



Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa

Markku Eskelinen

Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa

Markku Eskelinen

Sitran raportteja 51

© Sitra ja Markku Eskelinen

Graafinen suunnittelu: Marjut Heikkinen
Kannen kuva: David Nicholls/CORBIS/SKOY
Taitto: Anu Mikkonen

ISBN 951-37-4444-2
ISSN 1457-571X (nid.)

ISBN 951-563-497-0 (URL: <http://www.sitra.fi>)
ISSN 1457-5728 (URL: <http://www.sitra.fi>)

Sitran raportteja -sarjassa julkaistaan tutkimusten, selvitysten ja arviointien tuloksia erityisesti asiantuntijoiden käyttöön.

Raportteja voi tilata Sitrasta, puhelin (09) 618 991, sähköposti: julkaisut@sitra.fi

Edita Prima Oy
Helsinki 2005

SAATTEEKSI

Digitaalinen kehitys on sysännyt liikkeelle elämäntapojen muutoksen, johon kuuluvat yhtenä osana tietokonepelit ja pelaaminen. Ajan myötä kyse ei ole enää vain nuorten maailman ilmiöstä vaan pelillisuus ja pelaaminen liittyvät erottamattomasti viihde- ja elektroniikkateollisuuden kehitykseen, viestintään ja oppimiseen. Pelit eivät ole vain ajanvietettä. Ne ovat entistä enemmän osa elinympäristöämme.

Peleistä ja pelaamisesta tietoyhteiskunnassa keskustellaan usein tunteenomaisesti ja jopa moraalisin äänenpainoin. On tietysti syytä kantaa asianmukaista huolta lasten ajankäytöstä ja internetin vaikutuksista nuorten, ja myös aikuisten, ajatusmaailmaan. Yhä tärkeämpää on saada keskustelun tueksi myös tutkittua tietoa.

Pelit ja pelaaminen ilmiönä ja tunnistettuna tutkimuskohteena hakee vielä paikkaansa akateemisen tutkimuksen kentässä. Liiketoiminnan näkökulmasta peliteollisuuden ja pelillisyyden vaikutuksia ei ehkä vielä osata tunnistaa eikä varsinkaan hyödyntää. Sitra tilasi Markku Eskeliselältä raportin pelitutkimuksen annista luovalle taloudelle tarjotakseen tähän aihealueeseen liittyvää näkemystä ja tutkimustietoa liike-elämän ja akateemisen yleisön käyttöön.

Haasteellisenä tavoitteena oli laatia yleiskatsaus tehdystä tutkimuksesta ja koota yhteen liike-elämääkin kiinnostavaa tietoa ja näkemyksiä. Vaikka kyseessä on uusi ilmiö, on sitä sivuavaa tietoa jo olemassa kohtuullisen paljon, joskin tiedon taso vaihtelee. Markku

Eskelinen on ansiokkaasti onnistunut kokoamaan oleellista ja kiinnostavaa tietoa laajalta alueelta ja tarjoaa myös asiantuntevaa pohdintaa aiheeseen liittyen. Toivomme, että tämä puheenvuoro tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman pelien takaiseen maailmaan.

Helsingissä maaliskuussa 2005
Suomen itsenäisyyden juhlarahasto Sitra

SISÄLLYS

Johdanto	7
1 KONTEKSTI: PELIT TIETOYHTEISKUNNASSA	12
1.1 Tietoyhteiskuntakeskustelun perintö: pelit ja nautinto paitsiossa	12
1.2 Kohti luovaa tietoyhteiskuntaa	14
1.3 Ongelmana innovaatiot	15
1.4 Luova talous	18
1.5 Tietokonepelit globaalina populaarikulttuurina	20
1.6 Yhteenveto	23
2 GLOBAALI PELITEOLLISUUS	24
2.1 Yleistä	24
2.2 Peliala numeroina eli muutamia tosiasioita peleistä USA:ssa	27
2.3 Eurooppa	31
2.4 Aasia	32
2.5 Electronic Arts	35
3 SUOMALAINEN PELIELINKEINO	38
3.1 Yleistä	38
3.2 Peliyritysten omakuva: Kalhaman selvitys	41
3.3 Kulttuurinäkökulma: Onko kulttuurilla vientiä?	46
3.4 Teknologianäkökulma: Tekesin Fenix-ohjelma	49
3.5 Yhteenveto	50
4 AKATEEMINEN PELITUTKIMUS	55
4.1 Pelitutkimuksen lyhyt historia	55
4.2 Ludologit ja narrativistit	58
4.3 Tutkimuksen haasteet	62
4.4 Pelitutkimus ja pelisuunnittelu	67
4.5 Opetus ja koulutus	70

5 LUDOLOGIA JA LUOVA TALOUS	72
5.1 Pelit ja digitaaliset pelit	72
5.2 Pelaamisen tutkimus ja peliretoriikat	81
5.3 Yhteenveto	84
6 PELITEOLLISUUS JA ELÄMYSTEOLLISUUS	86
6.1 Leluteollisuus	87
6.2 Urheilu ja kuntoilu	90
6.3 Uhkapeli ja riskinotto	93
6.4 Pelit ja taide	96
6.5 Pelit ja kertova media	97
7 PELIEN KÄYTTÖ	99
7.1 Poliitikka	99
7.2 Viestintä	101
7.3 Opetus ja koulutus	103
7.4 Kuntoutus	105
7.5 Mainonta ja markkinointi	107
8 LOPUKSI: KOHTI PERUSTUTKIMUKSEN JA LUOVAN PELITALOUDEN HARMONIAA	109
Lähteet ja käytetty kirjallisuus	111

JOHDANTO

Tämän suppean esiselvityksen tarkoitus on tarjota 360 asteen helikopterinäkökulma peliteollisuuden ja pelitutkimuksen luovan talouden kannalta kiinnostavimpiin ilmiöihin. Selvitystä kirjoittaessani tunne on tosin monesti ollut sellainen, että nuo 360 astetta on kierretty useaan kertaan ja jokseenkin syöksykierteen partaalle. Tuntemus ei ole johtunut vain peliteollisuuden dynaamisuudesta vaan myös kunnollisen pelejä koskevan akateemisen perustutkimuksen puutteesta. Optimistisesti ajatellen tilanne on hyvä ja selkeä: konfliktia perustutkimuksen ja soveltavan tutkimuksen välillä ei ole, koska perustutkimustakaan ei vielä ole, ja sitten kun sitä joskus on, siihen panostaneet korjaavat siitä myös suurimman hyödyn.

Selvitys on jaettu seitsemään moduuliin, joista jokainen on jaettu vielä pienempiin palasiin. Jokaista niistä voisi laajentaa jopa moninkertaiseksi nykyisestä, mutta se ei juuri vaikuttaisi argumentaation sisältöön. Peliteollisuudesta riittää hyllymetreittäin yksityiskohdissa keskenään riiteleviä selvityksiä, jotka kuitenkin ovat yksimielisiä niistä perusasioista, jotka ovat keskeisiä. Riippumatta siitä onko peliteollisuus suurempi, pienempi vai yhtä suuri kuin elokuvateollisuus, se on silti aivan liian suuri vähäteltäväksi ja unohdettavaksi. Se myös kasvaa globaalisti edelleen eikä ole vielä saavuttanut taloudellista, teknologista, sosiaalista, esteettistä eikä kulttuurista lakipistettään. Ja edelleen: vaikka suomalaisesta peliklusterista tuottaisi millaista lisätietoa hyvänsä, sen asema globaaliin peliteollisuuteen nähden näyt-

täisi edelleen aivan samalta, liki toivottomalta. Keskeistä on kuitenkin tästä havainnosta seuraava askel eli se miten ja mihin suuntaan tilannetta voisi ja ehkä pitäisi yrittää muuttaa. Tällaista laadullista ja strategista hyppyä taas ei voi perustella jo olemassa olevilla tilastotiedoilla vaikka optimistisista ennusteista ei olekaan pulaa.

Tilanne on yksinkertaisesti sellainen, että päätöksentekijät, kasvattajat ja sijoittajat tarvitsisivat luotettavaa tutkimustietoa peleistä ja pelialasta, mutta tällaista tietoa ei ole saatavilla niin kauan kuin kunnollista akateemisesta pelitutkimusta ei ole olemassa. Perustutkimusta kaipaa myös peliteollisuus, ymmärsi se sitä tai ei, ja koko mediakenttä kyetäkseen paikallistamaan uusia ja mahdollisesti hyvin kiinnostavia ja tuottoisia painopistealueita. Suomen kokoisessa maassa ei ole varaa keksiä pyörää uudestaan eikä jättää tunnistamatta innovaatioita ja mahdollisuuksia niiden tekemiseen. Tämä ei onnistu, jos tarjolla on vain peliteollisuuden propagandaa yhtäällä ja median lietsomia suuren yleisön moraalipaniikkeja toisaalla sokealla teknologiauskolla, hätiköidyillä riskirahoituksella ja kansallisella suuruudenhulluudella ryyditettynä. Kaikissa tapauksissa panostus pitkäjänteiseen pelihin ja pelaamiseen kohdistuvaan akateemiseen perustutkimukseen tulee huomattavasti edullisemmaksi kuin sen puuttuessa tehtävät toistuvat taloudelliset, teknologiset, sosiaaliset ja kulttuuriset virhearviot.

Selvityksen ensimmäinen luku käsittelee lyhyesti pyrkimyksiä rakentaa luova tietoyhteiskunta ja ajatuksia paikallisesta kulttuuri-osaamisesta innovaatioiden ja liiketoiminnan lisäarvojen tuottajana. Tästä taas seuraa välttämättömyys sijoittaa tähänastisessa suomalaisessa keskustelussa ansaitsemattoman vähälle huomiolle jäänyt peliala omalle paikalleen sekä sitä kautta väistämättä myös kansallisen ja kansainvälisen populaari- ja korkeakulttuurin ja niiden vakiintuneiden ja emergenttien muotojen välillä vallitsevaan jännitteeseen, joka nykyisessä muodossaan on yksi mm. Markku Wileniuksen hahmotteleman luovan talouden keskeisiä ongelmia.

Toinen luku tarjoaa kuvauksen globaalista peliteollisuudesta, sen toimintaperiaatteista ja alueellisista eroista. Vaikka luotettavaa numerotietoa onkin vaikea saada, mikään ei sodi seuraavaa kahta tosiseikkaa vastaan: IT-kuplan puhkeamiselle immuuniksi osoittau-

tunut peliteollisuus on lamakausia uhmaten kasvanut jo viimeiset 20 vuotta ja voimakkaasti keskittynyt viimeisen kymmenen vuoden ajan kuten sitä ennen muukin viihdeteollisuus, jonka suurimmaksi osa-alueeksi se lienee vastikään noussut.

Kolmas luku käsittelee suomalaista pelialaa niin sen omien intresien kautta kuin myös sijoittajien, kulttuuritahojen (OPM) ja teknologiarahoituksen (Tekes) intresseistä käsin. Suomalainen peliala on vasta kasvamassa elinkeinosta teollisuudeksi eivätkä muutamat satunnaiset menestykset (*Max Payne* ja *Sumea*) riitä peittämään alan moninaisia ongelmia. Pahimmassa skenaariossa konsoli- ja pc-pelien kehittelykustannukset karkaavat suomalaisten toimijoiden ulottumattomiin samalla kun mobiilipelien kehittyminen merkittäväksi osaksi globaaleja pelimarkkinoita antaa edelleen odottaa itseään. Koska kilpailussa globaalien pelialan mammuttiyrityksiä vastaan on mahdotonta voittaa tai edes kunnolla pärjätä pelaamalla niiden omilla säännöillä, seuraavissa luvuissa otetaan avuksi heuristinen akateeminen perustutkimus ja katsotaan mitä se parhaimmillaan voisi tarjota.

Neljäs luku merkitseekin esiselvityksen taitekohtaa, jossa siirrytään pelialan näkymistä pelitutkimuksen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Suomella ja Pohjoismailla on tällä alueella etulyöntiasema, koska digitaalisten pelien akateeminen tutkimus on globaalissakin katsannosta paljossa pohjoismaista perua. Pelitutkimus on silti kaikkialla jokseenkin alkutekijöissään: sekä tekemätöntä perustutkimusta että välttämättömien infrastruktuurien rakentelua riittää vielä vuosikausiksi, ellei vuosikymmeniksi eteenpäin. Tässä esiselvityksessä edetään kuitenkin sangen valikoivasti ja etsiydytään sellaisen heuristisen perustutkimuksen äärelle, jonka tuloksilla nähdään olevan suurinta soveltamisarvoa suomalaiselle luovalle taloudelle. Keskeistä tässä ja tulevaisa jaksoissa on siten ludologia eli pelien tutkiminen omana transmediaalisena diskursiivisena muotonaan, joka ei palaudu kerrontaan. Tämän tutkimusotteen myötä nykyiset pelikonseptit ovat jo muuttuneet vain osaksi teoreettisesti, esteettisesti ja sosiaalisesti perusteltujen mahdollisuuksien kenttää. Neljännessä luvussa luodaan lisäksi pikainen silmäys kansainvälisen pelitutkimuksen myrskyisten

alkuvuosien keskeisimpään teoreettiseen debattiin sekä tulevan tutkimuksen horisontissa jo siintäviin pitkäkestoisiin perusongelmiin.

Viides luku tarkastelee ludologian antia luovalle taloudelle ja sellaisia pelien muunneltavissa olevia perustekijöitä kuin säännöt, resurssit ja pelaajarakenteet. Koska populaarikulttuurin innovaatiot useimmiten perustuvat tunnistettavien peruselementtien muuntelulle, näiden elementtien perustutkimus on ensiarvoisen tärkeää riippumatta siitä sovelletaanko tuloksia yksittäisiin vai jo sarjoitettuihin pelituotteisiin ja tehdäänkö työtä omien IP-oikeuksien (intellectual property rights) kera vai alihankintana. Perusajatuksena on, että nykyinen peliteollisuus edustaa sekä kooltaan että sisällöltään vielä vakiintumatonta tuotteistettua pelaamista, joka on vain osa kaikesta pelaamisesta ja leikkimisestä, jotka puolestaan muodostavat kerronnalle rinnakkaisen perusinhimillisen tavan käsitellä, muovata, viestiä, toistaa ja tallentaa tapahtumia ja tapahtumista. Tässä siis nykyiset konsoli- ja pc-pelit nähdään vain osana paljon laajempaa pelaamisen kenttää eikä vain audiovisuaalisen kulttuurin uusimpana jatkeena. Luku kartoittaa myös ns. pelillistä käännettä (ludic turn) eli pelien ja pelattavuuden asemaa nousevana odotushorisonttina ja elämysrakenteena, joka on jo vahvasti kiinnittynyt sekä eliitin intresseihin, kuluttajien arkeen, vallitsevaan teknologiaan ja sen edistysaskeliin että viihdeteollisuuden ja populaarikulttuurin trendejä luovaan keskiöön.

Kuudes luku käsittelee pelien vaikutusta muuhun elämysteollisuuteen. Keskeistä on havaita mahdollisuudet synnyttää peliteollisuuden ja sille läheisten toimialojen mm. läsnä-ällyn yleistymisen myötä madaltuville rajapinnoille monenlaisia pelillisyyttä hyödynnäviä hybridejä. Käsiteltäviä aloja ovat muun muassa leluteollisuus, urheilu, uhkapelit ja interaktiivinen taide. Näiltä toimialoilta pienet peliyhtykset saattaisivat löytää niin rahoitusta kuin strategia kumppaneita globaalistikin katsottuna edellä käyvien tuotteiden ja palveluiden kehittelyyn. Sekä hybridien suunnittelu että tutkiminen edellyttävät kuitenkin kykyä sekä analysoida että sovittaa yhteen pelien ja muiden elämysrakenteiden toisistaan eroavia osatekijöitä.

Seitsemäs luku käsittelee pelien käyttöä varsinaisen peliteollisuuden ulkopuolella: viestinnässä, mainonnassa, politiikassa, opetukses-

sa, koulutuksessa ja kuntoutuksessa. Vuonna 2004 digitaalisia pelejä käytettiin Yhdysvaltain presidentinvaaleissa, mainospelaaminen teki paluuta ja pelien opetuskäyttöön ja opetusikäytön tutkimiseen painostettiin niin Yhdysvalloissa kuin Euroopassakin yhä enemmän. Peleillä ymmärretäänkin olevan viihdekäytön lisäksi myös runsaasti vakavia ja hyödyllisiä käyttötapoja. Niiden tutkiminen ja taloudellinen hyödyntäminen ovat vasta alkutekijöissään, mutta erittäin nopeasti kasvavan kiinnostuksen kohteena. Pienten peliyritysten kannalta alue tarjoaa monia uusia mahdollisuuksia myös siksi, että pelien kehityskustannukset ovat siellä useimmiten sangen kohtuullisia täysimittaisiin konsoli- ja pc-peleihin verrattuna. Peli- ja elämysteollisuuden hybridien kanssa pelien hyötykäyttö muodostaakin eräänlaisen pelialan vasta muotoutumassa olevan kolmannen sektorin ja sellaisena selkeän lisän yhtäältä konsoli- ja pc- pelien ja toisaalta mobiilipelien välille kahtiajakautuneelle suomalaiselle pelielinkeinolle.

Lukemista helpottavia ohjeita voi antaa kaksi. Jos jokin luvuista alkaa tuntua liian yksityiskohtaiselta tai sisällöltään turhan tutulta, kannattaa hypätä yksi tai varmuuden vuoksi kaksi lukua eteenpäin. Dramaturgisesti esiselvitys on perin yksinkertainen: kolmessa ensimmäisessä luvussa ongelma kartoitetaan, kahdessa keskimmäisessä sille etsitään ratkaisua, joka kahdessa viimeisessä esitetään ja aivan lopuksi lyhyesti kerrataan. Mitä sanastoon tulee, konsolipelit ja pc-pelit viittaavat näillä pelialustoilla pelattaviin peleihin. Massiivisista monen pelaajan verkkopeleistä (MMOG eli Massively Multiplayer Online Games) käytetään kielellisen sujuvuuden vuoksi nimitystä massiiviset verkkopelit. Yleiskäsitteenä vuorottelevat vaihtelun vuoksi digitaaliset pelit, tietokonepelit – ja joskus vain pelit. Kaikissa tapauksissa asiayhteys kuitenkin riittää kertomaan mistä on kysymys.

Haluan lopuksi kiittää Antti Hautamäkeä, Pia Meroa ja Risto Kalsketa Sitrasta innostuksesta, kannustuksesta ja ystävällisyydestä sekä ainakin itselleni antoisista keskusteluista.

Helsingissä 15.1.2005
Markku Eskelinen

Peliteollisuutta ja pelitutkimusta kohtaan virinneellä viimeaikaisella kiinnostuksella on selkeä kontekstinsa, jota tässä luvussa hahmotellaan lyhyesti viidestä eri näkökulmasta käsin: 1990-luvun tietoyhteiskuntakeskustelun sokeista pisteistä, luovaan tietoyhteiskuntaan ja luovaan talouteen liittyvistä ajatuksista ja suunnitelmista sekä niihin liittyvistä ongelmista kuten kulttuuristen innovaatioiden tekemisen, tukemisen ja tunnistamisen vaikeudesta sekä pelien luonteesta globaalina populaarikulttuurina. Tarkoitus ei ole liiaksi syventyä näihin tekijöihin ja ikuisuusongelmiin vaan vain auttaa näkemään ja välttämään niiden peliteollisuudelle ja pelitutkimukselle mahdollisesti yhä vielä asettamat asenteelliset sudenkuopat.

1.1 TIETOYHTEISKUNTAKESKUSTELUN PERINTÖ: PELIT JA NAUTINTO PAITSIOSSA

Palkitussa kirjassaan *Kuinka teknologia kesytetään* (1996) Mika Pantzar sivuaa pelien ja silloisen tietoyhteiskuntakeskustelun suhdetta oivaltavalla tavalla. Ensinnäkin hän toteaa, että ”pelit ja leikit eivät tuhoa käyttäjiänsä vaan ne viitoittavat tietä tulevaisuudelle. Tietokonepelit sitä paitsi edustavat monella tavalla sofistikoituneinta ja monipuolisinta tietokoneen käyttöä; kuvan ja tekstin, käyttäjän ja koneen simultaania interaktiivisuutta. Esimerkiksi SimCityn kaltaiset kaupunkirakentamisen simulaatiopelit saattavat muuttaa ratkaisevasti ta-

paamme hahmottaa kehitystä. Ehkäpä lapsemme ovat kulttuurisesti jo siirtymässä staattisista kartoista ja ajattelusta eräänlaisiin dynaamisiin prosessikarttoihin. Tämä ei voi olla vaikuttamatta esimerkiksi tapaamme hahmottaa muuttuvaa maailmaa.” Tässä ollaan edelleen avoimien ja tutkimattomien isojen peruskysymysten risteyskohdassa, kytkemässä teknologian kesyyntymistä tietokonepelien kautta käynnissä oleviin kognitiivisiin ja sosiaalisiin muutoksiin. Nykyisin yhä pitemmälle aikuisikään jatkuvan tietokonepelien pelaamisen vaikutus pelaajien sosiaalisiin taitoihin ja esteettisiin odotushorisontteihin on monen muun keskeisen kysymyksen lailla vailla kunnollista perustutkimusta oleva asia.

Jälkikäteen ja ehkä jälkiviisaastikin havainnoiden Pantzarin hyvät havainnot jäivät seurauksitta syistä, jotka hän itse esittää kirjassaan kommentoidessaan 1990-luvun virallista tietoyhteiskuntakeskustelua: ”Riski eurooppalaisessa älyllisesti suuntautuneessa ja hierarkkisessa tietoyhteiskuntakeskustelussa on se, että tietotekniikkaa ei vakavasti edes kehitetä viihteen ja hauskanpidon tarpeisiin. Uudella mantereella tietoyhteiskunnassa on kyse myös hauskanpidosta, pelaamisesta, viihdestä, nautinnosta ja sosiaalisesta kanssakäymisestä. Kun viihde, pelit ja porno kehittyvät omalakisesti tietotekniikan varjoisilla kujilla, on mahdollista, että eurooppalainen kehitys jää puhtaasti amatöörimäisen harrastelun varaan. Lopulta yhdysvaltalais-japanilainen Disney-Sony-Nintendo-korkeaosaaminen syrjäyttää eurotarjonnan. Onneksemme.” Tämän uhan kanssa eurooppalainen viihde- ja peliteollisuus on ehkä jo tottunut elämään, mutta uhka ei suinkaan ole poistunut.

Kolmas olennainen seikka liittyy tietoyhteiskuntakeskustelun painotuksiin, joissa Pantzarin mukaan ei huomioitu kuluttajan aktiivista roolia teknologian muokkaajana ja ylikorostettiin rationaalisuutta tekniikan vastaanotto-prosessissa intohimojen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kustannuksella. Keskustelussa ei liioin paneuduttu kulutus-tottumusten ja -rutiinien muotoutumiseen. Vaikka aikaa on Pantzarin kirjan ilmestymisestä kulunut jo kahdeksan vuotta ja joistakin ylläluetelluista asenteellisista lastentaudeista on päästy, eivät ne silti ole kokonaan kadonneet. Tämä voi vaikeuttaa etenkin pelien, pelialan ja pelitutkimuksen ottamista tarpeeksi vakavasti siitä huolimatta, että

keskustelun painopiste on ainakin julkilausuttujen pyrkimysten tasolla siirtynyt tai siirtymässä teknologisista innovaatioista sosiaalisiin ja kulttuurisiin innovaatioihin. Ymmärrys siitä, että kulttuuriset ja sosiaaliset innovaatiot toimivat eri säännöillä kuin teknologiset innovaatiot, ei silti välttämättä ole kovin laajalle levinnyttä.

1.2 KOHTI LUOVAA TIETOYHTEISKUNTAA

Tekesille ja eduskunnalle kirjoittamassaan raportissa Pekka Himanen (2004) kaavaillee tietoyhteiskunnan seuraavaa vaihetta eli siirtymistä teknologisista innovaatioista kulttuurisiin ja sosiaalisiin innovaatioihin. Kulttuuriala on tietysti liiketoimintana tarkasteltuna valtavan kokoinen bisnes aivan kuin sen sisällä voimakkaasti kasvava peli- ja leluteollisuuskin, mutta mikään ei takaa sitä, että tuo kasvu ja liiketoiminta erityisesti suosisivat suomalaista osaamista tai että nykyisin keinoin tuosta yli biljoonan euron kakusta saataisiin suomalaisille toimijoille yhtään nykyistä suurempi osuus. Joka tapauksessa kulttuuritalouden tilanne näytti Himasen ja John Howkinsin mukaan seuraavalta vuonna 1999 (Taulukko 1):

Taulukko 1. Kulttuurialan liikevaihto maailmassa toimialoittain vuonna 1999.

	miljardia dollaria
Kustantaminen	506
TV ja radio	195
Design	140
Lelut ja pelit	72
Musiikki	70
Elokuva	57
Arkkitehtuuri	40
Esittävät taiteet	40
Muoti	12
Taide	9

(Himanen ja Howkins)

Himanen ehdottaa, että luovaa taloutta vahvistettaisiin siten, että IT-alan lisäksi luovan talouden kärjeksi ”aletaan tietoisesti nostaa myös kulttuurialaa (mm. musiikki, tv, elokuva, tietokonepelit, kirjallisuus, design ja oppiaineistot) sekä hyvinvointialaa (innovaatiot, jotka tapahtuvat hyvinvointiyhteiskunnan uudistamisessa, bioteknologia sekä geronteknologia eli vanhusten elämää helpottava teknologia).” Edelleen Himanen näkee, että ”IT-alan, kulttuurialan ja hy-

vinovointialan vuorovaikutus synnyttää myös kokonaan uusia mahdollisuuksia.”

Avoimeksi kuitenkin jää millä keinoin tämä yleis- ja yhteishyvä toteutettaisiin. Innovaatioiden etsintä vielä kulttuuriakin laajemmalta ja suuremmalta hyvinvoinnin, terveydenhuollon ja lääketieteen alalta tuntuu huomattavasti perustellummalta ja potentiaalisesti menestyksekkäämmältä hankkeelta ja suunnalta kuin oletettuihin ja vaikeasti hyödynnettäviin kulttuuri-innovaatioihin tukeutuminen eikä vähiten siksi, että hyvinvointialalla ongelmakenttä on selkeämpi ja perinteisempi, ja siellä Himasen tavoittelemalle innovatiivisuudelle voidaan helpommin asettaa realistisia ja toteuttamiskelpoisia poliittisia, hallinnollisia ja taloudellis-teknologisia tavoitteita ja vaatimuksia. Ei ole itsestään selvää, että suomalainen yhteiskunta kykenee innovaatioihin kaikilla kolmella alueella.

1.3 ONGELMANA INNOVAATIOT

Himasen toivoma siirtymä edellyttää, että kansallinen innovaatiojärjestelmä laajenisi myös kulttuurielämän alueelle ja tyypillisten asenteellisten ensireaktioiden lisäksi tämä oletettu siirtymä aiheuttaa todennäköisesti ainakin kolmenlaisia oikeita ongelmia.

Ensinnäkin, historiallinen näyttö suomalaisessa yhteiskunnassa syntyneistä kulttuuri-innovaatioista ei juuri häikäise runsaudellaan. Jos katsoo suomalaisessa kulttuurielämässä tehtyjä innovaatioita vaikkapa viimeisen vuosisadan ajalta, voi havaita, etteivät suomalaiset keksineet sen enempää modernismia kuin postmodernismiakaan tai olleet ensimmäisten joukossa niitä soveltamassa. 1900-luvun alun suomalaisen kulttuurin suurmiehet, Gallen-Kallela, Sibelius ja Leino, kiertelivät Eurooppaa silloin kun modernismia oltiin siellä synnyttämässä ja kehittelemässä, mutta kaikki kolme ottivat siitä vain askeleita pois päin. Sama on sittemmin toistunut ehkä turhankin usein, mutta tässä ei sinänsä ole mitään ihmeellistä tai epätodennäköistä, koska Suomi on pieni ja kulttuuriltaan nuori kansakunta.

Toiseksi, teknologisesta innovatiivisuudesta ei välttämättä seuraa kulttuurisia innovaatioita vaan pelkästään tietynmittainen ajallinen

kilpailu- ja kokeiluetu teknologisesti vähemmän edistyneisiin kilpailijoihin nähden. Jotta etu voitaisiin käyttää hyödyksi, sen vastapainona pitäisi olla esteettisesti monipuolisia kulttuurisia traditioita, joissa syntyneet ilmaisutarpeet ja -pyrkimykset johtavat uuden teknologian hyödyntämiseen sekä esteettisiä että teknologisia traditioita uudistavalla tavalla. Tämä on harvinaisempaa kuin taloudellis-teknologisesta näkökulmasta katsoen voisi luulla. Kehittyneen teknologisen infrastruktuurin kulttuuris-kaupallisessa hyödyntämisessä Suomi ei olekaan ollut suunnannäyttäjän asemassa. Yksi esimerkki on suurin toivein lanseerattu digitaalinen televisio, josta kotimaiset kaupalliset toimijat ensin vetäytyivät yksi toisensa jälkeen. Jos alan innovatiivisuutta mittaa digitaaliteknologian mahdollisuuksiin perustuvien uusien vientikelpoisten ohjelmaformaattien ja -ideoiden määrällä, tulos on myynnissä olevien digiboksien ilmeisistä rajoituksista huolimatta kaikkea muuta kuin vakuuttava. Interaktiivinen kerronta on pyörä, joka ilmeisesti jokaisen sisältötuotantokeskusteluun osallistuvan noviisin on keksittävä uudestaan, mikä auttaisi selittämään sen, että digi-tv:tä koskevassa kirjoittelussa on ollut niin vahva toiston tuntu – televisiotoiminta kun ei suinkaan ole ensimmäinen digitalisoitunut taiteen, viihteen ja viestinnän alue vaan yksi viimeisistä.

Kolmanneksi, jossain pitäisi jo olla hiljaista tai äänekästä tietoa siitä kuinka kulttuuri-innovaatioita tehdään. Helpompi tehtävä on kuitenkin ollut hahmottaa niille mahdollisesti otollista ilmapiiriä esimerkiksi Richard Floridan tutkimusten kautta. Ripaus realismia on silti paikallaan. Jos lähtökohdaksi ottaa luovan luokan synty- ja elinehdot eli itse itseään ruokkivan ja täydentävän teknologian, luovuuden ja suvaitsevaisuuden yhdistelmän, on selvää, että Suomessa tällainen keskittymä voisi syntyä vain pääkaupunkiseudulle (ja on ehkä jo syntynytkin).

Suomen hyvin koulutettu lahjakkuusreservi on kuitenkin huomattavasti tätä maantieteellistä rajausta laajempi. Jotta se saataisiin nykyistä paremmin käyttöön kuten tavoite näyttää olevan, pitäisi pystyä välttämään kulttuurielämässä tyypillinen tilanne, jossa ruohonjuuritasolla yksittäisen taiteilijan valtavirrasta poikkeava innovatiivisuus tukahtuu toimintaedellytysten puutteeseen. Aivan liian

usein vaikean, omituisen, aikaansa edellä olevan ja paikallisesti vain harvaan vastaanottajaan vetoavan taiteen tekijällä on ollut edessään kolme vaihtoehtoa: muutto ulkomaille, valtavirtaa lähentyminen tai lopettaminen. Aikaväli, jolla tällainen taiteilija parhaassakin tapauksessa retrospektiivisesti löydetään, on yleensä ehtinyt syödä teoksiin sisältyvän, välittömästi laajemmallekin sovellettavaksi kelpaavan innovaatiopotentialin. Ymmärtääkseni jokseenkin ainoa kokeilemattomien tie ulos tästä ratkeamattomasta ikuisuusongelmasta olisi siirtää painotus liaksi laitoksia ja rakenteita tukevasta näköiskulttuuripoliitiikasta raa'an radikaalisti yksittäisten tekijöiden tukemisen suuntaan eli hajauttaa riski kunnolla ja katsoa mitä seuraa, kun tosiaan annetaan kaikkien kukkien kukkia. Tämä tosin edellyttäisi sen tunnistamista, ettei mikään, omilla mittapuullaan aina yliveraisen pätevä, taidehallinto kykene kunnolla tunnistamaan kuin paikallisen korkea- ja populaarikulttuurin kriteerit täyttävän valtavirran (Suomessa suunnilleen modernismista tangomarkkinoihin ulottuvalla akselilla), ja tällaistahan ei mikään taidehallinto tunnusta. Joka tapauksessa yhden musiikkitalon rakentamisen hinnalla (120 miljoonaa euroa) saisi 6000 sävellystyövuotta (à 20 000 euroa) – mikäli suomalainen musiikki ja mahdollisten musiikki-innovaatioiden syntyedellytykset jostain syystä koettaisiin erityisen tärkeiksi.

Lyhyesti sanottuna: jotta kulttuurisesta innovaatiojärjestelmästä kannattaisi edes puhua, kulttuurin alalle viritettyjen tuki- ja kannustusjärjestelmien pitäisi kyetä tunnistamaan kansallisen tason korkea- ja populaarikulttuurin helmien lisäksi näiden alueiden vientikelpoinen valtavirta (kuten kapellimestarit ja rockbändit) kuten se ehkä jo tekeekin, mutta ennen kaikkea sellaiset uraa uurtavan korkeakulttuurin ja globaalin populaarikulttuurin muodot, kuten kokeellinen taide ja tietokonepelit, joilla ei joko vaikeuden tai tuotantokustannusten vuoksi ole (riittäviä) kotimarkkinoita. Ilman kokeellista taidetta ei ole näyttöä kulttuuri-innovaatioista eikä niistä seuraavaa luovuutta ja toisintekemistä ruokkivaa ilmapiiriä. Ilman tietokonepelejä on taas vaarana, että luovasta taloudesta jää kulttuurin kentillä lopulta käteen vain korkeakulttuurisia perinnetallenteita, epämääräistä interaktiivista multimediaa, ajan tappamiseen sopivia

alkeellisia kännykkäsältyjä ja vanhaa televisiota uudelleen kierrättävää digi-tv:tä eli monella tapaa turhan kalliiksi tulevia laatusokeuden ja kompromissiteknologian yhdistelmiä. Mitä näet digitaaliseen sisältötuotantoon tulee, tietokonepelit edustavat sen ainoata taloudellisesti kannattavaa muotoa, jossa digitaalisuus tarkoittaa muuta kuin vain erikoistehosteita tai uutta jakelukanavaa.

1.4 LUOVA TALOUS

Tietokonepelit kytkeytyvät niin sanottuun luovaan talouteen ainakin kolmella selkeällä ja merkittävällä tavalla. Ensinnäkin, ne toimivat vahvana moottorina kotielektroniikkaa koskevissa kulutus päätöksissä. Kotitietokoneet ja monet muut digitaaliset laitteet muodostavat keskeisen osan kotien nykyisistä ja tulevista viihdekeskuksista, vaikka virallisesta keskustelusta saattaa edelleen saada saman kuvan kuin Pantzar jo kahdeksan vuotta sitten eli että tietokoneita pidetään lähes yksinomaan työnteon ja viestinnän välineinä viihteen, nautinnon ja kokeilunhalun sijasta. Yhä useammin uusin kulutusteknologia tulee kuitenkin tutuksi ja jäsenyytyy kokemuksellisesti juuri pelien ja pelaamisen kautta. Tämä voi osin selittyä sillä, että pelaaminen on inhimillisen toiminnan perusmuoto. Siten uusien teknologioiden pelikäyttö löytyy ja vakiintuu nopeammin ja helpommin kuin ne monille uutuustuotteille alun perin kaavailut ja suunnitellut käyttötavat, jotka ovat monesti jääneet pelkiksi huvittaviksi historiallisiksi spekulatioiksi (kuten puhelimen oletettu käyttö oopperaesitysten kuuntelemiseen).

