

## Pelitutkimus – cut-scene

Pelit ovat samaan aikaan sekä uusi että vanha ilmiö. Erilaisia pelejä on maailmassa ollut olemassa tuhansia vuosia. Leikkimisen ja pelaamisen kaltaisten ajanvieton tapojen voi katsoa kuuluvan inhimillisen toiminnan peruspiirteisiin. Pelaamisen tarkastelu kytkeytyy monin tavoin huvittelun, harrastamisen, vapaa-ajan vieton, sosiaalisen kanssakäymisen ja viestinnän näkökulmiin. Toisaalta pelien kehityksellä on vahvoja liitoksia myös tietotekniikan, oppimisen, havainnollistamisen ja demonstroimisen historioihin. Pelejä, erityisesti elektronisia pelejä<sup>1</sup>, ajatellaan kuitenkin nykypäivänä usein nimenomaan uusina ja innovatiivisina kulttuurituotteina, niiden ympärille 1980-luvulla kehittyneen nuorisokulttuurin kautta. Peleistä on viime vuosina tullut merkittävä muoti-ilmiö, jossa toiset haluavat kiihkeästi olla mukana, mutta jota kohtaan toiset tuntevat pelon, huolen ja ulkopuolisuuden tunteita.

Elektroniset pelit sijoittuvat pelin ja leikin erilaisten ilmentymien jatkumoon. Peliteollisuuden ja -kulttuurin merkittävimmän kehitysjakson voidaan tulkita jatkuneen 1960-luvulta tähän päivään. 1960-luvulla laitteistojen kehitys alkoi eriytyä ohjelmistokehityksestä, ja myöhemmin teknisten ja sisällöllisten kehitysaskelten myötä peliteollisuus alkoi muotoutua nykyisen kaltaiseksi. Muutos on ollut ilmeistä tarkasteltaessa pelejä sekä esteettiseltä että toiminnalliselta kannalta. Teknologian kehitys ja lajityyppien jalostuminen ovat mahdollistaneet uusien esteettisten pelityylien muodostumisen. Toiminnallisella näkökulmalla taas viitataan uudenlaisten käyttöliittymien ja sitä kautta erilaisten psykomotoristen tai sosiaalisten pelityyppien kehitykseen. Näiden prosessien ohella pelikulttuurin voi nähdä muotoutuneen rajatun harrastajajoukon alakulttuurisesta ja jopa hieman yksinäisestä ja epämääräisestä harrasteesta muodikkaaksi tavaksi viettää aikaa ystävien kesken.

Japanissa ja Yhdysvalloissa ostos- ja muihin vapaa-ajan keskuksiin sijoitetut taito- ja tanssipelit ovat jo useita vuosia tarjonneet aidosti kollektiivisen pelikokemuksen, ja myös Suomessa sama trendi nousee päätänsä. Pelaaja voi vaikkapa elokuvateatterin aulassa nousta ihailtavan taitajan rooliin yleisön kannustaessa ympärillä. Pelaaminen onkin toimintana ehkä siirtymässä lähemmäs elokuvan katseluun rinnastettavaa kollektiivista kokemusta. Sosiaalisten ja tyylillisten muutosten ohella pelaaminen on nivoutunut tiiviimmin osaksi arkea, vapaa-aikaa ja populaarikulttuuria. Pelit näkyvät mediaympäristöissä, sanomalehtien arviotivuilla ja television makasiiniohjelmissa entistä enemmän. Pelikulttuuriin törmää, vaikkei itse olisikaan siitä kiinnostunut. Tämä on osaltaan vahvistanut myös tutkijoiden mielenkiintoa pelejä kohtaan.

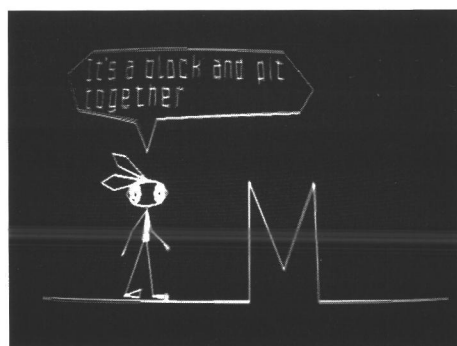
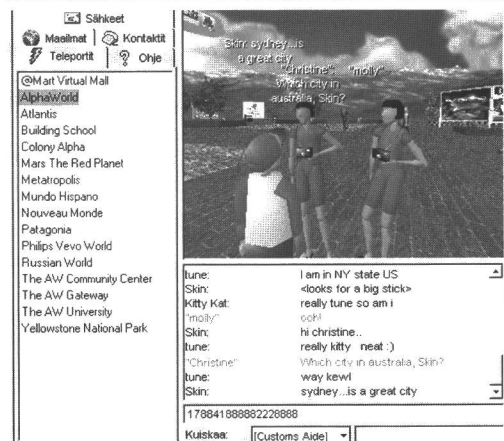
Pelien asema osana nykyistä mediakenttää on merkittävä. Tutkijoiden näkökulmasta pelit ovat moniulotteinen ja haasteellinen kohde. Ne sijoittuvat

<sup>1</sup> Elektroniset pelit, digitaaliset pelit ja videopelit ovat käytännössä synonyymisiä termejä, joilla viitataan peleihin, jotka hyödyntävät kotitietokonetta, konsolia, kämmen- eli hand held -laitteita, mobiiliteknologiaa tai muuta vastaavaa tietotekniikkaa.

