyttä tarvitaan yhä. Jos yllätyslaatikoita mainostetaan niiden harvinaisimpien ja arvokkaimpien sisältöjen kautta samalla kun mahdollisuus näiden saamiseen on minimaalinen, eikä tätä kommunikoida pelaajalle, pelissä on ongelmia läpinäkyvyyden suhteen. Sisällön todennäköisyyksien näyttäminen lisää pelin eettisyyttä. Kun pelaajalla on tarpeeksi tietoa, voi hän ottaa enemmän vastuuta omasta pelaamisestaan ja kulutuksestaan.

Toinen usein mainittu eettinen kysymys liittyy lapsille markkinointiin. Monet muistavat otsikot suurista summista, joita

---

lapset olivat vanhempiensa tietämättä vahingossa käyttäneet ilmaispeleihin. Olemme nähneet lapsille suunnattuja ilmaispelejä, jotka samalla yrittävät myydä pelinsisäistä sisältöä hyvinkin aggressiivisesti. Nämä ongelmat tulee ratkoa.

Jos pelin määrittämään sisältävän uhkapelaamista, voi se tarkoittaa, että se tulisi rajoittaa täysi-ikäisille tai kokonaan kieltää. Toisissa peleissä ratkaisut voivat tarjota nuoremmille pelaajille enemmän rajoituksia esimerkiksi pelinsisäisten ostosten suhteen. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii *Pokémon GO*, jossa alle 13-vuotiaiden tilin tulee olla vanhemman luoma, ja pelin ominaisuuksia rajoitetaan tietyiltä osin. Vanhemmat voivat myös tehdä joitain valintoja omille lapsille näytettävien sisältöjen suhteen.

Parhaimmassa tapauksessa peliyhtiöt itse löytävät parhaita käytäntöjä vastuullisten pelien kehittämiseen, jolloin näitä parhaita käytäntöjä voidaan käyttää malleina ja esimerkkeinä uutta lainsäädäntöä luodessa.

Emme ole valmiita ilmaispeleiden suhteen. Vastuulliset yhtiöt luovat hyviä käytäntöjä tehdäkseen näistä peleistä turvallisempia, läpinäkyvämpiä ja reilumpia kuluttajille. On silti olemassa tunnettujakin yhtiöitä luomassa pelejä, jotka saattavat sijoittua harmaille alueille, puhumattakaan kyseenalaisimmista yhtiöistä kalastelemassa nopeita voittoja valheellisella mainonnalla. Me tarvitsemme lainsäädäntöä, ja tämän lainsäädännön tulee olla reilu ja toimiva. Se tarkoittaa sitä, että meidän tulee sisällyttää asiantuntijoita sekä tutkimuksesta että teollisuudesta lainsäädäntöelimiin näitä ongelmia ratkomaan.

## **Parempia, eettisempiä ja arvostetumpia pelejä**

Palataksemme alkuun, ilmaispelejä ovat aliarvostettuja niin pelaajien, median, pelinkehittäjien kuin meidän pelitutkijoidenkin taholta. Arvostuksen puute näkyy siinä, miten peles-

tä puhutaan, kuinka ilmaispeleiden pelaajia voidaan sulkea yhteisöjen tai pelaajaidentiteettien ulkopuolelle, kuinka pelejä arvioidaan tai ei arvioida lainkaan, ja kuinka niitä tutkitaan.

Ilmaispelejä verrataan usein "varsinaisiin" peleihin tai "oikeisiin" peleihin. Tällä asettelulla on vahva arvolataus: ilmaispelejä eivät ole oikeita pelejä.

Kun ilmaispelejä yleisesti arvostetaan vähemmän kuin kertamaksullisia pelejä, mobiili- ja kasuaalipelit ovat näistä peleistä vähiten arvostettuja. Tunnistan tämän ajattelun myös omien pelitapojeni ja peli-identiteettini kautta. Saatan sulkea PS4-konsolin ja mainita kumppanilleni, että lopetan pelaamisen siltä päivältä, vain tarttuakseni puhelimeeni muutamaa minuuttia myöhemmin napatakseni pari Pokémonia tai pelatakseni muutaman tason yhdistä kolme -peliä. Koska sitä ei lasketa pelaamiseksi?

Asenteet ilmaisubiilipelejä kohtaan kertovat paljon arvoistamme pelaamista kohtaan.

Kilpailulliset verkkoilmaispelejä, kuten *League of Legends*, ovat onnistuneet tavoittamaan peleihin liitettäviä arvoja, kuten meritokratian, ja yhdistämään sen ilmaispeleimalliin. Ne tarjoavat pelattavaa samalle ydinyleisöille, joihin peliteollisuus on keskittynyt läpi historiansa: nuorille, valkoisille miespelaajille. Niitä on kutsuttu jopa ilmaispeleimallin oikeaksi toteutukseksi, muuhun väärään toteutukseen verrattuna.

Ilmaisubiilipelit ovat erilaisia. Monet niistä keskittyvät tarjoamaan pelattavaa naispelaajille. Meritokratian sijaan ne tarjoavat avoimesti etenemistä rahalla ja vaivan tai taidon merkitys saattaa olla pienempi. Aika ja vaiva voidaan myös korvata maksamalla. Ne eivät vaadi paljoa aiempaa pelikokemusta ja niitä voidaan pelata jo omistamillamme laitteilla tehden niistä helposti saavutettavia suuremmille yleisöille.

Me pelaajat olemme kovin hyviä näkemään näiden pelien



---

huonot puolet, emmekä kovin hyviä näkemään niiden mahdollisuuksia.

Mainitsin, että halusin tehdä ilmaispeleistä parempia, ja haluan. Mutta alkuperäinen asenteeni – että ilmaispelikokemuksissa on jotain luontaista vikaa – oli elitistinen. Se oli asenne, joka tulee peliharrastajan mielestä, haluten tehdä näistä kokemuksista paremmin soveltuvia peleihin yleisesti liitettäviin arvoihin. Mutta on myös muita arvoja, eivätkä ne ole objektiivisesti huonompia.

On monia tapoja, joilla voimme tehdä ilmaispeleistä parempia. Voimme tehdä niistä parempia tekemällä niistä läpinäkyvämpiä. Voimme ottaa ikärajoitukset huomioon ja lopettaa pelinsisäisten ostosten markkinoinnin suoraan lapsille. Voimme keskustella yksityisyysasioista ja datan suojaamisesta. Voimme tarkastella näihin peleihin liittyvää ongelmapelaamista, harkita tulisiko tiettyjä mekaniikkoja suunnitella uudelleen tai rajoittaa, ja luoda parempaa lainsäädäntöä. Ja voimme etsiä ja korjata pelattavuusongelmia, työskennellä pelinkehitysprosessien haasteiden parissa, parantaa pelejä entisestään, ja voimme ehdottomasti kritisoida näitä pelejä.

Mutta meidän ei tule tehdä niistä “parempia” lunastaaksemme nekin pelaajaharrastajille, eikä meidän tule aliarvioida tai kutsua niitä vähemmän tärkeiksi.

Pelit kuuluvat kaikille.

Nämäkin pelit ovat tärkeitä. Nämäkin pelit ovat oikeita pelejä.

Alha, Kati. 2020. “The Rise of Free-to-Play: How the Revenue Model Changed Games and Playing”. Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1774-4>.

## Lähteet

King. 2012. *Candy Crush Saga*. Android, iOS, Microsoft Windows, MacOS, Linux, verkkoselain. Tukholma, Ruotsi: King.

Niantic. 2016. *Pokémon GO*. Android, iOS. San Francisco, Kalifornia, Yhdysvallat: Niantic.

Paul, Christopher. A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt2204rbz>.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows, MacOS. Los Angeles, Kalifornia, Yhdysvallat: Riot Games.

Supercell. 2012. *Hay Day*. Android, iOS. Helsinki, Suomi: Supercell.

Supercell. 2016. *Clash Royale*. Android, iOS. Helsinki, Suomi: Supercell.

SuperData. 2020. *2019 Year in Review: Digital Games and Interactive Media*. . <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2020/01/SuperData2019YearinReview.pdf>.