Toiseksi, peliteollisuus on jo nyt elokuva- ja ääniteteollisuutta suurempi kulttuuri- ja viihdeteollisuuden ala, joka näyttää lisäksi olevan jatkuvassa kasvussa Japania lukuun ottamatta. Tästä johtuen sen vaikutus säteilee muille kulttuuriteollisuuden alueille ja näille rajapinnoille syntyy myös monenlaisia toisiltaan piirteitä ja toimintoja lainailevia digitaalisen viihteen ja kulttuurin tuotteita, palveluita ja tapahtumia. Peliteollisuuden teknologinen perusta ei sekään ole muuttumaton. Kun jotkut sen kehityslinjat jo kulkevat kohti esineissä, vaatteissa ja yksityisissä ja julkisissa tiloissa verkottuvaa läsnä-älyä,

tämä tuskin voi olla vaikuttamatta peliteollisuuden toimintatapoihin, pelikonsepteihin ja tuotevalikoimaan ja sitä kautta myös uusien luovan talouden alalla toimivien yritysten syntyyn.

Kolmanneksi, tietokonepelien kulttuurisen, sosiaalisen, taloudellisen ja esteettisen merkityksen ja statuksen kasvu heijastuu myös niiden käytössä muuhun kuin vain itseisarvoiseen pelaamiseen ja viihtymiseen. Pelejä tullaan käyttämään yhä enemmän koulutuksessa, oppimisessa, viestinnässä, markkinoinnissa ja poliittisessa vaikuttamisessa, mikä puolestaan voi huomattavasti nostaa pelien tällä hetkellä varsin alhaista kulttuurista ja sosiaalista statusta.

Luovan talouden kannalta tämä tarkoittaa sitä, että tietokonepeleissä ollaan luovuuden vaikeimman muodon kanssa tekemisissä: kyse on paljolti ennakoimattoman hahmottamisesta. Pitäisi kyetä ymmärtämään kuinka teknologiset, kulttuuriset, sosiaaliset ja esteettiset muutokset muuttavat peliteollisuutta, pelisuunnittelua sekä pelien ja pelaamisen luonnetta. Tulisi myös kyetä hahmottamaan tapoja, joilla pelit ja niille ominaiset piirteet (niin teknologiset, esteettiset kuin sosiaalisetkin) yhdistyvät digitaalisen kulttuurin muilla osa-alueilla kehittyviin ja kehiteltäviin tuotteisiin ja palveluihin. Kaiken tämän lisäksi pitäisi vielä nähdä, miten sovittaa pelattavuus muihin pyrkimyksiin. Näiden asioiden ymmärtämiselle ei tällä hetkellä ole olemassa valmista metodia, käytännössä koeteltua toimintatapaa, tunnustettua tai edes tunnistettavissa olevaa pätevyyttä saati toimintavalmista instituutiota, ja silti jokaisesta edellä kuvausta trendistä ja muutoksesta kasvaa luovan talouden aihioita todennäköisemmin kuin paikallisen ja perinteisen kulttuurin digitaalisesta purkittamisesta. Tämä tilanne on myös omiaan testaamaan ajatuksia ja teorioita luovasta taloudesta eli sitä onko ja tuleeko tällä käsite-ehdotuksella olemaan konkreettista sisältöä.

Kaikesta tästä huolimatta luovasta taloudesta keskusteltaessa sekä kirjallinen että audiovisuaalinen populaarikulttuuri ovat edelleen toissijaisessa asemassa korkeakulttuuriin nähden. Peleistä ei juuri puhuta Markku Wileniuksen kirjassa *Luovaan talouteen* (2004), jossa käydään kärsivällisesti läpi kulttuuri- ja liike-elämän suhteita siinä toivossa, että niiden välinen kylmä sota vähitellen loppuisi tai edes

laantuisi ja antaisi tilaa rakentavalle, molempia osapuolia mahdollisesti hyödyttävälle yhteistoiminnalle. Wileniusen keräämä todistusaineisto erilaisista arvo- ja asennemaailmoista on kuitenkin niin massiivinen, että on vaikea uskoa, että edes korkeakulttuurin salonkikelpoinen valtavirta voisi toimia luovan talouden moottorina siitä huolimatta, että sitä monet vaikutusvaltaiset tahot ilmeisesti toivoisivat ja haluaisivat.

Pelien jättäminen lähes huomiotta on outoa myös siksi, että peliteollisuudessa ja pelitutkimuksessa toimivat ihmiset jo valmiiksi ymmärtävät ja hyväksyvät alan kaupallisen ja populaarikulttuurisen luonteen, mistä seuraa, etteivät teorian, käytännön ja liiketoiminnan yhteyttä häiritse ne asenteet ja ideologiat, jotka Wilenius näkee ongelmiksi liike-elämän ja kulttuuritoimijoiden yhteistyössä. Vertailtaessa pelien kenttää taiteen ja kulttuurin kenttään voidaan lisäksi todeta, että taiteen kentällä innovaatiot kohtaavat vastustusta, edellyttävät asiantuntijaeliitin hyväksyntää, vakiintuvat hitaasti, perustuvat usein vaikeuttamiseen, eivät johda massatuotantoon ja -kulutukseen, eivät välttämättä edellytä teknologista osaamista ja lisäksi niiden tekeminen on vaikeampaa kuin tietokonepelien kaltaisella alalla, joka on ollut olemassa hädin tuskin kolmea vuosikymmentä ja jossa konventiot eivät ainakaan vielä ole kovin jäykkiä ja pelaajat lähes itseisarvoisesti arvostavat uutuutta ja innovaatiota. Sekä sisäisesti että keskinäisesti dynaamisesti verkottuneet peliteollisuus, peliyhteisöt ja pelitutkimus muodostavatkin jo toiminnassa olevan luovan talouden perusmallin ja sitä koskevien teorioiden koelaboratorion.

1.5 TIETOKONEPELIT GLOBAALINA POPULAARIKULTTUURINA

Populaarikulttuuri on valtaväestön lingua franca kehittyneissä maissa, ja vaikka se voikin olla osin paikallista, sen keskeiset ominaisuudet muotoutuvat globaaleilla vapaa-ajan markkinoilla, joilla parhaassakin tapauksessa vain noin joka viides tuote tai palvelu pääsee edes omilleen. Päävastaisista puheista ja teorioista huolimatta niin sanottu korkeakulttuuri on edelleen helppo erottaa populaarikulttuurista

siitä huolimatta, että ne ottavat ja ovat lähes aina ottaneet vaikutteita toisiltaan. Tässä tilanteessa ajatus siitä, että paikallinen kulttuuri ja osaaminen on voimavara, on osin ongelmallinen. Taloudellisesti siksi, että suurin tuotto pohjautuu välttämättä populaarikulttuurin ja kulttuuriteollisuuden (sanan angloamerikkalaisessa merkityksessä) vakiintuneiden formaattien ja lajityyppien enemmän tai vähemmän luovaan muunteluun. Kulttuurisesti paikallisuutta korostava ajattelu näyttää kuitenkin olevan jatkuvassa vaarassa ajautua pönkittämään hankkeita paikallisen kulttuuriperinnön digitalisoimiseksi ikään kuin tämä riittäisi ilman kykyä ymmärtää digitaalisuuteen ja digitaaliseen mediaan sisältyvää muutosvoimaa – tai edes tajua siitä, minkä kanssa oikeastaan kilpaillaan, jos näköala on rajattu pelkkään perinnettallenteiden digitaaliseen uudelleen jakeluun. Millä ihmeen voimalla esimerkiksi suomalaisen muotoilun muuttamat, nykyisin vain hedelmättömän nostalgian kohteena olevat kultakaudet kykenevät kilpailemaan vaikkapa Italian tai Japanin vuosisatoja kestäneiden kultakausien kanssa silloinkaan kun kyse on vain purkitetun perinteen markkinoista? Aivan aluksi pitäisikin tietää ja sitten pystyä uskottavasti kuvittelemaan kuinka teknologia muuttaa, voi muuttaa ja muuttamalla jatkaa vakiintuneita esteettisiä traditioita, konventioita ja tottumuksia ja joissain tapauksissa jopa luoda uusia. Olisi myös tärkeä ymmärtää, että nämä traditiot ja konventiot ovat enimmäkseen kansainvälisiä tai ainakin ylikansallisia.

Tämän tosiseikan myöntäminen voi ainakin Wileniuksen tutkimuksen valossa olla hankalaa, koska perinteisesti populaarikulttuuri ja etenkin sen nuorimmat muodot ovat olleet yhtä etäällä niin taloudellis-poliittis-hallinnollisen eliitin kuin taide-eliitin itselleen hyväksymästä arvo- ja kokemusmaailmasta. Kulttuuriteollisuutta ja kulttuurivientiä sekä luovaa taloutta koskeva julkinen ja hallinnollinen huomio on ymmärrettävästi suuntautunut eliitin suosimaan korkeakulttuurin valtavirtaan ja pönkittämään sen arvostusta ja usein enemmän kuviteltua tai raskaasti subventoitua kuin todellista kansainvälisyyttä tai kansainvälistä menestystä. Tilannetta ei tosin paranna sekään, että toisaalla populaarikulttuurin tutkimus on keskittynyt hehkuttamaan kohteensa todellisia ja kuviteltuja emansipatorisia,

näennäiskriittisiä ja myönteisiä ulottuvuuksia ja merkityksiä loputtomine identiteetin ja toiseuden rakennustalkoineen ja jäänyt oikeastaan omien siloteltujen ennakko-olettamustensa panttivangiksi

Populaarikulttuuri on siis virallisessa katsannossa näyttäytynyt joko triviaalina (ja siten tuskin lainkaan huomionarvoisena) ilmiönä tai vain välttämättömänä pahana ja ajoittain jopa vakavana uhkana paikalliselle kulttuurille, kulttuuriperinnölle ja kansalliselle kulttuuri-identiteetille. Vaihtoehtoisesti populaarikulttuuria on kansallisilta ja paikallisilta osiltaan alettu glorifoida (rillumareista Spdeen ja tangomarkkinoihin). Kumpikin toimintalinja johtaa kuitenkin samaan huonoon lopputulokseen kulttuuriviennin, kulttuuriteollisuuden ja luovan talouden kannalta arvioiden: populaarikulttuurin kansainvälisen tason ja globaalin luonteen perusteelliseen väärinymmärtämiseen ja vähättelyyn ja sitäkin kautta sen katoamiseen suomalaisten toimijoiden horisontista katsottuna luontevana pelikenttänä. Sellaisena kuin se esimerkiksi Ruotsissa on ollut viimeistään Abbasta, Astrid Lindgrenistä ja Sjövallin ja Wahlöön aikaansaamasta dekkarigenren uudistuksesta alkaen. Nykyisin esimerkiksi Ruotsin musiikkiteollisuuden vuosivienti on arvoltaan noin 500 miljoonaa euroa, mikä tuskin millään muotoa uhkaa ruotsalaista kulttuuria ja sen elinvoimaisuutta.

Jos suomalaista populaarikulttuurituotteista syntyvää kuvaa alkaa pelkistää sisältöä, suunnittelua tai lajityyppejä koskevia innovaatioita etsien, käteen jää oikeastaan vain *Max Payne* -pelin ”bullet time” eli toiminnallinen hidastus, mikä on suhteellisen vaatimaton (mutta kuitenkin enemmän kuin riittäväksi osoittautunut) muunnelma verrattuna esimerkiksi kokonaan uuden konseptin tai lajityypin luomiseen. Jos *Max Payne*a vertaa muun suomalaisen populaarikulttuurin kansainväliseen suosioon ja myyntilukuihin, niin vastaavaan ei ole vielä yltänyt yksikään rockyhtye, ainakaan yhdellä tai kahdella tuotteellaan – ja populaarikulttuurikontekstissa yhtä menestynyttä suomalaista elokuvaa ei tule edes mieleen. Suomalaisista kirjailijoista kansainvälisen bestseller-sarjan kohtuumenestykseen lienee päässyt yhdellä populaariteoksella (*Sinuhella*) vain Mika Waltari. Laajemman tuotannon kansainvälisen kokonaisuusmyynnin suhteen vahvoilla ovat Waltarin lisäksi ainakin Tove Jansson ja Arto Paasilinna.

Näin nähtynä suurimpien suomalaisten kansainvälisten populaarikulttuurimenestysten takana ovatkin suuret kustannustalot, muutama rockyhtye ja pieni peliyhtiö. Yhdistävänä tekijänä näyttää yllättäen olevan myös se, että kirjailijan, rockmuusikon ja pelisuunnittelijan ammatteihin ei ole olemassa erityistä koulutusta ja koulutusjärjestelmää – ihmiset näyttävät valikoituvan ja kulkeutuvan näihin ammattiasemiin enimmäkseen omia yksilöllisiä polkujaan (joitakin kirjoittajakoulutusohjelmia sekä pop- ja jazzopistoja on toki olemassa samoin kuin epämääräisiä pelisuunnittelukursseja, mutta edellä käsiteltyjen ja niiden kaltaisten populaarikulttuurimenestysten suhteen niiden panos on olematon, ainakin toistaiseksi). Pelintekijöiden tilanteessa on kuitenkin myös yksi olennainen ero kirjailijoihin ja rockmuusikoihin ja elokuvantekijöihinkin verrattuna – heillä ei ole tuotteelleen riittävän suuria kotimarkkinoita eivätkä he tänäkään vuoksi voi nojautua populaarikulttuuriin kansallisiin traditioihin.

1.6 YHTEENVETO

Vaikka peliala onkin nostettu varjoisilta kujiltaan yhä suuremman huomion kohteeksi mahdollisena osana luovaa taloutta ja tietoyhteiskuntaa, on vaarana, että se silti käytännössä sivuutetaan, ei enää vanhan insinöörivetoisen rationaalisuusajattelun vaan uuden korkeaja paikalliskulttuuria painottavan ja suosivan orientaation vuoksi. Pelialan edellyttämä globaali populaarikulttuuriosaaminen eroaa monessa ratkaisevassa suhteessa paikallisuuteen ja kotimarkkinoihin tukeutuvasta korkeaja populaarikulttuuriosaamisesta, ja tämän eron pitäisi myös näkyä pelialan rakenteita vahvistettaessa, jos sellaiseen halutaan ryhtyä.

2.1 YLEISTÄ

Pelimarkkinoiden kokonaismyynti oli vuonna 2002 arviolta 25 miljardia euroa. Vuosien 1995 ja 2002 välisenä aikana maailmassa arvioidaan myydyin 3–4 miljardia pelituotetta, joista yksin Euroopassa yli miljardi. Samalla aikavälillä suurista pelialan yrityksistä Nintendo on myynyt pelejä ja pelikonsoleita 32 ja Sony 36 miljardilla eurolla. Maailman suurimman pelialan yrityksen, yhdysvaltalaisen Electronic Artsin liikevaihto oli vuonna 2003 yli 3 miljardia euroa, ja vaikka yhtiötä ei yleensä mielletäkään ohjelmistoteollisuuden osaksi, se on silti 15 miljardin euron markkina-arvollaan tämänkin alueen viidenneksi suurin yritys. Alustojensa perusteella pelit jakautuvat markkinoita selvästi hallitseviin konsolipeleihin (Sonyin Playstation 2, Nintendon GameCube ja Microsoftin Xbox), pc-peleihin ja verkkopeleihin sekä kannettavilla ja langattomilla laitteilla pelattaviin peleihin. Kannettavilla pelilaitteilla (kuten Nintendon GameBoylla ja juuri lanseeratuilla Nintendo DS:llä ja Sonyin PSP:llä) pelattavien pelien osuus pelimarkkinoista on vakiintunut kymmenen prosentin tuntumaan. Tämän lisäksi mobiilipeleihin kohdistuu vuodesta toiseen ylisuuria odotuksia, jotka ainakaan toistaiseksi eivät ole toteutuneet.

Luotettavaa ja vertailukelpoista tietoa peliteollisuudesta on yllättävän vaikea saada ja koota. Se on kasvanut vähintään yhtä suureksi kuin elokuvateollisuus ja joissain arvioissa ja laskutavoissa jo sitä huomattavasti suuremmaksikin toimialaksi. Tilastotiedot tosin vaih-

televat esimerkiksi sen mukaan, lasketaanko peliteollisuuteen kuuluvaksi vain myydyt pelit vai myös pelilaitteistot (tämä koskee etenkin pelikonsoleita, joiden seuraavaa sukupolvea odotetaan markkinoille vuonna 2006) ja mitataanko elokuvateollisuuden suuruutta vain sen lipunmyyntituloilla vai myös videoiden ja DVD-levyjen myynti- ja vuokratuloilla. Sama vaikeus koskee jopa niin yksinkertaiselta kuulostavaa asiaa kuin eniten myytyjä pelejä ja niiden kokonaisymyyntiä. Asian hahmottamista vaikeuttaa joidenkin suosittujen pelien (kuten *Tetrixen*) ilmaismyynti pelikonsolien ja -laitteiden mukana sekä pelituotteiden sarjoittuminen ja pelien monenlaiset lisä-, jatko- ja täydennysosat. Joka tapauksessa pelisarjoista suosituimpia ovat Nintendon *Super Mario* -pelit, Electronic Artsin *The Sims*, Rockstarin *Grand Theft Auto* ja Eidoksen *Tomb Raider*. Kunkin sarjan kokonaisymyynniksi on arvioitu noin 30–40 miljoonaa kappaletta ja näiden sarjojen sisällä parhaiten menestyneitä yksittäisiä pelejä lienee myyty 10–18 miljoonaa kappaletta. Kun nämä luvut kerrotaan uutuuspelien 50–60 euron välillä liikkuvalla hinnalla, on selvää, mitä menestys tällä alalla tarkoittaa. Lyhyesti sanottuna peliala on ottanut paikkansa populaarikulttuurin keskiössä, mitattiinpa sitä millä taloudellisilla mittareilla tahansa.

Peliteollisuus on pääomaintensiivinen ala, jolle ovat tyypillisiä korkea riskitaso, kova kilpailu ja globaalit markkinat. Tämän seurauksena yhtenä selkeänä trendinä on alan isoja kustantajia suosiva voimakas keskittyminen, jonka päässä häämöttää tilanne, jossa kustantajista ”superkehittäjiksi” (superdeveloper) muuttuneet muutama isot pelialan yritykset hallitsevat koko arvo- ja tuotantoketjua ja ottavat siten haltuunsa koko peliliiketoiminnan ja hallitsevat markkinoita ja jakelukanavia niin, että uusien yrittäjien ja heidän tuotteidensa markkinoillepääsy käy yhä vaikeammaksi. Jo nyt kymmenen suurinta kustantajaa hallitsee 65 % markkinoista.

Pieniä pelinkehittäjäyrityksiä on paljon ja markkinoiden kokoon nähden liikaa. Ne joutuvat kovassa kilpailussa hyväksymään yhä huonompia sopimusehtoja ja vain pieni osa niistä saa merkittäviä rojaltiltuloja. Valtaosa saa vain omat kulunsa pois kannettuaan sitä ennen kaiken pelinkehittelyyn liittyvän riskin. Niiden on myös

yhä uudestaan todistettava osaamisensa ja luotettavuutensa, koska isot pelikustantajat kaihtavat pitkäaikaisia sitoumuksia. Tässä kuviossa on itsestään selvää, että pienet haastajat ostetaan osaksi isompia (tämä koskee sekä työntekijöitä ja tiimejä että varsinaisia tuotteita ja niiden oikeuksia). Näyttää siltä, että pienen kehittäjäyrityksen realistiset menestymisen mahdollisuudet liittyvät enemmän alihankintaosaamiseen ja tuotekehitykseen kuin itse luotujen IP-oikeuksien hyödyntämiseen.

Tuotannot ovat kasvaneet entistä isommiksi. Suurimpien pelien tuotantobudjetit ovat jo yli 14 miljoonaa euroa, ja niiden parissa voi työskennellä 200 henkilöä. Tyypillisen laajan konsoli- tai pc-pelin tuotanto kestää kolmesta neljään vuoteen 5–10 miljoonan euron budjetilla. Tämän kehityksen seurauksena myös markkinointikulut kasvavat ja varman päälle pelaaminen yleistyy. Pikainen silmäys syksyn 2004 myydyimpiin peleihin kertookin niiden pitkälti olevan jatko-osia aiemmille suosikeille (*Half-Life 2*; *The Sims 2*; *Halo 2*; *Doom 3*; *Grand Theft Auto: San Andreas* jne.). Pidentyneet tuotantoajat ja kasvaneet budjetit ovat tuntuvasti lisänneet riskejä, koska nopeasyklisillä markkinoilla oikea ajoitus on kaikki kaikessa. Aivan erityisesti tämä koskee muilta aloilta alkunsa saaneiden brändien arvoa, tuoreena esimerkkinä vaikkapa 65 miljoonalla dollarilla Infogrames- yhtiölle lisensoitujen *Matrix*-elokuviin pelisovitusien kokemat viivytykset ja siitä seuraavat nopeasti kasautuvat ongelmat, jotka pakottivat yhtiön myymään kenties keskeisintä immateriaalista omaisuuttaan.

Toisaalta peliteollisuus vain seuraa kaikessa tässä varhaisempia viihdeteollisuuden aloja kuten elokuva- ja musiikkiteollisuutta, joiden kanssa se myös liittoutuu entistä tiiviimmin ottaakseen brändeistään ja IP-oikeuksistaan kaiken irti kierrättämällä niihin perustuvia tuotteita paitsi eri pelialustoilla myös eri medioissa ja muilla läheisiksi kokemillaan toimialoilla (leluteollisuus, huvipuistot). On tärkeä huomata, että tämä ei tarkoita muunlaista konvergenssia esimerkiksi pelien ja elokuvien välillä, koska ne ovat niin perusuonteeltaan, tuotantorakenteeltaan kuin teknologiselta stabiiliudeltaankin selvästi erilaisia. Pelit eivät perustu eivätkä palaudu kerronnallisiin malleihin,

niitä ei tehdä yhtä projektia varten kootuissa ja sen jälkeen hajote-
tuissa tiimeissä, ja toisin kuin elokuvan, niiden teknologia uusiutuu
toisiaan seuraavien konsolisukupolvien myötä 5–6 vuoden sykleissä.
Käytännössä erot näkyvät jo siinä, että on vaikea löytää menesty-
neestä pelistä tehtyä menestyselokuvaa saati sitten menestyseloku-
vasta tehtyä menestyspeliä – epäonnistumisia tällä saralla sen sijaan
riittää.

Samassa tahdissa pelien tuotanto- ja markkinointikulujen kas-
vun kanssa pelien sisältämät virtuaalimaailmat ovat laajentuneet
– joskaan eivät välttämättä syventyneet. Pelaamisen tavoille, tyyli-
lle, vaikeusasteille, lähtökohdille ja lajityypeille on myös luotu yhä
lisää variaatioita saman pelin sisälle (tyypillisen pc-pelin nykyisin
tarjoama, myös sääntöihin ulottuva variaatioiden kirjo saattaa olla
jopa suurempaa kuin perinteisten suosikkipelien, kuten shakin, ko-
ko historiansa aikana kokema). Yksi selvä päämäärä onkin sitouttaa
pelaaja kymmeniksi tai sadoiksi tunneiksi saman pelin pariin, jota ei
oikeastaan voi enää kutsua yksittäiseksi peliksi vaan pelikeskukseksi.
Ajallisesta sitouttamisesta seuraa ilmeisiä kilpailuetuja muihin tuot-
teisiin nähden ja lisää laatuvaatimuksia suppeammille peleille samoin
kuin mahdollisuuksia käyttää pelaamiseen kuluvaan aikaan muiden
tuotteiden mainostamiseen. Electronic Artsin ajattelutavan mukaan
pelit ovat erittäin kustannustehokasta (aika/hinta) viihdettä pelaajan
kannalta, koska pelaajan oletetaan käyttävän yhteen peliin aikaa noin
50 tuntia, mitä voi ja ehkä pitääkin verrata siihen, että samassa ajassa
voisi katsoa noin 30 elokuvaa.

2.2 PELIALA NUMERONA ELI MUUTAMIA TOSIASIOITA PELEISTÄ USA:SSA

Entertainment Software Association (ESA) on yhdysvaltalaisen glo-
baalin peliteollisuuden äänitorvi, joka auliisti jakaa mairittelevia nu-
merotietoja Yhdysvalloissa myydyistä peleistä – tosiasioita, joita sen
mielestä jokaisen peleistä ainakin liiketoimintana kiinnostuneen pi-
täisi tietää. Vuoden 2003 amerikkalaisen peliteollisuuden tila näyttää
ESA:n mukaan tällaiselta:

- 1) Konsoli- ja pc-pelien myynti kasvoi vuonna 2003 edellisvuodesta 7 % seitsemään miljardiin dollariin, mikä on yli kaksi kertaa enemmän kuin vuonna 1996.
- 2) Vuonna 2003 ostettiin 239 miljoonaa konsoli- tai pc-peliä eli keskimäärin yli kaksi jokaista kotitaloutta kohden.
- 3) Puolet yli 6-vuotiaista amerikkalaisista pelaa konsoli- ja pc-pelejä.
- 4) Pelaajien keskimääräinen ikä on 29 vuotta.
- 5) Keskimääräinen pelinostaja oli iältään 36-vuotias ja konsolipelien ostajista 84 % ja pc-pelien ostajista 94 % oli yli 18-vuotiaita eli siis aikuisia.
- 6) 39 % pelaajista oli naisia.
- 7) Myydyistä peleistä 85 % oli luokitukseltaan joko kaikille (E, 54 %) tai teini-ikäisille (T, 30,5 %) sallittuja. Vain 11,9 % varustettiin M-merkinnällä (mature). Kahdestakymmenestä eniten myydyistä konsolipelistä 70 % ja kahdestakymmenestä eniten myydyistä pc-pelistä 90 % oli luokitukseltaan joko E tai T.
- 8) Pc- ja konsolipelejä pelaavien vanhemmista 95 % tarkkailee pelien sisältöä ja 55 % sanoo pelaavansa niitä lastensa kanssa vähintään kerran kuukaudessa.
- 9) 43 % pelaajista pelaa online-pelejä yli tunnin viikossa vuonna 2004 (vuonna 2003 näin teki 37 % ja vuonna 2002 31 %).
- 10) Yli puolet pelaajista arvioi pelaavansa kymmenen vuoden kuluttua yhtä paljon kuin nykyisin.
- 11) Konsolipelien innokkaimmista pelaajista oli alle 18-vuotiaita 38 %, 18–35-vuotiaita 42 % ja yli 35-vuotiaita 20 %.
- 12) Vastaavasti pc-pelien innokkaimmista pelaajista oli alle 18-vuotiaita 30 %, 18–35-vuotiaita 25 % ja yli 35-vuotiaita 42 %.
- 13) Alle 18-vuotiaista pelin ostajista 83 % kysyy siihen vanhempiensa luvan.
- 14) Pc-pelien ostajista 57 % on naisia ja 43 % miehiä.
- 15) Konsolipelien ostajista 53 % on miehiä ja 47 % naisia.
- 16) Vuonna 2003 41 % amerikkalaisista ja melkein kaksi kolmasosaa (63 %) vanhemmista suunnitteli ostavansa ainakin yhden pelin, alle 45-vuotiaista tätä suunnitteli 56 %, 45–54-vuotiaistakin 37 % ja vielä 55–64-vuotiaistakin 26 %.

- 17) Suosituimmat ”lajityypit” konsolipeleissä olivat toiminta (27,1 %), urheilu (17,6 %), ajopelit (15,7 %) ja roolipelit (8,7 %)
- 18) Suosituimmat ”lajityypit” pc-peleissä olivat strategia (27,1 %), lasten pelit (14,5 %), räiskintä (13,5 %), ja koko perheen viihdepelit (family entertainment) (9,5 %).
- 19) Vuoden 2003 seitsemän miljardin dollarin myynnistä konsolipelien osuus oli 5,8 miljardia dollaria ja pc-pelien 1,2 miljardia dollaria.
- 20) Myynnin kehitys vuodesta 1995 (lukuja tarkasteltaessa on otettava huomioon että niissä ei ole mukana pelilaitteistojen myynti, joka vuonna 2003 kohosi arviolta 3,5 miljardiin dollariin):

1995	3,2 miljardia \$
1996	3,7 miljardia \$
1997	4,4 miljardia \$
1998	5,5 miljardia \$
1999	6,1 miljardia \$
2000	6,0 miljardia \$
2001	6,35 miljardia \$
2002	6,9 miljardia \$
2003	7,0 miljardia \$

Näitä tietoja voi vielä täydentää muista yhdysvaltalaisista lähteistä poimituilla perustiedoilla, joiden mukaan:

- 21) 50–60 % online-pelaajista on 35–55-vuotiaita naisia. (AOL)
- 22) 60 % 25–34-vuotiaista pelaa online-pelejä ja 56 % 35–44-vuotiaista. (Yankee Group, Boston)
- 23) Tavallisista (casual) online-pelaajista puolet on aikuisia naisia. (MediaMetrix)
- 24) 70 % collegeopiskelijoista pelaa digitaalisia pelejä. (Pew Internet and American Life Project, 2003)
- 25) Peleihin käytetään viikossa aikaa 13 tuntia eli saman verran kuin television katseluun. (Nielsen Net Ratings)
- 26) Pelaajien lukumäärä kasvaa 25 % vuodessa. Vuonna 2002 pelaajia oli 45 miljoonaa ja vuonna 2004 jo 73 miljoonaa. (Jupiter)

Näitä osin keskenään ristiriitaisia numerotietoja katsoessa kannattaa muistaa kolme seikkaa. Niissä heijastuu peliteollisuuden ihannoitu omakuva, jonka se haluaa myydä muillekin. Esimerkiksi naisten prosenttiosuus saattaa olla oikein, mutta se ei vielä kerro kuinka suuria eroja sukupuolten välillä on peleihin käytetyssä ajassa ja rahassa. Toiseksi peliteollisuudelle on jo imagosyistä tärkeää käyttää laskentaperusteita, jotka saavat sen näyttämään isoimmalta viihdeteollisuuden haaralta ja kolmanneksi se haluaa näyttää sosiaalisesti vastuuntuntoiselta, koko perheen viihdearvoja ajavalta ja suojelevalta teollisuudelta.

Viime aikoina etenkin viimeksi mainittu pyrkimys on johtanut suoranaisiin naurettavuuksiin kuten ESA:n presidentin lausuntoon, jonka mukaan kiistoja aiheuttava *JFK Reloaded*-peli, jossa pelaajan rahapalkinnon voittaakseen pitäisi pystyä ampumaan yhtä omituisesti kuin aikoinaan Lee Harvey Oswald, ei ole oikea peli. Tietokonepelien alhainen arvostus ja niiden syytteleminen milloin mistäkin mediaa kuohuttavasta tapahtumasta (kuten kouluissa tehdyistä joukkomurhista) on tosin ongelma peliteollisuudelle muuallakin kuin Yhdysvalloissa. Tuoreen japanilaistutkimuksen mukaan vain 5 % vanhemmista on sitä mieltä, että videopelit ovat hyväksi lapsille, 47 % mielestä ne ovat pahaksi ja 48 % ei osaa ottaa kantaa asiaan.

Edellä esitetyistä amerikkalaisista luvuista voi myös vetää johtopäätöksiä, jotka panevat epäilemään usein esitettyä toivetta tai jo muka havaittua trendiä, jonka mukaan pelien sisältö ”aikuistuu” pelaajien ikääntymisen myötä. Lukujen perusteella skeptisyyteen on aihetta ja voihan peliteollisuuskin tietysti aikuistua samalla tavalla kuin pelkäsi nuorisoilmiöksi aikanaan uskottu rockmusiikki. Tällaisesta kehityksestä on näyttöä ainakin japanilaisten peliyhtiöiden monissa viimeaikaisissa tuotteissa, jotka nokkelahkon pastissin ja hie-man korotetun vaikeusasteen avulla vetoavat nostalgiallaan niihin nyt lastensa kanssa pelaaviin vanhempiin, jotka pelasivat samankaltaisia pelejä jo 80-luvulla.

2.3 EUROOPPA

Suurimmat eurooppalaiset peliyhtiöt ovat englantilaisia (Eidos) ja ranskalaisia (Infogrames), mutta Yhdysvallat on näidenkin yhtiöiden tärkein markkina-alue. Euroopan kehittyneimmät ja suurimmat pelimarkkinat ovat Britanniassa ja siellä myös kehitellään paljon pelejä amerikkalaisille yhtiöille. Eräiden arvioiden mukaan peräti 60 % uutuuspeleistä tullaan lähivuosina kehittämään Euroopassa. Britannian markkinat ovat vielä toistaiseksi Yhdysvaltain ja Japanin jälkeen maailman kolmanneksi suurimmat, mutta lienee vain ajan kysymys milloin Kiina nousee niiden ohi. Keskittyminen on ollut selkeä trendi Britanniassakin: 1980-luvun lopulla maassa oli tusinan verran elinvoimaisia peliyhtiöitä, mutta nyt ala on käytännössä keskittynyt neljälle isolle pelikustantajalle (Eidos, Codemasters, SCI Entertainment ja Empire Interactive).

Kokonaisuutena katsoen EU-markkinat ovat Yhdysvaltain jälkeen maailman toiseksi suurimmat, mutta näitä markkinoita hallitsevat suuret amerikkalaiset ja japanilaiset peliyhtiöt. Vuoden 2002 pelimyyntin perusteella Euroopan markkinat jakautuivat taulukon 2 mukaisesti.

Taulukko 2. Pelimyynti Euroopan markkinoilla vuonna 2002.

Britannia	1,7 miljardia euroa
Saksa	1,2 miljardia euroa
Ranska	990 miljoonaa euroa
Pohjoismaat	476 miljoonaa euroa (Suomen osuus tästä oli noin 64 miljoonaa euroa)
Italia	438 miljoonaa euroa
Espanja ja Portugali	415 miljoonaa euroa
Benelux-maat	343 miljoonaa euroa
Itävalta ja Sveitsi	259 miljoonaa euroa
Irlanti	120 miljoonaa euroa

2.4 AASIA

Toisin kuin Yhdysvalloissa, jossa peliteollisuus on ollut jatkuvassa kasvussa, Japanissa pelien ja pelilaitteistojen myyntitulot ovat laskeneet joka vuosi vuodesta 2000 alkaen. Viiden vuoden jaksolla vuodesta 1997 vuoteen 2002 pudotusta kertyi peräti 35 prosenttia. Tätä on selitetty niin Japanin talouden yleisellä tilanteella kuin käytettyjen pelien markkinoilla, jotka nykyisin muodostavat jo vähintään 20–30 prosenttia kokonaismarkkinoista. Peliteollisuutta on länsimaisesta näkökulmasta katsoen ehkä hieman yllättäen syytetty uusien innovaatioiden puutteesta (nyrkkisääntönä voi edelleen pitää sitä, että markkinoiden innovatiivisimmat pelit ja pelikonseptit tulevat Japanista), ja syytä on etsitty myös matkapuhelimien ja muun digitaalisen viihteen luomasta aikaisempaa tiukemmasta kilpailusta kuluttajien ajan- ja rahankäytöstä. Kyse ei tällöin ole mobiilipeleistä vaan kännykän käytöstä muussa vapaa-ajan vietossa ja sosiaalisessa kanssakäymisessä. Pelialan kasvun pysähtyminen Japanin ankarasti kilpailuilla digitaalisen viihteen markkinoilla samoin kuin käytettyjen pelien korkea markkinaosuus ovat erittäin kiinnostavia ilmiöitä, koska ne voivat viitata laadullisesti seuraavaan vaiheeseen digitaalisten pelien historiassa. Kunnollista tutkimusta asiasta saataneen odottaa, koska tilanne on japanilaiselle peliteollisuudelle hieman kiusallinen.