<sup>2</sup> Kansainvälisesti korkeatasoista pelitutkimuksen ja -suunnittelun koulutusta tarjotaan Mm. Ruotsissa (Interactive Institute), Tanskassa (IT University of Copenhagen), Japanissa (IAMAS) ja Yhdysvalloissa (University of Southern California). Myös monissa muissa maissa kehitetään aktiivisesti monipuolisia peleihin keskittyviä opintokokonaisuuksia.

sujuvasti useiden tieteenalojen kenttiin, mutta tämä ei silti tarkoita, että pelejä käsittelevät tutkimukset välttämättä suhtautuisivat toisiinsa ”keskustellen” rakentavalla tavalla. Pelejä käsittelevät diskurssit ponnistavat varsin erilaisista, keskenään ristiriitaisistakin lähtökohdista, sillä peleihin analyttisesti tarttuvut tutkijat nojautuvat omien taustatieteenalojensa erilaisiin traditioihin, menetelmiin ja lähtökohtiin. Varsinaista pelitutkimuksen oppiainetta ei Suomen akateemiseen maailmaan ole vielä ehtinyt muodostua, vaikka käytännönläheistä pelisuunnittelukoulutusta jo annetaankin. Esimerkiksi Englannissa ja Yhdysvalloissa pelitutkimus on vakiinnuttanut asemansa myös yliopistollisena suuntautumisvaihtoehtona.<sup>2</sup>

Olemme koonneet tähän *Lähikuvan* kaksoisnumeroon peleihin ja pelaamiseen liittyviä artikkeleita, katsauksia ja arvioita tarkoituksena tarjota lukijoille



Pelit ovat monimuotoinen kulttuurinen ilmiö, ja eri pelit poikkeavat toisistaan huomattavasti. Kuvissa taistelu tuliluolastossa (pelistä *Neverwinter Nights*), sosiaalista nettipelaamista (*Alpha World*) ja *Vib Ribbon* -pelin mustavalkoista, graafista estetiikkaa.

uusia näkökulmia ja monipuolistaa sitä keskustelua, jota aiheen parissa käydään. Toivomme tämän *Lähikuvan* osoittavan, että pelejä voi tarkastella useilla eri tavoilla nojautuen monenlaisiin kysymyksenasetteluihin ja soveltaen sekä teoreettisia että käytännönläheisiä pyrkimyksiä uusilla, kiinnostavilla tavoilla. Pelitutkimuksen uhkana on ollut muotoutua vain pienen piirin keskeiseksi foorumiksi, minkä takia pyrimme avaamaan tässä esipuheessa – kuten koko numerossa – pelitutkimuksen lähtökohtia, historiaa ja ajankohtaisia keskustelunaiheita myös niitä aiemmin tuntemattomille lukijoille. Pelien kaltaisen kulttuuri-ilmiön soisi hahmottuvan tutkimusaiheiksi entistä enemmän myös sellaisille tutkijoille, jotka eivät ole itse aloittaneet pelaamista 1980- ja 90-lukujen lapsena tai nuorena.

### Lähtökohta: mikä on peli?

Pelejä on tutkimuksellisesti tarkasteltu ja luokiteltu kolmesta eri historiallistavasta lähtökohdasta.<sup>3</sup> Ensimmäistä tutkimussuuntausta voisi nimittää ihmiskeskeiseksi, sillä se korostaa erityisesti leikin luontaisesti suurta merkitystä ihmisyyksilön ja kulttuurien kehitykselle. Suuntauksen tunnetuin edustaja on Johan Huizinga, jonka teos *Homo Ludens* julkaistiin Hollannissa jo vuonna 1938 (suomennos *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelyksi* on vuodelta 1967). Huizingan keskeisiin näkemyksiin kuuluu ajatus, että lapset, kuten eläinten poikasetkin, leikkivät oppiakseen. Leikki määrittellään näin biologisen toiminnan ulkopuolella toteutuvaksi fysiologiseksi ilmiöksi, jolla suoranaisen hyödyn sijaan pyritään tekemisen mielekkyyteen. Huizingalaisessa traditiossa pelaaminen voidaan nähdä leikin yhtenä muotona.

Toinen tutkimussuuntaus voitaisiin nimetä mediahistorialliseksi, sillä se tarkastelee pelejä suhteessa mekaanisten laitteiden (kuten automaattien), leikkikalujen sekä erilaisten näkö- ja kuuloaistiin vetoavien ”mediakoneiden” pitkään historiaan. Lähtökohdan edustajaksi voidaan nimetä esimerkiksi Erkki Huhtamo, joka on kirjoittanut pelien ja muiden teknologisten artefaktien kautta avautuvaa kulttuurihistoriaa niin sanotun media-arkeologisen tutkimusotteen avulla.<sup>4</sup> Teknologian historiaa tarkastelevan media-arkeologian rinnalle on myöhemmin ponnekkaammin nostettu myös peli- ja hyötyohjelmistojen ja niiden kehitystä kuvaava tietotekniikan tutkimus.<sup>5</sup>