Wargaming. 2010. *World of Tanks*. PlayStation 4, Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch, Xbox 360, Xbox One. Minsk, Valko-Venäjä: Wargaming.

# Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata: Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa

Lektio 6.2.2021 Lapin yliopistossa

**Outi Laiti**  
Lapin yliopisto

Lektio saamelaisten kansallispäivänä 6.2.2021

Tänään vietämme saamelaisten kansallispäivää, joka juontaa juurensa ensimmäiseen saamelaisten pohjoismaiseen yleiskokoukseen vuonna 1917 ja erityisesti saamelaiseen naiseen, Elsa Laulaan. Elsa Laula on yksi merkittävimmistä 1900-luvun alussa vaikuttaneista saamelaispoliitikoista sekä ensimmäinen saamelainen nainen, jonka tiedetään julkaiseen omia kirjoituksiaan. Hän oli käynyt kouluja, oppinut kirjoittamaan ja kommunikoimaan valtaväestön kanssa sen asettamalla ehdoilla. Elsa Laula oli aikansa muutosagentti, joka uskoi erityisesti kansanvalistukseen sekä yhteistyön voimaan. (Hirvonen 1999, 76–84).

Saamelaisten kansallispäivä on ilon ja ylpeyden päivä, jonka voisi kiteyttää esimerkiksi saamelaisuusikko Sofia Jannokin sanoin:

Me olemme yhä täällä [We are still here]. (Jannok ja Sunna 2016)

Tähän viittaavat myös monet alkuperäiskansatutkijat, esimerkiksi Linda Tuhiwai Smith kirjoittaessaan, että vuosisatojen ajan alkuperäiskansojen tärkein päämäärä on ollut sel-

viytyminen (Smith 1999), tai Gerald Vizenor määritellesään käsitteen *survivance* kuvaamaan eräänlaista aktiivista, asenteellista selviytymistä (Vizenor 1999). Selviytyminen on keskiössä myös saamelaisessa kasvatuksessa ja opetuksessa, jonka ytimessä on erityisesti kielten elvytys.

Tarve digitaalisille peleille on saamelaisopetuksessa suuri esimerkiksi kielen elvyttämisen näkökulmasta. Saamelaisia digitaalisia pelejä on olemassa vain kourallinen, ja ne ovat pääosin opetuksen käytössä olevia sovelluksia tai minipelejä. Haasteeksi nousee esimerkiksi se, että saman pelin pitäisi paikata puutteita saamelaistietämyksessä sekä opettaa saamelaislapsia kulttuurinsisäisesti. Haasteet nousevat esimerkiksi rahoituspuolelta: Suomessa pelejä toteutetaan esimerkiksi hankerahoitteisesti tai saamelaisopetuksen oppimateriaalirahoista. Pelien toteutuksen tekee useimmiten ulkopuolinen peliyrittäjä, ja saamelaiset ovat mukana kulttuurikonsultteina. Vallalla on ajattelua, että vasta pelin pelaaminen opettaa. Epäonnistumiseen ei ole varaa: esimerkiksi Suomessa puhutut kolme saamen kieltä ovat kaikki uhanalaisia. Kysymyksiä on paljon, vastauksia vielä vähän. Jos tarkastellaan esimerkiksi sitä, että digitaalisia pelejä rahoitetaan oppimateri-

---

aalirahoista, nämä rahat ovat pois esimerkiksi oppikirjoista. Jos taas tarkastellaan hyötypelien tavoitteenasettelua, suuret tavoitteet lisäävät epäonnistumisen riskiä: käsissä onkin lopulta yhden koon sukkahousut, jotka eivät sovi oikein kenellekään. Jos taas keskitytään siihen, että digitaalinen peli kuvaa kulttuuria ja esittää kulttuurin mahdollisimman oikein, kuluu suurin osa pelibudjetista yksityiskohtien viilaamiseen monien muiden elementtien kustannuksella.

Väitöstutkimukseni työnimenä oli pitkään *Saamelaisuus pelissä*, sillä siihen kiteytyy mielestäni tämän tutkimuksen monimerkityksinen luonne. Kun jotakin laitetaan peliin, on mahdollisuus voittaa moninkertaisesti tai hävitä peliin asetettu panos. Alkuperäiskansojen käteen on monesti jäänyt pelikorttien Pekka, tuo varsin selvä esimerkki toiseudesta pelissä. Menemättä sen enempää siihen kuvastoon, jota peleissä on esimerkiksi etnisistä vähemmistöistä tarjoiltu, kerron esimerkin kulttuurin pelillistämisen vaikeudesta.

Pelaan itse jonkin verran ja pyrin myös pelaamaan erityisesti alkuperäiskansoista kertovia pelejä. Tunnetuin näistä lienee Alaskan alkuperäiskansasta kertova *Never Alone* (E-Line Media 2016). Pelasin kyseisen pelin läpi samoihin aikoihin, kun aloittelin väitöstutkimustani. Pelissä pelaajan tehtävänä on muun muassa selvitä arktisessa luonnossa. Itselleni esimerkiksi kaamos näyttäytyy hieman eri tavalla kuin *Never Alone* sen kuvaa. Iso osa pelistä vietetäänkin lumipyryssä, pimeässä tai pimeässä lumipyryssä sen sijaan, että kuvattaisiin esimerkiksi kaamosajan kauniita sinisen sävyjä.

Tämäntyyppisen kuvaamisen voin ohittaa esimerkiksi taiteellisina vapauksina, mutta sitten pelissä tuli kohta, jossa revontulet kuvataan ihmisiä napsivina aaveina. Se pysäytti miettimään. Saamelaisessa tarinankerronnassa on muun muassa tarina revontulista ja revontulien pilkkaajasta. Tarinassa kuvataan kaksi veljestä, joista nuorempi alkaa joikaa-

malla pilkata aurinkoa, kuuta ja tähtiä. Vanhempi veli varoittaa pilkkaamasta luontoa, mutta nuorempi veli ei ota varoituksia kuuleviin korviinsa, vaan alkaa pilkata revontulia. Lopulta revontulet villiintyvät, alkavat paukahdella lunta vasten ja lopulta iskevät kuoliaaksi pilkkaajan. (Aikio ja Aikio 1978, 96–99.)

Tarinalla opetetaan kunnioittamaan luontoa. Se myös opettaa, mitä luonnon kanssa eläminen vaatii. Luonto on toisinaan armoston ja arvaamaton, mutta myös ihmisen omalla toiminnalla on roolinsa, jota tarinassa korostetaan. Esimerkiksi arktisten alueen alkuperäiskansojen tarinoissa tämä samainen tematiikka korostuu riippumatta kansasta. Siksi tuntuikin hieman merkilliseltä ajatus revontulista metsästämissä pelaajaa ilman sen suurempaa syytä, sillä se tuntui olevan suorassa kontrastissa alkuperäiskansojen maailmankuvan kanssa. Luonto ei ole vihollinen tai vastustaja, se on elinehto. *Never Alone* on kuitenkin peli, jossa on tehty sekä tiivistä yhteistyötä alkuperäiskansan kanssa, että myös pelinkehittämissä on ollut mukana alkuperäiskansajäsen. Jäin silti miettimään, kenen näkökulma *Never Alone* lopulta on, ketä varten se on, ja kenen ehdoilla se on.

Tänä päivänä monet alkuperäiskansaan kuuluvat pelisuunnittelijat, kuten Meagan Byrne, Elizabeth LaPensée tai Maize Longboat, ovat käsitelleet esimerkiksi alkuperäiskansojen historiaa digitaalisten pelien avulla. Heidän töissään digitaalinen peli on vahva kasvatuksellinen työkalu, joka tuo esiin alkuperäiskansojen näkökulman historiaan, tähän päivään ja tulevaisuuteen. Alkuperäiskansalähtöisen pelisuunnittelun tarkoitus ei ole palvella valtaväestöä, jauhaa kulttuuri pieniksi, helposti nieltäviksi palasiksi ja syöttää sitten pikkulusikalla massoille. Sen tarkoitus on olla yksi monista itseilmaisun kanavista. Sen avulla voidaan käsitellä esimerkiksi historiallisia traumoja, kasvattaa lapsia alkuperäiskansakulttuurien jä-

---

seninä, tai sitten se voi olla kokonaan vailla minkäänlaista hyötynäkökulmaa tai kulttuurista osuutta. Globaalissa mitakaavassa alkuperäiskansojen ja pelitutkimuksen keskiössä on ollut jo pitkään alkuperäiskansapeliin digitaalinen suvereniteetti ja itsemääräämisoikeus.