Kokonaisuutena katsoen japanilaisella peliteollisuudella menee kuitenkin edelleen hyvin. Vuonna 2003 pelejä myytiin Japanissa 2 miljardilla dollarilla ja pelilaitteistoja 900 miljoonalla dollarilla (yhteensä 349 miljardilla jenillä). Pitkään pysähdyksissä ollut pelaajien määrä kasvoi kotitietokoneen 20-vuotisjuhlinnan yhteydessä 23,6 miljoonasta vuonna 2002 34,4 miljoonaan vuonna 2003, mikä tarkoittaa sitä, että runsas kolmasosa Japanin väestöstä pelaa konsolija pc-pelejä. Japanilaisen peliteollisuuden kotimarkkinoiden ulkopuolelta saadut tulot pelikonsolien myynnistä ovat edelleen täysin omaa luokkaansa: vuonna 2002 tulot olivat 5 miljardia dollaria, vaikka tässä olikin pudotusta edellisvuodesta melkein 17 % (mikä ainakin osin selittyy konsolisyklille tyypillisenä vaihteluna). Pelikonsolien kumulatiiviset myyntitiedot vuodelta 2003 kertovat silti selvästi,

mistä on kysymys: tuohon ajankohtaan mennessä Sonyn Playstation 2:ta oli myyty Pohjois-Amerikassa arviolta 29,26 miljoonaa kappaletta, Euroopassa 24,56 miljoonaa kappaletta ja Japanissa 16,18 miljoonaa kappaletta eli yhteensä 70 miljoonaa kappaletta. Nintendon GameCuben vastaavat luvut olivat 7,46 miljoonaa Pohjois-Amerikassa, 3,37 miljoonaa Euroopassa ja 3,11 miljoonaa myytyä konsolia Japanissa (yhteensä 13,94 miljoonaa kappaletta) ja Microsoftin Xboxin 8,6 miljoonaa, 1,4 miljoonaa ja 3,7 miljoonaa kappaletta (yhteensä 13,7 miljoonaa myytyä pelikonsolia).

Pidemmällä aikavälillä on havaittavissa sekin, että japanilainen ja amerikkalainen peliteollisuus ovat muutenkin kulkeneet omia polkujaan: kun amerikkalainen videopeliteollisuus romahti 1980-luvun puolivälissä, japanilaisille ei käynyt juuri kuinkaan, ja siinä missä videopelit hävittivät arkadipelit Yhdysvalloissa muutamassa vuodessa, vastaavaan kului Japanissa vähintään 15 vuotta, eivätkä arkadipelit ole sieltä vieläkään kuolleet. Kansalliset ja kulttuurierot näkyvät myös suosikkipeleissä: nyrkkisääntönä voi edelleen pitää sitä, että japanilaiset pelaavat enimmäkseen japanilaisia pelejä ja amerikkalaiset amerikkalaisia (vaikkakin useimmiten japanilaisella pelialustalla). Tämä näkyy myös pelialustoissa: Microsoftin Xboxin osuus konsolimyynnistä oli Japanissa vuonna 2003 vain 6 %.

Voimakkaassa kasvussa olevia kiinalaisia online-pelimarkkinoita hallitsevat korealaiset pelit, mutta paikallisen kulttuurin vastaiskua ei tarvinnut kauan odottaa. Kiinan hallitus ilmoitti syksyllä 2004 käyttävänsä 240 miljoonaa euroa nuorisolle ”paremmin sopivien” verkkopelien kehittelyyn. Tilaukseen kuuluu kaikkiaan 100 massiivista verkkopeliä seuraavan neljän vuoden aikana näille maailman suurimmille verkottuneille markkinoille, joiden ennustetaan pelaamisen suhteen kasvavan seitsenkertaiseksi jo seuraavan kolmen vuoden aikana. Tilattujen pelien aiheet otetaan kiinalaisesta klassisesta kirjallisuudesta, kuten *Kolmen kuningaskunnan tarinoista*, kummitustarinoista sekä klassisista ja kommunistisista myyteistä. Kyse on paitsi länsimaisten pelien väkivaltaisuuden ja ”pornografisuuden” vastustamisesta ja Kiinalle tyypillisestä sensuurista myös kansallisen peliteollisuuden voimakkaasta kehittämisestä.

Etelä-Korea on tällä hetkellä niin sanottujen massiivisten monen pelaajan verkkopelien (Massively Multiplayer Online Games) suunnannäyttäjä, sillä siinä missä suosituimmilla länsimaisilla verkkopeleillä *Ultima Onlinella* (Electronic Arts) ja *EverQuestilla* (Sony) on satoja tuhansia rekisteröityneitä pelaajia, vastaavilla korealaisilla (*Lineage* ja *Redmoon*) niitä on miljoonia (arviot vaihtelevat 2–8 miljoonan välillä) ja Aasiassa yhteensä jo kymmeniä miljoonia. Massiiviset verkkopelit ovat poikkeuksetta olleet roolipelejä, mutta Etelä-Koreassa kaavailaan nyt myös niitä yksinkertaisempien koko perheen pelien käynnistämistä verkossa. Lähitulevaisuudessa massiivisten verkkopelien suosion ennustetaan kasvavan Aasian lisäksi erityisesti Euroopassa, koska Pohjois-Amerikan markkinat ovat joidenkin arvioiden mukaan saavuttamassa saturaatiopisteensä. Mikäli jälkimmäinen tieto pitää paikkansa, se asettaa selkeät rajat näitä pelejä tai oikeammin pelimäisiä virtuaalimaailmoja lännessä hellineelle hypelle. Siitä huolimatta, että länsimaiset *EverQuestin* ja *UltimaOnlinen* dominoimat verkkopelimarkkinat tuottavat vuodessa jo noin 250 miljoonaa dollaria ja summan arvellaan kaksinkertaistuvan kolmessa–viidessä vuodessa, ei tämänkaltaisia pelejä pelaa Euroopassa ja Yhdysvalloissa kuin noin 1,7 miljoonaa ihmistä, mikä on sittenkin verrattain pieni osuus kaikista länsimaisista pelaajista. Tämä ei ole kovin hämmästyttävää, koska massiiviset verkkopelit ovat perusluonteeltaan päättymättömiä ja erittäin paljon aikaa vieviä pelejä. Ne myös kehittyvät, vaikkakin verkkaisesti, pelaajan poissa ollessa, joten sen aikaa kun pelaaja toimii aktiivisesti näissä pelimaailmoissa (keskimäärin 10–12 kuukautta) pelaamiseen on varattava niin paljon aikaa, että sitä tuskin liikenee tavalliselta työssä käyvältä ihmiseltä, jolla on muuta elämää. Massiiviset monen pelaajan verkkopelit muodostavatkin selvän ajankäytöllisen ääripisteen, joten ei ole ihme, jos trendivirtaukset olisivat jo kääntymässä toisaalle eli takaisin kohti huomattavasti kohtuomittaisempia pelejä.

Monesti kiinnostavampia kuin fantasia- ja sci-fi-aiheiset massiiviset verkkopelit itsessään ovat niiden monet seuraus- ja oheisilmiöt kuten rekisteröityneiden pelaajien kesken pyörivä virtuaalitalous. Esimerkiksi eBay-huutokaupassa on jatkuvasti (ja oikealla rahalla) myynnissä noin 10 000 MMOG-peleissä arvokasta virtuaaliesinettä ja pelihahmoa. Tä-

tä kaupankäyntiä varten on perustettu jopa erityisiä yhtiöitä. Pelisuunnittelijat ovat myös kehitelleet tapoja, jolla ihmisten pelimaailmaan luomista lisistä laskutetaan pieniä summia. Kyse ei ole nappikaupasta, sillä taloustieteilijä Edward Castronovan (2002; 2003) laskelmien mukaan *EverQuest*-pelin virtuaalinen Norrath-valtio olisi tietyillä yleisesti käytössä olevilla, mutta pelien virtuaalitalouden suhteen ehkä hieman yksipuolisilla taloudellisilla mittareilla mitaten maailman 79. suurin kansantalous. Vakavien juridisten kiistojen syntyminen peleissä luodun varallisuuden ympärille lieneekin vain ajan kysymys.

Mielenkiintoinen on myös kysymys siitä missä määrin verkkopelaaminen muuttuu laajakaistan yleistymisen myötä nykyistä selvemmin rahapelien luonteiseksi, sillä tällä hetkellä nopeimmin kasvava verkkopelaamisen muoto on niin sanottu pay per play browser gaming, jossa pelaajat pienehköistä summista tai muista palkkioista pelaavat lyhytkes- toisia pelieriä toisiaan vastaan. Uhkapelin lisäksi on noussut esille mah- dollisuus tai jopa suoranainen välttämättömyys tukeutua myös urheilun kaltaisiin organisaatiomalleihin (kuten eri sarjat eritasoisille pelaajille). Syynä on massiivisten verkkopelien muuttuminen niin massiivisiksi, että ne käytännössä suunnitellaan pienimmän yhteisen nimittäjän eli aloittelevan (ja siksi myös tietämättömmän ja kokemattomimman) pelaajatyypin ehdoilla, jotta pelille saataisiin maksimimäärä pelaajia.

Etelä-Korea tarjoaa ajattelemisen aihetta myös niille, jotka haavei- levat siitä, että Suomesta tai edes Pohjoismaista voitaisiin joskus tule- vaisuudessa rakentaa peliteollisuuden kansainvälinen koelaboratorio. Etelä-Korean hallitus voi jo nyt paikallisen korporativismin hengessä määrätä teleoperaattorit rakentamaan erilaisia televerkkoja koekäyt- tötarkoituksiin ja uusia palveluita voidaan alkaa saman tien testata Soulin kymmenen miljoonan asukkaan muodostamalla markkinoil- la. Jos ja kun samaa mahdollisuutta tarjotaan myös peliteollisuudelle, tulijoista ja testaajista tuskin olisi pulaa.

2.5 ELECTRONIC ARTS

Kansainvälisen peliteollisuuden toimintaa voi lopuksi tarkastella lä- hemmin yhden yhtiön kautta. Otan esimerkiksi vuonna 1982 pe-

rustetun Electronic Artsin, joka on lähes kaikilla mittareilla maailman menestynein peliyhtiö. Viime aikoina se on saanut verrattain paljon huonoa julkisuutta tavastaan kohdella työntekijöitään, jossa ei toki ole mitään uutta tai ihmeellistä moniin muihin saman suuruusluokan yhtiöihin verrattuna. Peliyhtiölle ei silti ole hyvää mainosta, jos sen ryhmäkanteella uhkaavien työntekijöiden mielestä pelien tekeminen on kerta kaikkiaan lakannut olemasta hauskaa.

Electronic Artsin markkina-arvo on noin 15,5 miljardia euroa ja se on viimeisen 14 vuoden aikana kasvanut 80-kertaiseksi eli kaksi kertaa nopeammin kuin Microsoftin. Yhtiö myy vuodessa pelejä yli 3 miljardilla eurolla ja julkaisee vuodessa noin 70 peliä, joista vuonna 2003 noin kolmannes (22 peliä) myi yli miljoona kappaletta. Voittoa tuottavien pelien osuus onkin huomattavasti suurempi kuin alalle tyypillinen kymmenen prosenttia. Tämä on tosin saavutettu sillä hinnalla, että monien todennäköisesti voitollisten pelien kehittäminen on saatettu keskeyttää, jos on katsottu, että ne eivät sittenkään tulisi olemaan tarpeeksi voitollisia. Muiden alan jättiläisten tavoin Electronic Arts sekä kehittää että kustantaa pelejä ja silloin kun se tyytyväin vain kustantamaan, tarkoituksena on usein yhteistyön varjolla selvittää kannattaisiko sen hankkia pelin kehittäjäyhtiö omistukseensa.

Yhtiö julkaisee pelejä kaikille tärkeimmille pelialustoille, joiden suhteen se julistautuu agnostikoksi. Selkeästi suurimmat tulonsa yhtiö saa konsolipeleistä ja pelkästään Sonyn Playstation 2:lle julkaistut pelit vastaavat kolmasosaa yhtiön myynnistä. Tuloista 58 % kertyy Pohjois-Amerikasta ja 35 % Euroopasta. Japanin osuus on vain 3 % ja muun Aasian 4 %, mikä sekkin kertoo, että aasialaiset pelikulttuurit ja -markkinat muodostavat selkeästi oman maailmansa.

Parhaillaan Electronic Arts uudistaa varsin raadollisista syistä suhtautumistaan koulutukseen. Yhtiö aikoo palkata vuosittain noin tuhat uutta työntekijää ja pyrkii nostamaan yliopistokoulutuksen saaneiden määrän näistä nykyisestä kymmenestä peräti 75 prosenttiin. Tämä on varsin paljon suhteutettuna siihen, ettei yhtiöllä ole juuri käsitystä siitä kuinka yliopistomaailma toimii. Sen tämänhetkisestä noin 4300 työntekijästä vain kaksi on koskaan ollut yliopistouralla (tenure track). Yhtiö ei liioin harrasta tutkimus- ja kehitystoimin-

taa sillä tavoin kuin se yliopistotasolla määriteltäisiin. Tavoitteena on paitsi hankkia nuoria, energisiä ja vähään tyytyviä työntekijöitä myös pitää yrityskulttuuri nuorena ja teknologisilta taidoiltaan ajantasaisena (mikä on tärkeää, koska yhtiö ei itse, syystä tai toisesta, vaivaudu kouluttamaan työntekijöitään).

Suurimpana haasteenaan Electronic Arts näkee nykyisen konsolisyklin (eli käytännössä Sonyn Playstation 2:n) aikana tapahtuneen dramaattisen kasvun peliä kehittelevien työryhmien koossa. Ne ovat kasvaneet noin kahdestakymmenestä noin sataan ja joissain tapauksissa jopa 250 henkeen, mikä tietysti asettaa uusia haasteita johtamiselle ja tuotantoprosessien hallinnalle.

Electronic Arts omistaa vain runsaat 10 patenttia, mikä on yllättävää yhtiöltä, joka näkee innovaatioidensa lähteen enemmän teknologiassa ja pelien tuotantoprosessissa kuin pelattavuuden tai ”kerrotonnallisuuden” parantamisessa. Yhtiö kuitenkin mieluummin ostaa ja lisensoi muilta IP-oikeuksia kuin luo niitä omalla toiminnallaan. Tämän jälkeen kuvaan astuu sarjoittaminen – esimerkiksi Yhdysvalloissa tavattoman suosittu *Madden Football* -peli on täydentynyt vuotuisilla jatko-osilla jo vuosikymmenen ajan.

3.1 YLEISTÄ

Suomalainen peliteollisuus on yhä varsin pienimuotoista ja kotimaista. Yrityksiä on vain parisenkymmentä ja ne kaikki ovat kansainvälisillä mittapuilla katsottuna varsin vaatimattoman kokoisia. Niiden keski-ikä on vajaa viisi vuotta ja keskimääräinen työntekijämäärä vain 10–30. Varovaisen arvion mukaan peliteollisuuden piirissä työskenteli Suomessa vuonna 2002 hieman yli 400 ihmistä. Suomessa on siis vaikea edes puhua varsinaisesta peliteollisuudesta vaan pikemminkin kyse on elinkeinosta. Tätä vaikutelmaa tukee sekin, ettei Tilastokeskus tunne eikä siten tilastoikaan tätä toimialaa kuten ei muutakaan digitaalista sisällöntuotantoa. Niin kauan kuin tämä on vallitseva tilanne, peliala on sijoittajien näkökulmasta kiinnostava vain ajoittain eli silloin kun satunnaiset menestyjät, olivat ne sitten brändejä tai yhtiöitä (tai ammattitaitoisia työyhteisöjä), voidaan ostaa parempaan talteen hyödynnettäviksi ja jatkojalostettaviksi.

Suomalaisen peliteollisuuden silloin tällöin kovastikin hehkuuttettu menestys on sängen suhteellista ja satunnaista. Jos menestyksen alarajaksi lasketaan jokseenkin vaatimaton 400 000 kappaleen myynti, menestyjiä on ollut tähän mennessä vain yksi eli Remedy Entertainmentin *Max Payne* yli neljän miljoonan kappaleen myynnillään. *Max Paynen* jatko-osa ilmestyi syksyllä 2003, mutta sitä ei enää tehnytäkään sama suomalaistiimi vaan peliä tehtiin etupäässä Rockstar-yhtiön New Yorkin studioilla siitä yksinkertaisesta syystä,

että Take Two Interactive osti *Max Payne* -brändin vuonna 2002. Neljän miljoonan kappaleen myynti oikeuttaa kuitenkin kiistatta puhumaan menestyksestä, vaikka noista luvuista onkin vielä matkaa sellaisten supermenestyjien kuin *The Sims*- tai *Tomb Raider*-sarjojen yli 30 miljoonan kappaleen myyntilukuihin.

Max Paynen jälkeen seuraavaksi menestyneimmät suomalaispelit sijoittuvat sitten jo aivan toisen kertaluokkaan muutaman sadantuhannen kappaleen myynnillään. Tähän ryhmään kuuluvat Housemarquen *Supreme Snowboarding* (1999) sekä Bugbear Entertainmentin *Rally Trophy* (2001) ja *Flat Out* (2004). Molemmat näistä Remedyn lisäksi ”oikeita” eli pc- ja konsolipelejä tekevästä suomalaisyhtiöstä ovat erikoistuneet kumpikin yhteen lajityyppiin eli Bugbear rallipeleihin ja Housemarque lumilautailuun, mikä on yhtäältä raakaa realismia ja toisaalta kuvastaa osaamisen, resurssien ja liikkumavaran huolestuttavaa kapeutta. Yhtiöiden pelivalikoima on sangen suppea ja vallitseva käytäntö näyttää olevan sellainen, että edellisen tuotteen voitoilla kehitellään seuraavaa, mikä tietysti tekee yhtiöistä helposti haavoittuvia. Teknologiselta kannalta katsoen Remedy ja Bugbear ovat pisimmällä konsolipeliversioineen, mutta jälkimmäisen tuore *Flat Out* (2004) on silti vasta ensimmäinen suomalaispeli, joka tehtiin täkäläisin voimin (ja osin Tekesin tuella) kaikille keskeisille pelialustoille.

Verkossa Sulake Labsin *Habbo Hotellissa* kävijöitä riittää sadoin tuhansin pian 20 maassa, mutta se on ennen kaikkea tuottoisa lapsille ja nuorille tarkoitettu virtuaalinen markkina- ja kohtaamispaikka, eräänlainen virtuaaliostarin ja -nukkekodin yhdistelmä. Se ei siis ole peli, vaikka suomalaisversiossa (*Habbo Hotel Kultakala*) onkin tarjolla muutama alkeellinen peli. Keskeisempää on hahmojen ja tilojen rakentelu ja koristelu ostetuilla tavaroilla sekä muiden käyttäjien kanssa kommunikointi. Tämän visuaalisesti näyttävän chat-ympäristön konsepti ja ansaintalogiikka ovat ehkä syystäkin herättäneet kielteistä huomiota kuluttajansuojan ja Kuluttajaviraston näkökulmasta, mutta joka tapauksessa *Habbo Hotel* on hyvä esimerkki onnistuneesta digitaalisen brändin rakentamisesta. Koska *EverQuestin* tai *Lineagen* kaltaisten massiivisten verkkopelien ja -pelimaailmojen kehittäminen,

markkinoiminen ja ylläpitäminen ovat jopa kolme kertaa tavallisia pc- ja konsolipelejä kalliimpia hankkeita, suomalaisten pysyvä pois-saolo näiltä areenoilta on alun alkaen ollut itsestäänselvyys.

Suomalaisten kännykkäpelien menestys on pitkälle kiteytynyt Sumea Interactiveen (ja etenkin sen lippulaivaan *Mafia Warsiin*), jonka Electronic Artsin perustaja Trip Hawkins osti vuonna 2004 osaksi upouutta, vuonna 2003 perustettua Digital Chocolate -yhtiötään. On vielä liian aikaista sanoa, tuleeko Digital Chocolate muistuttamaan enemmän Hawkinsin vuosikymmenen takaista liki täydellisesti epäonnistunutta 3Do-yhtiötä kuin yli kolmen miljardin dollarin liikevaihtoon vuonna 2003 yltänyttä Electronic Artsia.

Jos Hawkinsin Sumean hankinnan johdosta *Helsingin Sanomille* antamaa haastattelua (31.8.2004) lukee tarkasti, huomaa, että Hawkinsia kiinnostaa ostoksessaan ennen kaikkea pääsy Euroopan mobiilimarkkinoille samoin kuin Sumean hyvät suhteet operaattoreihin ja Sumean työntekijöiden lahjakkuus ja ryhmätyötaidot. Varsinaisista mobiilipeleistä Hawkinsilla ei näytä olevan paljon hyvää sanottavaa, koska hän korostaa kännykän mahdollisuuksia muuttua vaikkapa rauhoittavaksi, lastenmusiikkia soittavaksi ja lyhyitä videoita näyttäväksi vauvanleluksi tai yhteydeksi *Habbo Hotellin* tyyppiisiin, virtuaalihahmoihin perustuviin ja kohdistuviin ostosparatiiseihin. Näin hän tavallaan tulee vahvistaneeksi sen mitä toisaalla samassa haastattelussa sanoo yritysten ”kapeakatseisesta” suhtautumisesta matkapuhelinten mahdollisuuksiin: ”Televisioteollisuus ajattelee kännykkää kehnona pikku telkkarina. Videopeliyhtiöiden silmissä se on rajoittunut videopelien alusta. PC-valmistajat mieltävät sen huonoksi tietokoneeksi.” Kaiken kaikkiaan pelien julkaisu Sumean kautta on vain yksi Digital Chocolaten monista painopisteistä, jotka liittyvät viihteeseen, ongelmanratkaisuun ja sosiaalisiin verkkoihin. Sumean peleillä menee silti hyvin, syksyllä 2004 peräti kolme niistä oli samanaikaisesti Britannian kymmenen myydyimmän mobiilipe-
lin listalla.

Muista suomalaisista peliyhtiöistä voi vielä mainita Mr. Goodlivingin ja Codetoysin, joka on tehnyt kännykkäversioita visailuohjelmien ja tietokilpailupelien (*Who wants to be a millionaire?* ja *Trivial*

Pursuit) pohjalta. Televisiolle ja sen off-off-prime-timeen tekevät tekstiviestein toimivia cross media -pelejään ainakin Red Lynx ja Outer Rim.

Enemmistö suomalaisen ”peliklusterin” yrityksistä suuntautuukin mobiilipelipuolelle alhaisten kehityskulujen ja vastaavien taloudellisten syiden vuoksi. Yhtenä monista heikkouksista tässä kuviossa on päätelaitevalmistajien ja operaattoreiden vahva asema pelisovellusten tekijöihin nähden. Ala ei toisin sanoen kehity niin kauan kuin pienyritykset kantavat kaiken riskin ja niiden menestys on parhaimmillaankin satunnaista. Tilannetta saattaa jonkin verran muuttaa Nokian Preminetin (HS 26.10.04) tarjoama voitonjako (70 % sovelluksen kehittäjälle, 20 % operaattorille ja 10 % laitevalmistajalle), joka on tarkoitettu vauhdittamaan alan kehitystä, mutta joka tässä skenaariossa tulee kuitenkin lähelle mobiilipelikentän avaamista suurille peliyhtiöille ja niiden alun perin muille pelialustoille suunnatuille tuotteille. Preminetin voitonjako on toki pienen peliyrityksen kannalta houkuttelevampi kuin tyypillinen voitonjako sekä pc-puolella (jälleenmyyjälle 30 %, jakelijalle 10 %, kustantaja ja kehittäjä jakavat loput 60 %) että konsolipuolella (kustantajalle ja kehittäjälle 40 %, jälleenmyyjälle 30 %, konsolivalmistajalle 20 % ja jakelijalle 10 %).

3.2 PELIYRITYSTEN OMAKUVA: KALHAMAN SELVITYS

Historiallisesti katsottuna parhaillaan järjestäytyvä suomalainen peliklusteri on syntynyt vireästä insinööri- ja demoskenevetoisesta tietokoneinnostuksesta ja muuntunut vähitellen pienen piirin harrastustoiminnasta muutaman toimijan elinkeinoksi, mutta ei ainakaan vielä teollisuudeksi. Toimialan yleinen kehittymättömyys on tosin tyypillistä myös monelle muulle pienelle eurooppalaiselle maalle eikä vain Suomelle.

Toimialan nykytila kehitysnäkymineen ja -tarpeineen tulee selvästi esiin Mikko Kalhaman Mediakeskus Lumelle vuonna 2003 tekemästä suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimuksen loppuraportista. Se

antaa hyvän käsityksen suomalaisten peliyritysten (tai ainakin sellaisiksi identifioituneiden) tilanteesta, uhkakuvista ja itseymmärryksestä ja muodostaa yritysten tarpeita kartoittaessaan toimialan omakuvan. Kalhaman raportti sisältää johdannossaan sangen hataria ja harhaanjohtavia käsityksiä mm. akateemisesta pelitutkimuksesta sekä tyypillistä media-alan etujärjestöjen propagandaa pelien ja elokuvien mukana läheisistä suhteista, mutta seuraavassa käyn lyhyesti kommentoiden läpi raportin ansiokasta läpivalaisua suomalaisesta peliklusterista.

Kalhaman selvityksestä käyvät ilmi ainakin seuraavat keskeiset seikat:

- 1) Suomalaisen peliteollisuuden ytimen muodostavat ne alle kymmenen yritystä, joilla on yli kymmenen työntekijää ja yli 400 000 euron liikevaihto. Liikevaihdoltaan yli 5 miljoonan euron liikevaihdon yritykset ovat joko kustantajia (WSOY) tai laitevalmistajia (Nokia) eivätkä varsinaisia peliyrityksiä. Lisäksi alalta löytyy toiset kymmenkunta pienempää yritystä, joissa ainakin ala itse näkee kasvupotentiaalia ja innovatiivisuutta. Vaikka alalla on Suomessa harvoja yrityksiä, niiden toiminta on silti vakiintunutta ja kehitysorientoitunutta. Ala on myös menestynyt kohtuullisen hyvin, sillä pelialan vientitulot olivat vuonna 2002 suuremmat kuin koko suomalaisen musiikkiteollisuuden vientitulot. Tähän voisi tietysti skeptisesti lisätä sen, ettei suomalaisen musiikkiteollisuuden vienti ole koskaan ollut kovin suurta eivätkä suomalaiset pelitalot suinkaan joka vuosi tuo markkinoille uutta *Max Paynea*.
- 2) Yritysten suurimman kuluerän muodostavat henkilöstökulut (noin 70 %), joita seuraavat laite- ja tuotekehityskulut. Kuten Kalhama toteaa, alasta kertoo jotain olennaista se, ettei viestintää ja markkinointia pidetty merkittävänä kuluerinä. Tällainen ajattelutapahan toimii vastoin alan yrityksille aivan keskeistä brändäämisen ja tunnettuuden tarvetta. Vain harvassa yrityksessä tuntui olevan jäsentynyt ja suunnitelmallinen strategia viestinnän hoitamiseksi. Toisaalta priorisointi on helppo ymmärtää resurssien niukkuuden väistämättömänä seurauksena ja muistissa on hyvä pitää myös RiotE:n sangen jäsentynyt ja suunnitelmallinen strategia viestinnän hoitamiseksi.

-
- 3) Selvityksessä haastatelluista yrityksistä kahdeksan toimii mobiilialalla, pc-pelejä kehittää viisi ja konsolipelejä neljä yritystä, verkkopelejä viisi, rahapelejä kaksi, kaupan ja teollisuuden simulaatioita kaksi ja edutainmentia yksi yritys (WSOY). Useat yritykset keskittyvät useammalle kuin yhdelle alueelle tai pelialustalle ja kaikkiaan 80 % niistä toimii mobiilipuolella. Syyt tähän liittyvät mobiilipelien pc- ja konsolipeleihin verrattuna lyhyeen ja halpaan tuotekehitykseen sekä selkeäksi koettuun ansaintalogiikkaan ja helppoon markkinoillepääsyyn. Toisaalta kaikki merkittävät suomalaistuotteet löytyvät pc- ja konsolipuolelta.
- 4) Tuotteiden läpimenon nähtiin olevan vähemmän sidoksissa laatuun ja asiakkaan tarpeiden tuntemukseen kuin henkilökohtaisiin suhteisiin ja verkottumiseen ja yrityksen referensseihin. Referenssejä tarvitaan erityisesti konsolipuolella kalliiden kehitysalustojen ja -työkalujen hankkimiseksi konsolivalmistajilta. On tosin vaikea arvioida, perustuuko tämä ongelma muuhun kuin siihen, ettei henkilökohtaisia suhteita ja kansainvälistä verkottumista ole vielä kyetty luomaan. *Max Paynen* ja *Sumean* voisi tosin jo arvella nostaneen suomalaisen pelialan tunnettuutta.
- 5) Riskirahoittajat pitävät pelialaa melko vähän kiinnostavana, koska eivät katso sen sisältävän riittävää kasvupotentiaalia. Toisaalta *Kalhaman* mukaan ”yllättävän moni yritys katsoo, ettei Venture Capital rahaa edes haluta ottaa vastaan. Yllättävää kantaa perusteltiin monelta taholta itsenäisyyden säilyttämisellä.” Samoin kuin edellä verkostoitumisen yhteydessä, todellisia syitä voi vain arvailla. Esimerkiksi *Sitra* on esitellyt yksityisijoittajille INTRO-markkinapaikallaan ensisijoituskohteiksi kaikkiaan noin 100 start-up yritystä, joista pelifirmoja on ollut kuusi kappaletta. Niistä kolme on saanut tätä kautta ensirahoituksensa. Näin pienet luvut tuntuivat heijastavan sitä tosiasiaa, että yksityisijoittajista vain hyvin harvat ovat kiinnostuneita sijoittamaan pelifirmoihin. Yritysten vähäinen kiinnostus suomalaiseen pelialaan ja sen tulevaisuuden mahdollisuuksiin ilmenee epäsuorasti myös *Tekesin Fenix*-ohjelman esiselvityksen liitteenä olevasta yrityskyselystä.

-
- 6) Valtaosa yrityksistä pitää peliteollisuuden tuotekehitystä joko kalliina tai erittäin kalliina. Esimerkiksi tyypilliset konsolipelin kehityskulut ovat tällä hetkellä 4–10 miljoonaa euroa. Vain noin 10 % täysmittaisista peleistä tuottaa voittoa loppujen jäädessä tappiollisiksi. Kustannussopimuksen saamisessa lähes välttämättömän demon tekemisen kustannukset liikkuvat nekin jo sadoissa tuhansissa euroissa, ja jos tässä epäonnistutaan, niin riskin kantaa yksin pelinkehittäjäyritys. Tuotekehittelyn kasvava kalleus näkyy riskitason nousuna. Tämä taas on jo vaikeuttanut sopimusten tekoa, IP-oikeuksien hallintaa ja yleistä kilpailutilannetta. Selkeä enemmistö haastatelluista pitääkin pelialan riskitasoa joko korkeana tai erittäin korkeana ja alan riskinkantokykyä matalana.
- 7) Tuotekehityksen esteinä nähdään ennen kaikkea rahoitusriskit ja ulkoisen rahoituksen puute ja joissain tapauksissa myös markkinoillepääsyn vaikeus ja jakelukanavan tukkeutuminen. Haastatelluilla yrityksillä oli keskimäärin kahdesta neljään uutta tuotekehittelyprojektia vuodessa, jos mukaan ei lasketa Nokiaa, WSOY:tä eikä Veikkausta. Vain muutamalla yrityksellä oli yli 18 kuukauden mittaisia kehityshankkeita, mutta tähän pystyvät yritykset ovatkin sitten saavuttamansa menestyksen suhteen aivan omassa sarjassaan. Remedy Entertainmentin molempia *Max Payne* -pelejä kehitettiin yli kolme vuotta.
- 8) Kaikki vastaajat katsoivat peliteollisuudella olevan hyvin vähän merkitystä suomalaisen IT- ja sisältöteollisuuden kokonaisuudessa. Pelialan kasvunäkymät nähdäänkin maltillisina. Vaikka markkinoiden uskottiin laajenevan nopeasti, yksittäisten yritysten osalta kasvua rajoittavat alan kova kilpailu ja matala riskinotto-kyky. Pelialan tulevaisuuden kannalta tärkeäksi nähtiin kansainvälisten kontaktien lisääminen ja vahvistaminen sekä suomalaisen peliteollisuuden tunnetuksi tekeminen. Kalhaman selvityksen mukaan Suomessa olisi myös tilaa kansainvälisille markkinoille suuntautuneella kustantajalle. Globaalin peliteollisuuden ja suomalaisen pelielinkeinon tulevaisuuden näkymät näyttävät siis eroavan ikävän selvästi toisistaan, vaikkakin perustelluista syistä.
- 9) Suomalaiselle pelialalle tyypillinen rakenne korostaa riippuvuutta kustantajista. ”Tilanne on toinen vain kaikkein menestyneimmillä

yrityksillä, joilla on jatkuvasti vaihtoehtoisia tarjouksia tarjolla.” Avoimeksi raportissa jää, ehkä hienotunteisuussyistä, kuinka monta näitä menestyneitä yrityksiä oikein on – Nokia, Veikkaus ja WSOY pois lukien. Oma arvaukseni liikkuu yhden ja kolmen välillä.

- 10) Suomalaisen peliteollisuuden vahvuuksiksi katsottiin erityisesti korkea työn laatu, yrityskoon pienuudesta johtuva ketteryys sekä teknisen osaamisen korkea taso. Heikkouksiksi katsottiin pieni yrityskoko, rahoituksen puute, johtaminen, alan arvostuksen puute, alan yritysten rönsyily, ja keskeiseksi uhaksi koveneva kilpailu ja kyky vastata siihen. Mahdollisuuksia nähtiin kansainvälistymisessä, verkostoitumisessa, rahoittajien vähittäisessä kiinnostumisessa ja peliliiketoiminnan yleisessä kehityksessä. Peliyritykset eivät olleet huolissaan teknisen osaamisen tasosta, toisin kuin liiketoimintaosaamisestaan.
- 11) Alan liiketoiminnan nähtiin olevan risteyskohdassa, jossa kysymys on siitä ”kyetäänpö IPR:ät säilyttämään ja hyödyntämään massiivisten viihdeteollisuuden toimijoiden huippuunsa kilpailuilla markkinoilla vai muodostuuko alan kotimaisesta toiminnasta globaalin viihdeteollisuuden alihankintaa.” Realistisesti todetaan myös että ”suomalaisen viihdeteollisuuden rakenteet ovat liian pieniä ja ohuita, jotta ala kykenisi yksin kilpailemaan globaalien mammuttiyritysten kanssa.” Jo nyt on nähtävissä merkkejä alihankinnasta, jossa tuotteen brändin omistaa muu kuin peliä kehittävä yritys, ja tämän toimintatavan ennustetaan vain yleistyvän tulevaisuudessa.
- 12) Useimmat yritykset eivät koe erillisen pelikoulutusohjelman luomista tarpeellisena. Henkilöstön heterogeenisuus nähtiin saavutettuna etuna, joka halutaan säilyttää. Enemmän toivottiin pelialan tarpeiden huomioimista jo olemassa olevissa koulutusohjelmissa, erityisesti räätälöityjen täsmäkurssien muodossa.

Keskeisiksi huolenaiheiksi selvityksessä nousivat siis IPR-kysymykset eli näiden oikeuksien pitäminen suomalaisessa omistuksessa, rahoituksen saaminen edes pelidemoille saati uusille alueille suuntau-

tumiseen, toimijoiden pienuus, alan arvostuksen vähäisyys, puutteet liikkeenjohdollisessa ja sopimusteknisessä osaamisessa sekä markkinoillepääsyyn liittyvät ongelmat. Ongelmia aiheuttavat myös alan voimakas keskittyminen, kova kilpailu, tuotantokulujen kasvu, tuotantojen organisointi ja teknologian nopea kehitys sekä sen haltuun ottamiseen liittyvät korkeat kustannukset ja muut vaikeudet. Lähes kaikki näistä ongelmista ovat joko suoraa seurausta edellisessä luvussa käsitellyn kansainvälisen peliteollisuuden logiikasta, jonka on vaikea kuvitella muuttuvan, tai sitten ne ovat alalle lähes kaikkialla tyypillisiä ongelmia (kuten vähäinen arvostus). Monet Kalhaman kirjoittamat ongelmat todennäköisesti vain pahenevat lähivuosina, sillä pelkästään uuden konsolisukupolven markkinoille tulon on arveltu nostavan pelien kehityskustannuksia 100–200 %. Tästä näkökulmasta katsoen suomalainen pelielinkeino elääkin lähes jatkuvaa kriisivaihetta eikä ole mitään takeita edes siitä, että se ylipäänsä kehittyisi peliteollisuudeksi tai yhtään nykyistä kypsemmäksi toimialaksi.