Kolmatta tutkimussuuntausta on ehkä edellisiä vaikeampi lähestyä, sillä se ei rajaudu yhtä lailla metodisesti tai näkökulmallisesti tietynlaiseksi, vaan ottaa lähtökohdakseen *pelin* ja *pelaamisen* käsitteiden pohdiskelut ja käytännön sovellutukset. Suuntaus rakentuu ehkäpä erityisellä tavalla pelikeskeiseksi tutkimusotteeksi, sillä se näkee nykyiset pelit erityisesti varhaisempien lautapelien, mutta myös noppa- ja kolikkopelien, jatkeina. Kolmas suuntaus on saanut voimakkaasti vaikutteita sosiologian, teknologisen mediakulttuurin ja psykologian tutkimusmetodologioista. Pelin määrittelyyn lainataan yhtäältä ajatuksia Huizingalta, toisaalta leikkiteorian pohjalta. Pelaamisen käsitteitä määrittellään sosiologis- ja yhteiskuntatieteellisesti muun muassa sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden näkökulmista. Elektronisten pelien tutkimukseen painottunut, Gonzalo Frasca kehittämä ludologia juontaa voimakkaasti tästä suuntauksesta.<sup>6</sup>

Pelaaminen on selkeästi sidoksissa vapaa-ajan viettoon ja vapaaehtoiseen, ainakin jollain tavalla mielihyvää tuottavaan toimintaan.<sup>7</sup> Usein pelit on rinnastettu leikkeihin tai leluihin juuri siinä mielessä, että niiden ensisijaisena

<sup>3</sup> Viittaamme ”historiallistavalla” tässä yhteydessä siihen periaatteeseen, jonka mukaan menneisyyden pelejä ja pelikulttuureja tarkastelemalla on pyritty avaamaan yleispäteviä pelejä yhdistäviä piirteitä.

<sup>4</sup> Ks. esim. Erkki Huhtamo, *Elävän kuvan arkeologia*. Jyväskylä: Yle-opetuspalvelut & Gummerus 1997.

<sup>5</sup> Tony Manninen, *Rich interaction model for game and virtual environment design*. Oulu: University of Oulu 2004.

<sup>6</sup> Ludologia juontaa Gonzalo Frasca (nyk. IT University of Copenhagenissa) teoriaksi kehittämästä keskustelusta, joka liittyy tarinankerronnan ja pelien ristiriitaisiin piirteisiin. Frasca näkee, että ludologia lähestyy elektronisia pelejä ensisijaisesti pelinä, ei kertomuksina.

<sup>7</sup> On ehkä yksinkertais- tus väittää, että pelaamisen tavoitteena on mielihyvän saavuttaminen, mutta ehkä tämä oletus voidaan hyväksyä sillä lisäehdolla, että mielihyvän perusteet voivat rakentua hyvinkin yksilökohtaisesti ja kontekstuaalisesti.

<sup>8</sup> Ks. esim. Jesper Juulin pelin määrittelmä Elina Koiviston matkakertomuksesta tässä numerossa.

tarkoituksena ei ole ulkoisen hyödyn tai etuuden tavoittelu. Pelaaminen, kuten leikkiminenkin, on itsessään palkitsevaa, aktiivista toimintaa, joka voi olla joko itsenäistä (yksilöllistä) tai yhdessä muiden ihmisten kanssa tapahtuvaa (sosiaalista). Tällaisen toiminnan arvioinnissa on erotettava sen *sisäiset* ja *ulkoiset* kriteerit. Peleillä on esimerkiksi oma sisäinen logiikkansa tai omat säännöstönsä, joiden seuraaminen on edellytys pelikokemuksen muodostumiselle. Yksi keskustelun alla oleva pelin määrittelmä korostaakin, että pelillä ei ole sen ulkoisia vaikutuksia, vaan pelin olemus muodostuu sen sisäisestä ”universumista”, jota pelin omat mahdollisuudet ja ehdot rajaavat.<sup>8</sup>

Peleillä on kuitenkin myös ulkoiset kriteerinsä, joiden mukaan pelaamista ja pelejä kulttuurituotteina arvotetaan tietynlaisiksi laajemmin yhteiskunnassa. Tämä ajatus sotii jossain määrin edellisessä kappaleessa esitettyä, pelien sisäisten kriteerien merkittävyyttä korostavaa tarkastelutapaa vastaan. Jos lähtökohdaksi otetaan se, että pelillä ei saa olla vaikutuksia todellisessa elämässä, rajautuisivat esimerkiksi rahasta pelattavat uhkapelit pelin määrittelmän ulkopuolelle. Raha toimii tällaisissa tapauksissa konkreettisenä pelin vaikutusten ilmentimenä, joten vaikutussuhteen havainnoiminen on helppoa (pelaajan pelissä saavuttamat tavoitteet ovat suorassa suhteessa pelaajan ulkopelillisten rahavarojen tilaan). Myös aineettomien tai henkisten vaikutusten osalta pelin määrittelmä on tältä osin epätarkka. Jokainen pelaaja tietää, että pelit ja pelaaminen vaikuttavat eri tavoin muun muassa ajankäyttöön, kulutustottumuksiin, muuhun mediakäyttöön, sosiaaliseen kanssakäymiseen, hienomotoriikkaan ja keskittymiskykyyn puhumattakaan esteettisistä mieltymyksistä ja aistinautunnoista. Sisäiset ja ulkoiset kriteerit ovat usein vain analyttisesti erotettavissa toisistaan; arkisessa kielenkäytössä näitä sekoittavat lauseet, esimerkiksi ”peli oli hyvä, mutta kallis”, lienevät tavallisia.