Pienen kansanosan toimintaa kuvaa esimerkiksi Matti Morottajan luonnehdinta:

[O]saavia ja aktiivisia ihmisiä on vähän. Sama ihminen joutuu olemaan opettaja, toimittaja, kulttuurityöntekijä, lakimies, muusikko, taiteilija, kirjailija, tutkija, poliitikko ja nuorisotyöntekijä. (Morottaja 2007)

Väitöstutkimukseni tuo myös näkyväksi tätä moniroolisuutta ja työtä, jota saamelaisyhteisöissä tehdään päivästä toiseen kapeilla hartioilla. Olen tämän väitöstutkimuksen aikana ollut muun muassa pelaaja, pelinkehittäjä, tutkija, organisaattori, kulttuurikonsultti, projektipäällikkö, projektikoordinaattori, elokuvateatterin suunnittelija ja saamelaislapsen äiti. Voisin pohtia tämän moniroolisuuden taustaa: koenko niin sanottua etnostressiä (Kuokkanen 1999), eli tarvetta toimia kaiken aikaa kulttuurini hyväksi, vai vaikuttavatko esimerkiksi taakkasiirtymä ja ylisukupolviset traumat siihen, että tämä tutkimus sai alkunsa. Varmasti näillä tekijöillä on roolinsa, mutta itse olen kokenut moniroolisuuden enimmäkseen rikkautena, sillä se tarjoaa monta näkökulmaa. Koska historia on, mikä se on, tämä tutkimus on olemassa. Kolonisaation käsitettä en voi täysin välttää, mutta voin antaa tilaa kolonisaation positiivisävytteiseksi tulkittaville seurauksille. Näen tämän tutkimuksen sellaisena.

Tutkimukseni aineisto on koottu kahdessa eri pelinkehittämistapahtumassa Utsjoella vuosina 2017–2018. Nuorten peliohjelmointikurssi sekä Sami Game Jam kokosivat yhteen

57 peleistä ja pelisuunnittelusta kiinnostunutta paikallisesti, valtakunnallisesti sekä ympäri maailman. Näiden tapahtumien ensisijainen tarkoitus oli iskeä kipinää saamelaiseen pelinkehittämiseen sekä tuottaa pelejä. Pelejä syntyi kaiken kaikkiaan 16 kappaletta joko yksilö- tai ryhmätöinä. Nämä pelit kertoivat hyvin monenlaisia tarinoita esimerkiksi lohesta, riekosta, saamelaisen tarinankerrontaperinteen maahisista tai elämän eri osa-alueiden välillä tasapainoilemisesta. Toisaalta mukana oli myös yleismaailmallisempi teemoja, kuten possuja ja kassakoneita. Kolme Suomessa puhuttua saamen kieltä löysivät myös tiensä osaan peleistä joko puheena tai tekstinä ja yhdistyivät joko yleismaailmallisempaan teemaan tai saamelaisuuden teemaan. Joikua kuultiin ennen kuin kalojen vanhin Skaimmadas opetti pelaajaa hoitamaan kalavesiä ja Gufihtara eallu vei pelaajan osaksi virtuaalimaailmaa kulkemaan läpi perinteisen tarinan maahisten poroelosta. Osa peleistä oli pelimekaniikaltaan perinteisempiä kaksiulotteisia, sivusuunnassa eteneviä tasohyppelyitä, osa oli esimerkiksi virtuaalitodellisuuksia tai vaativat kehollista ohjaimista esimerkiksi kädellä, jalalla tai tasapainolaudalla. Pelit eivät pyrkineet korostamaan saamelaisuutta esimerkiksi alleviivaamalla kulttuurisymboleita vaan pikemminkin leikkimään perimätiedon ja tämän päivän rajapinnassa.

Nämä yhteistoiminnasta ammentavat pelikehitystapahtumat myös toteutettiin ympäristössä, joka on opettanut saamelaisia alkuperäiskansana. Luonto ei ollut vihollinen vaan oppimisympäristö. Erityisesti mieleeni on jäänyt Sami Game Jam aikaiset lähes neljänkymmenen asteen pakkaset. Olimme lainanneet erään järjestäjän kirjastokortilla norjalaisesta kirjastosta suuren laavun ja myös näillä pakkasilla kokoonnuimme tapahtuman aikana päivittäin laavuun keskustelemaan kokemuksista sekä ratkomaan ongelmia. Mainittakoon tässä, että laavu on maastossa käytetty kevytrakenteinen asumus, joka on rakennettu laavupuista eli ruoteista ja

---

peitetty kankaalla. Laavun sisäpuolella keskellä on tulisija, *árran*, ja tulisijan yläpuolella savuaukko, *reahpenráigi*. Laavu on saamelaiden perinteinen tiedeseminaari – siellä jaetaan perimätietoa tarinoiden muodossa. Laavussa istutaan usein pyöreän tulisijan ympärillä, tasavertaisina. Tiedon muodostamisessa ei ole auktoriteetteja, vaan tieto muodostuu yhdessä keskustelemalla. Laavussa istuneet tietävät, että laavun savuaukosta näkee palasen taivasta - tähtiä, revontulia, toki savuakin. Se on kurkistusikkuna maailmaan. *Reahpenráigista* tuli Sami Game Jam -tapahtuman logo mutta myös väitöstutkimukseni kannen kuvitus sekä alkuperäiskansalähtöisen pelisuunnittelun mallin pohja. Se kuvaa sekä toimintatapaa että useiden kulttuurien keskinäistä yhteistyötä lopullisen toteutuksen muodostamiseksi ollen kurkistusikkuna saamelaiskulttuuriin. Lopputulos näyttäytyy jokaiselle katsojalle eri tavoin, kuten laavussa olijatkin näkevät paikaltaan hieinan eri palan taivasta.

Vuokko Hirvonen on väitöskirjassaan todennut, että perinteen piirissä kasvanut myös kirjoittaa sen mukaan. Suullinen kertomaperinne muuntuu tekstiksi moniroolisuuden kautta: kirjailija on sekä kyselijä, kertoja että kuuntelija. Kirjoittamisen alkuperäiskansakontekstissa on hyvin monitahoinen työkalu, sillä se jäsentää suullista kirjalliseksi, aineetonta aineelliseksi. (Hirvonen 1999, 91–93). Väitöstutkimukseni aikana päästin vallalle itselleni tyypillisen kirjoittamisen tavan, jossa tarinankerrontaperinne kohtaa värikkäät kielikuvat. Saamelainen tarinankerronta ei ole lineaarista, vaan rönsyää sivupoluille, mutta useimmiten nämä rönsyt ja sivupolut jätetään kirjallisesti kuvaamatta. Itse kuvasin nekin, ja lopulta käsissäni oli, lineaarisen käsikirjoituksen sijaan, nippu ympyröitä. Ei ole sattumaa, että esimerkiksi saamen lipussa on kuvattu ympyrä tai laavussa istutaan ympyrän muodossa. Maoritutkija Rangi Matamuaa mukaillen isompaa kuvaa ei voi nähdä,

ennen kun katsoo ilmiötä myös toisen kulttuurin silmin (Matamua 2018).