3.3 KULTTUURINÄKÖKULMA: ONKO KULTTUURILLA VIENTIÄ?

Suomalaista pelialaa käsitellään myös Opetusministeriön kulttuurivientiä koskevassa tuoreessa selvityksessä (*Onko kulttuurilla vientiä?*, 2004), mikä on vain luontevaa, koska peliteollisuus jos mikä on vientiteollisuutta (joidenkin yritysten tuotteista jopa 90 % menee vientiin). Raportin suppeahkoa peliosuutta rasittaa kuitenkin muutama outo tulkinta peleistä ja niiden kytkeytymisestä mediataiteeseen ja digitaaliseen sisällöntuottamiseen, mutta ainakin pelialan arvostuksen kannalta hyvää on se, että pelit otetaan siinä selkeästi mukaan osaksi suomalaista kulttuuria ja kulttuurivientiä.

Ensimmäinen ongelmakohta on käsitys siitä, etteivät pelit ole ”selkeästi rajautuva tuoteryhmä, vaan visuaalisen kulttuurin rajapinta, jossa media ja designprosessit kohtaavat: mm. musiikki, muotoilu ja viihdeteollisuus liittyvät kiinteästi pelien alueeseen”. Tämä ei yksinkertaisesti pidä paikkaansa: pelit ovat selkeästi rajautuva tuoteryhmä ja käynti missä tahansa tavaratalossa tai pelikaupassa teki-

si asian todella selväksi. Vastaavalla rajauksella elokuvaa ei erottaisi popcornpussista. Pelit ovat toki osa viihdeteollisuutta ja on selvää, että IP-oikeuksien omistajilla on syynsä kierrättää sisältöjä elokuvista peleihin ja peleistä elokuvaan tai käyttää pelejä musiikin markkinointiin, koska pelaaja voi käyttää kymmeniä tunteja saman pelin parissa. Tällainen sijoittelu ja kierrätys eivät kuitenkaan millään lailla poista eroja pelien, elokuvien ja musiikin väliltä. Myös väite digitaalisista peleistä visuaalisen kulttuurin rajapintana on korkeintaan osatotuus, koska tietokonepelit ovat myös osa pelien ekosysteemiä. Mitä designiin tulee, suomalaisen elokuvakoulutuksen rampauttaminen sijoittamalla se muotoiluyliopiston alaisuuteen on ollut niin mittava opetuksellinen ja taidehallinnollinen virhearvio, että sitä ei kannattaisi toistaa pelikoulutuksen yhteydessä.

Toinen ongelma on pelien ja mediataiteen ja yleisemmin digitaalisen sisällöntuottamisen välille tehty kytkös. Tämä on toki uusmedia-alan lobbareiden intresseissä, mutta silti ongelmallinen. Pelit ovat menestyvää kaupallista populaarikulttuuria siinä missä mediataide jatkaa korkeataiteellisia traditioita ja sisällöntuottaja etsii ostajaa; pelit ovat myös ratkaisseet digitaalista sisällöntuotantoa ja mediataidetta vaivanneet ikuisuusongelmat yleisön houkuttelusta ja motivoinnista ja markkinoiden suppeudesta aina käytettävyyden ja käyttöliittymäsuunnittelun huippulaatuun asti. Ihmisiä ei tarvitse erityisesti houkutella pelaamaan tai luoda heille pelaamisen tarvetta, pelimarkkinat ovat olemassa, uuden teknologian käyttöönottokynnys ajat sitten ylitetty ja pelien on aivan yksinkertaisesti vain toimittava vailla taiteellista haihattelua ja selittelyä.

Kolmas ongelma sisältyy alan luonteen perusteelliseen väärinkäsittämiseen: ”Suomalaisia pelejä on jo kohonnut maailmanmaineeseen. *Max Payne*, parhaiten menestynyt suomalainen peli, nosti suomalaisen peliteollisuuden pysyvästi alan huipulle.” Kuten edellä nähtiin, on vaikea edes puhua suomalaisen peliteollisuuden olemassaolosta ja pysyvästi huipulla on tuskin kovin monta muuta toimijaa kuin Electronic Arts, Sony, Nintendo ja Microsoft.

Selvityksessä ehdotetaan kolmenlaisia toimenpiteitä. Ensimmäinen liittyy alan rakenteiden vahvistamiseen. Tässä riittääkin työtä sen

perusteella, mitä alan tilanteesta Suomessa ja kansainvälisen kilpailun kovuudesta on edellä todettu. Vastakkain ovat keskittynyt kansainvälinen peliteollisuus ja suomalainen pelielinkeino. Ongelmaa on kerakseen jo siinä, ettei ole selvää, olisiko ehdotetuissa toimenpiteissä kysymys enemmänkin alan rakenteiden luomisesta kuin niiden vahvistamisesta. Kummassakin riittää pelkästään Kalhaman selvityksen perusteella tehtävää vuosikausiksi.

Toiseksi selvityksessä ehdotetaan, että ”pyritään löytämään toimiva rahoitusmalli, joka mahdollistaa alalle tyypillisen kehittä- ja suunnittelutyön, joka vaaditaan, ennen kuin tuotetta voidaan edes tarjota markkinoille.” Ongelma on tässä ainakin kahtaalla. Ensinnäkin niin kauan kuin suomalainen toimiala ei näytä peliteollisuudelta, se ei sijoittajia juuri kiinnosta. Yhteiskunnan panostus on puolestaan vaikeammin perusteltavissa alan alhaisen arvostuksen vuoksi. Vaikka monessa suhteessa alaa voitaisiinkin tukea kopioimalla ratkaisuja julkisesta tuesta kansalliselle elokuvatuotannolle, ero on siinä, että tällaista tukea ei pelien kohdalla voi perustella perinteisillä kriteereillä eli tuotteiden taiteellisuudella tai kansallisilla kulttuuriarvoilla ylipäänsä. Voi myös käydä vaikeaksi perustella, miksi julkista tukea tulisi suunnata pelidemojen kehittelyyn ja suunnitteluun niin kauan kuin tästä toiminnasta mahdollisesti syntyviä IP-oikeuksia ei pystytä pitämään kotimaisissa käsissä ja siten kehittämään toimialaa eteenpäin. Suomalaisia pelintekijöitä olisi tietysti vain järkevää tukea siinä missä kotimaisia elokuvantekijöitäkin, mutta se edellyttää edellä luvussa 1 käsitellyn asenneilmaston muutosta, mikä tuskin on kovin nopea prosessi.

Kolmanneksi opetusministeriön raportissa ehdotetaan, että ”luodaan erityinen pelialan koulutus sekä vahvistetaan nykyisessä koulutuksessa liikkeenjohdollista osaamista.” Tutkimusta ja koulutusta käsitellään jäljempänä, mutta jo nyt voi todeta sen, että mitään valmista mallia tähän ei ole, ja koska pelit keskeisiltä osiltaan poikkeavat sekä muusta audiovisuaalisesta populaarikulttuurista että kertovista malleista, varsinaiseen akateemiseen pelitutkimukseen ja -koulutukseen ei ole olemassa valmiita akateemisia toimijoita ja rakenteita, jotka voisivat luontevasti, pätevyytensä säilyttäen, laajentua pelikou-

lutuksen alueelle. Kuten edellä kävi ilmi, ala itse ei edes pidä erillistä koulutusta tarpeellisena ja kysyä voi sitäkin, kenen tarpeisiin ja mihin kuviteltuun työllisyystilanteeseen pelialan ammattilaisia oikein koulutettaisiin tai kannattaisi kouluttaa kun oikeita pelejä eli konsoli-, pc- ja verkkopelejä tehdään Suomessa vain muutaman pienen yrityksen voimin.

3.4 TEKNOLOGIANÄKKÖKULMA: TEKESIN FENIX-OHJELMA

Tekesin käynnissä olevassa Fenix-teknologiaohjelmassa (2003–2007) peli- ja viihdesovellukset nostetaan viimein selkeästi yhdeksi tulevaisuuden painopistealueeksi. Ohjelman esiselvityksessä pelialaan sisältyviä lupauksia käydään ripeästi läpi ja siinä myös todetaan selkeästi, miksi pelit ja peliala tulisi viimein ottaa vakavasti: ”Pelien kehitys viitoittaa tietä tulevaisuuden kuluttajapalveluille ja on niitä edellä useita vuosia. Pelien kehittämisessä hankittuja tekniikoita ja osaamista voidaan soveltaa myöhemmin muihin sovellusalueisiin(...) Peliteknologiasta on tullut digitaalisen median sisältö – ja alustasovellusten tiennäyttäjää. Sillä uskotaan olevan suurta strategista ja tieteellistä merkitystä eurooppalaiselle yritystoiminnalle.” Tästä näkökulmasta käsin pelien ja pelaamisen tutkimisen välttämättömyys voitaisiin perustella täysin irrallaan suomalaisen ”peliteollisuuden” välittömistä tarpeista, pienestä koosta ja rakenteiden kehittymättömyydestä. Toinen tärkeä seikka on havainto pelien asemasta digitaalisen sisällöntuotannon suunnannäyttäjänä. Tästä ymmärtääkseni seuraa, että pelien ymmärtämistä ja tutkimista ei voi (tai ainakaan kannattaisi) palauttaa osaksi mediataiteen ja sisällöntuotannon tutkimuksessa ja opettamisessa vallitsevia paradigmoja, koska pelit ovat sellaiseen aivan liian edistyneitä tuotteita ja prosesseja.

Tekesin esiselvitys nostaa tietysti esiin myös taloudelliset tosiseikat teknologisten lisäksi ja myöntää menneisyydessä tehdyt virheet: ”Yhtenä suurimpana toimialana, joka on sivuutettu täysin menneinä vuosina, on peliteollisuus. Kuitenkin se on maailman nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden ala, jonka liikevaihto on ylittänyt

jo elokuvaalipputulot.” Toisaalta, kuten edellä nähtiin, suomalainen pelielinkeino ei välttämättä ole samalla kasvu-uralla kuin globaali peliteollisuus. Muilta osiltaan raportin peliosuus henkii kirjoitusajankohdalleen (2002) tyypillistä uskoa mobiili- ja cross platform-peleihin sekä edutainmentiin ja kehitteillä olevaan niin sanottuun uustodellisuuteen. Vuoden 2004 perspektiivistä katsottuna monet näistä tulevaisuuden lupauksista ovat kuitenkin säilyneet sellaisina jo miltei huolestuttavan pitkään.

Tällä hetkellä Fenix-ohjelmasta rahoitetaan noin tusinaa pelijä koskevaa yrityshanketta aina peli- ja robottidemoista pelimoottoreihin ja reality gamingiin. Tuetuissa tutkimushankkeissa tutkitaan 3D-grafiikkaa (Teknillinen korkeakoulu) ja tulevaisuuden langattomia peliratkaisuja (Tampereen Yliopiston Hypermedialaboratorio).

3.5 YHTEENVETO

Taloudellisten, kulttuuristen ja teknologisten näkökulmien kautta katsottuna suomalainen pelielinkeino näyttää monen noidankehän summalta. Kiinnostavia tuotteita ei saada tehtyä ilman rahoitusta ja ilman kiinnostavia tuotteita ei saada rahoitusta. Oikeat ja tuottoisat pelit pc- ja konsolialustoille ja verkkoon ovat niin kalliita ja riskialttiita, että riittävä julkinen tuki on epärealistinen vaihtoehto siitä huolimatta, että pelialan arvostus on hitaassa kasvussa. Peliyritykset ollaan ehkä vähitellen tunnistamassa teknologiayrityksiksi, mutta uusien teknologioiden pelillistäminen kannattavaksi liiketoiminnaksi saattaa olla vielä kauempana tulevaisuudessa kuin mobiilipeleiden vuosia pedattu ja hartaasti odotettu nousu, johon kaiken lisäksi edelleen liittyy kiusallinen muistikuva Riot E:n riskirahoituskuplasta.

Lähitulevaisuudessa kilpailu joka tapauksessa kiristyy entisestään pelien kehittälykustannusten ja niihin liittyvien riskien jatkaessa kasvuaan. Uuden konsolisukupolven on ennustettu kaksin- tai jopa kolminkertaistavan pelien tuotantokustannukset, ja koska pc-pelien on pystyttävä vastaamaan uusien konsolipelien ottamiin teknologisiin edistysaskeliin, niidenkin kehittäly kallistunee huomattavasti.

Myös tuotantokustannuksiltaan tähänkin asti kaikkein kallein pelityyppi eli massiiviset verkkopelit jatkavat kallistumistaan, koska ne nähdään houkutteleviksi myös nykyistä kehittyneemmän ja monipuolisemman peliliiketoiminnan kannalta (toisin sanoen ne nähdään yhä enemmän pelipalveluina kuin pelituotteina). Jopa isojen teknologiayritysten (IBM; Sun Microsystems) näkökulmasta massiivisten verkkopelien ylläpitoon tarkoitettujen laitteistojen ja ohjelmistojen kehittäminen nähdään kannattavana, koska näiden toimijoiden horisontissa väkkyö odotus pelien kehittelyn ja pelien ylläpidon erottamisesta toisistaan eli toive jälkimmäisen toiminnan ulkoistamisesta. Pienyritysten kannalta jokseenkin ainoa hyvä uutinen on, että nyt kehitteillä olevat pelipalvelimet kykenevät hoitamaan nykyiseen verrattuna kymmenkertaista pelaajamäärää, mikä periaatteessa tarjoaisi mahdollisuuden siihen, että yksi serveri voisi hoitaa useampia pienehköjä, mutta silti kannattavia massiivipelejä. Jonkinlaisten niche-markkinoiden syntyä onkin tässä yhteydessä uumoiltu. Joissain 5–10 vuoden päähän ulottuvissa ennusteissa ja ennakkoinneissa (Themis Group) suosionsa ja rahavirtansa nykyisestä moninkertaistaneet massiiviset verkkopelit sisältävät yksittäisille pelaajille ja pelaajaryhmille räätälöityjä lisämaksullisia erityispalveluita, ja jos näin laajassa mittakaavassa todella tapahtuu, erityispalveluiden kehittämiseen ja tuottamiseen erikoistuville peliyrityksille syntyyneen jonkinlaiset alihankintamarkkinat. Aivan yhtä mahdollista tosin on, että Themis Groupin analytiikat ovat perusteellisesti väärinkäsittäneet verkkopelien sosiaalisen luonteen ja sen mukana pelaajatyyppien keskinäisten suhteiden ja strategioiden tasapainottamiseen liittyvät ongelmat.

Tässä tilanteessa mobiilipeleihin vuodesta toiseen kohdistetut suuret tai suurehkot odotukset alkavat tuntua hieman oudoilta ja selittyä jollain muulla kuin realismilla. Cross platform -ajattelussa unohtuu vieläkin liian usein pelaajien pohjimmainen nautinnonhalu eli se, ettei ole mitään syytä tai mieltä pelata esimerkiksi *Call of Duty* -peliä matkapuhelimen postimerkin kokoiselta näytöltä, jos ja kun vaihtoehtona on saman pelin nopeammin pyörivä ja moitteettomasti toimiva konsoli- tai pc-versio 15–42 tuuman näytöllä. Pelien kännykkäversiot toimivat korkeintaan tuotantokustannuksiltaan

halpoina trailereina ja mainoksina samojen pelien ”oikeille” versioille. Kaiken lisäksi Nintendon DS:n ja Sonyn PSP:n (PlayStation Portable) kaltaisten kannettavien pelikoneiden uusi sukupolvi tuo mukanaan niin laadukkaan isojen peliyhtiöiden pelivalikoiman, että mobiilipelien kilpailuasema vaikeutuu entisestään. Mobiilipeleille ennustetaan edelleenkin noin 10 % osuutta maailman pelimarkkinoista joskus lähitulevaisuudessa. Samaa kymmenystä tarjotaan nykyisin myös toiselle uudelle, mutta mobiilipelejä jo huomattavasti menestyneemmälle pelityypille eli massiivisille verkkopeleille ja niillekin optimistisimmillaan vasta noin vuoden 2010 paikkeilla. Jos tämä ennuste toteutuisi, niin matka nykyisten verkkopelien selkeistä edeltäjistä, ensimmäisistä tekstipohjaisista MUDeista, liiketoiminnan tulevaan kukoistukseen olisi kestänyt melko tasan 30 vuotta.

Edellä esitettyjen faktojen, trendien, ennusteiden ja näkökulmien valossa voi helposti tuntua siltä, että suomalainen peliteollisuus on mahdottomassa tilanteessa. Selvää on, ettei pienillä kotimaisilla peliyhtiöillä ole mahdollisuutta kunnolla pärjätä kilpailussa globaaleja peliteollisuusjättiläisiä vastaan eikä niitä tietysti voikaan voittaa niiden omassa pelissä niiden omilla säännöillä. Jos konsoli- ja pc-pelien kehittelykustannukset (massiivisista verkkopeleistä puhumattakaan) karkaavat lopullisesti suomalaisten pienyritysten tavoittamattomiin ja mobiilipelikentällä parempien aikojen odottelu vain jatkuu entisellään, pelialan näkymät ovat yhä vähemmän houkuttelevia.

Voidaankin lopuksi kysyä, mitä menestys voisi näissä olosuhteissa tarkoittaa. Vaikka rahoituksen, arvostuksen ja liiketoimintaosaamisen puutteet yleisesti hankaloittavatkin kiinnostavien pelituotteiden tekemistä, niin kiinnostavien ja innovatiivisten pelikonseptien puute hankaloittaa sitä aivan erityisesti. *Max Paynen* bullet time oli tällainen pelillinen innovaatio ja seuraukset olivatkin sitten sen mukaiset. Köyhiä ja pieniä peliyhtiöitä on joka puolella maailmaa, mutta jostain kumman syystä maailman ensimmäisen presidentinvaalikampanjassa, ja vieläpä Yhdysvalloissa, käytetyn videopelin takana oli köyhä ja pieni uruguaylainen peliyhtiö.

Uusia pelaajaryhmiäkään ei kannattaisi unohtaa, sillä mobiilipelit eivät suinkaan ole markkinoiden ainoita halpapelejä. Siinä missä

Electronic Artsin kaltaiset jättiläiset keskittyvät maksimoimaan voittonsa pelien suurkuluttajille suunnattujen kalliiden, sarjoitettujen ja pitkäkestoisten, pelattavuudeltaan suhteellisen vaikeiden ja useimmiten vielä muualta (urheilusta ja elokuvista) lisensoitujen brändien avulla pönkitettyjen, pakettiin pakattujen pelien avulla, pelaajamarkkinoille tulee vuosi vuodelta yhä enemmän yhä vanhempia ja yhä tavallisempia pelaajia. Tavallisten pelaajien (casual gamers) esiinmarssi digitaalisten pelien kuluttajina ei tarkoita vain muutoksia pelaajien ikä- ja sukupuolijakaumassa vaan myös muutoksia siinä millaiset pelityypit muuttuvat kaupallisesti kannattaviksi. Tavalliset pelaajat eivät halua ostaa kalliita pelejä, sitoutua niiden pelaamiseen kymmeniksi tunneiksi ja opetella vaikeita tai itselleen outoja pelimekanismeja. Tämä johtaa nykyistä pakattua tarjontaa lyhytkestoisempien pelien suosioon, klassisten pelien ja seuraleikkien digitaalisiin kopioihin, jatkeisiin ja varovaisiin muunnelmiin sekä pienryhmien verkkopelien. Tavanomaiset yksin- ja sosiaalisen pelaamisen muodot siis vain laajenevat tietoverkkoihin ja joissain tapauksissa vain DVD-soittimiin.

Kalhaman raportissa painotetaan vahvasti IP-oikeuksien hallintaa ja niiden omista käsissä pitämisen tärkeyttä, mutta toisaalta siinä näytetään realistisesti, kuinka vaikeaa ja oikeastaan mahdotonta se on. Vaihtoehtoja annetaan vain kaksi, mikä saattaa toimia dramaattisena efektinä, mutta ei juuri muuna. Voidaan näet kysyä kuinka monta kansainvälisesti kiinnostavaa ja vetovoimaista viihdebrändiä suomalainen kulttuuri on ylipäänsä kyennyt ja todennäköisesti kykenee yhdessä vuosisadassa tuottamaan. Näitä IP-suojelukohteita on toki olemassa, mutta ei niiden säilyttämisen tai menettämisen varaan voida pelialan liiketoimintaa laskea. Lisäksi IP-oikeudet eivät ole mitenkään itsestään selvästi tuottoisia. Kovin harvan pelituotteen pohjalta aletaan lopulta kehittää esimerkiksi elokuvaa tai lelua, koska näihin sovitukseen liittyy erittäin suuria ja yhä kasvavia epäonnistumisen riskejä. Jos katsoo kahden suomalaisen menestystarinan kulkua (*Max Payne* ja *Sumea*) niin ne johtavat joko brändin, työyhteisön tai koko yrityksen myymiseen. Tämäkin on toki menestystä ja ehkä ainoata realistista menestystä suomalaisen pelitoimialan rakenteellinen ja

sisällöllinen heiveröisyys huomioon ottaen, joten IPR-asiaan voisi suhtautua myös vähemmän hysteerisesti.

Kolmantena mahdollisuutena pelkän alihankinnan ja useimpien epärealistisen IPR-unelmoinnin ohella on erikoistuminen pelituotteiden muunteluun, mikä kuitenkin edellyttää kykyä analysoida muunneltava tuote osatekijöihinsä. Tämä taas edellyttää käsitystä pelisuunnittelun ja pelien muuntelun käyttämättömistä mahdollisuuksista joltakin muulta kuin vain designpohjaiselta ad hoc -näkökannalta – ainakin jos tarkoituksena on saada aikaan enemmän kuin vain satunnaisia onnistumisia ja epäonnistumisia. Heuristisia ja systemaattisia malleja ja lähestymistapoja on mahdollista rakentaa akateemisen ja etenkin ludologisen pelitutkimuksen pohjalta, mitä seuraavissa jaksoissa pohjustetaan. Tässä mielessä kunnollinen ja pitkäjänteinen akateeminen pelitutkimus on välttämätön, mutta ei tietenkään yksin riittävä, osa pelialan rakenteiden vahvistamista.

Digitaalisia pelejä, pelaamista ja peliyhteisöä ei tosin kannata tutkia kovin intensiivisesti jos uskoo, että nykyisen kaltainen hajanainen ja käsitteellisesti heikko tutkimus riittää tai että digitaaliset pelit ovat saavuttaneet kypsän ja vakiintuneen tilan, jossa ei enää tapahdu suuria sisällöllisiä, teknologisia, taloudellisia ja pelaajamääriin liittyviä muutoksia. Näitä uskomuksia on kuitenkin vaikea ylläpitää tilanteessa, jossa globaali peliteollisuus on jatkuvassa taloudellisessa kasvussa, tietokonepelien pelaaminen laajenee sekä yhä vanhempiin ikäryhmiin että tavallisiin kuluttajiin ja jossa kehitteillä on niin uusia pelikonsepteja kuin peliteknologioitakin. Lisäksi jo pelitutkimuksen alkuvaiheen parhaiden tulosten perusteella näyttää siltä, että tässä tutkimuksessa ei tarvitse mennä kovin syvälle eikä pitkälle kun vastaan alkaa jo tulla käyttökelpoisia, mutta peliteollisuudessa tähän asti käyttämättömiä tai vain vähän käytettyjä mahdollisuuksia.

4.1 PELITUTKIMUKSEN LYHYT HISTORIA

Pelitutkimus on otettu länsimaissa vakavasti ainakin kolme kertaa. 1800-luvun loppupuolella etnografit kartoittivat ja tutkivat aasialaisia, afrikkalaisia ja amerikkalaisia kansanpelejä ja pelikulttuureita. Johan Huizingasta (1938) ja Roger Cailloisista (1958) huolimatta seuraava kultakausi koettiin vasta 1960- ja 1970-lukujen taitteessa, jolloin Jacques Ehrmann (1968) julisti, että on viimeinkin tullut aika ottaa pelit vakavasti ja Elliot M. Avedon ja Brian Sutton-Smith kokosivat yhteen runsaat sata vuotta parasta länsimaista pelitutkimusta teoksessaan *The Study Of Games* (1971). Asia jäi kuitenkin siltäkin erää sikseen ja niin kävi myös 1980-luvulla – tekstipohjaisista tietokonepeleistä vuonna 1985 maailman ensimmäisen väitöskirjan tehnyt Mary Ann Buckles kohtasi niin ankaraa akateemista vastarintaa, että lopetti tutkijanuransa kokonaan ja elättää itsensä nykyisin hie-rojana Kaliforniassa.

Konsoli- ja pc-pelejä tutkittiin kyllä viimeistään 1980-luvun alkupuolelta lähtien, mutta vain markkinatutkimuksen ja pelien enimmäkseen negatiivisiksi oletettujen psykologisten vaikutusten kannalta. Tätä tutkimusta mitenkään väheksymättä voidaan silti todeta, että aivan viime vuosiin saakka digitaalisiin peleihin ei kohdistunut sellaista vakavaa tutkimuksellista mielenkiintoa, jossa digitaaliset pelit olisi ymmärretty esteettisiksi artefakteiksi ja edes suhteellisen itsenäiseksi kulttuurisen ilmaisun muodoksi. Tämä johti siihen kummal-

liseen tilanteeseen, että digitaalisen median ja populaarikulttuurin keskiöön liukunut miljardien eurojen ohjelmistoteollisuus oli lähes vailta akateemista perustutkimusta vielä vuosituhannen vaihtuessa.

Merkkejä muutoksesta alkoi kuitenkin näkyä jo 1990-luvun jälkipuoliskolla ja jonkinlaisena käännekohtana voidaan pitää vuonna 1997 ilmestynyttä Espen Aarsethin uusmediatutkimuksen klassikkoa *Cybertext*, jossa jo osoitettiin selkeitä eroja pelien ja kerronnan kommunikatiivisten rakenteiden välillä. Niin ikään Aarsethin käynnistämä *Digital Arts and Culture* kohosi 1990-luvun lopussa nopeasti yhdeksi digitaalisen median (ja etenkin sen tutkimuksen) johtavista kansainvälisistä konferenssisarjoista ja digitaalisten pelien tutkimus nousi siinä nopeasti keskeiseksi aiheeksi. Nykyisen pelitutkimuksen mediatähdet, uruguaylainen Gonzalo Frasca ja tanskalainen Jesper Juul, lanseerasivat ludologiaa ja painottivat itsenäisen pelitutkimuksen tarvetta jo ensimmäisessä *Digital Arts and Culture* -konferenssissa vuonna 1998. Konferenssisarja toi yhteen digitaalisista peleistä kiinnostuneita tutkijoita, ja tästä alustavasta verkottumisesta seurasi riipeästi joukko perustavaa laatua olevia toimenpiteitä kuten maailman ensimmäisen yksinomaan tietokonepelien tutkimukseen keskittyvän kansainvälisen konferenssin järjestäminen Kööpenhaminan IT-yliopistossa maaliskuussa 2001 ja niin ikään maailman ensimmäisen (ja jostain syystä edelleen ainoan) digitaalisten pelien tutkimukseen keskittyvän, vertaisarviointiin perustuvan akateemisen kausijulkaisun, *Game Studiesin*, perustaminen samana vuonna. Aloite tutkijoiden monitieteisestä kansainvälisestä verkottumisesta johti puolestaan Digital Game Research Associationin (Digra) perustamiseen vuonna 2002. Näiden välttämättömyyksiä vanavedessä seurasivat tasoltaan monenkirjavien tutkimusyksiköiden ja koulutusohjelmien perustaminen ja ensimmäisten, enimmäkseen vielä julkaisemattomien väitöskirjojen aalto.

Akateemisen pelitutkimuksen käynnistämisvaiheessa Pohjoismaat ovat olleet kansainvälisen edelläkävijän asemassa. *Game Studiesin* perustaneen 11 tutkijan ryhmästä seitsemän oli pohjoismaalaisia (kolme norjalaista, kaksi tanskalaista ja kaksi suomalaista, Markku Eskelinen ja Aki Järvinen). *Game Studiesin* toimituskunta ja sen nykyisin noin

50 tutkijan arvioijalista (board of reviewers) muodostavat eräänlaisen digitaalisten pelien akateemisen tutkimuksen kuka on kukin -teoksen, jonne on edellä mainittujen lisäksi päätynyt vielä toiset kaksi suomalaistutkijaa (Raine Koskimaa ja Tony Manninen). Suomalaiset ovat hyvin edustettuina myös Digran hallintoelimissä (puheenjohtaja Frans Mäyrä ja rahastonhoitaja Jussi Holopainen).

Pisimmällä itsenäisessä perustutkimuksessa ja siihen liittyvässä opetuksessa ollaan Kööpenhaminan IT-yliopistossa, jossa pelitutkimus on yksi kolmesta painopistealueesta. IT-yliopiston keväällä 2003 aloittanut ja kansainvälisen median lemmikiksi nopeasti noussut pelitutkimuskeskus ja sen 17 tutkijaa (6 apulaisprofessoria ja 11 jatko-opiskelijaa) saavuttavat todennäköisesti ensimmäisinä maailmassa tilanteen, jossa sekä perustutkintonsa että väitöskirjansa pelitutkimuksesta tehneet tutkijat sekä luovat urauurtavaa perustutkimusta että opettavat seuraajiaan, vaikka tähän perustavaa laatua olevaan akateemiseen vakiintumiseen onkin vielä vuosien matka.

Tietoja uusista pelitutkimus- ja pelikoulutusohjelmista putkahtelee julkisuuteen vähän väliä, mutta itsenäisyydessä, perustutkimusorientaatiossa ja opetuksen laadussa ja useimmiten myös resurssissa ne ovat ainakin toistaiseksi huomattavasti jäljessä Kööpenhaminaa. Yhdysvalloissa pisimmällä ovat MIT ja Georgia Institute of Technology. Henry Jenkinsin johtamassa MIT:n vertailevan mediatutkimuksen (comparative media studies) tutkimusohjelmassa tietokonepelit ovat kuitenkin vain osa käsitteellisesti köyhää transmedia storytelling-ajattelua, joten pelkkä ajatus transmedia gamingistä on sille uhka ja haaste ainakin niin kauan kuin Jenkinsin hellimä franchise-ajattelu kykenee tunnistamaan myös muita brändilähteitä kuin elokuvan, jonka mykkäkauden ja fanikulttuurien tutkijana Jenkins on tunnettu. MIT:n pelitutkimus on selkeästi sidoksissa peli- ja viihdeteollisuuden intresseihin, mikä yhtäältä takaa riittävät määrälliset resurssit, mutta johtaa toisaalta ainakin piileviin ristiriitoihin riippumattoman akateemisen perustutkimuksen vaatimusten kanssa. Vielä vuonna 2001 Jenkins ei ilmeisesti edes pitänyt itseään pelitutkijana: "I see myself involved in a rather different exercise, attempting not to construct an academic discipline around games, but to intervene

in a public debate among game designers, game critics, and game players – as well as policy makers and other media producers and consumers -- about the current state and future development of an emergent and hybrid form of "interactive entertainment." (Jenkins 2004b)

Ainakin ulkopäin katsottaessa laitoksen agendassa näyttää nykyisin olevan korkealla digitaalisten pelien kulttuurisen statuksen nostaminen sensuurin ulottumattomiin oli suostuttelun keinona sitten pelien oletettu aikuistuminen kerronnan kautta tai, tuon käsityksen osoittauduttua ongelmalliseksi, pelien mahdollisuudet opetuksessa ja koulutuksessa (Education Arcade-ohjelma).

4.2 LUDOLOGIT JA NARRATIVISTIT

Keskeinen kysymys tietokonepelitutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa (1997–2003) liittyi pelien erityisyyteen ja ontologiaan ja sitä kautta pelitutkimuksen sijoittumisesta suhteessa jo olemassa oleviin akateemisiin rakenteisiin ja tutkimusaloihin. Tähän kysymykseen on osittain sidoksissa myös akateemisen pelitutkimuksen alkuvaiheen keskeisin debatti eli ludologien ja narrativistien välinen kiistely pelien kerronnallisuudesta.

Ludologit (Frasca, Juul, Eskelinen) näkevät pelit – ja tietokonepelit niiden osana – omana transmediaalisena diskurssimuotonaan, joka ei ole palautettavissa kerronnallisiin malleihin. Pelit ovat keinojen ja päämäärien järjestelmiä, jossa pelaajan on toimittava sitovien sääntöjen puitteissa tapahtumien ja toimijoiden ajallisia, tilallisia, kausaalisia ja funktionaalisia suhteita ja ominaisuuksia manipuloiden. Sääntöjen, tavoitteiden, vastapelurien (tai vastuksien) ja pelaajan pelitapahtumia muokkaavan toiminnan keskeisyys ja välttämättömyys eivät selity millään sofistikoitulla kerrontateorialla, koska niissä kerronta on sidoksissa katsojan ja lukijan asemaan tulkitsijana ja heidän kerrotusta tekemäänsä tulkinnalliseen rekonstruktioon, jossa on pääteltävä siitä mitä esitetään se mitä fiktion maailmassa tapahtui "todella" eli mitä kerrotaan ja mistä asemasta käsin, ymmärrettävä tapahtumien ajalliset suhteet ja täydennettävä annetun ja kätkeytyn informaation

aukkokohtia. Samankaltaiset ongelmat koskevat myös huteria, etenkin amerikkalaisia, interaktiivisen kerronnan teorioita, jotka yleisimmin, huvittavaa kyllä, ammentavat kyseenalaisen ja jo 90-luvulla puhki kritisoidun antinsa Aristoteleelta tai *commedia dell'arte*sta. Nämäkään teoriat eivät tarjoa vastausta siihen, miten pelaajan on käytettävä resurssiaan tiettyyn päämäärän pyrkiessään tai edes pelissä eteenpäin päästäkseen, kuinka tehdä tyhjäksi vastustajan strategia tai kenen kanssa liittouduttava, kuinka muokata pelimaailman, sen olioiden ja tapahtumien aikaa, tilaa ja kausaalisuhteita tai kuinka säännöt rajoittavat ja mahdollistavat pelaajien toimintaa.

Ludologisten argumenttien esittäminen kansainvälisillä foorumeilla (kuten *Game Studiesin* ensimmäisessä numerossa vuonna 2001 ja vuosia sitä ennen digitaalisen taiteen ja kulttuurin konferensseissa) on johtanut vuosia kestäneeseen ja jokseenkin hedelmättömään debattiin, joka enimmältään perustuu ludologisen argumentaation väärinkäsittämiseen. Ludologit käyttävät kerrontaa määritellään ja rajatessaan sofistikoituja narratologisia teorioita, jotka yllättäen näyttävät olevan vastapuolen niin sanotuille narrativisteille tuntemattomia. Narrativistinen strategia perustuu yleensä johonkin seuraavasta kolmesta retorisesta tempusta: joko keskeisiä käsitteitä (kuten peliä tai kertomusta) ei määritellä lainkaan tai ne määritellään niin epä-määräisen laajasti, että mikä tahansa käy kerronnasta, tai sitten vain keskitytään perustelemisen sijasta inttämään, että kerronnan teoriaa on ehkä joskus ja jotenkin mahdollista laajentaa ja soveltaa peleihin. Tavallista on myös informaation, tulkinnan, deskription, representaation tai jopa merkityksen sekoittaminen tai samaistaminen kerrontaan tai kertovuuteen. Huvittavan ääriesimerkin tästä tutkimuksellisesti hedelmättömästä pan-narrativismista tarjoaa pelitutkija Marie-Laure Ryan (2004, 334): ”In my own view a retrospective availability of meaning is sufficient to ascribe narrativity to games”.