Pelit itsessään ovat teknologisia artefakteja, joilla on tietty muoto ja rakenne, mutta ne ovat myös funktionaalisia välineitä – toisin sanoen niiden käyttämisen ajatellaan olevan tavoitteellista toimintaa. Tällaisena tavoitteena on usein nähty itse pelaamisesta aiheutuva tunnekokemus. Peleihin liittyvät tunteet ja elämykset on aiemmin usein katsottu yksinomaan huviksi ja nautinnoksi ja ne on vastakohtaistettu suhteessa hyötyyn ja ”järkeen”. Mielestämme arkielämästä tutun hyöty–hupi-erottelun tekeminen on kuitenkin liian yksinkertaistava tapa tarkastella pelaamista toimintana. Jaottelun ongelmallisuus tulee vastaan heti, kun erilaisiin peleihin syvennytään. Pelikeskustelun viihteellisestä painotuksesta poiketen peleistä voi aina nähdä opittavan esimerkiksi pelitaitoa, joka lisää mainetta ja parantaa asemaa tietyissä yhteisöissä.

Peleihin liittyvä taitavuus voi edetä vakavasti otettavaan harrastuneisuuteen, mikä näkyy monin tavoin tämän päivän peliteollisuudessa. 1980-luvulla niin sanotussa demoskenessä peli- ja ohjelmointiharrastustaan aloittaneet johtavat nykyään Suomen merkittävimpiä pelituotantoyhtiöitä, kuten Remedyä ja Housemarqueta. Taidollinen hyöty näyttäytyy myös sosiaalisen elämän monimuotoistumisessa tai vaikkapa englannin kielen kehityksessä. Tiedollinen etuus on vaikeammin todennettavissa, koska monet pelit sekoittavat historiallisia faktoja pelimäiseen fiktion. Pelaajat itse kokevat elämyksen kautta kuitenkin yleensä ymmärtävänsä ja sisäistävänsä historiallisia tapahtumia sujuvasti. Olennaista keskustelussa ei kuitenkaan ole todentaa pelaamisen hyödyllisyyden ilmentymiä ja samalla syventää hyödyn ja huvin välistä erotelua. Elektroniset pelit tulisi ymmärtää monimuotoisena ja laajaan populaarikulttuurin kenttään sidonnaisena ilmentymänä, joka sekä keskustelee muiden median muotojen kanssa että lainaa ja soveltaa arkielämästä tuttuja

toiminnan tapoja.

Pelaamisen ja pelin käsitteen määrittelystä on debatoitu niin kauan kun pelit ovat ylipäänsä olleet laajamittainen populaarikulttuurinen ilmiö. Peli-teollisesta näkökulmasta elektroninen peli on sen sijaan nähty varsin tarkkarajaisena. Peli on tietotekninen tuote, joka sisältää tietyn rakenteen, niin sanotun *pelimäisyyden*, ja helppokäyttöisyyden, niin sanotun *pelattavuuden*<sup>9</sup>. Pelimäisyydellä viitataan usein vuorovaikutteisuuteen, joka asetetaan lineaariseksi ymmärretyn kerronnan vastakohtaksi. Seuraillen Grahame Weinbrenin näkemyksiä vuorovaikutteisesta elokuvasta Andy Cameron määrittelee pelimäisyyttä lähtökohtanaan se huomio, ettei kaiken vuorovai- kutteisen median tule välttämättä olla pelin muodossa.<sup>10</sup> Cameronin johto- päätös on, että vuorovaikutteinen esitys on vaillinainen (imperfective) heit- täessään katsojan keskelle esitettävää ajankohtaa ja tapahtumia. Siinä missä perinteisen narratiivin voi nähdä täydellistyneenä (perfective) – tapahtumat esitetään menneenä aikana, jota katsoja seuraa sivusta – mahdollistaa vuoro-



Maailmanlaajuinen myyntimenestys *The Sims* -pelisarja mahdollistaa erilaisten taitojen hankkimisen ja kokonaisten elämäntyylien luomisen pelihahmoille.

vaikutteisen median vaatima täydellistämisen prosessi uusia katsojuuden ja osallistumisen muotoja. Tämän voi tulkita muun muassa johtavan kokonais- valtaisempaan samastumiseen suhteessa teoksen tarinamuotoon. Esimerkiksi elektronisissa peleissä immersiiivinen tarinan kokemus todentaa tätä nä- kemystä.

Muun muassa niin sanotut tyttöjen pelit (esim. *Smarty*, *Purple Moon* - pelit, *Hotelli Kultakala*<sup>11</sup>), simulaatiotraditioon pohjaava *The Sims* -sarja sekä uudenlaiset käyttöliittymät ovat sysänneet keskustelua taas askeleen uuteen suuntaan. Nykyään pelin määritelmä ei enää nojaudu tiiviisti 1980- luvulla muodostuneeseen käsitykseen pelimäisyydestä. Tuolloin peliteollis- suutta rakenteistivat lajityyppiäottelu ja pelin varsin tiukka rakenteellinen määrittely. 1990-luvulla lajityyppien väliset raja-aidat alkoivat murtua, koska tekniikka mahdollisti rikkaampien ja moniulotteisempien audiovisuaalisten

<sup>9</sup> Aki Järvinen: "Pelat- tavuus". Avainsana *Mediumi*-verkkoleh- dessä. [www.mcult.net/mediumi/article.html?articleId=51&print=1&lang=fi](http://www.mcult.net/mediumi/article.html?articleId=51&print=1&lang=fi). Linkki haettu 10.5.2004.

<sup>10</sup> Andy Cameron, "The Future of An Illusion: Interactive Cinema". *Millenium Film Journal Issue No. 28* (Spring 1995).

<sup>11</sup> *Hotelli Kultakala* ei suoranaisesti ole tyttöjen peli, vaan varhaisnuorille suunnattu keskuste- lutila. Siinä kuitenkin todentuu monia asioita, joiden on nähty edistävät tyttöjen aktiivisuutta elek- tronisten pelien pelaajina.