Lopuksi haluan todeta, että vaikka digitaliset pelit ovatkin merkittävä aikamme ilmiö, ne eivät ole esimerkiksi saamelaiskulttuurin nousu tai tuho. Kuitenkin sillä, että asiasta puhutaan kulttuurinäkökulmasta valtafoorumeilla voi olla isokin merkitys esimerkiksi saamelaisille lapsille ja nuorille. Myös elokuvaohjaaja Taika Waititi kohdisti sanansa Oscarpuheessaan alkuperäiskansojen lapsille ja nuorille todeten, että me olemme alkuperäisiä tarinankertojia ja voimme menestyä myös elokuva-alalla (Oscars 2020). Roolimallit ovat tärkeitä, ja tätä samaa viestiä haluan myös korostaa lainaamalla Nils-Aslak Valkeapään tekstiä vuodelta 1971:

Koko maailma elää tosiaan voimakkaasti eri kulttuurien hyväksymisen kautta. Kulttuurimonipuolisuus on ajan ihanne. Näissä olosuhteissa ei ole ihmeteltävää, jos saamelainen kulttuuri kehittyy merkittäväksikin tekijäksi. Mutta vain, jos se jaksaa, saa ja tahtoo kehittyä ja sulattaa uusia tekijöitä omintakeiseksi muodoksi muiden omintakeisten muotojen joukkoon. Silloin siinä on tyyliä. (Valkeapää 1971, 127–128.)

Laiti, Outi. 2021. "Vanhat tavat tietää, uudet tavat pelata – Pelinkehitystapahtumien potentiaali saamelaiskulttuurin voimaannuttamisessa". Rovaniemi: Lapin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

## Lähteet

Aikio, Annukka ja Aikio, Samuli. 1978. *Lentonoidan poika*. Porvoo: WSOY:n graafiset laitokset.

E-Line Media. 2016. *Never alone*. Linux, Microsoft Windows,

---

OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android. E-Line Media.

Hirvonen, Vuokko. 1999. *Saamenmaan ääniä. Saamelaisnaisen tie kirjailijaksi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Jannok, Sofia ja Sunna, Anders. 2016. *WE ARE STILL HERE (Official)*. YouTube-video, 5:14, julkaistu 21.1. <https://youtu.be/EVH0jvnaIqU>.

Kuokkanen, Rauna. 1999. "Etnostressistä sillanrakennukseen. Saamelaisen nykykirjallisuuden minäkuvat." *Pohjoiset identiteetit ja mentaliteetit I: Outamaalta tunturiin*, toimittaneet Marja Tuominen, Seija Tuulentie, Veli-Pekka Lehtola ja Mervi Autti, 95–112. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Matamua, Rangī. 2018. *Ngā Pae o te Māramatanga Fulbright 'Indigenous Futures' Forum*. Paneelikeskustelu 13.11.2018, Auckland, Uusi-Seelanti.

Morottaja, Matti. 2007. "Inarinsaamen kielen tilanne sekä kielenhuolto- ja tutkimustarpeet." Kotimaisten kielten keskus. Luettu 29.6.2021. <https://www.kotus.fi/files/716/inariSelvitys2007.pdf>.

Oscars. 2020. "*Jojo Rabbit*" wins Best Adapted Screenplay. YouTube video, 2:55, 11.3.2020.

Smith, Linda Tuhiwai. 1999. *Decolonizing methodologies: Research and indigenous peoples*. London, UK: Zed Books.

Valkeapää, Nils-Aslak. 1971. *Terveisiä Lapista*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Vizenor, Gerald. 1999. *Manifest Manners: Narratives on Postindian Survivance*. Lincoln: Nebraska.

# Pelien kulttuuriperintöä vaalittava harrastajien ja museoiden yhteistyössä

Lektio 9.10.2020 Tampereen yliopistossa

**Niklas Nylund**  
Suomen pelimuseo

Olen pelannut erilaisia pelejä niin kauan kuin muistan. Monet varhaisimmista lapsuudenmuistoistani liittyvät Pongin, Commodore 64:n ja Nintendo Game & Watchin kaltaisilla digitaalisilla laitteilla pelaamiseen. Nämä pelit ovat olleet osa elämäni melkein 40 vuoden ajan ja joskus huomaan ajattelevani niitä nostalgisesti, kuin jotakin, jonka olen kerran kokenut, mutta joka on nyt saavuttamattomissa. Kun seuraan retropelaamisen ympärillä käynnissä olevaa kiihkeää keskustelua, on selvää, että muutkin kokevat nostalgiaa videopelihin liittyen. Mutta mitä me itse asiassa kaipaamme nostalgisoidessamme pelejä?

Olen työskennellyt museotutkijana paljon kauemmin kuin olen ollut pelitutkija. Vuosien varrella työni Mediamuseo Rupriikissa johti minut kontaktiin pelihistorian mutta myös kaikenlaisten pelien tallettamisesta kiinnostuneiden fanien ja harrastajien kanssa. Tuotimme yhdessä näyttelyitä, jotka käsitelivät pelejä, ja aloimme myös haaveilla pysyvästä peleille omistetusta museosta. Näiden keskusteluiden edetessä minulla vahvistui tunne siitä, ettemme oikeastaan tiedä, miten museoiden pitäisi käsitellä pelejä tai mitä pelien kulttuuriperintö tarkalleen ottaen tarkoittaa. Minkä kanssa lopulta olemme tekemisissä, kun teemme näyttelyitä peleistä? Mitä muistamme? Mitä kaipaamme?

Pelitutkimuksen ja kulttuuriperintötutkimuksen risteyskohtaan sijoittuvan väitöskirjani nimi on *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*, ja se on kuuden vuoden tutkimuksen huipentuma. Neljä ensimmäistä vuotta tein väitöskirjaani päivätöni ohessa, mutta viimeiset puolitoista vuotta sain keskittyä siihen Hedmanin säätiön ja Suomen Kulttuurirahaston apurahojen ansiosta. Ajattelen nyt, että väitöskirjani on itselleni eräänlainen muistio tai muistijälki, joka kartoittaa tutkimusmatkani pelien, pelaajien, kulttuuriperinnön ja niin sanottujen ”kulttuuriperintöyhteisöjen” pariin.

Esitän seuraavaksi käsitykseni siitä, mitä tapahtuu, kun alamme ajatella pelejä kulttuuriperintönä.

Väitöskirjani koostuu neljästä artikkelista ja niitä yhdistävästä yhteenvedosta. Yhteenvedo perustuu artikkelien havaintoihin, joiden pohjalta se rakentaa laajemman teoreettisen kehyksen, joka yhdistää kulttuuriperintökysymyksiä ja pelien tallettamiseen tähtäävää tutkimusperinnettä. Väitöskirja on näin ollen läpeensä poikkitieteellinen työ, jossa yhdistyvät kulttuuriperintötutkimuksen ja pelitutkimuksen mutta myös osallistavan kulttuuriperinnön ja pelien tallettamisen tutkimukset. Vaikka osassa väitöskirjan artikkeleista hyödynnetään erilaisia empiirisiä tiedontuotantomenetelmiä, on yh-



---

teenveto pohjimmiltaan teoreettinen. Se hyödyntää teoreettista triangulaatiota kartoittaakseen ja määritelläkseen ne teoreettiset käsitteet, joita tarvitaan, jos haluamme ymmärtää pelejä kulttuuriperintönä, ja tarjoaa kriittisen näkökulman siihen, mitä tapahtuu, kun peleistä tulee kulttuuriperintönä.

Väitöskirjani yhteenvedo koostuu neljästä päähavainnosta, jotka esittelen seuraavaksi.