On toki totta, että tietokonepelit ovat representationaalisia, mutta se, mitä näytöllä näemme silloin kun emme katso kertovia välitteitä, ensi sijassa kuvailee ja välittää vallitsevan pelitilanteen pelaajalle, jotta hän voisi siihen omalla toiminnallaan reagoida. Erityisesti pelitutkimusta yritelleiden elokuvatutkijoiden on ollut vaikea käsittää, että

kun jotain näyttää tapahtuvan, kyse ei välttämättä olekaan kerronnasta, koska tapahtumisen konteksti on muuttunut. Tai edes sitä, että pelit ovat olennaisilta osiltaan ja ominaisuuksiltaan paljon enemmän kuin vain navigoitavia tiloja (Manovich). Peleistä toki löytyy kerto-
via elementtejä (tausta- tai kehyskertomukset, joilla pelin tavoitteita ja tapahtumia motivoidaan sekä elokuvalliset välikkeet, joilla peliä rytmitetään ja pelaajaa informoidaan ja palkitaan), mutta niiden osuus on varsin pieni ja ne toimivat (tai niiden oletetaan toimivan) pelattavuuden ehdoilla ja sitä tukien. Tällaiset kerronnalliset elementit ovat kerrontateknisesti sangen triviaaleja tutkittavia, mikä ehkä selittää sen, että narrativistit eivät juuri kohdistu niihin huomiotaan vaan keskittyvät uudelleen nimeämään niitä paljon keskeisempiä pelielementtejä kertoviksi. Vika on vain siinä, ettei uudelleen nimeäminen vielä ole tutkimusta.

Kerrontaa koskevalla ylimitoitetulla kiistalla on toki laajemmatkin yhteytensä. Ensinnäkin kyse on ollut siitä, onko pelitutkimus oma ja itsenäinen tutkimusalueensa vai pitäisikö pelejä tutkia osana jo olemassa olevia aloja, kuten media-, elokuva- tai jopa kirjallisuudentutkimusta. Asialla on erityistä institutionaalista ja taloudellista merkitystä, koska opiskelijat ovat hanakoita äänestämään jaloillaan ja vaihtamaan trendikkäämmälle alalle, jos siellä vain on opetusta tarjolla. Ludologien käyttämällä argumenteilla on ollut helppo osoittaa tietokonepelien suhteellinen erityisyys ja autonomisuus muuhun mediaan ja muihin kulttuurisiin käytäntöihin nähden. Tässä suhteessa pelit peleinä –argumentin seuraukset onkin yleensä ja ehkä hieman yllättäen hyväksytty, koska ne niin selkeästi perustelevat oman tieteenalan perustamisen tarvetta. Tässä suhteessa ludologit siis onnistuivat siinä mitä alun alkaen lähtivät hakemaan ja tämän menestyksen myötä ludologia on alkanut tarkoittaa akateemista pelitutkimusta yleensä ja ludologi pelitutkijaa (hieman ironisesti myös narrativistit mukaan lukien).

Toiseksi kyse on ollut myös peliteollisuuden intresseistä – kerronnalla ja kertomuksilla on paitsi korkeampi kulttuurinen asema ja sosiaalinen hyväksyntä kuin peleillä ja pelaamisella myös niitä suurempi ilmaisuvapauden suoja. Näin on ainakin Yhdysvalloissa, missä

pelejä voidaan syyttää milloin mistäkin järjettömästä väkivallanteosta (kuten Columbinen lukion joukkomurhasta). Tämän lisäksi peliteollisuudella on yhteisiä ja ilmeisiä brändipohjaisia intressejä viihdeteollisuuden kerronnallisen haaran, varsinkin elokuvateollisuuden, kanssa. Kolmanneksi, kyse on myös pelisuunnittelijoiden identiteettistä. Hekin haluavat nykyistä korkeamman kulttuurisen statuksen ja haluavat ymmärtää itsensä kertojina, yleensä kerronnan akateemisesta tutkimuksesta autuaan ja rasittavan tietämättöminä, haaveillen Tolkienin ja Lucasin kertomusten jatkamisesta toisin keinoin.

Debatteja tärkeämpää on kuitenkin se, että korostaessaan tietokonepelien piirteitä, jotka erottavat ne muista taiteen, median ja populaarikulttuurin muodoista, ensimmäisen vaiheen ludologinen tutkimus aloitti tietokonepeleille keskeisten ominaisuuksien systemaattisen akateemisen perustutkimuksen, jonka alustavienkin tulosten myötä nykyiset pelit ja pelikonseptit ovat jo muuttuneet vain osaksi paljon laajempaa teoreettisesti, historiallisesti ja esteettisesti perusteltujen mahdollisuuksien kenttää. Ludologinen tutkimus on samalla kuin sivutuotteenaan tullut luoneeksi eräänlaisen kartan piirteistä, joiden ilmentymiä voidaan seurata myös varsinaisten tietokonepelien ulkopuolella. Sen avulla voimme jäljittää ja arvioida siirtymiä ja hybridejä esimerkiksi fiktion ja simulaation, konventioiden ja sääntöjen, tulkinnallisten ja muokkaavien käytäntöjen, teosten ja mallien, tekstien ja systeemien, staattisten ja dynaamisten representaatioiden välillä sekä niihin kiinnittyvien ja niitä perustelevien klassisten ja modernien peliretoriikkojen välistä vuorovaikutusta. Tällä puolestaan on suoraa liiketaloudellista merkitystä, sillä niin kauan kuin triviaalitutkimus ja yritysmaailma näkevät tietokonepelit vain osana ”uutta” mediaa ja viestintäkenttää, ne eivät pääse käsiksi siihen, että tietokonepelit ovat myös osa huomattavasti laajempaa pelikenttää ja niitä sosiaalisia käytäntöjä ja verkostoja, joissa ihmiset pelaavat toistuvasti, rutiininomaisesti ja itsestään selvän halukkaasti. Radikaali ludologia tuottaa tutkimuksellisen etumatkan lisäksi ja sen vuoksi myös taloudellisen kilpailuedun, koska se tarjoaa sekä selityksen suurella rahalla lisensoitujen elokuvien pelisovitusten jatkuville epäonnistumisille että nykyistä parempia keinoja noiden sovitusten

onnistumiselle. Ironisesti ajatellen syntynyt kilpailuetu on sitä suurempi mitä kauemmin IP-oikeuksien suuromistajat uskovat peleihin ja elokuvaan vain saman tuotemerkityn sisällön kahtena erillisenä jakelukanavana, jotka molemmat toimivat tarinankerronnan logiikalla kuten tulokaspelitutkijoiden taidoton enemmistö haluaa uskoa ja uskotella (jos ei muusta syystä niin välttääkseen nollaamasta toisaalla hankitun pätevyytensä soveltamisarvoa).

Kuten edellä kävi ilmi, Pohjoismaat ovat olleet digitaalisten pelien tutkimuksessa kansainvälisen edelläkävijän asemassa ja ovat sitä edelleenkin, mutta on hyvin pitkälle paikallisesta koulutusjärjestelmästä ja päätöksenteosta kiinni, minkälaisia ja kuinka laajakantoisia seurauksia tällä etulyöntiasemalla on – etenkin koska se syntyi lähes sattumalta ilman laajemman akateemisen yhteisön suunnittelua tai ohjausta ja pikemminkin vastoin sen odotuksia ja intressejä suhteellisen pienen keskenään verkottuneen tutkijaryhmän toimiessa tämän ”odottamattoman” kehityksen moottorina. Voidaan sanoa, että uuden tutkimusalueen legitimoiminen sen keskeisiä muista alueista poikkeavia piirteitä painottaen oli nopea ja helppo prosessi verrattuna seuraavaan vaiheeseen, jossa joko juututaan akateemisten reviirirajojen ja rahoituskuvioiden siilipuolustusasemiin tai voidaan keskittyä korkealaatuisen ja ehdottoman välttämättömän perustutkimuksen tekemiseen. Tämä valinta ei tietenkään ole enää vain tutkijoista ja heidän tutkimusintresseistään kiinni.

4.3 TUTKIMUKSEN HAASTEET

Digitaalisten pelien akateeminen tutkimus on kehittynyt huomattavasti hitaammin kuin sen käynnistymisvaiheessa ehkä odotettiin. Julkaistut kirjat, artikkelit ja konferenssialustukset, jopa vertaisarvioidut, ovat edelleen tasoltaan käsittämättömän kirjavia, mikä kertoo paitsi alan uutuudesta (vakiintuneiden kriteerien puute niin tutkimuksessa kuin koulutuksessa; pelitutkijoiden muilta aloilta peräisin oleva peruskoulutus; koulutuksen vähäisyys, hajanaisuus ja heikkolaatuisuus) myös akateemisista ja institutionaalisista ristiriidoista ja reviirikamppailuista. Lyhyesti sanottuna määrä ei ainakaan vielä ole muuttunut

laaduksi ja kaikesta muusta paitsi kiinnostuneista opiskelijoista on pulaa.

Akateemisen pelitutkimuksen eteen onkin alkuinnostuksen ja sitä seuranneen alustavien infrastruktuurien ja julkisivujen pystyttämisen jälkeen noussut monia uusia haasteita. Keskeisiä pitkäkestoisia ongelmia on näköpiirissä vähintään neljä: tutkimuskohteen uutuus, tutkimustraditioiden heterogeenisuus, akateeminen vakiintuminen väistämättömine reviiri- ja hegemoniakamppailuineen ja tutkimusorientaation merkityksen perusteleminen.

Kerronnan ohella pelit ovat keskeisiä tekoja ja tapahtumia jäsen-täviä kulttuurisia kehyksiä ja metaforia, joiden perusosat kykenevät ylittämään kulttuurirajat. Niiden tutkimushistoriaa vertailtaessa tör-mätään kuitenkin kiinnostaviin eroihin. Kerronnan tutkimus oli alun alkaen osa humanistista tutkimusta eli kirjallisuuden ja draaman ja sittemmin myös elokuva- ja televisiotutkimusta. Vasta joitakin vuosikymmeniä sitten niin sanotun kerronnallisen käänteän jälkeen kerronnan käsitettä väljentämällä ja laajentamalla sitä on alkanut löytyä muualtakin, ja kerronnan tutkimus on limittynyt niin teologiaan, historiantutkimukseen, antropologiaan, psykologiaan ja kognitiotieteeeseen kuin viestintään, valtio-oppiin, tieteenfilosofiaan ja jopa taloustieteeseen ja moniaalle muualle niin, että tuskin on tapahtumasarjaa, toimijaa tai ominaisuutta, jota ei olisi jo vähintään väljästi kuvailtu kertomukseksi tai sellaisen osatekijäksi (edellä käsitellyn analyyttisesti kestävämmän narrativismin voikin nähdä tämän trendin eräänä ääri-ilmentymänä). Pelitutkimuksen tilanne on oikeastaan päinvas-tainen: pelejä, pelaamista ja leikkimistä on alun alkaen tutkittu vielä laajemmalla säteellä, matematiikassa, biologiassa, psykologiassa, kasva-tustieteessä, sosiologiassa, historiassa, antropologiassa, kansatieteessä, taiteen tutkimuksessa, psykiatriassa ja niin edelleen, mutta tuloksia on kovin harvoin koottu yhteen missään (mikä vain osin selittyy tutki-musintressien ja – kohteiden heterogeensyydellä). Pelitutkimuksen monikeskuisesta alusta seuraakin vaikeus luoda tarpeeksi yhtenäistä pelitutkimuksen aluetta sen jälkeen kun pelien formaalisten ja esteet-tisten ominaisuuksien tutkimisen tuloksia aletaan yhdistää pelaamisen ja pelikulttuurien perustutkimukseen.

Toiseksi, tutkimuskohde on uusi, vaikea ja haastava. Peleillä on säännöt, taiteilla konventiot; taidetta vastaanotetaan, pelejä pelataan; urheilulla ja taiteella on yleisö, tietokonepeleillä ei tarvitse olla. Pelaajalla on kulttuurinen lupa hylätä kohtamiaan ja tuottamiaan variaatioita, interaktiivisen taiteen ja kerronnan kuluttajalla ei. Samais- tumis- ja genderteoriat mutkistuvat tai eivät toimi, koska pelaajalla on pelihahmoonsa konkreettisempi suhde kuin romaani- tai eloku- vahenkilöön ja pelkästään tulkitsevan käyttötavan sijasta muokkaava ja manipuloiva suhde peliin ja sen tapahtumiin (toisin sanoen tul- kinnalla on peleissä välinearvo eikä itseisarvo). Lisäksi pelihahmo on myös resurssi ja peliväline, ja joissain tapauksissa ja lajityypeissä pelaajan ja pelin vuorovaikutus ei edes kulje pelihahmon kautta. Post-strukturalistien kauhuksi pelit voidaan redusoida sitoviin sään- töihin (ja tavoitteisiin), jotka eivät kulttuurintutkijoiden kauhuksi ole kulttuurisia konstruktioita. Myös reseptitutkimus ontuu, koska pelaamista ei voi palauttaa vastaanottoon, yleisön jäsenten ei odo- teta kamppailevan toisiaan vastaan eikä yleisö edes ole välttämätön osa tietokonepelien kommunikaatorakennetta. Lisäksi on enemmän kuin kyseenalaista käsitteellistä pelejä ja pelivälineitä mediana. Lu- etteloa voisi jatkaa lähes loppumattomiin ja osoittaa tutkimuksellisia haasteita, jotka edellyttäisivät joko humanistisen ja yhteiskuntatie- teellisen tutkimuksen nykyisen teoria- ja metodivalikoiman syvälle käyvää muokkaamista pelitutkimuksen tarpeisiin tai näiden paradig- mojen hylkäämistä ja kokonaan uusien kehittämistä. Tällaisen tutki- muksellisen haasteen esiinnousu on historiallisestikin harvinaista ja edellyttää taitoja, joita keskinkertaisella, valmista traditiota parhaansa mukaan jatkamaan varustautuneella akateemisella tutkijalla ei yk- sinkertaisesti ole. Tässä mielessä tietokonepelien perustutkimus tulee väistämättä olemaan huippututkimusta vielä pitkään.

Kolmanneksi, tutkimuksen institutionaalista, teoreettista ja me- todologista kypsymistä odotellessa kiusaus turvautua ylilyönteihin ja oikoteihin on jo nyt käymässä ylivoimaiseksi. Perustutkimukseen sijoittaminen kuulostaa ajatuksena hyvältä, mutta sen tekemiseen kuluu paljon aikaa ja resursseja. Jos vertailukohdaksi ottaa esimer- kiksi elokuvatutkimuksen hitaan kehityksen 1920-luvulta alkaen,

alkaa olla selvää, että kysymys huomattavasti lyhyemmän tähtäimen hyödyistä nousee ainakin jossain muodossa esille. Tämä ongelma yhdistettynä edellä mainittuun vaikeuteen ja heterogeenisyyteen takaa akateemisten resurssi-, reviiri- ja hegemoniakamppailujen loppumattomuuden ja ratkeamattomuuden, mikä ainakin aluksi on vain vahingoksi perustutkimuksen etenemiselle.

Neljänneksi on olennaista kuinka ja kenen tarpeilla akateemista perustutkimusta perustellaan. Mahdollisia edunsaajia ovat ensinnäkin opettajat, kasvattajat, päättäjät, rahoittajat, media ja suuri yleisö, koska ne kaikki tarvitsisivat luotettavaa tutkimustietoa pelien luonteesta ja niiden vaikutuksesta. Myös peliteollisuus, pelillisyyttä hyödyntävä elämysteollisuus ja pelejä vakaviin tarkoituksiin käyttävät tai sellaista harkitsevat tahot tarvitsisivat heuristista perustutkimusta omaa tuotekehittelyään tukemaan. Tällaisesta perustutkimuksesta hyötyisivät myös kaikki sellaiset tutkimus- ja toimialat, joiden kohdalla peleissä ensimmäisenä käyttöön otettavat teknologiat ja ansaintalogiikat sekä niiden myötä esiin nousevat juridiset ongelmat myöhemmin toteutuvat joko muuntuneina tai sellaisenaan. Digitaalisten pelien akateemisen perustutkimuksen tarvetta ja sen tarjoamaa hyötyä voi vielä tarkentaa ainakin seuraavilla tavoilla:

- 1) Tietokonepelit ja peliekologia muodostavat uuden tutkimusalueen, jonka perustutkimuksesta saatavat hyödyt perustuvat juuri siihen, että tämä tutkimus on vasta tekeillä eikä sen tuloksia voi kukaan vielä hyödyntää. On kuitenkin jo nyt selvää, että kunnollisen perustutkimuksen tulokset paitsi selittävät olemassa olevia pelejä ja pelikonsepteja paremmin kuin designpohjainen itseymmärrys myös luonnostelevat niille vaihtoehtoisia malleja ja siten systemaattisesti laajentavat peliesteettisesti perusteltujen mahdollisuuksien ja muunnelmien kenttää. Tällaisella heuristisella tutkimustiedolla on merkitystä etenkin silloin, jos strategiana ei ole vain pelialan nykyisiin olosuhteisiin, konsepteihin, teknologioihin, peliyhteisöihin, pelaajamääriin ja pelimarkkinoihin tyytyvä ja sopeutuva rajallinen alihankintamenestys, jolle periaatteessa riittää pelkkä hapuileva jäljittely. Tämä argumentti perustuu vii-

me kädessä koko peliteollisuuden taloudelliseen merkittävyyteen – näin isoa tekijää on harvoin jätetty tutkimatta ja vielä harvemmin sitä on kannattanut olla tutkimatta.

Tietokonepelien valtavasta suosiosta huolimatta niiden pelaaminen ei ole sosiaalisesti niin laajalle levinnyttä kuin traditio-naalisten pelien ja leikkien (urheilusta ja extreme-lajeista uhka-peleihin ja yhteisöllisiin juhliin), joten kasvuvaraa ja erikoistumista riittää. Verrattuna traditionaalisten pelien kirjoon shakista jalkapalloon ja pokeriin tietokonepeleillä on vielä pitkä matka vastaaviin kuningaslajeihin ja ehkä pelimekanismien monipuolisuuteenkin. Ilman perustutkimuksen tuottamia konseptuaalisia innovaatioita ja jäsennyksiä pelisuunnittelu (sen opettamisesta puhumattakaan) on alituisessa vaarassa olla vain jo olemassa olevien, liian varhain paradigmaattisiksi korotettujen esimerkkitapausten pohjalta tapahtuvaa kloonausta ja imitointia.

- 2) Tutkijoiden kiinnostus (ja joissain harvoissa tapauksissa, kuten Tanskassa, myös sitä seurannut riittävä julkinen panostus) kunnolliseen ja heuristiseen perustutkimukseen on jo johtanut siihen, että Pohjoismaissa ollaan muuta maailmaa edellä niin institutionaalisesti (ITU-Copenhagen; *Game Studies*) kuin tutkimuksellisesti (ludologinen, peliontologinen ja pelispesifinen teorianmuodostus ja tutkimusorientaatio seurauksineen). Tätä suhteellista etua ei kannattaisi menettää, ei siksikään, että sen säilyttäminen ei taloudellisesti ajatellen vaadi mahdottomia.
- 3) Lisäksi mobiilipelaaminen, jonka suhteen suomalaisilla toimijoilla on sattuneesta syystä monia strategisia, taloudellisia ja teknologisia etuja puolellaan, on jo yhteisöllisen ja liikkuvan luonteensa vuoksi niin monisäikeisen merkittävä tutkimuskohde, ettei sitä kannattaisi jättää tähänastisten ad hoc- teorioiden ja muihin tarkoituksiin kehiteltyjen lähestymistapojen ja metodien armoille. Koska kännykkäpelejä ei kannata käyttää konsoli- ja pc-pelien imitointiin muuten kuin ehkä jälkimmäisten markkinointitarkoituksessa, mobiilipelaaminen tarvitsee pitkäjänteistä ja erittäin epäortodoksista ja kokeilevaa pelitutkimusta. Tällaisen pelitutkimuksen tulee kyetä sijoittamaan mobiilipelit ja -pelaaminen

luontevaksi osaksi peliteknologioiden ja pelikonseptien ekologiaa ja hahmottamaan käyttämättömiä mahdollisuuksia, jotka perustuvat ennen kaikkea nykyisistä pelikäytännöistä poikkeaviin ja niitä rajustikin muunteleviin tapoihin käsitellä pelien sääntöjä, päämääriä, aikaa, tilaa, resursseja, pelaajarakennetta ja peli-informaation välittymistä. Paikka-, konteksti- ja käyttäjätietoisuuteen, ääneen ja lisättyyn todellisuuteen (augmented reality) perustuvat pelit, kännykän käyttö peliohjaimena ja keskenään verkottuneiden tilojen ja esineiden toimintaa säätelevänä metalaitteena ja kännykän yhdistäminen tai muuntaminen leluksi tai aikuisten seuraleikkien välineeksi sekä laajentavat nykyisen ludologisen tutkimuksen aluetta että perustelevat kunnollisen pelejä koskevan perustutkimuksen tarvetta ja kiireellisyyttä. Tässä esiselvityksessä asiasta ei kuitenkaan olla erityisen huolissaan, koska on selvää, että Nokialla on tällaiseen tutkimukseen sekä tahtoa että resursseja.

4.4 PELITUTKIMUS JA PELISUUNNITTELU

Yksi tutkimusta ja opetusta koskeva selkeä perusvalinta on, onko pelisuunnittelu (game design) ensi sijassa tutkimuskohde vai opetuksen painopiste. On aivan eri asia tutkia designprosesseja ja niitä ohjaavia pyrkimyksiä ja konventioita kuin yrittää kouluttaa opiskelijoita pelisuunnittelijoiksi saati perustella akateemisen tutkimuksen tekemistä pelisuunnittelun tarpeisiin tai peräti sen muuttamiseksi.

Muullakin kuin vain Suomessa vallalla oleva yritys- ja designorientaatio on merkki ainakin kolmesta asiasta. Näyttää siltä, että akateemisen perustutkimuksen tarvetta ei osata perustella muulla kuin peliteollisuuden oletetuilla innovaatio- tai kvartaalitarpeilla. Suomen oloissa tämä on vielä tavallistakin ongelmallisempaa, koska, kuten edellä todettiin, suomalainen pelielinkeino on parhaassakin tapauksessa vasta muuttumassa sellaiseksi toimialaksi, joka kykenee hyödyntämään uraa uurtavan tietokonepelejä koskevan perustutkimuksen tuloksia. On kuitenkin fataalia, jos päätöksentekijöiden, kasvattajien ja suuren yleisön legitiimit intressit luotettavasta aka-

teemisestä perustutkimuksesta tyystin unohtetaan kotimaisen pelialan olemattomiin intresseihin vedoten. Tämä voi kaiken muun ohella johtaa siihen, että pelien ja pelialan arvostus vähenee samalla kun niiden piilovaikutus kuluttajien odotushorisonteissa kasvaa ja kulttuurin pelillinen käänne toteutuu kuin varkain. Siinä tapauksessa jotkut aivan muut kuin kotimaiset toimijat korjaavat kaiken hyödyn.

Toiseksi yritys- ja designorientaatiolla halutaan varmistaa tutkimusrahoitus vahvistamalla myyttiä siitä, että pelitutkijat ovat päteviä opettamaan pelisuunnittelua. Tähän on kuitenkin syytä suhtautua skeptisesti, ellei suorastaan kyynisesti. Nykyiset pelitutkijat ovat lähes poikkeuksetta ”käännyttäviä” eli heidän peruskoulutuksensa ei suinkaan ole vasta tekeillä olevan akateemisen pelitutkimuksen parista vaan yleensä joko taiteentutkimuksesta, yhteiskuntatieteistä tai tietojenkäsittelytieteestä. Lisäksi vain murto-osa näistä tutkijoista kykenee heuristiseen perustutkimukseen tai edes jättämään taakseen entisen tutkimusotteensa paradigmaattisia ennako-oletuksia ja sokeita pisteitä. Vaikka tilanne on hitaasti korjautumassa siellä missä akateeminen perustutkimus otetaan vakavasti, ei ainakaan toistaiseksi ole syytä uskoa, että pelisuunnittelun ja pelitutkimuksen suhde olisi lopulta ratkaisevasti erilainen kuin esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen ja luovan kirjoittamisen tai elokuvatutkimuksen ja elokuvakoulujen, jotka niin meillä kuin muuallakin on hyvistä syistä erotettu toisistaan. Pelitutkija voi onnistuessaan luoda heuristisia malleja, joihin sisältyy käyttämättömiä esteettisiä mahdollisuuksia siinä missä jotkut harvat kirjallisuuden- ja taiteentutkijatkin, mutta miten noita malleja ja mahdollisuuksia sovelletaan käytäntöön (jos sovelletaan), on pelisuunnittelijoiden ja taiteilijoiden asia. Tämä tarkoittaa vain sitä, ettei heuristisen ja soveltamispotentiaaliltaan suuren perustutkimuksen onnistumisen kriteerinä voi käyttää sitä, ymmärtävätkö ja osaatko paikalliset toimijat käyttää sitä hyväkseen (tai onko heillä siihen riittävästi muita resursseja). Perustutkimus on siis vain välttämätön, mutta ei riittävä edellytys pelialan kukoistukselle pienissä maissa.

Viimein, yritys- ja designorientaatiossa on kyse myös siitä, että akateemisen perustutkimuksen tekeminen uudella tutkimusalueella on

erittäin haastavaa, vaativaa ja pitkäjänteistä toimintaa. Jos sen rohkenee esittää sellaisena, ala on opiskelijoille helposti liian vaikean ja vähän palkitsevan oloinen ja myös riskialtis, koska alan vasta tekeillä olevan akateemisen infrastruktuurin valmistumisesta ja vakiintumisesta ei ole takeita. Vailla yhtäältä motivoituneiden opiskelijoiden ja toisaalta tutkimuksen suuren ja lähes välittömän soveltamisarvon myyttejä ja niiden luomaa akateemista trendipainetta ja -paniikkia, pelitutkimus voisi helposti jäädä reviiromittelöissä altavastajaan asemaan.

Valtavirran pelisuunnittelua on toisaalta helppo opettaa, sillä sitä koskevista kirjoista, keskustelufoorumeista, nikkeistä, nyrkkisäännöistä ja kiertelevistä saarnamiehistä ei ole pulaa. Niiden lisäksi tai täydennykseksi International Game Developer Associationin (IGDA) koulutuskomitea on koonnut yhteen alustavan käsityksensä omia tarpeitaan vastaavasta pelikoulutuksesta. Vuoden 2003 alussa julkaistun tarkistetun laitoksen perusteluosassa painotetaan akateemisen tutkimuksen välttämättömyyttä ja peliteollisuuden, pelin tekijöiden ja pelitutkijoiden yhteisiä etuja ja intressejä, mutta sittemmin tuo auvoisaksi luonnosteltu yhteiselo on alkanut säröillä pelisuunnittelijoiden ja pelitutkijoiden syytellessä vastavuoroisesti toisiaan joko itsestäänselvyyksien tai käsitteellisten vajavuuksien kaupittelusta ja korostamisesta.

Joka tapauksessa IGDA:n lista pelikoulutuksen kohteista ansaitsee huomiota, jos ei muuna niin pelialan näkemysten kuvastajana. Koulutuksen ja tutkimuksen ydinalueita nostetaan selvityksessä esiin kaikkiaan yhdeksän (ludology/critical game studies; games and society; game design; game programming; visual design; audio design; interactive storytelling; game production; business of gaming). Näistä kaksi viimeksi mainittua sisältyvät luontevasti kaupallisen alan koulutukseen, peliohjelmointi teknisen alan koulutusohjelmiin, audiovisuaalinen suunnittelu taideoppilaitoksiin ja pelien ja yhteiskunnan suhteet yhteiskuntatieteisiin. Jäljelle jäävistä kolmesta (akateeminen pelitutkimus, pelisuunnittelu ja ”interaktiivinen kerronta”) käydään ja tullaan käymään kovinta reviirikamppailua sekä yliopistojen ja ammattikorkeakoulujen että tieteellisen ja ”taiteellisen” tutkimuksen välillä. Mitään näistä alueista ei kuitenkaan kannattaisi jättää pel-

kästään pelialan toimijoiden naiivin itseymmärryksen ja teoreettisen tietämättömyyden jalkoihin.

4.5 OPETUS JA KOULUTUS

Vuonna 2004 ainakin Jyväskylän, Oulun, Tampereen ja Turun yliopistoissa oli tarjolla muutamia suppeita akateemiseen pelitutkimukseen pohjautuvia kursseja. Laajimmat opintokokonaisuudet (15 ov) voi tällä hetkellä suorittaa Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa, jossa sielläkin painotetaan alkeiden opettamista ja tutkimuksen nopeaa sovellettavuutta ja orientaatiota pelisuunnittelun perusteisiin (game design fundamentals). Koulutuksen sisältöön on kopioitu osia Kööpenhaminan IT-yliopiston pelitutkimuskeskuksen annista niitä kuitenkin designin suuntaan muuttaen. Yliopisto-opetusta täydentää syksyllä 2004 alkanut, kolmivuotiseksi suunniteltu Games and Storytelling -luentosarja, jonka Hypermedialaboratorio on toteuttanut yhdessä Mediakeskus Lumeen kanssa Nokian ja Veikkauksen sponsoroimana. Luentosarjan painotus on selkeästi designin puolella: ensimmäisen lukuvuoden kymmenen luennoitsijaa ovat pääosin kansainvälisesti tunnettuja pelisuunnittelijoita ja kansainvälisiä pelitutkimusmeriittejä on vain kahdella luennoitsijalla (Henry Jenkins ja Aki Järvinen). Vaarana on, että vaikka pelitutkimuksen näkyvyys ja julkisuusarvo näin nouseekin, tällä tavoin toimimalla onnistutaan samalla vakiinnuttamaan pelisuunnittelijoiden hellimiä käsitteellisiä naiiviuksia tulevan kotimaisen pelitutkimuksen riesaksi.

Perustutkimusta toisarvoistavan design-orientaation vuoksi toimivien, monialaisten ja monitieteisten tutkimuksellisten ja opetuksellisten infrastruktuurien rakentaminen on vielä hitaampaa ja vaikeampaa kuin tavallisesti. Jo olemassa olevan peliteollisuuden tai -elinkeinon tarpeisiin olisi toki jokseenkin helppo kouluttaa pelintekijöitä, suunnittelijoita ja ohjelmoijia vain antamalla tai uudelleen järjestelemällä ammattikorkeakouluille tähän tarvittavat toimintaedellytykset ja resurssit. Pelisuunnittelua opetetaan tällä hetkellä suhteellisen laajasti ainakin Hämeen ammattikorkeakoulussa ja Pohjois-Karjalan kuntayhtymällä on ilmeisesti suurimmat tulevai-

suudensuunnitelmat tällä saralla. On kokonaan toinen asia, mitä tällä Suomessa saavutettaisiin. Vaikka peliteollisuuden esiinnousu (tai ainakin pelielinkeinon järjestäytyminen) on Suomessa uusi ilmiö, tämän alueen osaamisen kilpailukenttänä ovat kypsät maailmanlaajuiset populaarikulttuurimarkkinat, joilla toimiville yrityksille riittää ohjelmointitaitoisia työntekijöitä ilman erityistä suomalaispanostusta asiaan.

Kuten edellä kävi ilmi, suomalainen peliala ei katso tarvitsevansa systemaattista koulutusta. Liikkeenjohdollisia taitoja kehittävät täsmäkurssit sopivat sen välittömiin tarpeisiin paremmin, joten avoimeksi peruskysymykseksi jää, kenen käytännön tarpeisiin opetusta ja koulutusta oikein tarvitaan. Yksinkertaisempi, vaikka ehkä epätavallisempi, vaihtoehto olisi keskittyä kokonaan urauurtavaan perustutkimukseen ja siirtää laajamittaisemman opetuksen ja koulutuksen aloittamista kunnes huippututkimusta on kertynyt ihan opetettavaksi asti ja suomalainen pelielinkeino laajentunut ja rakenteellisesti vahvistunut ja vakiintunut peliteollisuudeksi, joka kykenee hyödyntämään pelitutkimuksen tuloksia. Toisin sanoen nyt olisi oikea aika panostaa pitkäjänteiseen ja heuristiseen akateemiseen perustutkimukseen tarvittaessa vaikka opetuksen, koulutuksen ja välittömän sovellettavuuden kustannuksella.

5.1 PELIT JA DIGITAALISET PELIT

Digitaaliset pelit on aika ajoin ymmärretty osaksi pelien ekosysteemiä. Sekä designerit (Crawford 1984; Salen ja Zimmerman 2004) että tutkijat (Frasca 2004; Juul 2004) ovat etsineet keskeisiä eroja ja muutoskohtia pelien ja tietokonepelien välillä. Useimmat paikallistetut erot ovat suhteellisia – tietokonepelit voivat esimerkiksi sekä salata että muunnella pelaajan tarvitsemaa informaatiota paremmin eli kompleksisemmin ja joustavammin kuin ei-digitaaliset pelit. Yksi suurimmista uutuuksista on myös keinotekoisien vastapelaajien (samoin kuin reaaliajassa sääntöjä ylläpitävän automatisoidun ”erotuomarin”) rakentuminen, jonka seurauksena yksinpelattavat tietokonepelit ovat huomattava laajennus sekä ei-digitaalisen ajan pasiansseihin ja ristisanatehtäviin että mekaanisiin ja elektronisiin arkadipeleihin verrattuna. Tietoverkot ovat puolestaan mahdollistaneet yhden pelin pelaajamäärän kasvattamisen miljooniin. Keskeistä on myös tietokonepelien osatekijöiden ja peruselementtien periaatteessa vähäinen pysyvyyden tarve ja siitä seuraava joustavan muuntelun mahdollisuus (virtuaalinen peliväline ja pelikenttä voivat esimerkiksi muunnella itseään ja niitä voidaan muokata helpommin kuin fyysisistä tilaa ja pelivälinettä). Koska tietokonepelit ovat automatisoituja kompleksisia systeemejä, ne kykenevät luomaan ja ylläpitämään huomattavan monimutkaisia ja yllättäviä kausaalisuhteita. Tällä ominaisuudella on monia tärkeitä seurauksia: pelaaja voi ohjata

huomattavasti useampia manipuloitavia peliojekteja samanaikaisesti kuin on mahdollista monimutkaisimmisakaan lautapeleissä ja yhdenkään pelaajan ei tarvitse tuntea pelin kaikkia sääntöjä ennen pelin aloittamista, koska ne voidaan oppia vasta pelin kuluessa. Myös pelaajan välittömästi havaitsemien ja vasta myöhemmin todentuvien seurausten suhdetta voidaan erittäin joustavasti säädellä, salata ja muunnella.

Tietokonepelien vaatima interaktiivisuus on liikunnallisia taitoja edellyttäviin peleihin verrattuna kapeaa mutta välitöntä: fyysisillä taidoilla ei ole ollut suurta vaikutusta, koska pelaajan vuorovaikutus pelin kanssa on kulkenut hiiren, näppäimistön tai muun varsin rajallisesti pelaajan liikkeistä ja muusta fysiikasta tietoa välittävien peliohjaimien kautta. Erilaiset tanssimatot ja liikkeentunnistimet ovat vasta hieman kuroneet tätä kuilua umpeen. Kyseinen ero todentuu myös siinä, että jotkut traditionaaliset pelit (etenkin lauta- ja korttipelit) voidaan käytännössä siirtää sellaisenaan peliteknologiasta toiseen niiden sääntöjen ja pelaajan pelikokemuksen kärsimättä, kun taas toiset, erityisesti urheilulajit, voidaan vain summittaisesti mukauttaa tietokonepeliksi.

Peliekologian perusteita on syytä tarkastella vielä hieman laajemmin, koska niiden tuntemus on välttämätöntä silloin kun etsitään käyttämättömiä mutta käyttökelpoisia uusia yhdistelmiä, muunnellaan nykyisiä pelilajityyppejä ja luodaan uusia. Perusteet on tunnettava myös pelien, lelujen, urheilun ja uhkapelien hybridejä suunniteltaessa tai haluttaessa käyttää pelejä muuhun kuin viihdyttämiseen. Pelien ekologiaan, vaikkakin suppeasti, perehdyttäessä, nähdään myös selvimmin pelien eroja ja yhtäläisyyksiä muihin viihteen ja elämysten muotoihin nähden.