<sup>12</sup> Gonzalo Frasca, "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative". [www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm](http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm). Linkki haettu 26.4.2004.

<sup>13</sup> Viime vuonna tehtyyn kyselytutkimukseen vastanneista 8–74-vuotiaista miehistä 65% ja naisista 38% ilmoitti pelaavansa säännöllisesti jollakin pelilaitteella (n=641). Satu Aaltonen, *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. Milloin kuulti ensimmäistä kertaa tietokoneista? -kyselyn tuloksia*. Turun yliopisto: Kulttuurihistoria & TIESU-projekti 2004, 70–71. PC Data -tutkimusyritys Yhdysvalloissa julkaisi vuonna 2001 tiedon, että verkossa pelaavista 50% olisi naisia, Forrester Research puolestaan väitti vuonna 2002, että yli 55-vuotiaista naispuolisista internetin käyttäjistä 51,7% pelaa verkkopelejä. Yhdysvalloissa ESA (Entertainment Software Association) ja Euroopassa ELSPA (The Entertainment and Leisure Software Publishers Association) keräävät myyntilukujen ohella tietoa demografoiden kehitymisestä.

<sup>14</sup> Screen Digest on julkaissut kansainvälisen benchmarking-tutkimuksen elektronisen peliteollisuuden tilasta (2003). MGAIN-tutkimushankkeen Benchmarking-raportissa Yhdysvaltoja, Eurooppaa ja Aasiaa vertailtiin mobiiliviihteen sektorilla peilaten yleisemmin peliteollisuuden trendeihin, [www.mgain.org](http://www.mgain.org).

elämysten luomisen. Esimerkkeinä tästä ovat saman vuosikymmenen innovatiiviset, peliteolliset merkkipaalat, *Ultima Online* -verkkopeli, kolmiulotteisen tilan kokemusta edistänyt räiskintäpeli *Doom* sekä tutkimiseen ja harhailuun perustuva, elokuvamaiseksi aikanaan koettu *Myst*. Myös pelirakenne on kokenut muutoksia muun muassa pelien ympärille kehittyneen sosiaalisuuden ja yleistyneen moninpelaamisen myötä.

Elektronisten pelien monimuotoista kenttää on sittemmin pyritty määrittämään muun muassa termien *paidea* ja *ludus* avulla. Paidea määritellään leikinomaiseksi toiminnaksi ilman suoranaista, vaikka vain pelinsisäisessä mielessä ymmärrettyä hyödyn tavoittelua tai hyödylliseksi katsottavaan tavoitteeseen pyrkimistä. Paidean tavoitteena onkin pelaajan mielihyvän saavuttaminen. Ludus on paidean alakäsite, ja se viittaa pelaamistoimintaan, jossa suoraviivaisemmin pyritään ennen kaikkea menestymään pelissä. Menestyksen vaihtoehto on tappio ja pelin loppu. Näistä käsitteistä ludus liittyy 1980-lukulaiseen ajatukseen peliformaateista, kun taas paidea sisältää myös monimuotoisemmat peleiksi laskettavat digitaalisen kulttuurin muodot.<sup>12</sup>

### Pelitutkimuksen lyhyt historia

Perustutkimusta siitä, kuka pelaa, missä ja miksi, on olemassa tilastoaineistoina ja myös laadullisina katsauksina – tosin useimmiten niissä tutkimuskohteeksi on valittu nimenomaan lasten ja nuorten pelikäyttäytyminen. Aikuisten pelaaamista on tutkittu huomattavasti vähemmän. Vastikään valmistunut tietotekniikan käyttöön ja tunteisiin paneutuva kyselytutkimus antaa viitteitä siitä, että aikuiset pelaavat Suomessa luultua enemmän.<sup>13</sup> Maailmanlaajuisesti tilastotietoja on kerätty erityisesti kolmelta suurelta pelien markkina-alueelta, Japanista, Yhdysvalloista ja Euroopasta. Myös näiden alueiden eroja peilaavia tutkimustietoja on saatavilla.<sup>14</sup> Taustalla pelien nousussa kulttuurisesti kiinnostavaksi tutkimuskohteeksi on se tosiasia, että digitaalisten pelien ympärille ryhmittyvät teollisuudenalat muodostavat tällä hetkellä monien arvioiden mukaan nopeimmin kasvavan liiketoiminnan alueen maailmanlaajuisesti. Pelimaailma on soluttautunut Lara Croftin kaltaisten hahmojen ruumiillistamana elokuvasisällöiksi, ja monet lapsille suunnatut tuotteet pyritään jakamaan pelien ohella myös televisio-ohjelmien, keräilykuvien, sarjakuvalehtien ja muiden vastaavien mediatuotteiden muodossa.