Ensinnäkin meidän on ymmärrettävä, etteivät pelit ole olemassa muusta yhteiskunnasta irrallaan ja että ne kiinnostavat hyvin monenlaisia sidosryhmiä ja yhteiskunnallisia toimijoita siitäkin huolimatta, että länsimaissa on viimeisen viidenkymmenen vuoden ajan ollut tapana ajatella pelejä yhteiskunnan ulkopuolella olemassa olevana ilmiönä. On selvää, etteivät pelit, ja kaikkein vähiten digitaaliset pelit, ole yllä mainitun ajanjakson aikana juurikaan kiinnostaneet perinteisiä kulttuuriperintötoimijoita ja muistiorganisaatioita. Pelien tallettamista edistävätkin aloitteet ovat sen sijaan tulleet pelaajilta itseltään ja heidän muodostamiltaan yhteisöiltä, kuten verkon laittomia roistoarkistoja (*rogue archives*) ylläpitäviltä tahoilta ja erilaisilta pelien säilyttämiseen tähtääviltä koodausaloitteilta. Olen väitöskirjassani käsitellyt näitä pelien tallettamiseen tähtäviä aloitteita kulttuuriperintöyhteisöinä ja määritellyt ne tahoiksi, jotka tekevät kulttuuriperintötyötä virallisten muistiorganisaatioiden ulkopuolella. Nämä ryhmät ovat selvästi syvästi kiinnostuneita peleistä, ja niillä on monesti jaettu käsitys siitä, minkälaista pelien kulttuuriperintö on. Museaalisesta näkökulmasta kulttuuriperintöyhteisöjen näkökulma korostaa kuitenkin pelejä tuotteina eli pelattavia digitaalisia ohjelmia ja pelikaupoissa esillä olevia myyntilaatikoita tai pelien tallentamiseen käytettyjä levykkeitä. Väitöskirjassani huomautan, että pelien kulttuuriperinnön pitäisi kiinnostaa muitakin sidosryhmiä, kuten vaikkapa poliittisia toimijoita, vakiintuneita kulttuuriperintöorganisaatioita,

akateemisia tutkijoita, erilaisia pelaajien muodostamia yhteisöjä ja peliteollisuutta. Nämä ovat kaikki potentiaalisia kulttuuriperinnön sidosryhmiä, joilla on kaikilla omat näkökulmansa peleihin ja niiden muodostamaan kulttuuriperintöön. Ne on syytä ottaa kaikki huomioon keskusteltaessa siitä, mitä pelien kulttuuriperintö tarkoittaa.

Toiseksi, vaikka aikaisemmissa pelien tallettamista koskevissa tutkimuksissa on suurelta osin käsitelty pelejä pelattavina ja toiminallisina teknologisin artefakteina (eli pelattavina peleinä), osoitan, että ne ovat itse asiassa olemassa paljon monimutkaisemmassa suhteessa pelaajiinsa ja niiden ympärille syntyviin fyysisiin ja digitaalisiin efemeerisiin artefakteihin. Pelit tarvitsevat pelaajia merkitystensä muodostumiseen, aivan kuten kirjat tarvitsevat lukijoita ja elokuvat katsojia. Pelaajat ja heidän muodostamansa yhteisöt, jotka osallistuvat merkitysten luomiseen, tekevät mahdolliseksi peleistä puhumisen. Pelit ovat siten olemassa digitaalisina ohjelmina, mutta niihin liittyy myös materiaallinen ja diskursiivinen ulottuvuutensa. Siksi esitän teoreettisen rakennelman, joka ymmärtää pelit kolmentyyppisten artefaktien (digitaalisten, materiaalisten, diskursiivisten) ja varsinaisen pelaamisen yhdessä muodostamaksi kokonaisuudeksi. Mallin mukaan pelit koostuvat ensinnäkin toiminnallisista digitaalisista ohjelmista ja muista digitaalisista artefakteista. Toiseksi ne ovat olemassa materiaalisina artefakteina, kuten pelilaatikoina, tallennusvälineinä ja fyysisinä laitteina, sekä monenlaisina efemeerisinä artefakteina, jotka liittyvät niiden tuotantoon ja käyttöön, eli markkinointimateriaalina, kehitysaineistoina, erityyppisinä materiaalisina prototyypeinä sekä pelaajien tekeminä muistiinpanoina. Kolmanneksi pelit ovat tallettamisen näkökulmasta olemassa myös aineettomina ja diskursiivisina käytänteinä, kuten leikkiin liittyvinä taitoina ja muina hiljaisen tiedon muotoina mutta myös itse pelaamistapahtumana tai -aktiiviteettina. Koska nämä digitaalisuuden, diskursiivisuu-

---

den ja materiaalisuuden mutta myös pelien ja pelaamisen väliset suhteet ovat monimutkaisia, auttaa väitöskirjan yhteenvedossa esitelty nelitahoinen pelien ontologiaa kuvaava malli museoita ja muita kulttuuriperintötoimijoita käsittelemään pelejä kokoelmissaan ja näyttelyissään.

Kolmanneksi näytän, että pelit muuttuvat, kun niistä tehdään kulttuuriperintöä, ja että ne ovat paraikaa läpikäymässä kulttuuriperintöprosessia. Kun verkossa toimivat kulttuuriperintöyhteisöt tallettavat pelejä murtamalla niiden kopiosuojaukset (eli ”crackaamalla” ne), ne eivät vain muuta digitaalisia tiedostoja omaksi mukavuudekseen, vaan myös määrittävät sitä, mikä on pelien kulttuuriperinnölle oleellista. Vastaavasti, kun museot esittelevät fyysisiä pelien myyntilaitteita lasivitriineissä, ne vaikuttavat siihen, miten pelejä tulisi kohdella, ja muuttavat samanaikaisesti pelejä ex-peleiksi, joita ei enää voi pelata. Kun laittomat verkossa toimivat roistoarkistot koostavat luetteloita olemassa olevista peleistä, ne samanaikaisesti muokkaavat käsityksiämme peleistä, usein sivuuttamalla koko ajatuksen siitä, että monenlaiset ihmiset pelaavat niitä, tai keskittymällä peleihin kaupallisen peliteollisuuden tuotteina, sen sijaan että ymmärtäisivät pelit pelaajien, modaaajien ja pelinkehittäjien yhdessä luomina ja jatkuvasti muuntelemina monimutkaisina kulttuurituotteina. Väitänkin, että kun alamme käsitellä pelejä kulttuuriperintönä ja nostalgisoida niitä, emme vain säilytä ja tallenna niitä, vaan myös muutamme niitä. Tämä muutos ei kuitenkaan ole automaattista tai hallitsematonta, sillä refleksiiviset kulttuuriperintötoimijat, kuten museot, voivat jatkossa tulla tietoisemmiksi siitä, miten kulttuuriperintöprosessi muuttaa pelejä, jolloin ne voivat ryhtyä aktiivisesti edistämään näkökulmia, jotka muuten unohdettaisiin tai sivuutettaisiin.

Neljänneksi ja viimeiseksi kiinnitän huomiota siihen tosiasiaan, että pelit kulttuuriperintönä sijaitsevat ideologisten ja

poliittisten konfliktien keskipisteessä. Eri sidosryhmillä on erilaiset ja ristiriitaiset tavoitteet pelien kulttuuriperinnölle. Toimijoiden välisessä diskursiivisessa valtataistelussa voitolle pääsevät näkemykset alkavat muokata ymmärrystämme peleistä ja pelien kulttuuriperinnöstä, etenkin jos vakiintuneet muistiorganisaatiot ja muut institutionaaliset toimijat ryhtyvät toistamaan niitä. Se, että pelien säilyttäminen on tapahtunut virallisten kulttuuriperintöprosessien ulkopuolella, on voimistanut käsityksen siitä, että pelit ovat jotain aintulaatuista ja että ne ja niiden kulttuuriperintö ovat olemassa muusta yhteiskunnasta irrallaan. Se on myös synnyttänyt ajatuksen, että pelien säilyttäminen vaatii pääasiassa teknistä osaamista koodauksen ja tietokonejärjestelmien kanssa. On selvää, että tekninen osaaminen on hyvin tärkeää pelien kulttuuriperintöä tallettaessa, varsinkin kun tiedämme, että 40-vuotiaan pelin pitäminen pelattavana edellyttää kaikenlaista erikoistietoa koodista ja laitteistosta, mutta huomautan, ettei se voi olla ainoa kehys, jonka kautta pelien kulttuuriperintöä tarkastellaan.