Aika. Perinteisesti peleillä on ollut rajallinen kesto eli peli päättyy joko tietyn ajan kuluttua tai kun tietty tila on saavutettu. Monet nykyiset tietokonepelit kuitenkin rikkovat tätä klassista pelimallia (Juul 2004). Massiivisilla verkkopeleillä ei ole sen enempää määrättyä kestoja kuin lopputilaakaan, peli myös jatkuu pelaajan poissa ollessa ja pelaajat tulevat peliin mukaan sen eri vaiheissa. Perintei-

sissä peleissä arkadipelit mukaan lukien uudelleenpelattavuus on itsestään selvää, mutta monissa seikkailu- ja arvoituspeleissä uudelleenpelattavuus kärsii, koska nämä pelit on rakennettu yhdellä ideaalilla tavalla läpipelattaviksi. Kun pelaaja on tästä suoriutunut, kokemusta ei ole juuri mieltä toistaa. Näiden pelien läpikäymiseen saattaa kulua kymmeniä ja tottumattomalta satoja pelitunteja ja tällainen keston venyttäminen on sekin omanlaisensa poikkeus kestoltaan yleensä huomattavasti lyhempiin traditionalisiin peleihin nähden. Sinänsä pelien ajallinen kirjo pelkästään niiden keston suhteen on erittäin laaja muutaman kymmenen sekunnin minipelistä periaatteessa päättymättömiin ja tähän mennessä monesti jo vuosia kestäneisiin massiivisiin verkkopeleihin.

Yksittäisen pelin juurtumista pelaajan arkeen sekä sen käytön ajallisia dimensioita (muun muassa pelikertojen kesto ja määrää) on toki mahdoton ennustaa, mutta on selvää, että yhä uudestaan pelattavan suosikkipelin löytyminen on ajankäytön suhteen pois muiden pelien pelaamiselta. Tällaiset klassikkopelit taas sotivat monia nykyisen peliteollisuuden perusintressejä vastaan. Kärjistäen voisi sanoa, että peliteollisuus myy surutta monia sellaisia tuotteita, joita aikaisempina vuosikymmeninä ja vuosisatoina olisi pidetty suunnittelultaan epäonnistuneina niiden kertakäyttöisyyden vuoksi, joka on täydellinen vastakohta klassisten pelien emergentille rakenteelle (pienestä määrästä sitovia sääntöjä seuraa loputon määrä pelillisiä variaatioita ja periaatteessa rajaton uudelleenpelattavuus). Peli, jonka pelaaja aina voittaa kerran oppimansa strategian avulla, ei perinteisesti ajatellen ole juuri ollut pelaamisen arvoinen eikä siten ole voinut juurtua tunnettuun pelihistoriaan.

Taloudelliselta kannalta tässä on tietysti kyse kahdesta eri logiikasta eli joko pelin tai pelaamisen myynnistä. Jälkimmäiseen, viime kädessä joko pelaajan tai pelikertojen myyntiin, perustuvaan logiikkaan nojautuvat arkadipelit ja massiiviset verkkopelit sekä kännykän ja television yhdistävät cross media -pelit. Kaupasta ostettavat pakatut pc- ja konsolipelit ovat pelituotteita, joiden verkkopeli tietysti maksaa vielä lisää. Kolmas ansaintalogiikka liittyy

selkeästi uhka- ja rahapelin kaltaisiin järjestelyihin, mistä näkyy jo merkkejä suosiotaan 40 prosenttia vuodessa kasvattavassa pay per play browser gamingissä.

Peleissä pelaajan on kyettävä manipuloimaan tapahtumien ja toimijoiden ajallisia suhteita ja ominaisuuksia, niiden järjestystä, kestoja, nopeutta, toistuvuutta ja samanaikaisuutta tai ainakin joi-tain näistä. Tämä erottaa varsin selkeästi pelit kertomuksista, joissa lukija ja katsoja joutuvat aktiivisesti tulkitsemaan (tai passiivisem-min tunnistamaan) heille esitetystä tapahtumavirrasta ilmiöiden ja toimijoiden oikeat ajalliset suhteet siinä määrin kuin se ylipäänsä on mahdollista. Toistettavuudessa taas näkyy pelien musiikin kal-tainen potentiaali – on huomattavasti todennäköisempää, että ih-minen pelaa tuhat erää shakkia tai jääkiekkoa tai kuuntelee samaa sävellystä muutama sata kertaa elämässään kuin että hän lukee tai katsoo joko samana pysyvän tai itseään ”interaktiivisesti” muun-televan tarinan edes kymmeneen kertaan.

Tila. Tietokonepelien suurimpia uutuuksia tilan suhteen on pe-laajien kesken jaettavissa ja ehkä muutettavissakin oleva ja ele-menttiensä pysyvyyden suhteen äärimmäisen joustava ja dynaa-minen virtuaalinen tila ja lähitulevaisuudessa kenties sen yhä monipuolisempi yhdistyminen pelaajan fyysiseen tilaan sekä pelaajan liikkeisiin ja sijaintiin (ja tietysti myös pelaajan kuvitte-lemaan imaginääriseen ja fiktiiviseen tilaan). Alun perin ruudun tällä puolen ei tapahtunut juuri mitään mielenkiintoista ja pe-liin vaikuttavaa sen lisäksi, että pelaaja reagoi pelin kulkuun näp-päimistön, hiiren tai jonkin muun peliohjaimen kautta. Ennen tanssimattojen ja *EyeToyn* yhdistelmää digitaalisten pelien pelaaminen ei vaatinut pelaajalta erityisiä fyysisiä taitoja eikä ainakaan ollut fyysisesti erityisen rasittavaa. Tilojen, esineiden ja pelaajien kasvava keskinäinen verkottuminen vaikuttaa tähän perustilan-teeseen monin tavoin.

Paikantamista hyödyntävän mobiilipelaamisen kautta pelitilan organisointi on jo saanut uusia muotoja alkaen siitä, että pelaajien keskinäisellä fyysisellä sijainnilla on vaikutuksensa myös pelikentän

rakentumiselle ja mittasuhteille. Rajojaan pelaajien liikkeiden ja sijainnin myötä muuttava pelikenttä sekä keskenään verkottuneet ja suhteitaan muuntelevat rinnakkaiset, päällekkäiset ja sisäkkäiset pelikentät ovat pelien tilankäytön uutuuksia, joiden hyödyntäminen on vasta alussa. Yksityiseen ja julkiseen fyysiseen ympäristöömme voidaan esimerkiksi halpojen rfid-tarrojen avulla lisätä ja piilottaa informaatiota vain tietyn pelin tietyllä pelivälineellä (kännykällä, kannettavalla pelikonsolilla, kämmentietokoneella) havaittavaksi ja muokattavaksi, minkä luulisi kiinnostavan ainakin mainospelien suunnittelijoita. Näin virtuaalinen ja fyysinen pelikenttä vaikuttavat toisiinsa yhä tiiviimmin ja voivat sulautua ja sisältyä toisiinsa. Pelaajan arkitoiminnasta kerätty peliin välitetty tieto voitaisiin asettaa kausaalisuhteeseen virtuaalisen pelitilan kulloisenkin jäsentymisen kanssa. Periaatteessa myös virtuaalitilan jäsentymisellä voisi olla vaikutuksia pelaajaa ympäröivän fyysisen tilan toiminnalle läsnä-ällyn, lähiverkkojen tai Internet 0:n välityksellä. Pelaaja voisi siis näissä oloissa samanaikaisesti pelata sekä fyysistä että virtuaalista peliä. Monia tämänkaltaisia konsepteja on parhaillaan kehitteillä ja testattavana. Pelin virtuaalista tilaa ja pelaajan fyysistä tilaa sekä pelimaailmaa ja pelaajan maailmaa yhdistävistä peleistä kohistaan nykyisin monen eri nimikkeen alla (location-based gaming; pervasive gaming; reality gaming) ja onkin mielenkiintoista nähdä, millainen on tämän alueen ensimmäinen varsinainen tappajasovellus.

Pelaajat. Kaiken yhteisöllisiä ja massiivisia verkkopelejä ympäröivän kohun keskellä on hyvä muistaa, että peliautomaattien ja etenkin tietokonepelien mukanaan tuoma historiallinen uutuus on kehittyneen yksinpelaamisen mahdollisuus. Tekoölyyn perustuva keinotekoinen ei-inhimillinen vastapeluri tai pelillinen haaste on sen verran suuri muutos pasianssien ja ristisanatehtävien valikoimaan nähden, että yksinpelaamisen vetovoimaa ei pitäisi aliarvioida niin kiehtovia kuin massiiviset verkkopelit ovatkin.

Ennen verkon mahdollistamaa pc-pohjaisten pelien pienryhmäpelaamista pc-pelien heikkoutena ainakin konsolipeleihin

nähdessä oli niiden orientaatio yksinpelaamisen. Onkin sangen ymmärrettävää, että perinteisen kaksinpelaamisen mahdollistaneet pelikonsolit hallitsevat markkinoita niin selvästi. Massiiviset verkkopelit ovat tässä katsannossa jatkeita perinteisille joukkuepeleille ja maksullisuutensa vuoksi myös huvipuistoille ja pelihalleille. Siinä määrin kuin massiivisille verkkopeleille tyypillisiä kiltoja ja muita sosiaalisia ryhmiä käsitteellistää joukkueina, verkkopelien samanaikaiset monijoukkuepelit näyttävät jonkinasteisena historiallisena peliuutuutena.

Pelistrategioihin ja pelaajan pelitaitoihin (sosiaaliset taidot mukaan lukien) liittyvien olennaisten kysymysten lisäksi massiivisten verkkopelien kohdalla päädytään pakostakin tutkimaan eri pelaajatyyppejä ja niiden tasapainottamista siten, että verkkopeli säilyttää pelattavuutensa. Tässä suhteessa monet pelisuunnittelijat (kuten Richard Bartle) näyttävät olevan ajattelussaan pitemmällä kuin useimmat pelitutkijat. Toisaalta asian voi nähdä niin, että pelaajatyypien keskinäisen tasapainottamisen ongelma on suunnittelun itse aiheuttama: kun perinteistä pelillisyyttä (mm. voittamista ja pelin rajallista kestoja) on kevennetty sosiaalisen kanssakäymisen edistämiseksi, niin syntyneeseen virtuaaliseen seuraleikkiin on saman tien istutettu uusia ongelmia (pelaajat, jotka aktiivisesti sabotivat toisia pelaajia ja heidän pelaamistaan ja pelaajat, joille pelaaminen on täysin toissijaista).

Lähtötilanteiden läpeensä läsnä-älyisissä ja perin pohjin verkottuneissa ympäristöissä myös pelaajan elimistön tila voitaisiin yhä helpommin ottaa mukaan pelin kulkuun vaikuttavana tekijänä. En tarkoita vain pelaajan liikkeitä ja liikkumista vaan myös sellaisia aikaisemmin peleistä, leikeistä ja urheilusta puuttuneita tekijöitä kuin reaaliaikainen tieto pelaajan verenpaineesta, sykkeestä tai stressitasosta. Jos pelaaja olisi monikanavaisessa yhteydessä peliin, hänen toiminnallaan voisi olla myös epäyhtenäisiä ja keskinäistä tasapainottamista vaativia seurauksia vaikkapa siten, että tavallisen peliohjaimen kautta kulkeva informaatio vaikuttaa pelaajan pelihahmoon kuten ennenkin, mutta sykemittarin välittämä tieto pelaajan stressitason muutoksesta vaikuttaa peli-

maailman muutokseen, vaikeusasteeseen tai pelaajan virtuaaliin resursseihin. Tämä olisi kenties hieman pelaajakeskeisempi muunnelma niistä monikanavapeleistä (*Majestic; Nokia Game*), jotka kommunikoivat pelaajan kanssa useamman kuin yhden mediumin välityksellä.

Säännöt. Keskeisin pelejä sekä kerronnasta että muusta viihtees-
tä erottava tekijä ovat pelin sitovat säännöt, jotka sekä rajaavat että mahdollistavat pelaajien toiminnan. Yksinkertaisimmillaan pelit voidaan määritellä keinojen ja päämäärien systeemiksi, jossa on proseduraaliset säännöt pelivälineen manipuloinnille ja tietokoneen myötä myös proseduraalinen tapa välittää pelaajille tietoa kulloisestakin pelitilanteesta. Pelaajien, sääntöjen ja resurssien systeemi lähentää pelejä moniin simulaatioihin ja toisaalta johtaa sellaisiin peruskysymyksiin, joihin taide- ja kerrontateorioiden ei ole koskaan tarvinnut paneutua eli pelaajien välisiin kilpailu- ja yhteistyösuhteisiin, resurssien käyttöön (pelivälineen manipulointiin) ja sääntöjen muovaamiin ja säätelämiin kausaalisuhteisiin. Pelaamiseen verrattuna yksin lukeminen, ryhmässä katsominen, tulkintojen tekeminen ja konventioiden tunnistaminen ja soveltaminen ovat laadultaan kovin toisenlaista toimintaa.

Digitaalisten pelien voimana ei-digitaalisiin peleihin nähden on sääntöjärjestelmän toiminnan ja ylläpidon automaattisuus, joka sallii myös huomattavan monimutkaisten kausaalisuhteiden rakentamisen sekä pelaajan toiminnan ja pelitapahtuman että vallitsevan pelitilanteen ja sen pelaajalle esittämisen välille. Tämä koskee myös sellaisia merkityksellisiä seurauksia ja kausaalisuhteita, joita pelaajan ei ole edes mahdollista havaita, mikä on eri asia kuin pelitapahtumiin ja mahdollisen vastapelurin toimiin aina kuuluva tietynasteinen ennakoimattomuus.

Säännöt ovat yleensä kaikille samat ja kaikkien tiedossa ja niin eksplisiittiset ja selkeät kuin mahdollista tulkintaerimielisyyksien välttämiseksi. Ne ovat myös pysyviä, sitovia, pelistä ja pelikerrasta toiseen toistettavia ja pelaajan toimintaa rajaavia. Näihin ominaisuuksiin voidaan tehdä ja on pelihistorian kuluessa tehtykin

poikkeuksia, yleensä didaktisista syistä, kuten monissa 1960- ja 70-lukujen sosiaalisissa simulaatioissa, joissa yhteiskunnan epäoikeudenmukaisuudet saivat mallinnuksensa pelaajille annetuissa keskenään ristiriitaisissa, erimielisyyksiin johtavissa, toisilta pelaajilta salatuissa ja tiettyjä pelaajia ja joukkueita suosivissa säännöissä. Tällainen sääntöjen perusominaisuuksien muuntelu voikin olla yksi mahdollinen muoto pelien sisällölliselle aikuistumiselle ja jopa perusedellytys pelien käytölle ei-viihteellisiin tarkoituksiin. Jos esimerkiksi pelimaailma olisi mallinnettu nykyisen mediamaailmamme pohjalta (eikä keskiaika- tai tulevaisuusfantasioiden), olisi mahdollista, että käynnissä olevat uutisoidut maailmantapahtumat vaikuttaisivat peliin sen kuluessa ja muuttaisivat pelaajalle kulloinkin mahdollisia tekoja ja tavoitteita sekä ilmiöiden välisiä kausaalisuhteita. Pelien viehätys tosin rakentuu vahvasti niiden sitovien ja läpinäkyvien sääntöjen luomalle keinotekoiselle selkeydelle ja reilulle pelille, joka niiden ulkopuolella vellovassa arkielämässä harvemmin toteutuu.

Pelin sääntöjen yhteys pelaajien muuta toimintaa rajaaviin psykologisiin, sosiaalisiin ja kulttuurisiin kehyksiin ja säätelyjärjestelmiin (lait, sopimukset, etiketit, konventiot, käskyt, velvollisuudet, ohjeet, rituaalit, pakkoneuroosit, puolustautumismekanismit) on alue, jolla paljon perustutkimusta on edelleen tekemättä. Siinä määrin kuin pelit monipuolistavat sisältöään fantasian ja sci-fin ulkopuolelle, pelin keinotekoisten sääntöjen yhteys muihin inhimillistä toimintaa mahdollistaviin ja sääteleviin rajoitteisiin nousee nykyistä selvemmin esille. Toisin sanoen todellisten pelien ja vain metaforisesti peleiksi luonnehdittavan inhimillisen käyttäytymisen välille on paikannettavissa monimuotoinen suhdeverkosto, joka vain odottaa tutkimistaan ja hyödyntämistään, oli kysymys sitten realismin, satiirin tai vaikeampien haasteiden lisäämisestä nykyiseen pelivalikoimaan. Tässä suhteessa maailman ehkä suosituin digitaalinen peli *The Sims* oli vasta alkua.

Resurssit muodostuvat kaikesta siitä minkä avulla pelaaja voi tai yrittää vaikuttaa pelin kulkuun. Aivan samoin kuin ajan, tilan,

sääntöjen ja pelaajarakenteiden kohdalla, myös resurssit voidaan jakaa virtuaalisiin ja reaaliin sen perusteella puhummeko pelaajan representaatioihin kytketyistä vai pelaajan itsensä resursseista. Virtuaaliset ja reaaliset resurssit voidaan jakaa osiin ja verkottaa ja asettaa ne siten aikaisempaa monipuolisempiin kausaalsiin, ajallisiin, tilallisiin ja funktionaalsiin suhteisiin keskenään. Tämä vaikuttaa myös peli-informaation kulkuun ja mahdollistaa nykyistä monimuotoisemman pelin sisäisen viestinnän edellyttäen, että pelikokemus säilyy jokseenkin yhtä viiveettömänä ja välittömänä kuin nykyisin. Käytännössä edellä sanottu voisi ilmetä esimerkiksi kännykällä ohjattavassa ja välittyvässä keskenään verkottuneiden pelaajien, lelujen, pelivälineiden ja pelitilojen joustavasti itseään muuntelevassa kokonaisuudessa.

Jos edellä esitettyä soveltaa lopuksi digitaalisten pelien ja elokuvan usein läheiseksi oletettuun suhteeseen, erot näyttäytyvät selkeinä. Elokuvan katsoja vain tulkitsee henkilöhahmojen ja tapahtumien välisiä suhteita, joita pelaaja sen lisäksi muokkaa ja manipuloi yrittäessään päästä tavoitteeseen. Elokuva esittää tilaa jota katsoja mielessään täydentää, pelaaja voi tämän lisäksi liikuttaa pelihahmoaan tai muuta edustajaansa pelitilassa, jota voi usein vielä toiminnallaan muuttaa. Elokuvan katsojat eivät pelaa toisiaan vastaan. Elokuvan katsoja soveltaa konventioita, pelaaja niiden lisäksi sääntöjä. Kaukosäädin ei ole resurssi, jolla katsojaa palkitaan ja rangaistaan. Ja ennen kaikkea, elokuva on joka kerta sama siinä missä peli tarjoaa pelaajan haasteeksi ja nautinnoksi jatkuvasti varioituvia merkkijonojaan.

Nämä erot ja niiden tutkimus ovat tärkeitä, kun elokuvia yrittään sovittaa peleiksi, ja ne auttavat selittämään senkin, miksi *Tomb Raiderin* kaltainen läpipelattava seikkailupeli on helpompi sovittaa elokuvaksi kuin päinvastoin: kyse on toiminnallisesta yksinkertaistamisesta. Visuaalisen pinnan tasolla yhteyksiä pelien, elokuvan ja muun audiovisuaalisen kulttuurin välillä (ja niiden yhdessä jakaman kuvaston sisällä) on tietysti runsaasti, mutta niiden tutkiminen on triviaalisuudessaan hyvin vähän haastavaa. Pelisuunnittelussa elokuvista (ja lukemattomista muista lähteistä) tuttuja ready made -odotuksia

tietysti hyödynnetään siinä missä muussakin viihteessä ja taiteessa: jos esimerkiksi pelin tapahtumaympäristö näyttää lukemattomista gangsterielokuvista ja -tv-sarjoista tutulta, todennäköistä on, että tulevat pelitapahtumat ja pelin asettamat tavoitteet eivät liity kukkien asetteluun ja pelaajien väliseen rauhanomaiseen rinnakkaiseen.

5.2 PELAAMISEN TUTKIMUS JA PELIRETORIIKAT

Pelien tutkimusta ei voi pitemmän päälle erottaa pelaamisen tutkimuksesta, ja kun on nähnyt kuinka vaikeaa keskivertotutkijoiden on ollut hahmottaa saati tutkia pelien ja digitaalisten pelien perusosia ja niiden yhteistoimintaa, maltaa tuskin odottaa, että näille tutkijoille avautuu myös pelaamisen tutkimuksen miinakenttä. Perinteisiä pelejä vuosikymmeniä tutkinut Brian Sutton-Smith jäsentää teoksessaan *The Ambiguity of Play* (1997) tätä kenttää eli pelaamista ja leikkimistä seitsemän retoriikan avulla, joista jokainen liittyy eri käyttötarkoituksiin, pelaajatyyppeihin ja tutkimusaloihin.

Sutton-Smithin retoriikat ovat hyödyllinen ja käyttökelpoinen työkalu, koska ne ryhmittelevät pelejä, leikkejä ja pelaamista lopulta varsin selkeisiin keskittyymiin, joiden painoarvo vaihtelee niin ajallisesti kuin paikallisestikin, ja joihin myös peliteollisuus ja sen toimintaympäristö (taloudellisista, poliittisista ja eettisistä rajoistaan ja niitä koskevasta keskustelusta ja mielipiteenmuodostuksesta alkaen) samoin kuin niitä koskeva tutkimus ja tuotekehittely ovat väistämättä sidoksissa.

Peliretoriikkojen kulloisenkin arvostuksen ja keskinäisten suhteiden avulla voi kuvata myös kulttuurin syväkanteita ja tunnistaa merkitseviä eroja esimerkiksi aasialaisten, amerikkalaisten ja eurooppalaisten pelikulttuurien välillä ja sisällä. Siitä huolimatta, että pelit ja leikit ylittävät kulttuurirajoja etenkin eksplisiittisten sääntöjensä vuoksi, pelien suosiossa ja levinneisyydessä sekä niihin kohdistuvissa asenteissa on huomattavia eroja. Monet japanilaisen peliteollisuuden innovaatioista, kuten junasimulaattorit, näyttävät jäävän japanilaisten pelaajien huviksi. Samanlaisia pelikulttuurieroja on näkyvissä myös massiivisissa verkkopeleissä: korealaisten verkkopelien länsimaiset

versiot eivät menesty lännessä eivätkä läntisten pelien korealaisversiot Koreassa. Vastoin vallitsevia uskomuksia pelit ja pelaaminen eivät välttämättä olekaan perusluonteeltaan universaaleja, vaikka käsitys peleistä ja pelaamisesta rationaalisena, tuottamattomana, vapaaehtoisena ja hauskana toimintana onkin ollut rakas monelle 1900-luvun keskeiselle länsimaiselle pelitutkijalle kuten Johan Huizingalle ja Roger Caillois’lle.

Retoriikkoja erottuu siis seitsemän. Edistykseen (progress) painotunut retoriikka painottaa ihmisyksilön kehittymistä, sosiaalistumista ja taitojen karttumista pelaamisen avulla. Kohtaloretoriikka (fate) nousee esille etenkin uhkapelien ja peleihin liittyvän sattumanvaraisuuden yhteydessä, valtaretoriikka (power) kilpailun ja voittamisen painotuksissa. Identiteettiretoriikka on kohtalo- ja valtaretoriikan kanssa varhaista perua ja painottaa pelejä yhteisöllisen identiteetin rakentajina ja säilyttäjinä. Minuuden retoriikka taas on myöhäisempää perua ja liittyy ennen kaikkea yksilöllisen huippukokemuksen tavoitteluun. Fantasiaretoriikka painottaa pelaamiseen kuuluvaa vapautta, itseilmaisua, luovuutta ja kekseliäisyyttä. Lopulta turhuuden (frivolity) retoriikka on paitsi perinteisen tuomitsevaa, pelit ovat sille turhaa ja jopa vahingollista ajanhukkaa, myös metaretoriikkaa, koska sitä käytetään lyömäaseena muiden peliretoriikkojen välisessä kamppailussa.

Edistysretoriikka nousee esiin kasvatuksen ja opetuksen yhteydessä. Koska oppiminen on muuttumassa elämänmittaiseksi orientaatioksi, on selvää, että tämän retoriikan alue on laajentunut koskemaan myös pelien käyttöä aikuisopetuksessa. Edutainmentin lisäksi retoriikka ulottuu myös viihdepelien oletettuihin ja todennettuihin hyödyllisiin opetuksellisiin ja kasvatuksellisiin sivuvaikutuksiin. Kohtaloretoriikka todellistuu uhkapelissä, mikä on tietysti vain yksi faतालisuuden, passivisuuden ja riskinoton muodoista. Toisin kuin traditionaaliset pelit tietokonepelit eivät ole vielä kunnolla kietoutuneet tähän retoriikkaan. Kilpailun ja voittamisen valtaretoriikka yhdistää pelejä etenkin urheiluun ja sotateollisuuteen. Minuuden retoriikkaan sisältyvä huippukokemusten etsintä ilmenee pelillisenä virtuoositeettina ja joka alalla kaivattavana innovatiivisuuden korostuksena.

Massiiviset verkkopelit ovat jo luoneet oman yhteisöllisyytensä, joka selkeästi poikkeaa taiteen ja massaviihteen eliitti- ja massayleisöistä. Osittain sama koskee roolipelien fantasiaretoriikkaa, joskin sillä erotuksella, että digitaalisten pelien ja niiden pelaajien ilmaisunvapauden rajat ovat pääosin testaamatta, ylittämättä ja kyseenalaistamatta. Turhuuden retoriikka sisältyy kielteisessä muodossaan jokaiseen tietokonepelejä ympäröivään mediapaniikkiin sen erottamattomana osatekijänä, mutta osoittaa myös osayleisön, jonka helposti ennakoitavissa olevaa reagointitapaa voidaan hyödyntää sisällöltään ja pelimekanismeiltaan kiistan- tai kyseenalaisten pelien markkinoinnissa. Tämän kulttuuriseen aikuistumiseen liittyvän, mutta toistaiseksi vain vähän tietoisesti hyödynnetyn aseman digitaaliset pelit ovat monien ”rajoja rikkovien” taiteilijoiden harmiksi perineet videoilta, elokuvilta, sarjakuvilta, kuvataiteelta ja kirjallisuudelta.

Tietokonepelien kautta kierrätetään yhä enemmän kulttuurista ja sosiaalista pääomaa eikä niiden pelaaminen enää rajoitu (ja katkea) vain nuorimpiin ikäryhmiin. Tämän vuoksi tietokonepelit todennäköisesti seuraavat muiden pelien jalanjälkiä siinä, että eri pelityyppien ympärille muodostuu erikoistuneita pelaajaryhmiä. Massiivisissa verkkopeleissä monessa muussakin yhteydessä vaikeasti toisiinsa soveltuvat kilpailu ja yhteisöllisyys elävät kompleksisemmässä keskinäisessä suhteessa kuin muussa mediassa tai perinteisissä peleissä. Pelit, joissa tulevaisuus on auki siten että pelaajan täytyy yrittää vaikuttaa lopputuloksen, tarjoavat lisäksi usein epäjatkuvuutena ja epävarmuutena toteutuvaan globalisaatioon sopivan kognitiivisen mallin, jolla on edellytykset haastaa kulttuurisesti hallitseva, informaatiota, tietoa ja tapahtumista kerronnallistava malli. Tätä korostaa sekin, että tietokonepeleissä pelaajat nautinnollisesti muokkaavat periaatteessa loppumattomasti varioituvaa audiovisuaalista informaatiovirtaa, jota he muissa yhteyksissä vain informaatioähkyn kourissa tulkitsevat tai yrittävät tulkita.

Kun lisäksi yhä suurempi osa hallinnollisesta, taloudellisesta ja poliittisesta päätöksenteosta sekä ammattikoulutuksesta pohjautuu simulaatioihin ja simulaattoreihin, joiden viihdemuodoksi tietokonepelit voidaan laskea, on luontevaa nähdä pelit ja pelattavuus nou-

sevana odotushorizonttina ja elämysrakenteena, joiden kulttuurinen painoarvo on vakaassa kasvussa. Sutton-Smithin ensyklopedinen näkökulma auttaakin näkemään monia aikaisemmin huomiotta ja hyödyntämättä jääneitä kytköksiä ja sen avulla voi seurata edellä kuvaillun pelillisen käänteen (ludic turn) etenemistä. Retoriikkojen välisiä painotuksia ja niiden muutoksia tutkimalla voi seuralla myös pelattavuuden eri muotojen kehitystä ja eritoten sitä kuinka pelit liittyvät muihin elämyksiin ja aktiviteetteihin ja kilpailevat niiden kanssa yleisen arvostuksen lisäksi myös kuluttajien ajasta, huomiosta ja rahasta. On makuasia kuinka heikkona signaalina pelillistä käännettä voi enää pitää, koska se on niin vahvasti kiinnittynyt sekä eliitin intresseihin, kuluttajien arkeen, työhön ja vapaa-aikaan, valitsevaan teknologiaan ja sen edistysaskeliin että viihdeteollisuuden ja populaarikulttuurin trendejä luovaan keskiöön.

5.3 YHTEENVETO

Alustava pelien kielioppi saadaan tutkimalla sellaisia perusmuuttujia kuin esimerkiksi perspektiivi pelitilaan (joko esteetön tai pelihahmon kautta rajautuva), tilan topografia (geometrinen tai topologinen), pelitilan dynaamisuus (mahdollisuus muokata tilaa), ajallinen organisatio (vuorottainen tai reaaliaikainen), teleologia (mahdollinen päättymättömyys), pelaamisajan suhde pelimaailmassa ilmenevään aikaan, pelin luonne yhden, kahden tai monen pelaajan tai joukkueen pelinä, pelaajan välisen fyysisen etäisyyden merkitys, pelaajien fyysisen sijainnin merkitys, mahdollisuus välitalennuksiin, resurssien dynaamisuus (pelaajan palkitseminen ja rankaiseminen) ja sääntöjen globaalisuus (Aarseth et al. 2003) sekä pelimaailman ajallinen, spatiaalinen, kausaalinen ja funktionaalinen rajautuminen ja manipulointavuus (Eskelinen 2001) ja pelin rakenteeseen perustuva uudelleenpelattavuus (Juul 2004). Jo pelkästään näiden parametrien avulla on mahdollista hahmottaa muutama satatuhatta perusvaihtoehtoa pelien rakenteille, ja jos niitä vielä täydennetään pelaajatyypeillä (Bartle 2003) ja peliä ympäröivillä sosiokulttuurisilla retoriikoilla (Sutton-Smith 1997), saadaan muun ohella käyttöön nykyistä perustellumpi ja tarkempi

lajityyppikartta, johon sisältyy muutamia miljoonia toisistaan jollain merkittävällä tavalla eroavia pelityyppejä.

Tämän moniulotteisen kartan ymmärtäminen, muokkaaminen ja täydentäminen on aivan keskeistä tutkimuksellista toimintaa, jolle ei juuri ole kuin huonoja vaihtoehtoja. Kartta tarjoaa perusmalliston peleille keskeisistä piirteistä ja mahdollisuuden etsiä uusia yhdistelmiä ja niin populaarikulttuurille yleisesti kuin pelikulttuureille erityisesti tyyppillisiä muunnelmia ja siirtymiä. On ilmiselvää, että miljooniin näin alustavasti luonnosteltuihin pelityyppeihin sisältyy runsaasti vielä kokeilemattomia yhdistelmiä. Ne ovat kuitenkin koosteita sinänsä toimivista ja jo käytössä olevista pelielementeistä ja perusratkaisuista, joten kyse ei ole siitä, että peleihin tällä tavalla salakuljetettaisiin vaikeampia sisältöjä ja vieroitettaisiin pelaajia. Periaatteessa muunnelmia siis sopivat sisältöön kuin sisältöön, joten niiden tuntemus on tärkeää myös silloin kuin liikutaan mediumista toiseen eli yritetään esimerkiksi sovittaa elokuvaa peliksi. Kuten jo monesti on nähty, sisällölliset samanlaisuudet elokuvan ja sen pelimukaelman välillä eivät jälkimmäistä pelasta, jos pelattavuudesta ei ole pidetty huolta.

Kartta on tärkeä myös silloin kun liikutaan peleistä ja pelisovituksista kohti peliteollisuuden ja laajemman elämyksellisuuden välisiä hybridejä. Jotta tietokonepelien mahdolliset yhteensulautumiset lelujen, leikkikenttien, urheilun, kuntoiluvälineiden, uhkapelin ja interaktiivisen taiteen kanssa kyettäisiin hahmottamaan pätevästi ja suunnittelemaan toimiviksi, pelien peruselementtien ja niiden yhdistelmien tuntemus on onnistumisen kannalta välttämätöntä. Sama koskee tietysti myös tietokonepelien ”vakavaa” käyttöä poliittisessa vaikuttamisessa, viestinnässä, opetuksessa, koulutuksessa, kuntoutuksessa tai mainonnassa. Joillakin näistä ilmiöistä, kuten pelien opetuskäytöllä, on pitkä historia takanaan, mutta monet muut ovat vasta saamassa ilmaa siipiensä alle. Näpertelystä ei enää ole kysymys, koska viimeaikaisen kehityksen taustalta löytyy jo sellaisia isoja toimijoita kuin Nike, MIT ja Yhdysvaltain kaksi pääpuoluetta.

Elämysteollisuus on sangen väljä käsite, joka tässä luvussa rajautuu niihin peliteollisuudelle läheisiin ja rinnakkaisiin toimialoihin ja ilmiöihin, jotka voisivat soveltaa toimintaansa, tuotteisiinsa ja palveluihinsa vaikutteita peleistä ja peliteollisuudesta ja joista peliteollisuus vastaavasti voisi ottaa nykyistä enemmän lainoja ja vaikutteita ja joiden kanssa sillä voisi olla yhteisiä intressejä. Taus-talla vaikuttaa oletus läsnä-ällyn yleistymisen myötä madaltuvista toimialojen välisistä eroista (Hautamäki 2004). Edellisissä luvuissa oli kyse pelien ja peliteollisuuden sisäisistä variaatioista ja mahdollisista laajentumissuunnista, tässä luvussa siirrytään mahdollisiin hybrideihin ja seuraavassa luvussa käsitellään pelien käyttöä ”vaka-viin” tarkoituksiin.

Pelien ja elämysteollisuuden välimaastoon sijoittuu toki lukuisia muitakin ilmiöitä ja toimialoja kuin tässä luvussa käsitellyt. Jätän kuitenkin esimerkiksi pornoteollisuuden syrjään tästä esiselvitykses-tä vaikka fyysisyyden, sensomotorisuuden, nautinnon, kamppailun, sääntöjen ja roolileikkien kautta avautuvat yhteydet pelien, seksuaa-lisuuden ja pornoteollisuuden välillä ovatkin sekä ilmeisiä että tuot-toisia. Samantapainen rajaus tehdään myöhemmin pelien käyttöä koskevassa luvussa, jossa videopelien ja sotilaallisten simulaattorei-den ja simulaatioiden samoin kuin ase- ja peliteollisuuden väliset historialliset ja nykyhetkiset yhteydet ja osittain yhtenevät intressit oletetaan tunnetuiksi.

6.1 LELUTEOLLISUUS

Leluteollisuus on noin kaksi kertaa isompi teollisuuden ala kuin peliteollisuus. Leluja myytiin Yhdysvalloissa vuona 2003 hieman runsaalla 20 miljardilla dollarilla ja tietokonepelejä (ja pelikonsoleita) vajaalla 11 miljardilla dollarilla. Jos leluiksi luokitellut pelit tilastoitaisiin peliteollisuuden puolelle, toimialojen välinen ero kapenisi runsaaseen neljään miljardiin dollariin. Menestys leluteollisuudessa on sekin helposti omaa luokkaansa peliteollisuuteen verrattuna: menestyneimpiä pelejä ja pelisarjoja on myyty 30–40 miljoonaa kappaletta, mikä on varovaisesti arvioiden vain vajaa kymmenesosa 1990-luvun digitaalisen hittilelun *Tamagotchin* myyntiluvuista.