Vaikka peleihin voi kohdistua suurta mielenkiintoa, herättävät ne myös negatiivisia tunteita, jotka saattavat pohjautua ennakkoluuloihin ja -asenteisiin ennemminkin kuin omakohtaiseen kokemukseen tai perusteltuun näkemykseen peleistä ja pelaamisesta. Monet pelejä käsittelevät tutkimukset on motivoitu ”ulkopelillisiin” perustein. Esimerkkeinä näistä voisi mainita väkivaltapelien psykologiset vaikutustutkimukset tai poliittisesti tärkeinä nähdyt, pelaavien lasten ongelmia luotaavat selvitykset. Peleistä väitellyt James Newman näkeeikin kulttuuritutkimuksen haluttomuuden tarttua pelien tarkasteluun johtuvan muun muassa siitä, että pelit on julkisuudessa pitkään trivialisoitu lasten ja nuorten ”leikkivälineiksi” ja ylipäätään arvottomaksi viihteeksi. Tämä tuomio ei ole voinut olla vaikuttamatta myös tutkimuskentän asenteisiin. Peleihin liitetyt leikin, viihteen ja ajanvietteen leimat on asetettu vastakkaiseksi erityisesti taiteen statukselle ja näin ollen myös esimerkiksi taiteentutkimuksen perinteille.<sup>15</sup>

Siinä missä perustavaa tarkastelua pelaamiseen liittyen on jo olemassa, on

akateemisella pelikentällä vielä tilaa tulkitsevalle, analyttiselle ja kontekstivalle tutkimusotteelle. Vaikka peliteollisuuteen on jo kauan liittynyt valtavia kaupallisia, poliittisia ja journalistisiakin intressejä, tutkimuksellisessa mielessä pelit ovat Suomessa alkaneet vasta viime vuosina kerätä ympärilleen laajassa mittakaavassa kiinnostuneita toimijoita. Toinen syykimppu pelitutkimuksen näkymättömyyteen humanistisella ja yhteiskuntatieteellisellä areenalla juontuu siihen, että pelitutkimuksen monitieteisyys ja keskusteleavuus ovat kehittyneet vasta viime vuosien aikana. Myös pelitutkimuksen kansainvälinen kenttä – mikäli sellainen on ylipäätään määritettävissä – kärsii toistaiseksi heiveröisistä, vakiintumattomista tutkimustraditioista ja metodeista, käsitteenmäärittelyjen ongelmallisuudesta, keskenään eriävistä diskursiivisista ulottuvuuksista, tutkijayhteisöjen muotoutumattomuudesta ja tutkimuksellisten resurssien riittämättömyydestä.

Kaiken tämän jälkeen on todettava, että pelitutkimusta kuitenkin on tehty jossain määrin jo vuosikymmenten ajan vakiintuneiden tieteenalojen sisällä. Varsinaisen, kansainvälisesti merkittävän pelitutkimuksen historia voidaan jaotella kahteen vaiheeseen, joista ensimmäinen sijoittuu suunnilleen vuosiin 1995–1999 ja toinen vuodesta 2000 tähän päivään. Ensimmäisessä aallossa keskeisessä osassa tutkijayhteisön muotoutumiselle olivat aktiiviset postitus- ja keskustelulistat, joista yksi tunnetuimpia oli sisäpiirinomainen psygame- list<sup>16</sup>, jolla sen nimestä huolimatta keskusteltiin laajasti kaikenlaisista pelitutkimukseen liittyvistä aiheista. Uudenlaisten pelilaitteiden, erityisesti 1990-luvun puolivälissä julkaistun Sonyn PlayStation-konsolin myötä tutkijapiireissä heräsi kiinnostus myös pelaajien tutkimista kohtaan. Aktiiviharrastajien ohella kiinnostus kohdistettiin myös marginaalisemmiksi koettuihin ryhmiin, kuten tyttöihin ja ikääntyviin.

1990-luvun puolivälissä pelisuunnitteluun liittyvää intoa kasvatti huomio siitä, että tyttöjen osallistaminen pelikulttuureihin voisi kaksinkertaistaa pelimarkkinat ja tehdä menestyksekkään, tytöille suunnatun pelin tekijästä miljardööriin. Jatkumo tiivistyi vuoteen 1998, jolloin Amsterdamissa järjestettiin laaja, noin tuhat osallistujaa paikalle innostanut konferenssi *Doors of Perception: Play*.<sup>17</sup> Samoihin aikoihin ilmestyi useita, nyt jo jonkinlaisiksi pelitutkimuksen klassikoiksi luokiteltavia julkaisuja, esimerkiksi Leonard Hermanin historiallinen *Phoenix: The Fall and Rise of Video Games* (Rolenta Press 1994) sekä Henry Jenkinsin ja Justine Cassellin toimittama, pelaajia ja sukupuolta käsittelevä artikkelikokoelma *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games* (MIT Press 1998).

Myös Suomessa peleihin liittyvää tutkimusta on tehty jo kymmenen vuoden ajan. Esimerkiksi *Lähikuvassa* julkaistiin tietokonepelejä ”deleuzeläisen” rihmaston käsitteen kautta tarkasteleva artikkeli vuonna 1993.<sup>18</sup> Myös pelejä käsitteleviä opinnäytteitä on tuotettu eri yliopistojen oppiaineissa. Muun muassa Tanja Laitalan pro gradu -tutkielma *Tietokonepelien harrastaminen ja koulumotivaatio neljäluokkalaisilla* valmistui Turun yliopistossa vuonna 1995. Markus Aalto ja Eve Hekanaho-Koivuvaara tekivät Oulun yliopistossa vuonna 1997 pro gradun *Nuoren tietokonepelaajan muotokuva*<sup>19</sup>, ja samana vuonna Sami Pylvänäinen valmistui Turun elokuva- ja televisiotieteestä gradullaan *Flâneur simulaatiopelien maailmassa*. Veli-Pekka Rätty väitteli Taideteollisessa korkeakoulussa vuonna 1999 aiheesta *Pelien leikki – Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*.<sup>20</sup> Vuoden 2000 jälkeen pro gradu- ja lisensiaattitutkimuksia sekä väitöskirjoja on tullut useita.<sup>21</sup>

<sup>15</sup> Newman, *Videogame*. London: Routledge 2004, 5–7.