Väitöskirjan tarkasteluosiossa esitän näkemyksen, että pelien kulttuuriperinnön kokonaisvaltainen ymmärtäminen edellyttää siihen liittyvien sidosryhmien välistä aktiivista keskustelua ja yhteistyötä. Museoiden ja tutkijoiden on kuunneltava erilaisia sidosryhmiä ja pyrittävä lieventämään niiden välisiä jännitteitä sekä edistämään näkökulmia, jotka muuten jätettäisiin huomiotta tai sivuutettaisiin. Sen sijaan, että ymmärtäisimme pelien kulttuuriperinnön jonakin, joka kiinnostaa vain pelejä käsitteleviä kulttuuriperintöyhteisöjä tai peliyrityksiä, tarvitsemme vuoropuhelua näiden eri toimijoiden välillä. Meidän on kutsuttava myös muita sidosryhmiä keskusteluun pelien kulttuuriperinnön luonteesta sekä sisällytettävä pelien tallettaminen myös museoiden ja muiden muistiorganisaatioiden toimintaan. Väitän, että kulttuuriperintölaitoksilla, kuten museoilla, olivatpa ne peleistä kiin-

---

nostuneita ammatillisia museoita tai harrastajien perustamia pelimuseoita, jotka ovat kiinnostuneita aktiivisemmän sosiaalisen roolin ottamisesta, on käytössään sellaisia työkaluja, jotka voivat auttaa lieventämään väitöskirjan havaintojen synnyttämiä huolenaiheita. Museot ovat toisin sanoen sosiaalisia toimijoita, jotka voivat ottaa kulttuuriperintöprosessissa refleksiivisen roolin. Se tarkoittaa, että ne voivat lähestyä pelien kulttuuriperintöprosessia itsekriittisesti sekä huomioida keskustelussa mukana olevien sidosryhmien välisiä valtasemia. Siten ne voivat myös auttaa lieventämään sidosryhmien välisiä jännitteitä.

Tätä refleksiivisyyttä voidaan soveltaa siihen, minkä tyyppiisiä artefakteja verkkonäyttelyissä ja niiden fyysisissä vastineissa on esillä tai minkälaisia artefakteja säilytetään erilaisissa kokoelmissa, olivat ne sitten ammatillisten museoiden tai amatöörikeräilijöiden ylläpitämiä. Pelien kulttuuriperinnön ymmärtäminen niin, että se koostuu muustakin kuin pelattavista peleistä tai kaupallisten pelien myyntilaaatikoista, on tärkeä ensimmäinen askel entistä useampia sidosryhmiä huomioon ottavan inklusiivisen pelien kulttuuriperinnön tuottamisessa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi piraattilevyjen, pelaajien muistiinpanojen, kehitysmateriaalin tai pelien läpiluohjeiden tallettamista ja esittelyä peliteollisuuden valmistamien tuotteiden rinnalla. Vastaavasti refleksiivisyys voi tarkoittaa siitä, että pelien kulttuuriperinnön kanssa tekemisissä olevat tahot kiinnittävät enemmän huomiota siihen, keiden representaatioita ja kiinnostuksen kohteita tallettuu museoiden kokoelmiin kuuluvissa peleissä, tai että pelaamista esittelevät kuvat ja muut tallenteet näyttävät pelaajien laajan kirjjon. Nämä kysymykset ovat tärkeitä, jottei pelaamisesta ja pelien kulttuuriperinnöstä piirry kuvaa toimintana joka kiinnostaa vain nuoria valkoisia miehiä – jotka ovat monissa tapauksissa olleet yliedustettuja peleistä ja pelikulttuurista pu-

huttaessa – koska tiedämme olemassa olevasta tutkimuksesta, että monet muutkin ryhmät pelaavat pelejä.

Refleksiivisyys voi myös auttaa lieventämään sidosryhmien välisiä jännitteitä ja näkemään nostalgiaan pohjaavan teknologisen determinismin ja sen pelattavia pelejä korostavan kulttuuriperintönäkemyksen taakse. Kuten todettua, ei pelkkä pelien pelaaminen auta ymmärtämään niiden yhteiskunnallisia ulottuvuuksia, joten museoiden on talletettava myös muita artefakteja kuin pelattavia pelejä voidakseen kokonaisvaltaisesti kertoa pelien roolista ja merkityksestä. Se tarkoittaa pelien kontekstualisointia historiallisina artefakteina, jotka perustuvat historiallisesti ja materiaalisesti paikannettuihin teknologioihin, tuotantoympäristöihin, fanien käyttäytymiseen ja kulttuurisiin merkitysprosesseihin. Se tarkoittaa myös, että pelattavien pelien lisäksi on huomioitava peleihin liittyvä paratekstuaalinen ja metatekstuaalinen materiaalisuus ja että pelien tallettamisesta kiinnostuneiden sidosryhmien on käsiteltävä pelaamista (eikä vain pelejä) tallettamisen kohteena, sekä talletettava ja kontekstualisoitava tapoja, joilla ihmiset ovat historiallisesti olleet pelien kanssa vuorovaikutuksessa.

Edellä hahmoteltu paradigmaattinen muutos pelien tallettamisessa, jossa toiminnan painopiste siirtyy pois pelattavista peleistä kohti muita artefakteja ja pois sukupuolittuneista peliharrastajista (“gamereista”) ja kohti inklusiivisempaa ymmärrystä pelaamisesta ja sen sidosryhmistä, edellyttää pelien ymmärtämistä osana muuta kulttuuria mutta myös sen ymmärtämistä, että pelit muuttuvat niistä kiinnostuneiden sidosryhmien tehdessä työtä niiden säilyttämiseksi. Keräilijöillä, muistiorganisaatioilla, internetin laittomilla roistoarkistoilla ja muilla sidosryhmillä on kaikilla omat tavoitteensa ja näkökulmansa, joiden yhteensopivuus voidaan varmistaa tarkastelemalla niitä refleksiivisesti. Kuten todettua,

---

ovat harrastajavetoiset talletustoimenpiteet jo alkaneet määrittellä sitä, mikä on tärkeää yleiselle pelien kulttuuriperinnölle, ja alkaneet siten toimia portinvartija-asemassa pelien kulttuuriperinnön määrittelyssä. Siksi peleistä kiinnostuneiden sidosryhmien tulee tehdä aktiivisesti työtä sen eteen, että myös muita näkökulmia sisällytettäisiin keskusteluun. Museoilla ja muilla muistiorganisaatioilla, ainakin pohjoismaisilla ammattimuseoilla, on tarvittavat välineet ja asiantuntemus oman valta-asemansa tunnistamiseen ja edellä hahmotellun kaltaiseen inklusiivisuuteen tähtäävään toimintaan. Näitä toimenpiteitä seuraten tulee mahdolliseksi muuttaa pelien kulttuuriperintöprosessin painopiste positivistisesta "pelaajien kulttuuriperinnöstä" kriittiseksi "pelien ja pelaamisen kulttuuriperinnöksi".

Vastatakseni lektion alussa esitettyihin kysymyksiin tämä tarkoittaa, että pelien kulttuuriperinnön tulee olla muutakin kuin nostalgiaa. Tärkein argumentti pelien käsitteellistämiseksi kulttuuriperinnöksi on se, että se helpottaa museoiden ja muiden sidosryhmien pääsyä nostalgisten lapsuuskokemusten kaipuun taakse ja kiinni rakenteisiin, joissa yksilöinä elämme. Sellainen vuorovaikutus, jonka pelit mahdollistavat – niiden taikaympyrä (*magic circle*) – ei kuulu vain lapsuuteen tai menneisyyteen, tai tiettyjen historiallisten pelilaitteiden yhteyteen. Se on pikemminkin jotakin, johon voimme leikkiä ihmisinä (*homo ludens*) palata ajankohdasta ja iästämme riippumatta.

Toivon, että pelien ymmärtäminen kulttuuriperintönä auttaa meitä suhtautumaan kriittisemmin niiden tallettamiseen. Toivon myös, että se auttaa vaalimaan ja ylläpitämään niitä ajatuksia, toiveita ja maailmassa olemisen tapoja, joiden pariin kaipaamme nostalgisoidessamme pelejä. Näinä epävarmoina aikoina tarvitsemme kaiken mahdollisen tuen selviytyäksemme maailman mullistusten keskellä, ja juuri pelit ja pela-

minen auttavat meitä ylläpitämään ja mahdollistamaan sellaisia sosiaalisia suhteita ja olemisen tapoja, jotka tekevät elämästä nautittavampaa.

Nylund, Niklas. 2020. "Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions". Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.