Jotkin erot digitaalisten pelien ja lelujen välillä ovat 1990-luvun lopulta alkaen kaventuneet ja hämärtyneet. Yhtäältä japanilaisten *Tamagotchin*, *Seamanin* ja *Dokodemo Issyon* kaltaiset säännöllistä huolenpitoa vaativat virtuaalilemmikit, *Furbyn* kaltaiset älykkäät lelut (smart toys) ja Sonyn robottikoira *Aibo* ja toisaalta *The Simsien* kaltaiset virtuaalisiksi nukkekodeiksi kuvaillut tietokonepelit osoittavat kuinka keinotekoisia monet perinteiset erottelut ja raja-aidat niin pelaamisen ja leikkimisen kuin lelujen ja pelivälineiden välilläkin ovat. Lelumaisten pelien jatkumossa *The Simsien* simulaatioedeltäjät (kuten *Sim City*) olisikin luontevaa nähdä ohjelmoiduiksi rakennussarjoiksi (eräänlaisiksi virtuaalilegoiksi siis), jolloin ne asettuvat osaksi samaa kehitystä kuin edellä mainitut suositut virtuaalilemmikit. Toisaalta voidaan sanoa, että nämä tuotteet muodostavat käsitteellisen välitilan, joka on yhdistelmä peleille ja leluille ominaisia piirteitä. Ne eroavat klassisista peleistä siinä, että eivät aseta pelaajalle sitovia päämääriä, joiden saavuttaminen tarkoittaisi pelin voittamista ja useimmista perinteisistä leluista siinä, että ne reagoivat ohjelmoidulla käytöksellään leikkijän toimintaan eli niillä on säännöt omalle toiminnalleen. Tosin lelun ja pelivälineen ero on perinteisestikin ollut sangen liukuva ja paljolti kiinni siitä, mitä leikkijät tai pelaajat tekevät.

Ohjelmistolelujen kehitystä voi tarkastella myös toisesta traditiosta käsin eli seurata ohjelmistojen lisäämistä leluihin. Viihderotteja voi ainakin Japanissa jo ohjailta kännykän avulla, joten kauko-ohjattavuuteen yhdistyvä mahdollisuus olla osana verkottunutta viestintä-

tää (ja sitäkin kautta tapahtuvaa pelaamista ja leikkimistä) alkaa olla yhä enemmän arkipäivää. Tässä kuviossa on mietittävää myös siksi, että siinä kännykkä yhdistyy leikkimiseen ja leluihin eikä sitoville säännöille ja päämäärille rakentuville peleille. Samaa ajatuskulkua seuraten myös monien muiden kännykän ominaisuuksien kuten paikannuksen ja lähi- ja kotietäisyydellä toimivien verkkojen kuten Bluetoothin voisi ehkä helpommin yhdistää lasten vapaamuotoisiin leikkeihin ja aikuisten sosiaalisiin seuraleikkeihin kuin varsinaisiin peleihin.

Jos siis *The Sims*ien kaltaisia pelejä kutsutaan ohjelmistoleluiksi (software toys), niin seuraava läsnä-älyyn perustuva askel saattaa muuttaa suhdetta myös pelien, lelujen ja niiden kulloisenkin ympäristön välillä. Tässä yhteydessä on hyvä muistaa, että valtaosa leluista ja pelivälineistä (nopat, pelikortit) on aina ollut luonteeltaan liikkuvia, liikuteltavia ja helposti mukana kulkevia, joten niiden verkottuminen leikkipaikoilla ja -kentillä älykkäiden rakenteiden ja esineiden kanssa sekä tietysti toisten leikkijöiden älykkäiden lelujen kanssa vain jatkaa ikiaikaisia perinteitä luomalla ja tuomalla esineiden välisiä konkreettisia viestintäyhteyksiä niiden välisten kuvitteellisten suhteiden rinnalle. Suomessa ainakin Lappset-yhtiö kehittää älykkäitä leikkiympäristöjä ja niihin kuuluvia laitteita ja tarvikkeita.

Kun sekä pelit että lelut ovat digitalisoituneet, ne voivat seuraavassa vaiheessa kommunikoida sekä keskenään että kodin, leikkikenttien, pelihallien ja huvipuistojen viihdelaitteiden kanssa. Tilanne, jossa sekä fyysisesti että kännykällä ohjailtavat lelut tunnistavat käyttäjänsä, aistivat ympäristöään ja muuttavat ”tunnetilojaan” niiden mukaisiksi ja kommunikoiivat sekä keskenään että leikkijän kanssa, on sekä hyvää vauhtia kehitteillä että pitkälle tutkimaton muusta kuin teknologian ja teollisuuden näkökulmista (esimerkiksi MIT:n jo vuonna 2002 päättynyt Toys of the Future -hanke). Jos ja kun tähän lisätään vielä mahdollisuus yhdistää leikkiin kommunikaatio tietokoneella tai konsolilla pelattavien pelihahmojen ja pelimaailmojen ja ehkä myös digi-tv:n tarjoamien ohjelmien kanssa, leikkimisen ja pelaamisen kontekstit ovat muuttuneet huomattavasti sangen lyhyessä ajassa.

Kun läsnä-älykkäät vaatteet, esineet, laitteet ja tilat verkottuvat keskenään ja sekä lähettävät, vastaanottavat, tallentavat että muokkaavat informaatiota, pelaamisen ja leikkimisen ero muuttuu lopulta eroksi näiden verkostojen paikka-, koti- ja tilakohtaisessa konfiguroinnissa. Lelut voivat muuttua pelin osiksi, yhtä hyvin peliohjaimiksi kuin kanssapelaajiksi tai vastustajiksi. Näissä oloissa myös toimialojen väliset raja-aidat murtuvat tai ainakin madaltuvat mm. peleinä, leluina ja tv-sarjoina nykyisin ilmenevien *Pokemonien* esimerkkiä seuraten.

Jo näinkin lyhyt katsaus auttane ne tutkimukselliset ja käsitteelliset edut, jotka seuraavat siitä, ettei tietokonepelejä käsitetä vain uusmedian yhtenä muotona ja audiovisuaalisen jatkumon osana vaan myös osana leikkimisen, pelaamisen, urheilun, huvittelun, lelujen, seuraleikkien ja pelien pitkää kulttuurihistoriaa, jota ei voi palauttaa pelkkään teknologian kehitykseen yhtäällä ja mediatutkimukseen tai media-ärkeologiaan toisaalla. Cross-media ja cross-platform -ajattelua pitääkin täydentää cross-activity-ajattelulla, koska erot pelaamisen, leikkimisen, urheilun ja kuntoilun välillä ovat yhä useammin vain käyttäjän valittavissa ja muokattavissa olevia asteeroja. Eri toiminnat ja niissä käytettävät välineet voivat sisältyä ja niitä voidaan yhdistellä toisiinsa.

Pelien digitalisoituminen on mutkikkaampi prosessi kuin kirjallisuuden, elokuvan tai tv-toiminnan, koska jälkimmäiset eivät edellytä käyttäjältään kuin poikkeustapauksissa muuta kuin tulkinnallista aktiivisuutta. Niille digitalisoituminen merkitsee latteimmillaan vain uutta jakelukanavaa ja erikoisefektejä ja parhaimmillaan nykyisten esteettisten mahdollisuuksien moninkertaistumista ja välineen (mediumin) asettamien materiaalistien rajoitusten vähenemistä. Pelien ja digitaalisten pelien suhteessa puolestaan molemmat sekä voittavat että häviävät: simuloitu jalkapallo ei vedä vertoja oikealle ja toisaalta automaattisesti ylläpidetyt säännöt, verkottuminen ja vähäinen tarve pelielementtien pysyvyydelle mahdollistavat radikaalisti uusien pelityyppien syntymisen. Sama koskee myös lelujen digitalisointumista – nukke tai muu lelu jolla on ohjelmoitu käytös ja sitä kautta suurempi repertuaari ”omaa tahtoa” lisää virtuaalisen ulottuvuuden mutkistamaan ja täydentämään leikkijän kuvitteellisen maailman ja

lelun reaali maailman improvisatorista yhteyttä, mitä tuskin kannattaa yrittää analysoida mediasuhteena. Keskenään verkottuneet digitaalisten ja ei-digitaalisten pelien ja lelujen yhdistelmät tarjoavat senkin vuoksi vertaansa vailla olevan kokeilulaboratorion niin tutkimukselle kuin liiketoiminnallekin.

6.2 URHEILU JA KUNTOILU

Urheilulajit voidaan suhteellisen helposti jakaa kilpailuihin ja peleihin, jotka eivät kuitenkaan ole mitä tahansa pelejä. Urheilu on pitkälle organisoitunutta kilpailutoimintaa, jolla on selkeä sosiaalinen ja taloudellinen rakenne. Jakautuminen seuroiksi, sarjoiksi ja lajilii-toiksi, hierarkia harrastajien ja ammattilaisten tai yleensä eritasoisten pelaajien ja joukkueiden välillä, ero pelaajiin ja yleisöön ja urheilua julkisena tapahtumana ympäröivät tiedonvälityksen, uhkapelien ja vedonlyönnin instituutiot ovat ominaisuuksia, jotka erottavat peliurheilun monista muista pelien ja etenkin digitaalisten pelien lajeista ja lajityypeistä.

Oikeastaan vasta massiivisten verkkopelien yhteydessä tietokonepelit ovat törmänneet ongelmiin, jotka urheilumaailmassa on organisatorisesti ratkaistu tai ainakin yritetty ratkaista, kuten eritasoisten pelaajien yhteensovittamisen muodostamiin suunnitteluongelmiin ja taloudellisiin menetyksiin herkästi johtavaan reilun peliin puutteeseen. Joillain pelipalvelimilla on jo käytössä pelaajien ranking-listoja, jotka digitalisoitujen pelien (kuten shakin) yhteydessä ovat perinteen mukanaan tuomia itsestäänselvyyksiä, jotta pelaajat voisivat valita tasoisensa vastustajan. Tietokonepeleillä on kuitenkin vielä pitkä matka edes pienryhmäpelien ympärille rakentuvaan säännölliseen kilpailutoimintaan, jossa oltaisiinkin jo liikkumassa kohti bridgen, pokerin ja shakin (tai jopa *Magic the Gathering* -korttipelin) hankkimaa asemaa monista pallopeleistä puhumattakaan.

Nykyisen ammattilaisurheilun (ja näennäisen amatööriurheilun) lajit ja lajityypit ovat aikanaan kehittyneet paikallisten kilpailujen ja pelien pohjalta. Karsinta on ollut kovaa ja vakiintuneiden lajien kohdalla voidaankin puhua aikaa ja kulutusta kestävästä klassikkopeleistä,

jotka muodostavat pitkäkestoisia ilmiöitä pelien kulttuurihistoriassa. Nämä kriteerit täyttäviä pelejä voitaisiin kutsua myös tapposovelluksiksi (killer applications), koska ne usein varsin suvereenisti hallitsevat omaa lajityyppilokeroaan. Tämän näkökulman valitseminen auttaa sijoittamaan digitaaliset pelit laajempaan historialliseen jatkumoon ja myös arvioimaan peliteollisuuden logiikkaa ja saavutuksia totutusta poikkeavasta näkökulmasta (esimerkiksi näkemään kerronnallistamisen osana tuotteiden kertakäyttöisyyden, historiattomuuden ja lyhytikäisyyden logiikkaa). Voi myös kysyä onko peleiltä ja pelituotteilta edes mahdollista edellyttää samankaltaista diversiteettiä kuin vaikkapa taiteelta, koska pelaamisen, pelien, urheilun ja kilpailemisen ajalliset ja muut rakenteet suosivat periaatteessa rajatonta uudelleenpelattavuutta pitkäkestoisen kertakokemuksen kustannuksella.

Urheilu- ja peliteollisuudella on ilmeisen isoja yhteisiä intressejä. Urheilua joko urheilusuorituksen tai manageroinnin tasolla simuloivat pelit muodostavat selkeästi oman suosituksen lajityyppinsä, jonka vetovoima perustuu pitkälle niiden urheiluareenoilta tuttuun (ja lisensoituun) brändiin (*FIFA Soccer*, *Madden Football* jne.) Näissä peleissä toteutuu Salenin ja Zimmermanin (2004) mainitsema kapea ja välitön interaktiivisuus, jossa vastakkain asettuvat yhtäältä urheilun fyysisuus ja toisaalta tietokonepeleille ominainen fyysisesti vaatimaton hiiren ja näppäimistön käyttö. Vaikka monilukuisten halpasensorien mahdollistamat fyysisemmät käyttöliittymät saattaisivat hyvinkin kuroa umpeen kuilua urheilutapahtuman ja sen simuloinnin välillä, ero säilyy silti eikä vähiten siksi, että urheilusimulaatioiden ystävät eivät yleensä ole järin liikunnallisesti suuntautuneita. Trendi fyysisemmän ja liikunnallisemmän tietokonepelaamisen suuntaan on kuitenkin menossa kiitos japanilaisten tanssi-, liikunta- ja musiikkipelien (etenkin *Dance Dance Revolutionin*) ja Sony'n *EyeToy*-systeemin. Liikunnallisten pelien hyödylliset tai sellaisiksi uskotut sivuvaikutukset vaikuttavat niiden myyntiin: *Dance Dance Revolutionin* suosio kasvoi entisestään NBC:n uutisoitua, että sitä pelaamalla laihtuu tehokkaasti. Vuoden 2004 Mindtrekin pääpalkinnon voittanut peli-installaatio *Kick Ass Kung Fu* voidaan myös liittää tähän suuntaukseen.

Yhden alustavan esimerkin hyötyliikunnan ja videopelaamisen yhdistämisestä tarjoaa ResponDesign-peliyhtiön vuonna 2004 markkinoille tullut *Yourself! Fitness* (XBox; PS2), joka pelin keinoin motivoi ja palkitsee pelaajan sitoutumista hänelle personoituu aerobic- tai joogaohjelmaan. Tällä tavalla yritetään sekä välttää fitnessvideoiden itseään toistava tylsyys että valjastaa pelikonsolit niiden ostopäätöksiä tekevien vanhempien hyötykäyttöön. Toisin kuin *Dance Dance Revolutionin* ja *EyeToyn*, *Yourself!Fitnessin* painopiste on selkeästi hyötyliikunnassa, sillä sen pelimaisuus on varsin vaatimatonta. Itse peliä tärkeämpää on ehkä se, että pelin takana oleva yhtiö keräsi tätä ensimmäistä tuotettaan varten varsin nopeasti viiden miljoonan dollarin riskirahoituksen ja tekee jo nyt yhteistyötä muun muassa Niken kanssa. Aivan kuten leluteollisuudenkin kohdalla myös peliteollisuuden ja urheilu- ja liikuntateollisuuden väliset rajat näyttävät siis madaltuvan ja hämärtyvän ja näille rajapinnoille näyttäisi syntyvän uutta ja ”odottamatonta” liiketoimintaa. Kuntoilun ja liikkumisen motivoinnissa tietokonepelien avulla ei tietysti ole mitään uutta ja erityistä, jos tietokonepelit nähdään ensisijaisesti osana pelien ja pelaamisen ekosysteemiä eikä vain audiovisuaalisen sohvaperunakulttuurin jatkeena.

Hieman pitemmällä aikavälillä keskenään enemmän tai vähemmän läsnä-älyisesti verkottuneet laitteet ja tilat luovat kuitenkin monia uusia mahdollisuuksia urheilun, liikunnan, kuntoilun, pelien ja tietokonepelien yhdistelemiselle. Pitkälle kehitettyjä ”älykkäitä” kuntoilu- ja urheiluvälineitä voitaisiin silloin käyttää ja muuntaa pelivälineiksi, peliohjaimiksi ja pelin osatekijöiksi niin kotona kuin saleillakin. Lähettimillä varustetut sykemittarit (ja miksei vaikka alkometrit) ja monet muut ihmisen terveydentilaa tarkkailevat ja rekisteröivät laitteet voitaisiin periaatteessa jo nyt yhdistää osaksi pelisysteemiä (esimerkiksi ResponsDesignilla on tällaisia suunnitelmia tulevia tuotteitaan varten). Reaaliaikaiset mittaustulokset muodostaisivat näin yhden pelin kulkuun, varioitumiseen ja organisoitumiseen (aikaan, tilaan, sääntöihin, resursseihin, vaikeusasteeseen, pelielementtien pysyvyyteen) vaikuttavan lisäparametrin. Fyysisellä harjoittelulla voisi vaikkapa kehittää pelihahmoaan ja vahvistaa tai

heikentää sen ominaisuuksia tai hankkia uusia – helpoimmin nämä kytkökset olisivat toteutettavissa pysyvissä virtuaalimaailmoissa, joissa pelaaja ei voi olla jatkuvasti läsnä. Toisin sanoen pelaaja voisi halutessaan jatkaa epäsuoraa peliin vaikuttamista myös osassa arkias-kareitaan niiden sivutuotteena. Jo olemassa olevien tietokonepelien kirjo tarjoaa hyvän pohjan monien muunnelmien kokeilemiselle ja nykyisten pelikulttuurien kannalta katsoen sellainen olisi vain yksi uusi muoto pelien modaamista ja tietokoneiden teknistä virittelyä. Pelaajan terveydentilan reaaliaikainen seuranta tarjoaisi tietysti mahdollisuuden varioida myös nykyisiä urheilulajeja ja kehitellä uusia, mutta urheilun sosiaaliset ja taloudelliset rakenteet tekevät niiden vakiintumisesta parhaassakin tapauksessa sangen hitaan prosessin. Teknisesti kyse ei ole pitkään aikaan ollut science fictionista, sillä esimerkiksi suomalaisen Polar Oy:n sykemittarit välittävät jo reaaliaikaista tietoa kilpapyöräilijän terveydentilasta Eurosport-kanavan katsojille.

6.3 UHKAPELI JA RISKINOTTO

Uhkapelit muodostavat ilmeisesti kaikkialla ja lähes kaikkina aikoina pelaamisen ylivoimaisesti suosituimman muodon. Uhkapelimarkkinoilla liikkui Yhdysvalloissa vuonna 2001 arviolta 60 miljardia dollaria eli kaksi kertaa enemmän kuin sikäläisessä peli- ja leluteollisuudessa yhteensä vuonna 2003 ja joidenkin arvioiden mukaan myös enemmän kuin huume- ja asekaupassa yhteensä (Schlosser 2003).

Suomessa pelimonopoli jakautuu kolmelle toimijalle. Veikkaukselle kuuluvat lottopelit, raha- arvot ja vedonlyönti, Raha-automaattiyhdistykselle kasinopelit ja peliautomaatit ja Hippokselle hevospelit. Pelkästään Veikkauksen liikevaihto ylittänee 1,2 miljardia euroa vuonna 2004, mikä on melkein kaksikymmenkertainen summa Suomen tietokonepelimarkkinoihin verrattuna (noin 62 miljoonaa euroa vuonna 2002). Veikkauksen tilastoi pelinsä neljän kategorian mukaan, joista taitopelien eli käytännössä urheilutapahtumia koskevan vedonlyönnin osuus muodosti vuonna 2003 liikevaihdosta noin neljäsosan eli 288 miljoonaa euroa. Raha-automaattiyhdistyksen liike-

vaihto hipoo 600 miljoonaa euroa ja Hippoksen totopeleissä liikkuu vuosittain yli 160 miljoonaa euroa ja hevospeleissä yhteensä yli 200 miljoonaa euroa (vuonna 2003). Suomessa siis pelataan vuosittain noin 2 miljardilla eurolla, mikä väkilukuun suhteutettuna tekee Suomesta maailman kuudenneksi pelihulluimman kansakunnan.

Puhtaasti sattumaan perustuvien arvontapeliin osuus tästä potista näyttäisi olevan noin kolme neljänestä ja niin sanottujen taitopeliin (joita tosin voidaan pelata yhtä umpimähkäisesti kuin arvontapelejä) noin neljännes. Silti molempia ”pelityyppejä” yhdistää se, että niissä pelaajat tekevät vain sarjan yksinkertaisia valintoja ja kaikki jännitys liittyy sen jälkeen noiden valintojen konkreettisiin taloudellisiin seurauksiin. Tämänkaltaisen uhkapeli onkin pelaamisen minimiaste ainakin silloin kun siihen osallistujat eivät suoranaisesti aseta itseään alttiiksi joko äärimmäiselle fyysiselle vaaralle (kuten venäläisessä ruletissa) tai kohtuuttoman raskaille taloudellisille seurauksille. Taito ja uhkapelaajan oma aktiivisuus edellyttävät uhkapelit (kuten pokeri) ovat asia erikseen, koska niissä pelaaja lyö yleensä vetoa vain omasta pelisuorituksestaan.

Paitsi että edellä esitellyt tiedot asettavat tietokonepeliriippuvuudesta käydyn keskustelun toiseen ja rehellisempään valoon, ne myös näyttävät perinteisiin peleihin ja urheiluun liittyvän oheistoiminnan laajuuden – ja sitä kautta jälleen uuden ”aikuismaisen” ulottuvuuden, joka tietokonepeleiltä ainakin toistaiseksi puuttuu. Tietokonepeliin pelaajat eivät harvalukuisia poikkeuksia (Cyber-Athletes) lukuun ottamatta juuri pelaa rahasta toisiaan vastaan ja näiden pelien lopputuloksista ei ainakaan virallisesti lyödä eikä välitetä vetoja. Jonkinasteisen poikkeuksen tähän nyrkkisääntöön tuo suosiotaan massiivisia verkkopelejäkin nopeammin kasvattava pay per play browser gaming, jossa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan rahasta. Tämänkaltaisen laajakaistan ja lähiverkkojen mukana yleistyvä uhka- tai rahapelaaminen avaa uuden näköalan myös pelimonopolin osittaiseen purkautumiseen pelaajien keskinäisten yhteisöjen kautta. Vielä toistaiseksi ongelman muodostaa osallistujien luotettavuuden (ja muun reilun pelin) takaaminen, mutta tähänkin tarkoitukseen on jo käytössä järjestelmiä, joiden tarjoamaan tilastolliseen vertaisar-

viointiin muun muassa eBay -huutokaupan ja slashdot-keskustelun toiminta pitkälti perustuu (Rheingold 2003).

Uhkapelit eivät muodosta omaa peliryhmäänsä, koska periaatteessa mikä tahansa peli voidaan muuttaa uhkapeliksi. On silti selvää, että jotkut uhkapelaamisen muodot ovat sosiaalisesti hyväksyttävämpiä ja vakiintuneempia kuin toiset ja siten myös laillisen talouden piirissä mahdollisine kehittämistoimenpiteineen. Vain pieni osa kortti- ja lautapeleistä ja urheilulajeista on kehittänyt ympärilleen järjestäytyntä uhkapeliä ja vedonlyöntiä, joten sama tulee todennäköisesti koskemaan myös tietokonepelejä. Nykyisten massiivisten verkkopelien (MMOG) talous pyörii kuukausimaksujen, mainostulojen ja pelin sisäisen varjoekonomian varassa. Viimeksi mainittu tarkoittaa vuosittain jopa 800 miljoonan dollarin arvoiseksi arvioitua peliin kuuluvien virtuaaliesineiden kauppaa, jota pelaajat käyvät keskenään. Sen sijaan massiivisia verkkopelejä, jotka olisi rakennettu uhkapelien logiikalla, ei näytä ainakaan vielä olevan tarjolla. Uhkapelaamisen digitalisoituminen on siis vielä pahasti kesken ja saattaa tarjota tilaisuuksia myös orientaatiotaan muuttaville pienille peliyrityksille.

Kuten pelejä ja urheilua käsitelleessä jaksossa jo tuli ilmi, mahdollisuus saada reaaliaikaista tietoa pelaajan tai urheilijan kehon tilasta suorituksen aikana tuo mukanaan monia muuntelun ja lisäarvon mahdollisuuksia. Sama koskee myös urheilun, huippuelämysten etsinnän ja fyysisen riskinoton väliselle harmaalle vyöhykkeelle sijoituvia extreme-lajeja. Pelaajan elimistön suorituksenaikaisen tilan rekisteröinti ja sen sääntöihin sidottu vaikutus pelaajan ja pelihahmon resursseihin voidaan toteuttaa myös urheilemista ja urheilusimulaatiota yhdistäen, ja jos nämä kaksi vielä yhdistetään kannettaviin pelilaitteisiin, pelaajien itsensä säädeltävien ja valittavien pelilajien, -paikkojen, -tyylien ja -yhdistelmien kirjo kasvaa entisestään. Uhkapeliin ja muuhun riskinottoon yhdistettynä tämä voisi tarkoittaa sitä, että niin pelaaja itse kuin mahdollinen yleisö voisivat muun ohella lyödä vetoa pelaajan vain osin tahdonalaisen fysiikan toiminnasta, joka ehkä on usein tavoitellun kokemuksellisen autenttisuuden ja ”aitouden” viimeisiä takeita.

6.4 PELIT JA TAIDE

Tietokonepelien, joita on joskus eufemistisesti tapana kutsua interaktiiviseksi viihdeksi, ja interaktiivisen digitaalisen taiteen välille on vähitellen alkanut punoutua yhteyksiä, jotka todennäköisesti kehittyvät nykyistä laajemmaksi hämärävyöhykkeeksi näiden kahden vielä nykyisin varsin selkeästi toisistaan erottuvan kentän välille.

Tietokonepelit ovat olleet teknologisen edelläkävijän roolissa audiovisuaaliseen mediataiteeseen nähden, mikä ei ole yllättävää, koska taiteilijoiden käytössä olevat välineet ja budjetit eivät yleensä yllä lähellekään pelintekijöiden vastaavia. Tämä on näkynyt muun muassa simulaation ja navigaation käyttämisessä ja kolmiulotteisten maailmojen rakentelussa. Tietokonepelit ovat myös ratkaisseet monet käytettävyyteen, interaktiivisuuteen ja käyttäjien väliseen kanssakäymiseen liittyvät ongelmat taidemaailmaa paremmin ja jännöksettömämmin. Taidehokemaksi muuttunut yhteisöllisyys toimii sekini paremmin massiivisissa verkkopeleissä kuin verkkotaiteessa gallerioista puhumattakaan. Taideyleisölle yhdessä toimiminen ja kontemplaatiosta ja gallerioiden vilkaisukuluttuurista vapautuminen ovat edelleen suuria haasteita ja uutuuksia.

Tietokonepelit tarjoavat interaktiiviselle taiteelle pitkälle kehittyneen interaktiivisuuden mallin ja vertailukohtan. Interaktiivisen taiteen kannalta on hedelmällistä, että se voidaan nykyisin stereonäköisesti sijoittaa ”perinteisen” taiteen ja tietokonepelien välille ja sitä voidaan heuristisesti arvioida näistä kahdesta tukipisteestä käsin. Erona pelien ja interaktiivisen taiteen välillä on kuitenkin se, että siinä missä peleissä tulkinta palvelee pelaajan muokkaavaa, tavoitteeseen tai voittamiseen tähtäävää toimintaa, taiteessa muokkaava toiminta palvelee viime kädessä käyttäjän tulkinnallista intressiä. Tätä rajaa liudentamalla ja manipuloimalla saadaan aikaan pelattavaa taidetta ja taidepelejä, mutta tästä on toistaiseksi kovin vähän hyviä esimerkkejä juuri pelinteon korkeiden kustannusten vuoksi. Natalie Bookchin (*Metapet*, 2002) ja John Klima (*ecosystem*, 2000) lienevät parhaita esimerkkejä kokonaisia taiteellisia pelimaailmoja luoneista mediakriittisistä taiteilijoista.

Tavallisempaa on, että taiteilijat ja harrastajat käyttävät peliydintä (game engine) oman taiteensa tekemiseen (machinima-elokuvat) tai

sen esittämisen organisointiin (Mathias Fuchsin ja Sylvia Eckermanin virtuaalimuseot) tai käyttävät hyväkseen pelieditoreita ja hakkerin taitojaan ja muuntelevat pelien osia eli tuottavat pelitilkkuja (game patch), joilla on yleensä joko sisältökriittinen tai peräti sabotoiva suhde kohteena olevaan peliin ja sen pelaajien todennettuihin tai oletettuihin mieltymyksiin (kuten taiteilijapari JoDin *SOD:lla*). Tässä mielessä taide on vain yksi muoto pelien vakavasta tai ainakin pelkkää viihdyttävyyttä vakavammasta käytöstä, mikä kuitenkin turhan usein kantaa sisällään sekä arroganttia tietämättömyyttä että omahyväisiä korkeakulttuurisia asenteita suhteessa peleihin kuorutettuna vielä naiivilla uskolla taiteen ”kriittisyyteen”.

Audiovisuaalisten lainojen käyttö ja pelien ja pelaamisen kriittinen tematisointi on tuiki tavallista taidepuuhastelua, mutta vasta sitten kun pelejä koskeva ymmärrys laajenee koskemaan niiden keskeisiä erityispiirteitä (sitovat säännöt ja päämäärät, vastustajat ja pelaajan aika, tilaa, resursseja ja ilmiöiden ja toimijoiden välisiä kausaalisuhteita muokkaava toiminta), tietokonepelit voivat antaa täyden panoksensa digitaaliselle sisältötuotannolle ja taiteelle. Israelilaisen taitelijan Uri Tzaigin *Universal Square* (1996) on eleganti esimerkki kaikessa yksinkertaisuudessaan: siinä Lähi-idän konfliktin osapuolet pelaavat jalkapalloa kahdella pallolla eli kummallakin joukkueella on omansa.

6.5 PELIT JA KERTOVA MEDIA

Tietokonepelit ovat itsestään selvästi osa populaarikulttuuria, jossa vaikutteet ja rahastukset kulkevat media-, laji- ja diskurssirajojen ylin. Pinnalliset lainat ja yhtäläisyydet vaikkapa elokuvien ja niistä sovitettujen pelien tai pelien ja niistä sovitettujen elokuvien välillä tai vaikutteet japanilaisen mangan, animen ja videopelien välillä ovat saaneet runsaasti huomiota osakseen, mutta vähemmälle on valitettavasti jäänyt niiden sovitusten luonne. Tämä sokea piste on keskeinen osa tekijänoikeuksien massaomistajien cross-media franchise-ajattelua, jossa tietokonepelit nähdään vain jälleen uutena jakelu- ja myyntikanavana (transmedia storyselling) suuryhtiöiden brändeille.

Mitenkään kiistämättä tämän ajattelutavan ja siitä seuraavien toimintamallien taloudellista tuloksellisuutta on silti todettava, että kyse on vain huippuunsa jalostetusta osatotuudesta.

Enemmän tai vähemmän helposti ylitettävien mediasarjojen lisäksi on olemassa selkeä jako kertomusten ja pelien ekosysteemeihin, joiden välillä liikuttaessa teosten ja tuotteiden luonne radikaalisti muuttuu samoin kuin kuluttajan rooli pelaajan ja vastaanottajan välillä. Näiden ekosysteemien peruserojen tuntemus on myös välttämätön edellytys kun kertovia elokuvia sovitetaan peleiksi tai pelejä elokuviksi. Viimeksi kuluneen vuosikymmenen kuluessa on käynyt selväksi, että ekosysteemien ylitse tapahtuva sovittaminen on huomattavasti vaikeampaa kuin niiden sisällä tapahtuva muuntelu eli esimerkiksi näytelmän sovittaminen tv-sarjaksi tai romaanin elokuvaksi tai toisaalta shakin digitalisointi ja urheilun simulointi.

Ajatus pelien ja kerronnan yhdistämisestä on eräänlainen viihde-teollisuuden Graalin malja, johon uskotaan eniten niillä aloilla, kuten elokuvan ja television kohdalla, jossa interaktiivisuus ylipäänsä ja sitä koskeva teorianmuodostus erityisesti on lapsen kengissä ja pyörää yritetään keksiä uudelleen. Interaktiivinen kerronta ei ole uutuuksena kirjallisuudessa eikä edes digitaalisessa taiteessa, mutta niin suosittua kuin valtavirran kerronta kaikkialla onkin, samaa ei viimeisten 20 vuoden perusteella voi sanoa interaktiivisesta kerronnasta digitaalisessa mediassa. Interaktiivisen kerronnan suurena heikkoutena suurta yleisöä ajatellen on vakiintuneiden ja tunnistettavien konventioiden puute, mikä johtaa siihen, että jopa yksinkertaiset hypertekstifiktioita koetaan liian vaikeiksi ja kokeellisiksi. Saattaa myös olla, että kuluttajat sittenkin haluavat kertomuksensa kertomuksina ja interaktiivisuutensa joko peleinä tai suorana ihmisten välisenä kommunikationa. Yksinkertainen yhdistäminen on toki periaatteessa helppoa: teknisesti ei ole estettä sille, että vaikka koko *Kummisetä*-trilogia pilkottaisiin välikkeiksi (cut scene) johonkin samaa aihepiiriä sivuvaan digitaaliseen peliin.

7.1 POLITIIKKA

Yhdysvaltain vuoden 2004 presidentinvaalit merkitsivät alkusoittoa digitaalisten pelien käytölle korkeimman tason poliittisessa kampanjoinnissa. Ensimmäisenä niitä ehätti käyttämään demokraattien Howard Dean (*Dean for Iowa*), mutta republikaanit seurasivat pian perässä. Presidentinvaaleihin liittyviä pelejä julkaistiin peräti parikymmentä. Pelit olivat sekä sisällöltään että retoriikaltaan vielä sangen yksinkertaisia kuten odottaa sopiikin. Tarkoitus oli enimmäkseen vain vahvistaa viestiä ja kohdentaa se valmiiksi samaa mieltä oleviin. Tällä tavoin käytettyinä videopelit ovat selkeätä jatkoa poliittisille pilapiirroksille, karikatyyreille ja propagandalle, mikä toisaalta edustaa pelien sisältämän retorisen potentiaalın vajaan käyttöä (Frasca 2003). Näin on etenkin siksi, että pelit voisivat mallintaa, näyttää ja joissain tapauksissa epäilemättä myös paljastaa valittujen poliittisten linjausten ennakoimattomia seurauksia, jotka eivät ole edes pelisuunnittelijoiden kontrolloitavissa pelin tilaajista puhumattakaan. Lienee kuitenkin ymmärrettävää, että ainakin toistaiseksi tällä tavalla mahdollisesti saavutettava suurempi todentuntuisuus ei ideologisessa gallupkaksiteräisyydessään houkuttele ainakaan suurimpia puolueita.

Pelien käyttö poliittisessa vaikuttamisessa ja kampanjoinnissa ei toki ole uutuus, jos sellaiseksi lasketaan roomalaisten areenoiden ”sir-kushuvit” tai mesoamerikkalaiset pallopelirituaalit. Myös lautapelejä

on käytetty tähän tarkoitukseen: 1920-luvulta löytyy ainakin Calvin Coolidgen USA:n presidentinvaalikampanjaa tukemaan tehty peli (*Games We Play* -näyttely, Cornellin Yliopisto, 2004). Digitaalisten pelien automatisoitu kompleksisuus ja niiden levitys verkon kautta erottavat ne kuitenkin selkeästi edeltäjistään myös mitä sisällön mahdolliseen ”syvyyteen” ja kampanjoinnin ”tehokkuuteen” tulee.

Syksyllä 2004 pelejä käytettiin paitsi Yhdysvaltain presidentinvaalikampanjassa myös Uruguayn presidentinvaaleissa. Euroopassa ja Japanissa on politiikan saralla ollut hiljaisempaa, mutta tilanteen voi hyvin ennakoida muuttuvan jo siksi, että peleillä on kulttuuri- ja kansallisuusrajat ylittävää kommunikaatiovoimaa ja sekä nuoriin että nukkuviin äänestäjiin kohdistuvaa vetovoimaa, mitä tuskin koetaan haitaksi esimerkiksi eurovaalikampanjoissa. Lisäksi niillä on ainakin toistaiseksi korkea huomioarvo uutena poliittisen viestinnän välineenä, tosin monesti silloin kun ”viesti” on tahallisen moniselitteinen tai provosoiva kuten *JFK Reloaded* – pelissä. Joka tapauksessa vakaan demokratian, väestön korkean koulutustason ja kehittyneen teknologisen infrastruktuurin vuoksi Pohjoismaat olisivat hyvä koe-kenttä pelien käytölle poliittisessa viestinnässä ja kampanjoinnissa – kaikkine mahdollisesti vientikelpoisine seurauksineen.