<sup>16</sup> [www.tinaja.com/glib/resbn65.pdf](http://www.tinaja.com/glib/resbn65.pdf)

<sup>17</sup> [www.sector216.com/play/](http://www.sector216.com/play/)

<sup>18</sup> Jukka Sihvonen & Juhana Stedt, ”Pelirihmastopeli, Deleuze, naturalismi, tietokone”. *Lähikuva* 1/1993.

<sup>19</sup> [cc oulu.fi/~msaalto/ tkpelaajan\\_muotokuva/ teksti.htm](http://cc oulu.fi/~msaalto/ tkpelaajan_muotokuva/ teksti.htm)

<sup>20</sup> [www.kolmekuvaa.fi/tutkimus/docs/Vaitos\\_tiivistelma.pdf](http://www.kolmekuvaa.fi/tutkimus/docs/Vaitos_tiivistelma.pdf)

<sup>21</sup> Elektronisten pelien kulttuuri Suomessa - verkkosivulle on koottu elektronisia pelejä käsitteleviä opinnäytteitä, [koti.welho.com/skangas/finspel/](http://koti.welho.com/skangas/finspel/) (pelien tutkijat). Linkki haettu 13.6.2004.

<sup>22</sup> Oulun yliopiston Ludocraft, Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorion Game Lab ja Jyväskylän yliopiston Agora-Gamelab panostavat ponnekkaammin pelitutkimukseen ja ovat linkittyneet keskenään. Peleihin liittyviä opintokokonaisuuksia järjestetään myös tekniikan ja media-alan koulutusta tarjoavissa ammattikorkeakouluissa sekä Teknillisessä korkeakoulussa ja Tampereen teknillisessä yliopistossa.

Jotkut aktiivisemmin vuodesta 2000 lähtien pelitutkimukseen perehtyneet tutkijat tuntevat kuitenkin nollanneen edeltävän pelitutkimuksellisen tilanteen julistaessaan, ettei akateemista pelitutkimusta ole tehty ennen vuosituhannen vaihdetta. Samoin tämän kehityksen seurauksena on määritelty uudelleen pelikulttuurin peruskäsitteitä ja pohdittu pelimäisyyden merkityksiä peli- ja ohjelmistosuunnittelussa. Tämä on osaltaan aiheuttanut sekä ristiriitaisia näkemyksiä pelitutkimuksen perusteista että hidastanut yhteisen kielen ja metodologioiden kehittymistä. Toisen aallon merkittävin lisä pelitutkimukseen on ollut kirjallisuuden- ja kulttuurintutkimuslähtöisen ludologian miettiminen suhteessa vuorovaikutteisen ilmaisun ja tarinankerronnan kysymyksiin. Toinen merkittävä kehitysaskel on ollut virtuaaliverkoston muotoutuminen eri yliopistoihin suunnittelu- ja teoriapainotteisiksi suuntautumisvaihtoehdoiksi.<sup>22</sup> Yhä edelleen pelitutkimuksen kentältä tuntuu kuitenkin puuttuvan riittävän monitieteinen, myös designin ja suunnittelutieteen sekä käsitteellisen ulottuvuuden kattava teoriapohja.

Pelitutkimuksen keskeinen ongelma on tietty sisäpiirimäisyys. Toisaalta pelaamisen ja pelikulttuurien tutkiminen on jo itsessään haastava alue, koska se risteää niin monen eri tieteenalan välissä. Pelit kiinnostavat kasvattajia, ovathan pelit ja digitaalinen media yleensäkin entistä keskeisempi osa arkea. Samalla tavalla pelien valta ja hallitsevuus television ohella nuorten elämässä mietityttää psykologeja. Mediakulttuurin tutkimuksen ja mediataiteen näkökulmista pelit ovat kiinnostava uusi ilmaisumuoto ja kulttuurinen ilmiö. Suunnitteluteoreetikot pohtivat pelejä suunnittelun näkökulmasta, tekniikan tutkijat taas tietoteknisenä muotona ja kokeilualustana. Eri koulukunnat katsovat pelejä erilaisista tieteen traditioista, mikä osaltaan on ajanut pelitutkimuksen juupas-eipäs-kinastelutilanteeseen. Vasta viime aikoina eri tieteenalojen tutkijat ovat systemaattisemmin rakentaneet tutkijaverkostoja, jotta monitieteisyydestä saataisiin hyöty haitan sijaan.



Valvontakameran kuva Eric Harrisista ja Dylan Kleboldista, jotka vuonna 1999 surmasivat koulussaan 13 oppilasta ja opettajaa sekä lopuksi itsensä. Tietokonepelien väkivaltaisuuksien yhteyttä tämänkaltaisiin murheellisiin tapahtumiin on tutkittu valtavasti.

### Kohti monitieteistä metodi- ja teoriapohjaa

Viime vuosina kärjistynyt kiistanaihe pelitutkimuksen kentällä on ollut teorian ja käytännön suhde tieteellisen tiedon tuottamisessa. Taideteolliset tutkijat, suunnittelutieteilijät ja insinöörit katsovat pelejä konkreettisista näkökulmista, sillä heidän tavoitteensa liittyvät usein uusien pelituotteiden suunnitteluun. Teoreettisemmasta näkökulmasta puolestaan on keskitytty pelin määrittelyyrityksiin sekä pelien lajityyppien, pelaajien ja pelitilanteiden analyysihin. Merkittävä suuntaus on ollut myös pelien suhteuttaminen arjen käytäntöihin



ja muihin populaarikulttuurin muotoihin. Teoreettisten ja käytännönläheisten näkökulmien välinen vuorovaikutus on antagonismien sävyttämää, eikä niiden yhteensovittaminen suju kitkatta keneltäkään. Lisäksi pelitutkimuksellista kirjallisuutta on toistaiseksi varsin vähän, mikä selvästikin haittaa kaikkien tutkimussuuntausten kehitystä.