# Pelien joukkorahoituksen tuotantologiikka

Lektio 13.11.2020 Tampereen yliopistossa

**Heikki Tyni**  
Tampereen yliopisto

Tänä kesänä maailman suurin pelikauppa GameStop lopetti toimintansa Suomessa. Maailmanlaajuisella pandemialla ei ollut juurikaan tekemistä tämän kanssa, sillä GameStop on sulkenut kauppoja kaikkialla useiden vuosien ajan. Pelien vähittäiskaupat ovat osa suurempaa konsolipeliteollisuuden rakennetta, joka ulottuu noin neljäkymmentä vuotta taaksepäin ja on vuosituhannen alusta lähtien ollut muutostilassa. Osana tätä perinteistä teollisuusrakenteessa ovat:

1. konsolivalmistajat, jotka tekevät pelikonsolit,
2. kehitysstudiot, jotka tekevät pelit,
3. julkaisijat, jotka rahoittavat kehittämiskustannukset ja julkaisevat pelit,
4. jakelijat, jotka toimittavat pelit kauppoihin,
5. ja vähittäiskauppiat, jotka myyvät pelit asiakkaille.

Tässä peliteollisuuden mallissa julkaisijoilla on paljon valtaa, sillä he viime kädessä omistavat pelit ja hallitsevat niiden julkaisua. Myös konsolivalmistajat tekevät ja julkaisevat pelejä, mutta tarvitsevat edelleen suurelta osin muita pelijulkaisijoi- ta tarjoamaan hyvää pelattavaa asiakkailleen. Pelien varsinaisilla tekijöillä, pelinkehittäjillä, on huomattavan vähän valtaa ja he saavat vain pienen osan myyntivoitosta.

Useat uudet teknologiat ja tuotantomallit ovat haastaneet tämän perinteisen peliteollisuuden mallin. Ehkä kaikkein merkittävimpana näistä, pelikonsolien internet-yhteys ja pelien digitaalinen jakelu ovat hitaasti murentaneet pelien vähittäiskaupan merkitystä. Myös muilla teknologioilla, kuten sosiaalisen median verkostoilla ja älypuhelimilla, on ollut valtava vaikutus peleihin ja siihen, miten ne luodaan ja toimitetaan pelaajille.

Samaan tapaan tässä uusien teknologioiden ja tuotantomallien joukossa **joukkorahoitus** on jälleen yksi rakenteellisen muutoksen mahdollisuus, jota on käytetty perinteisen pelijulkaisumallin haastamiseen. Vuonna 2008 ilmestyneet joukkorahoituspalvelut ovat antaneet kenelle tahansa mahdollisuuden luoda projektisivu joukkorahoituspalvelulle, esitellä suunnitelmansa, asettaa rahoitustavoite ja pyytää valtavasta online-yleisöltä pieniä lahjoitussummia, joilla kehittää idea tuotteeksi tai palveluksi. Palkkioksi lahjoituksestaan rahoittajat, tai kannattajat, saavat projektin lopputuotteen, pelin, ilman lisäkustannuksia.

Yksi ensimmäisistä joukkorahoitusta kokeilleista pelistudioista oli yhdysvaltalainen Double Fine. Vuonna 2012 Double Fine pyysi joukkorahoituspalvelusta Kickstarterissa 400 000 dollaria vanhantyyllisen osoita- ja-klikkaa -seikkailupelin kehittämiseen – ja siinä oli kaikki mitä heillä oli tarjota tuki-joille, pelkkä idea. Studion mukaan suuret pelijulkaisijat ei-

---

vät enää rahoittaneet tällaisia seikkailupelejä koska ne näyttivät vanhanaikaisilta, mutta faneilta suoraan saatu kehitysrahoitus sivuuttaisi kustannusyhtiöiden vallan. Projekti keräsi lopulta yhteen lähes 90 000 fania, jotka yhdessä keräsivät projektiin lähes kolme ja puoli miljoonaa dollaria. Studion juhliessa onnistunutta rahoituskampanjaa studiojohtaja Tim Schafer julisti:

Jos sinulle on koskaan sanottu, että olet osa pelkkää pientä niche-markkinaa, jos esimerkiksi silloin, kun olit lapsi suosikki-TV-ohjelmasi peruttiin, tai kuulit että levy-yhtiö oli pudottanut suosikkibändisi listoiltaan, koska heidän levynsä eivät myyneet tarpeeksi, ja olet miettinyt, miksi suuryritykset saavat valita sen musiikin, jota kuuntelen, ja elokuvat tai ohjelmat, joita katselen, tai mitä peliä saan pelata, niin nyt tiedätte, he eivät yksinkertaisesti voi enää tehdä sitä – **te** voitte valita.

Pelien joukkorahoitus oli näin saapunut kulttuuriseen valokeilaan – ja sillä näytti olevan valtavasti demokratisoivaa potentiaalia.

Pelien joukkorahoitus kiinnitti huomioni noin kaksi vuotta tämän jälkeen. Se oli tuolloin vielä uusi ilmiö, mutta jo useat peliprojektit olivat onnistuneet keräämään joukkorahoituksella yli miljoonaa dollaria tai ainakin päässeet hyvin lähellä tuota taianomaista rajapyykkiä. Hetken ajan näytti siltä, että joukko faneja voisi esimerkiksi pitää myynnillisesti epäonnistuneen pelikonsolin kannattavana rahoittamalla sille uusia, hyviä pelejä. Joukkorahoituksen kautta oli syntynyt todellinen mahdollisuus vaikuttaa asioihin, sekä fanikulttuurien että peliliiketoiminnan näkökulmasta. Ja melkein kukaan ei ollut tutkinut aihetta.

Pelien joukkorahoitus on monimutkainen ilmiö, joka kehittyy edelleen. Kaiken kaikkiaan tänään keskustelemamme tutkimustyö koskee pelien joukkorahoituksen harjoittamista ja sen mukana tulevia erilaisia ilmiöitä. Laajemmassa mielessä yksi väitöskirjatyöni päätavoitteista on ollut antaa hyvä yleiskäsitys ilmiöstä kattamalla laajasti siihen liittyvää maaperää eksploraatiivisen lähestymistavan kautta – selvittää, mitkä ovat tutkimuksen kannalta tärkeimmät avainalueet, ja mikä on oleellista. Koska joukkorahoitusilmiöön kytkeytyy niin paljon erilaisia sidosryhmiä, tutkimuksen yhteydessä käytetty menetelmäpaketti on vaatinut useita menetelmiä sekä monitieteisen ja kokonaisvaltaisen lähestymistavan. Käytän tässä työssä maisterin tutkinnostani omaksuttua moniperspektiivistä lähestymistapaa, ja tutkin pelien joukkorahoitusta kolmesta eri näkökulmasta, jotka ovat: tuotanto, vastaanotto ja miten pelejä myydään joukkorahoitusmallissa.

Ensiksi tutkin joukkorahoitusmallista pelituotantoa keskittymällä peliteollisuuden rakenteisiin kahden tapaustutkimuksen kautta. Pelien joukkorahoitusta tutkittaessa kaikki mikä edeltää pelin varsinaista julkaisua, muuttuu keskeiseksi tutkimuskohteeksi, etenkin se, miten pitkistä tuotantoperiodeista selvittää, ja se, miten rahoittaja-tukijat pidetään tyytyväisenä heidän odottaessaan pelin julkaisua. Toiseksi, rahoittajatukijoita ja heidän motiivejaan tutkittiin syksyllä 2016 tehdyn laajan verkkokyselyn kautta, josta saatiin 426 käyttökelpoista vastausta. Lopuksi analysoin pelien vähittäiskauppaa alueena, joka kuvastaa kehittäjien ja rahoittaja-tukijoiden vuorovaikutussuhdetta. Vähittäiskauppa heijastaa monia laajempia kytköksiä, joita pelien joukkorahoituksella on ympäröivään kulttuuriin. Tutkimusjakso kesti vuodesta 2014 vuoteen 2019, ja siinä keskityttiin lähinnä yhdysvaltalaiseen Kickstarteriin, joka on länsimaissa suosituin joukkorahoitusala peliprojekteille.