Suomessa Ylen kunnallisvaalivalvojaisissa (24.10.2004) haastatellut suurimpien puolueiden puoluesihteerit (SDP:n Eero Heinäluoma, Keskustan Eero Lankia ja Kokoomuksen Harri Jaskari) olivat jo yhtä mieltä siitä, että netti on tullut jäädäkseen ja vaalikoneiden merkitys kasvaa. Vaalikoneet voi hyvällä tahdolla nähdä poliittisen simulaation esiasteeksi, josta seuraava looginen aste on poliittinen verkkopeli, joka ei enää vain yhdistelisi valitsijan mielipidepreferenssejä ehdokkaiden eksplisiittisten poliittisten kantojen pelkistyksiin vaan asemoisi puolueet ja ehdokkaat poliittisten tavoitteiden, realiteettien, ideologioiden ja kausaalisuhteiden systeemiin äänestäjien manipuloitaviksi pelihahmoiksi ja -nappuloiksi.

Tarve houkutella nuoria ikäryhmiä edustuksellisen demokratian pariin samoin kuin pelaamisen jatkuminen yhä pitemmälle aikuisikään luovat kasvavaa painetta tietokonepelien käytölle poliittisessa kampanjoinnissa ja kamppailussa. Tosin tietokonepelien ja simu-

laatioiden käyttö saattaa gallupien kahleissa kulkevien puolueiden sijasta sopia paremmin erilaisille kansalaisjärjestöille ja yhden asian liikkeille, joiden ei toiminnassaan tarvitse pyrkiä miellyttämään vastaanottajien enemmistöä. Ympäristökatastrofien, globalisaation, ihmisoikeusrikosten ja terrorismin vastaisen likaisen sodan ja niiden taustalla olevien taloudellisten ja poliittisten intressien kriittinen mallintaminen saattaisi sopia monenkin maailmanlaajuisesti toimivan kansalaisjärjestön agendaan. Greenpeacen verkkosivuilla on jo pelattavissa yli kymmenen pienoispeliä, jotka lisäävät yksinkertaisiin ja tunnettuihin pelimekanismeihin ympäristötietoutta, huumoria, kritiikkiä ja kansalaistottelemattomuutta.

Peliteollisuuden ja pelitutkimuksen kannalta pelien käyttö poliittisessa vaikuttamisessa on kiinnostavaa ainakin kolmesta syystä. Se tuo peliyrityksille uusia asiakkaita (puolueet, etujärjestöt, kansalaisliikkeet) ja luo uusia ansaintalogiikoita ja markkinoita, jotka edellyttävät uudenlaisia pelikonsepteja ja kykyä mallintaa vakavia yhteiskunnallisia asioita ja prosesseja äänikuisten fantasia- ja sci-fi-aiheiden sijasta. Tällä sisällöllisen aikuistumisen muodolla voisi onnistuessaan olla myönteisiä vaikutuksia pelien vielä nykyisin varsin matalalle kulttuuriselle ja sosiaaliselle statukselle. Lisäksi poliittisten kampanjapelien suunnittelu ja toteutus kehittää osaamista, jota voi soveltaa myös peliteollisuuden kaupallisiin perustuotteisiin ja niiden muunteluun. Poliittisten tilauspelien etuna ainakin pienten peliyritysten kannalta on myös niiden todennäköisesti huomattavasti keskimääräistä alhaisempi kustannustaso, koska näissä peleissä audiovisuaalinen loisto ja huipputeknologian fetisointi tuskin ovat keskeisiä suunnittelullisia tavoitteita.

7.2 VIESTINTÄ

Hieman kärjistäen voidaan sanoa, että vaikka keskeiset taloudelliset, poliittiset, sotilaalliset ja hallinnolliset päätökset tehdään yhä useammin pelimäisten simulaatioiden perusteella, ne edelleen uutisoidaan ja julkistetaan vain kertovien medioiden välityksellä. Pientä muutosta tähän tilanteeseen ovat viime aikoina, etenkin Yhdysvaltain

syyskuun 2001 terrori-iskujen jälkeen, tuoneet niin sanotut uutis-
pelit (newsgaming), joilla tarkoitetaan ajankohtaisiin tapahtumiin
reagoivaa pelisuunnittelua ja -tuotantoa.

Yhtenä pioneerinä tälläkin alueella on toiminut uruguaylaisen
Gonzalo Frascan Giant Robot -yhtiö yksinkertaisilla ilmaispeilellään
(ja pelimaisilla kommentaareillaan) *Kabul Kaboom* ja *September 12*,
jotka molemmat liittyvät terrorismiin ja terroriin ja niitä vastusta-
vaan logiikkaan. Kehitys on jokseenkin alkutekijöissään, mutta jo
nyt on selvää, että uutispelit ovat laajentaneet viestinnän kirjoa ja
ne ovat luontevia kommentoinnin ja aktivismin muotoja etenkin
nuorille aikuisille. Niillä on ainakin toistaiseksi ollut jopa yllättävän
paljon huomioarvoa myös valtamediassa (New York Times, BBC
News).

Alan tulevaisuuspotentiaalia hahmottaakseen ei tarvitse kuin
ajatella nykyisen uutisvälityksen, dokumenttien ja tutkivan jour-
nalismin täydentämistä katsojien ja lukijoiden pelattavissa olevien
simulaatioiden avulla. Käynnissä olevien pitkäkestoisten uutistapah-
tumien ”logiikan” esittäminen katsojien testattavina ja pelattavina
simulaatioina, jossa tutkivat journalistit vastaisivat mallintamisen ja
todennettavien tosiasioiden yhdistämisestä ja riittävästä juridisesta
yhteneväisyydestä, tapahtumien ja toimijoiden välisten kausaalisuht-
teiden laadusta ja todennäköisyydestä sekä pelin säännöistä, olisi uu-
si ja ainutlaatuinen keino tuoda ohjelmiin ja uutisvälitykseen lisää
syvyyttä, luoda moniarvoista ja -näkökulmaista maailmankuvaa ja
antaa tietoa päätösten taustalla olevista ennakkoehdoista, oletuksista
ja intressiristiriidoista.

Viime kädessä kyse on siitä, että uutisoitavat ja tutkittavat tapahtu-
mat voidaan muiden tapahtumien tapaan esittää sekä kertomuksina
että peleinä ja simulaatioina. Jälkimmäisten voima on kompleksisten
ja dynaamisten kausaalisuhteiden näyttämässä, koeteltavuudessa ja
ymmärrettäväksi tekemisessä. Jos tarkoituksena on hahmottaa isojen,
vaikkapa ulko-, talous-, sosiaali- tai ympäristöpolitiikkaan liittyvien
pätösten, neuvotteluiden ja konfliktien taustoja, mahdollisia seu-
rauksia, toimijoiden intressien ja strategioiden yhteisvaikutusta tai
valaista jonkin mutkikkaan, vain osin tunnetun tai todennetun ta-

pahtumasarjan valta- ja vastuusuhteita, on selvää, että kertovaa raportointia olisi tarkoituksenmukaista täydentää pelattavilla ja käyttäjänsä muunneltavissa ja koeteltavissa olevilla malleilla ja simulaatioilla.

7.3 OPETUS JA KOULUTUS

Kasvattajille ja kouluttajille pelien käyttö opetuksessa ja oppimista tukevien sosiaalisten ja kognitiivisten taitojen oppimisessa ei ole uusi asia. Tässä suhteessa on outoa kuinka vaikeaksi siirtymä perinteisistä ja jo sosiaalisesti hyväksytyistä peleistä tietokonepeleihin on koettu, vaikka osittain tämä johtuu myös tietokonepelien sisällöllisen asenteikon suhteellisesta kapeudesta, minkä toisaalta luulisi helpottavan pedagogisten valintojen tekemistä.

Tietokonepelien käyttöä opetuksessa ja koulutuksessa on alettu kunnolla tutkia vasta viime vuosina ja joidenkin monivuotisten tutkimusten tuloksia on jo ehditty esitelläkin (esimerkiksi Lontoon Yliopiston Institute of Educationin tutkimus syksyllä 2004). Nämä tutkimukset ovat kuitenkin vasta alustavia ja ne keskittyvät alleviivaamaan ajatusta siitä, että tietokonepelit ovat vain yksi monista ilmaisun ja representaation muodoista, joita voitaisiin ja joita myös pitäisi käyttää opetuksessa. Yleensä niissä päädytään perustelemaan tietokonepelien käyttöä opetuksessa sillä, että ne kehittävät oppilaiden visuaalista hahmotus- ja reaktiokykyä, parantavat heidän yleisiä kognitiivisia taitojaan kuten joustavuutta, kekseliäisyyttä ja ongelmanratkaisukykyä ja totuttavat uuden teknologian käyttöön mielihyvää tuottavalla tavalla.

Tutkimukset joutuvat ainakin vielä taistelemaan yleisen mielipiteen ennakkoluuloja ja pelien alhaista kulttuurista statusta vastaan ja oikeuttamaan omia lähtökohtiaan. Tästä seuraa, että niiden anti jää verrattain keveäksi yhtäältä niille, jotka muistavat monien aikaisempien edutainment-innostusten (hyperteksti, multimedia, verkkooppiminen) laihahkot tulokset ja toisaalta niille, jotka hyvin tietävät ja tuntevat perinteisten pelien merkityksen opetuksessa ja kasvatuksessa, mutta jotka haluaisivat tietää mitä erityistä lisäarvoa tietokonepelit voisivat niihin tuoda ja kuinka. Lähellä on lasten pelejä ja

leikkejä vuosikymmeniä tutkineen Harvardin yliopiston emeritusprofessori Brian Sutton-Smithin epäileväinen näkemys, jonka mukaan jokaisella vuosikymmenellä 1920-luvulta lähtien pelien ja leikkien kasvatuksellista antia on perusteltu jollain uudella löydöksellä tai hypoteesilla, joka on jälkikäteen osoittautunut ongelmalliseksi ja todistamattomaksi. Sutton-Smithin mukaan ainoa yhä uudestaan todentuva seikka on opettajan henkilökohtaisen paneutumisen ja innostuksen myönteinen vaikutus oppimistuloksiin.

Yksi keskeinen ero ei-digitaalisten ja digitaalisten pelien välillä on jälkimmäisten automatisoitu kompleksisuus, jota on käsitelty jo edellä. Tämä johtaa paitsi kykyyn ylläpitää sääntöjä ilman ihmiserotuomaria ja hallita monimutkaisia syy-seuraus-ketjuja myös mahdollisuuteen luoda keinotekoisia kanssapelaajia ja vastustajia ja ohjata niiden toimintaa. Oppimisen kannalta tämä tarkoittaa ensinnäkin sitä, että perinteisistä peleistä poiketen pelaaja voi oppia (eli siis kokeilemalla itseopiskella) pelin sääntöjä pelatessaan tietämättä niitä etukäteen. Tietokonepelien representationaalisuus yhdistyneenä kompleksisiin sääntöihin on puolestaan eduksi kun pyritään havainnollistamaan prosesseja, joissa lukemattomat eri osatekijät vaikuttavat dynaamisesti toisiinsa. Onkin selvää, että kun opetuksen kohteena on evoluutio tai kaupunkisuunnittelu, pedagogiikassa ei voida nojautua perinteisiin peleihin vaan nimenomaan tietokonepeleihin. Toisaalta tietokonepelien heikkoutena voi pitää juuri tämän monimuotoisuuden ja kompleksisuuden erästä seurausta eli sitä, että tällainen peli ei ehkä voi näyttää kaikkia muutokseen johtavia toiminnallisia sääntöjään käyttäjälleen. Tosin ne saattavat muutenkin olla vaarassa jäädä pelaaja-opiskelijalta havaitsematta ja ymmärtämättä.

Suomalaisella koulutusjärjestelmällä on tunnetusti kansainvälisesti hyvä maine samoin kuin teknologisella osaamisellamme. Näitä kahta voisi hyvin kuvitella hyödynnettävän etenkin luonnontieteellisten oppimistuotteiden kehittämisessä pelattavaan suuntaan. Mallintaminen ja simulaatio ovat luonnontieteiden arkipäivää, joten niihin pohjaavien ohjelmistojen tekeminen peruskoulujen ja lukioiden tarpeisiin tuskin vaatisi ylivoimaisia ponnistuksia – etenkin siksi, että tällaisessa suunnanmuutoksessa tai -tarkistuksissa ei törmättäisi

väistämättömiin aatteellisiin ja poliittisiin kiistoihin toisin kuin vaikkapa historian ja taloustieteen sisältöjä peleiksi mallinnettaessa.

Humanististen ja yhteiskuntatieteellisten aineiden kouluopetukseen kehiteltävien pelien kohdalla tosin päädytään monien kiinnostavien peruskysymysten äärelle ja osa näistä kysymyksistä liittyy suoraan tietoyhteiskunnan luonteeseen ja tällaisessa yhteiskunnassa tarvittaviin kansalaistaitoihin. Jos kuvitellaan, että kertova historia saisi jo kouluissa rinnalleen pelattavan ja simuloitun historian ja sama tapahtuisi myös yhteiskuntatieteiden opetuksessa, eikö silloin oltaisi lähellä tilannetta, jossa niin historia, talous ja politiikka eivät enää olisi vain abstrakteja ja etäisiksi koettuja ylhäältä alaspäin kerrottuja totuuksia (”suuria kertomuksia”) ja tapahtumasarjoja vaan myös testattavia, muokattavia ja pelattavia oletuksia, sääntöjä, syitä ja seurauksia, todellisia, ehdollisia ja mahdollisia tapahtumia. Voidaan myös kysyä eikö jälkimmäinen, niin opetettavissa kuin opittavissa oleva hahmotus- ja toimintatapa vastaa sitä tapaa, jolla (luova) tietoyhteiskunta toimii tai jolla sen ainakin pitäisi toimia, mikäli se haluaa säilyä kansalaisyhteiskuntana. Ja edelleen: koska tietokonepeleistä joiden tapauksessa opitaan tämänsuuntaisia valmiuksia, koulutusjärjestelmän kannattaisi ehkä oppia hyödyntämään niitä.

Simulaatiot ja simulaattorit ovat itsestään selvä osa nykyistä ammatillista ja akateemista koulutusta. Koulutussimulaatioiden ja -simulaattorien käyttäjien ja valmistajien ja peliteollisuuden välinen teknologiasiirto saattaisi olla tutkimisen arvoinen asia, koska huipputeknologiaan liittyvät synergiaedut eivät suinkaan rajoitu vain peli- ja ase-teollisuuden yhteisiin intresseihin.

7.4 KUNTOUTUS

Opetuksen ja koulutuksen lisäksi pelejä on käytetty ja voidaan käyttää myös kuntoutukseen ja terapiaan. Suomessa tämän eettisesti arvokkaan käyttötavan pioneereja on ollut Veli-Pekka Rätty ja hänen tutkimuksensa pelien käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa (1999). Rätty tutkimustensa mukaan tietokonepelit tarjoavat vammaiselle lapselle mahdollisuuden kokea edes tai aluksi

tietokoneen kanssa sellaista pelillistä hallintaa ja vuorovaikutusta, jota terveemmät lapset kokevat suhteessa kanssapelaajiinsa. Myös lukihäiriötä (ja luultavasti monia kapea-alaisia oppimishäiriöitä) voidaan tuoreen suomalaistutkimuksen mukaan parantaa sitä varten suunnitellun tietokonepelin avulla (neuropsykologian professori Heikki Lyytinen, HS 3.12.2004). Tässä yhtenä avaimena on tietokonepeliin sisältyvän keinotekoisien vastustajan tai kanssapelaajan rajaton kärsivällisyys, joustavuus ja säädeltävyys toiston, hitauden ja kannustavan palautteen suhteen – kärsivällisyys, jota lienee mahdotonta edellyttää motivoituneimmaltakaan opettajalta ja kanssapelaajalta.

Näkövammaisille on kehitetty äänenkäyttöön perustuvia pelejä (www.audiogames.net ja www.bavisoft.com) ja vakavammin vammautuneille esimerkiksi silmän liikkeisiin reagoivia pelejä (kuten Boston Collegen *Eagle Eyes*). Monia kokeellisia aivokuoren neurologisiin toimintoihin liittyviä ja reagoivia kuntoutusohjelmia ja pelejä on tekeillä ja testivalmiina. Huhtikuussa 2004 esitelty MIT:n Dublinin medialaboratorion langaton Mind Balance -systeemi ohjaa videopelihahmoa käyttäjänsä EEG:n perusteella. Aivojen ja tietokoneen välisiä käyttöliittymiä on kehitteillä monia muitakin, joista testivaiheeseen on jo päässyt ainakin Cyberkinetics-yhtiön BrainGate. Sekä Mind Balancea että BrainGatea on suunniteltu ensi sijassa liikuntavammaisten ihmisten avuksi, mutta ne saattavat päätyä myös peliteollisuuden käyttöön. Slovenialaisten taitelijoiden Darij Kreuhin and Davide Grassin Suomessakin esitetyssä teoksessa *Brain-score* yleisölle esitettävää audiovisuaalista virtaa ohjaillaan taiteilijoiden silmänliikkeillä ja aivoaalloilla. Kaikki nämä tekniikat viitoittavat yhtäältä tietä vammautuneiden ihmisten suurempaan autonomiaan ja elämänhallintaan ja toisaalta ketä tahansa ihmistä ympäröivien tilojen ja esineiden yhä monimutkaisempaan keskinäiseen verkottumiseen, millä ei välttämättä ole mitään tekemistä lisääntyneen autonomian ja elämänhallinnan kanssa.

Näillä tutkimus- ja sovellutusalueilla sosiaalisten, teknologisten ja esteettisten innovaatioiden alueet liukuvat monesti päällekkäin. Toisissa olosuhteissa monet vanhusten ihmisarvoista kotielämää tukemaan kehitetyt laitteet ja toiminnot monenlaisista sensoreista lä-

hettimillä varustettuihin turvarannekkeisiin voisivat toimia pelien käyttöliittymien osina – ja siten mahdollistaa estetiikaltaan nykyistä poikkeavien pelien kehittämisen ja pelaamisen. Tämänkaltaisen kehitystyö ei välttämättä ole edes ylen kallista, koska siinä voidaan käyttää jo olemassa olevaa, tosin alun perin aivan toisiin tarkoituksiin kehitettyä halpateknologiaa. Pelaajan, urheilijan tai kuntoilijan fysiikkaa koskevan tiedon vaikutus pelin tai urheilusuorituksen kulkuun ja (loppu)tuloksiin lisää näihin aktiviteetteihin tähän asti käyttämättömän lisätason, jolle voidaan ainakin pelisuunnittelussa antaa seurauksia. Peli voi nostaa tai laskea vaativuustasoaan tulkitsaan pelaajan väsyvän, turhautuvan tai innostuvan, pelaajan terveydentilan voidaan antaa vaikuttaa hänen pelihahmonsa resursseihin – mahdollisuuksia on lähes rajattomasti ja käyttöliittymät ovat jo ainakin alkeismuodossaan olemassa talouksissa, joissa on langattomilla lähettimillä varustettuja turvarannekkeitä tai sykemittareita tai muita sen kaltaisia laitteita. Tämäntapaista biofeedbackia käytetään jo joissain terveyspeleissä kuten stressinhallintaa ja meditaatiota opettavassa *Wild Divinessa*.

7.5 MAINONTA JA MARKKINOINTI

Vuosituhannen vaihteessa oli käynnissä pieni trendi käyttää tietokonepelejä mainontaan (advergaming). Se kuihtui kuitenkin melko nopeasti, mutta on palaamassa nyt takaisin vähintään kahdesta syystä. Mainostajat ovat Yhdysvalloissa huolissaan television katse-lua huomattavasti vähentäneiden ja internetin käyttöä lisänneiden 24–34-vuotiaiden nuorten miesten tavoittamisesta, ja sattumoisin tämä ryhmä koostuu myös tietokonepelien suurkuluttajista. Toiseksi, ostopäätöksiä tekevät naiset ovat lisänneet verkon käyttöönsä ja sattunnaista verkkopelaamistaan. Perussyy pelien käyttöön on edelleen sama kuin alun perinkin: kuluttaja viipyy mainospelin parissa todennäköisesti kauemmin kuin monien muiden markkinointiviestinnän tuotteiden.

Isoille peliyhtiöille mainospelit ovat vielä toistaiseksi liian pieni arena ja alaa hallitsevatkin SkyWorksin, WildTangentin ja ePrizen

kaltaiset pienehköt, mutta nopeasti kasvavat yhtiöt, jotka ovat jo tehneet pelejä Niken ja BMW:n kaltaisille suuryhtiöille. Tutkimuksia siitä, kuinka tehokasta tällainen pelien käyttö todella on, ei vielä ole, mutta uutuudenviehätyksen mentyä ohi tulosta pitäisi pystyä näyttämään. Sama tutkimattomuus koskee myös elokuvista tuttua product placementia konsoli- ja pc-pelien yhteydessä. Sen sijaan sekä vakiintuneiden että läpimurtoa tekevien tai yrittävien artistien musiikin sijoittelu näihin peleihin on voimakkaassa kasvussa levy-yhtiöiden havaittua, että radion ja MTV:n lisäksi nuoret löytävät musiikkinsa myös verkon ja videopelien kautta. Lisäksi musiikki on helppo integroida tai naamioda pelin virtuaalimaailman osaksi siten, ettei se tunnu päällekyvältä mainonnalta.

Nykyinen brändiajattelu painottaa erilaistumista elämyksellisyyden, mielikuvien ja tarinoiden avulla. Tämä voi olla riittämätöntä tilanteessa, jossa elämyksellisyys ja sitä koskevat odotukset ja tottumukset liikkuvat yhä enemmän pelilliseen ja toiminnalliseen suuntaan. Tarinoiden staattisuus, menneisyysorientaatio ja niihin piilotettu hierarkkinen viestintä kun eivät juuri kykene vastaamaan pelien avoimeen ja tulevaisuuteen painottuvaan dynaamisuuteen. Vain yhden esimerkin ottaakseni jokaisella Wileniuksen (2004) Jensenin (1999) tutkimuksen yhteydessä esiin nostamalla niin sanotulla tulevaisuuden markkina-alueella ja niillä toimivalla brändillä on yhteytensä peleihin ja erityisesti monen pelaajan verkkopeleihin. Näin on laita niin seikkailuun, huolenpitoon, vakaumukseen ja mielenrauhaan kuin identiteettiin, rakkauteen, ystävyYTEEN, onnellisuuteen ja yhdessäoloon liittyvillä mielikuvilla, odotuksilla ja elämysten etsinnällä. Pelitutkimuksen suunnalta asiaa lähestyttäessä näiden monissa kohdin päällekkäisten alueiden sisäistä logiikkaa voisi täsmentää Sutton-Smithin peliretoriikkojen avulla. Oikeampi kysymys olisikin ehkä, mikä on brändin pelattavuus ja minkä retoriikan avulla sitä tulisi ja voisi edistää – ja millä pelin ja pelaamisen tasolla tavoitellut arvot, mielikuvat ja elämyksellisyys parhaiten toteutuisivat: pelisääntöjen ja päämäärien, vastustajien ja haasteiden, sosiaalisen vuorovaikutuksen ja uudelleen pelattavuuden, pelivälineen vai representaatioiden ja pelimaailman tasolla vai niiden kaikkien tasolla (ja miten).

Kuten tämän selvityksen alkupuolella kävi ilmi, suomalainen peliklusteri on jakautunut kahtia konsoli- ja pc-pelejä kehittäviin menestyvämpiin peliyhtiöihin ja kustannussyistä vain mobiilipuolelle suuntautuviin yrityksiin. Yritysten liikkumavara tuotekehittelyn ja siihen liittyvien riskien suhteen kapenee todennäköisesti entisestään seuraavan 18 kuukauden sisällä markkinoille tulevan uuden konsolisukupolven myötä, jonka on arvioitu vähintään kaksinkertaistavan pelien kehittelykustannukset. Mobiilipelien suhteen tilanne ei näytä juuri paremmalta – niiden ongelma ei ole kustannuksissa vaan vuosi toisensa jälkeen toteutumattomissa suurissa odotuksissa. Näiden kahden ääripään välissä ei näyttänyt olevan minkäänlaista keskitietä ainakaan niin kauan kuin asiaa tarkasteltiin vain vakiintuneen peliteollisuuden sisältä käsin ja vain taloudellisia ja teknologisia seikkoja painottaen. Peliala tarvitsee kuitenkin aika ajoin myös sisällöllisiä ja konseptuaalisia innovaatiota pysyäkseen käynnissä tai edes hengissä.

Kolmessa edellisessä luvussa on käsitelty peleille ominaista dynaamista muuntelua kolmessa eri rekisterissä: digitaalisten pelien peruselementtien ja niiden monien vielä käyttämättömien yhdistelmien tasolla, peliteollisuuden ja laajemman elämysteollisuuden rajapinnoilla kehitteillä olevien hybridien yhteydessä ja viimein pelien muuttuneiden ja laajentuneiden käyttöyhteyksien suhteen. Ensimmäinen niistä tarjoaa mahdollisuuden nykyisten pelituotteiden ja pelipalveluiden luovalle muuntelulle, tehdään se sitten IP-oikeudet

säilyttäen tai alihankintana niiden haltijalle ja olipa kyseessä yksittäinen peli tai osa pelisarjaa, jota pitäisi elävöittää ja uudistaa jollakin uudella koukulla. Heuristinen ludologinen perustutkimus tarjoaa tähän työhön käsitteellinen kartan, ei sen enempiä eikä vähempää. Suomalaista pelialaa kriittisesti arvioidessa tulee kuitenkin helposti siihen tulokseen, että alan pitää ensin rakenteellisesti vahvistua, jotta se voisi edes yrittää hyödyntää parasta perustutkimusta.

Pelihybridit näyttävät valoisammalta ja helpommin hyödynnettävissä olevalta, kansainvälisestikin vasta muotoutumassa olevalta etenemissuunnalta. Strategisten kumppanuuksien rakentelu ja yhteisten intressien löytäminen elämysteollisuuden suurten ja keskisuurten toimijoiden kanssa saattaisi ratkaista monia nyt ylitsepääsemättömiltä näyttäviä tuotekehittelyn rahoitukseen ja monipuolisuuteen liittyviä ongelmia. Orientaation laajentaminen viihdepelien tuolle puolen nostaisi pelialan yleistä arvostusta ja toisi niin ikään mukaan uusia toimijoita ja kumppaneita ja rakentaisi samalla kalliiden konsoli- ja pc-pelien ja halpojen mobiilipelien välimaastoon jonkinlaista peliteollisuuden kolmatta sektoria. Kaikkien näiden haasteiden ja mahdollisuuksien edessä sekä akateeminen pelitutkimus että suomalainen peliala ovat jokseenkin samassa tilanteessa eli uutta oppimassa. Tekemätöntä kehitystyötä ja perustutkimusta siis riittää samoin kuin ehkä yhteisiä intressejäkin.

LÄHTEET JA KÄYTETTY KIRJALLISUUS

- Aarseth, Espen (1995) "Dataspilletts diskurs – mellom folkediktning og kulturindustri" teoksessa *Perifraser*. Bergen: University of Bergen
- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Aarseth, Espen (1998) "Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: Temporality in Ergodic Art" teoksessa *Cyberspace Textuality*, toimittanut Marie-Laure Ryan. Indianapolis: University of Indiana Press.
- Aarseth, Espen (2001a) "Allegories of Space" teoksessa *Cybertext Yearbook 2000*, toimittaneet Markku Eskelinen ja Raine Koskimaa. Saarijärvi: Nykykulttuurin tutkimuskeskus
- Aarseth, Espen (2001b) "Computer Game Studies, Year One" *Game Studies*, Volume 1, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, Espen (2004a/2001) "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press
- Aarseth, Espen (2004b) "Quest Games as Post-Narrative Discourse" teoksessa *Narrative Across Media*, toimittanut Marie-Laure Ryan. Lincoln: University Of Nebraska Press
- Aarseth, Espen, Smedstad, Solveig Marie ja Sunnanå, Lise (2003) "A Multi-Dimensional Typology of Games" teoksessa *Level Up – digital games research conference proceedings*, toimittaneet Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University Press
- Abt, C.C. (1981) *Serious Games*. New York: Viking
- Avedon, Elliott M. and Brian Sutton-Smith (1971) *The Study of Games*. New York: Wiley
- Bartle, Richard (2003) *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders
- Bolter, Jay David ja Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Buckles, Mary Ann (1985) *Interactive Fiction: The Storygame 'Adventure'*. Väitöskirja, University Of California at San Diego
- Caillois, Roger (1979 [1958]) *Man, Play, Games*. Translated by Meyer Barash. New York: Schocken Books
- Castronova, Edward (2002) "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier" http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828
- Castronova, Edward (2003) "On Virtual Economies." *Game Studies*, Volume 3, issue 2. <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>

-
- Costikyan, Greg (1998) "Don't be a Vidiot. What Computer Game Designers Can Learn from Non-Electronic Games" www.costik.com/vidiot.html
- Crawford, Chris (1982) *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/Peabody/game-book/>
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2002/1992) *Flow*. London: Random House
- Ehrmann, Jacques (toim.) (1968) *Game, Play, Literature*. Boston: Beacon Press
- Entertainment Software Association www.theesa.com
- Eskelinen, Markku (2001) "The Gaming Situation". *Game Studies*, volume 1, issue 1. www.gamestudies.org/0101/eskelinen/
- Eskelinen, Markku (2002) *Kybertekstien narratologia*. Saarijärvi: Nykykulttuurin tutkimusyksikkö
- Eskelinen, Markku (2004a/2001) "Towards computer game studies" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press
- Eskelinen, Markku (2004b/2001) "Response" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/eskelinen1>
- Eskelinen, Markku (2004c) "Six Problems in Search of a Solution". *Dichtung Digital* 3/2004 <http://www.dichtung-digital.org/2004/3-Eskelinen.htm>
- Eskelinen, Markku ja Tronstad, Ragnhild (2003) "Video Games and Configurative Performances" teoksessa *The Video Games Theory Reader*, toimittaneet Bernard Perron ja Mark J.P. Wolff. London: Routledge
- Fagen, Robert (1981) *Animal Play Behavior*. New York: Oxford University Press
- Florida, Richard (2002) *The Rise of the Creative Class – And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books
- Frasca, Gonzalo (1999) "Ludologia kohtaa narratologian". *Parnasso* 3/1999
- Frasca, Gonzalo (2001) "Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames After Auschwitz?" teoksessa *Cybertext Yearbook 2000*, toimittaneet Markku Eskelinen ja Raine Koskimaa. Saarijärvi: Nykykulttuurin tutkimuskeskus
- Frasca, Gonzalo (2003) "Playing for the White House. Video Games in the Current US Presidential Campaign" *Interact Magazine*. http://www.interact.com.pt/11/Interact11_sub34.html
- Frasca, Gonzalo (2004/2001) "Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press
- Game Studies – the international journal of computer game research*. www.gamestudies.org
- Haynes, Cynthia ja Holmevik, Jan Rune (toim.) (1998) *High Wired. On the Design, Use and Theory of Educational MOOs*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Himanen, Pekka (toim.) *Globaali tietoyhteiskunta. Kehityssuuntia Piilaaksosta Singaporeen*. Teknologia katsaus 156/2004. Helsinki: Tekes
- Huizinga, Johan (1967/1938) *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi*. Helsinki: WSOY

-
- Jenkins, Henry (2004a/2001) "Game Design as Narrative Architecture" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press
- Jenkins, Henry (2004b/2001) "Reply" teoksessa *First Person – New Media as Story, Game and Performance*, toimittaneet Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Cambridge and London: MIT Press <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/jenkinsr2>
- Jensen, Rolf (1999) *The Dream Society*. New York: McGraw-Hill
- Juul, Jesper (1998) *En Kamp Mellem Spil og Fortælling*. Masters' Thesis. www.jesperjuul.dk/speciale
- Juul, Jesper (2001) "Games telling stories" *Game Studies*, volume 1, issue 1. www.gamestudies.org/0101/juul/
- Juul, Jesper (2004) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Väitöskirja, Kööpenhaminan IT-yliopisto.
- Järvinen, Aki (2002) "Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto 1992–2002" teoksessa *Mariosofia*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus
- Järvinen, Aki (2003) "The Elements of Simulation in Digital Games". *Dichtung Digital* 4/2003. <http://www.dichtung-digital.org/2003/4-jaervinen.htm>
- Kalhama, Mikko (2003) *Suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimuksen loppuraportti*. Helsinki: Mediakeskus Lume
- Koivunen, Hannele (2004) *Onko kulttuurilla vientiä?* Opetusministeriön julkaisuja 2004:22
- Kusahara, Machiko (2002) "Japanin pelikulttuuri" teoksessa *Mariosofia*, toimittaneet Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus
- Manninen, Tony (2004) *Rich Interaction Model for Game and Virtual Environment Design*. Väitöskirja, Tietojenkäsittelytieteen laitos, Oulun Yliopisto. <http://herkules.oulu.fi/isbn9514272544/isbn9514272544.pdf>
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Mitchell, W.J. (2003) *ME++*. Cambridge: MIT Press
- Mortensen, Torill (2002) "Playing with Players: Potential methodologies for MUDs." *Game Studies*, Volume 2, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0102/mortensen/>
- Motte, Warren (1995) *Playtexts*. Lincoln & London: University of Nebraska Press
- Oesch, Klaus, Varesmaa, Antti, Nummenpää, Tero ja Vuorimaa, Petri (2003) *Verkos-totalouden uudet sovellukset – Aihealueen tulevaisuuden suuntauksia ja kehittämistarpeita*. Teknologiaikatsaus 136/2003. Tekes
- Pantzar, Mika (1996) *Kuinka teknologia kesytetään*. Helsinki: Hanki ja Jää
- Parlett, David (1999) *The Oxford History of Board Games*. Oxford and New York: Oxford University Press
- Parnasso* 3/1999. Kybertekstin erikoisnumero, toimittaneet Markku Eskelinen ja Raine Koskimaa.
- Pausch, Randy (2004) "An Academics Field Guide to Electronic Arts. Observations based on a residency in the spring semester of 2004" <http://www.andrew.cmu.edu/user/tshah/PauschAcademicsFieldGuideToEA.pdf>
- Rheingold, Howard (2003) *Mobiilijoukot*. Juva: WSOY

-
- Ryan, Marie-Laure (2004) "Introduction to ch. 5" teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.) *Narrative Across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press
- Räty, Veli-Pekka. (1999) *Pelien leikki: lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu
- Salen, Katie ja Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play*. Cambridge and London: MIT Press
- Suomi uuteen nousuun. *Innovaatiot ja osaaminen huipputasolle* (2004). Toimittaneet Antti Hautamäki ja Tarmo Lermola. Sitran raportteja nro 39. Helsinki: Sitra
- Schlosser, Eric (2004) *Reefer madness*. London: Penguin
- Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as Culture*. New York: Gardner Press
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge and London: Harvard University Press
- Tronstad, Ragnhild (2001): "Semiotic and Nonsemiotic Mud Performance" teoksessa *COSIGN 2001: Proceedings of the 1st Conference of Computational Semiotics for Games and New Media*, toimittaneet Andy Clarke, Clive Fencott, Craig Lindley, Grethe Mitchell ja Frank Nack Amsterdam: Cosign <http://www.cosign-conference.org/cosign2001/papers/Tronstad.pdf>
- Tronstad, Ragnhild (2003): "Defining a *Tubmud* Ludology". *Dichtung Digital* 4/2003. <http://www.dichtung-digital.org/2003/4-tronstad.htm>
- Wilenius, Markku (2004) *Luovaan talouteen. Kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana*. Sitran julkaisusarja nro 266. Helsinki: Edita
- Woods, Stewart (2004) "Loading the Dice: The Challenge of Serious Video Games". *Game Studies*, volume 4, issue 1. www.gamestudies.org/0401/woods/