---

Teorian näkökulmasta tutkimuksessa yhdistyy useita tutkimuskenttiä. Ensimmäisenä lähtökohtana on toiminut *pelitutkimus*, koska tämän väitöskirjatutkimuksen keskiössä ovat nimenomaan *pelituotannon* mallit ja historia. Poikkitieteellisenä tutkimuskenttänä pelitutkimus sopeutuu luontevasti monimutkaisiin tutkimuskohteisiin yhdistämällä erilaisia lähestymistapoja tarkoituksena kyetä vastaamaan jokaiseen tutkimushaasteeseen tapauskohtaisesti. Toiseksi *kriittinen poliittinen taloustiede* on antanut minulle mahdollisuuden kuvata peliteollisuuden murrosta, sillä tavalla kuin se on nähtävissä joukkorahoituksen tuotantologiikan kautta, sekä niitä haasteita ja selvittämättömiä kysymyksiä, joita joukkorahoitus on aiheuttanut tuotannosta vastaaville työntekijöille.

Kolmanneksi käytän *kulttuurintutkimuksen* traditioita melko pelkistetyllä tavalla tutkiakseni fanien tekemää työtä sekä sitä, miten he itse kokevat joukkorahoitusmallin ja hyödyntävät sitä. Lopuksi otan käyttöön myös liiketoimintatutkimusten käsitteitä selvittääkseni, kuinka markkinat toimivat korkean teknologian alustataloudessa. Syy tähän on ennen kaikkea se, että pelien joukkorahoitus on esimerkki kulttuurituotannon alustoitumisesta, joka puolestaan keskeisellä tavalla kehystää tutkimukseni aihepiiriä. Alustoituminen on laajempi prosessi, jossa kulttuurinen tuotanto siirtyy tuotantotyötä fasilitoiville verkkoalustoille. Kickstarterin kaltaiset alustat avaavat kulttuurintekijöille uusia mahdollisuuksia muun muassa tarjoamalla suoran yhteyden asiakkaisiin ja yleisöön, mutta samaan aikaan alustat toimivat uusina portinvartijoina ja käyttävät valtaa myös muilla tavoilla. Alustoitumisprosessissa koko tuotantorakenne muuttuu: mukaan tulee esimerkiksi uusia välikäsitöimijöitä, jotka tarjoavat uusia – maksullisia – palveluita ja jotka on huomioitava uusilla tavoilla.

Käsitykseni mukaan tämä on ensimmäinen väitöskirja pelien joukkorahoituksesta. Se voi olla jopa ensimmäinen väitöskir-

ja, joka keskittyy ylipäänsä joukkorahoituksen kulttuurisiin näkökulmiin. Näin ollen se tuo uutta ymmärrystä siinä käytettyihin tutkimustraditioihin, pelitutkimukseen, pelien poliittiseen taloustieteeseen ja kulttuurintutkimukseen. Tämän tutkimuksen ansiosta tiedämme nyt paljon enemmän siitä, miten pelin tuotantoprosessi muuttuu, kun kehittäjät luopuvat perinteisistä julkaisijoista ja alkavat käyttää joukkorahoitusta pelinkehitysprosessin rahoittamiseen. Tiedämme myös enemmän rahoittajayhteisöjen dynamiikasta ja siitä, että monet rahoittajat osallistuvat prosessiin myös monista muista syistä kuin rahoitetun pelin saamiseksi. Lopuksi ymmärrämme paremmin, miten joukkorahoitus kytkeytyy laajempaan sitä ympäröivään pelikulttuuriin, esimerkiksi sen kautta mitä joukkorahoitusmalli kertoo meille pelien vähittäiskaupan instituutioiden kehityksestä.

Sen lisäksi, että tämä tutkimus kattaa paljon täysin uusia alueita, se syventää aiempaa ymmärrystämme pelien joukkorahoituksen merkittävistä alueista, esimerkiksi tuoden paljon enemmän vivahteita kampanjapalkintojen rooliin tärkeimpänä motivaatitekijänä tukijoiden osallistumiselle. Lisäksi väitöskirja haastaa joitain niitä harvoja aiempia tutkimuksia pelien joukkorahoituksesta, jotka on julkaistu tutkimusjakson aikana: tutkimuksessani esimerkiksi havaittiin, että mahdollisuus luoda sisältöä yhdessä kehittäjien kanssa ei ole tukijoille kovin merkittävä motivaatio osallistua pelien joukkorahoitukseen.

Palatakseni Double Fineen, tuossa heidän ensimmäisessä onnistuneessa kampanjassaan he pyysivät rahoitusta pelkälle *idealle* – ilman prototyyppiä, taidetta, luonnoksia tai mitään muuta mitä näyttää mahdollisille rahoittaja-tukijoille. Noihin päiviin verrattuna joukkorahoitusympäristö on nyt merkittävästi ruuhkaisempi, täynnä projekteja. Enää voi nähdä vähän digipelihankkeita, jotka ylittävät tuon maagisen mil-

---

joonan dollarin kynnyksen. Mikäli peliprojektin tavoitteena on saada enemmän kuin vain muutamia tuhansia dollareita, projektilla tulee olla hiottu prototyyppi pelistä ja joukkorahoituskampanja, jossa on paljon tuotantoarvoa tai esimerkiksi kuuluisa pelinkehittäjä taustavoimanaan. Jopa tunnetun kehittäjäbrändin kanssa hankkeen on tunnistettava aiemmin hyödyntämätön markkinarako, ja se on tulossa koko ajan vaikeammaksi.

Tämän seurauksena, ja yhteenvetäen joitakin työni laajempia havaintoja, kampanjoissa on nyt enää harvoin kyse rahoituksen saamisesta pelikehitysidealle. Sen sijaan kampanjoissa tähdätään useimmiten pitkällä olevan peliprojektin viimeistelyyn ja hiomiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että kehittäjien on ollut pakko panostaa paljon aikaa, rahaa ja muita resursseja kehitystyöhön jo ennen kampanjan alkua. Lisäksi joukkorahoituskampanjoissa on kyse brändin markkinoinnista ja uskollisen faniyleisön luomisesta, josta parhaassa tapauksessa tulee 'evangelistaryhmä', joka markkinoi brändiä. Vaatimus uudenlaisesta ammattitaidosta näillä myöhemmin ilmaantuneilla joukkorahoituksen alueilla kuormittaa kehittäjiä uusilla rasitteilla, sillä päinvastoin kuin perinteisessä peliteollisuudessa he toimivat ilman julkaisijaa ja heidän on pakko hoitaa myös nämä alueet itse. Tänä päivänä pelien joukkorahoitus tuottaa tasaisesti pelejä, joita ei todennäköisesti voitaisi tuottaa millään muulla tavalla, ja mallin avulla on lanseerattu jo satoja pelejä. Mutta samaan aikaan joukkorahoitusmalli on alkanut muistuttaa enemmän ja enemmän ennakkotilauksiin perustuvaa verkkokauppaa – ja suurin osa rahoittajatuokijoista näkeekin sen sellaisena. Tuo alkuaikojen vallankumouksellinen taika on pitkälti nyt jo kadonnut.

Kun pelikulttuuri kasvaa ja laajenee, meidän on ymmärrettävä paremmin pelituotannon konteksteja, kuka tekee pelejä, missä olosuhteissa, kenen ehdoilla ja miten tämä kaikki

vaikuttaa ympäröiviin kulttuureihin, esimerkiksi siihen miten fanit vastaanottavat ja oppivat elämään uusien teknologioiden ja liiketoimintamallien kanssa. Joukkorahoitus on tässä mielessä erityisen monimutkainen alue, jossa erilaisin muuttuvien voimasuhteiden ovat kanssakäymisissä kehittäjät, rahoittajat, alustat ja muut sidosryhmät. Toivon, että tämä tutkimus tarjoaa hedelmällisen aloituspaikan jatkotutkimuksille, koska sekä pelien joukkorahoituksessa että kulttuurintuotannon alustoitumisprosesseissa on vielä paljon käsiteltävää.

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