Pelitutkimuksen keskustelupohjaa ovat sen varhaisvaiheessa luoneet muun muassa Brenda Laurel (*The Second Self – Computers and the Human Spirit*, 1984), Eugene Provenzo (*Videokids, Making Sense of Nintendo*, 1991), Greg Costikyan (*I Have No Words and I Have to Design*, 1994) ja Chris Crawford (*The Art of Computer Game Design*, 1997). Monet 1980- ja 90-luvuilla peleistä kirjoittaneet olivat itse asiassa pelisuunnittelijoita, jotka kaipasivat käsitteiden ja teorian hahmotusta suunnittelun tueksi. Tämän päivän pelitutkimuksellisten traditioiden muotoutumista on kuitenkin hankaloittanut näiden varhaisten tekstien kontekstualisoinnin puute: monet kirjoittajat tukeutuvat niihin edelleen, vaikka niiden käyttökelpoisuus suhteessa 2000-luvun peli-ilmiöiden analysointiin on kyseenalainen. On selvää, että digitaaliset pelit ja peliteollisuus ovat kehittyneet paitsi teknologisen, myös sosiaalisen kentän muutosten myötä. Näidenkään kirjoitusten suunnittelupainotusta ei ole välttämättä aina pysähdetty miettimään: vaikkapa pelaajien tutkimukseen se ei luonnollisesti ole paras lähtökohta.

Suunnittelukysymyksistä lähtevän kirjallisuuden sijaan pelitutkimuksen tilaa ja tulevaisuutta mietittäessä on ehkäpä olennaisempaa hahmottaa laajemmin sitä teoriakenttää, johon pelitutkimus voi tukeutua. Yksi tärkeä lähtökohta pelien tutkimukselle on leikkiä käsittelevä teoria, jonka yhteydessä mainitaan yleensä Huizingan lisäksi Michel de Certeau ja Roger Caillois'n nimet. Heidän kulttuurista toimintaa ja kuluttamista sekä pelien ja leikkien luokittelua<sup>23</sup> käsittelevä tuotantonsa soveltuu digitaalisen mediakulttuurin ohella oivasti myös pelien ja pelaamisen tulkintaan. Usein viitattuja nimiä ovat myös Lev Manovich erityisesti digitaaliseen estetiikkaan ja esittämiseen liittyvien teorioiden osalta sekä remediaatioteoriastaan kuuluisat Jay David Bolter ja Richard Grusin. Sosiologis-kulttuuritutkimuksellista teoriapohjaa sävyttämään on menestyksekkäästi hyödynnetty myös kasvatustiedettä, motivaation tutkimusta (Mihaly Csikszentmihalyi) sekä kerronnan ja draaman teorioita (Aristoteleen Runousopista Marcel Proustiin), samoin kuin teknisiä suunnittelusääntöjä (Pentti Routio, Gene Youngblood). Teoriaperinteen moniulotteisuus on samaan aikaan innostava ja vaativa lähtökohta pelitutkimuksellisen perustan luomiselle.

*Lähikuvan* pelikulttuurinumerossa kantavana ajatuksenamme on ollut monipuolisen kuvan tarjoaminen pelitutkimuksen kysymyksenasetteluista. Tämän vuoksi olemme kokeneet tärkeäksi ottaa mukaan niin 1980-luvun puolivälissä julkaistun klassikkoartikkelin kuin toistaiseksi vielä vähän tutkittuihin aihepiireihin keskittyviä uusia puheenvuoroja. Samalla tavoin olemme halunneet koota yhteen sekä teoreettisia että pelaamista konkreettisena käytännön toimintana luotaavia tekstejä. Kokonaisuus osoittaa, että pelejä ja pelaamista on itse asiassa mahdollista erottaa toisistaan. Peli tulee olemassaolevaksi vasta pelaamisen aktissa, joten kaikki pelien sisäisiin, ”tekstuaalisiin”, ominaisuuksiin keskittyvät tutkimukset joutuvat ainakin jossain määrin ottamaan huomioon myös pelaamisen käytännöt. Toisaalta pelaamisen tutkimuskin on täysin sidoksissa siihen, *minikä* pelin pelaamista analysoidaan – pelit kun eroavat toisistaan huomattavasti. Pelimaailman sisäisen monimuotoisuuden ja pelien yhteismitattomuuden toivoisikin ohjaavan tutkimusta suuntiin, joissa

<sup>23</sup> Caillois'n agôn (compétition), alea (chance), mimicry (simulacre) ja ilinx (vertige) liittyvät yleiseen leikin ja pelin määrittelyyn. Caillois'n mielestä pelimäinen ja leikillinen toiminta jakautuu näihin neljään kategoriaan: kilpailu, simulaatio, tuuripeli ja jännitys. Näiden lisäksi Caillois on myös listannut kuusi peleihin yleensä liittyvää määrettä: vapaus, lopputuloksen epävarmuus, ei-tuottavuus, sääntösi-donnaisuus, erillisyyss muusta toiminnasta ja uskottelu. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et vertige*. Paris: Gallimard 1958 (käännös: *Man, Play and Games*. New York: The Crowell-Coullier Publishing 1961).

yksittäisten pelien ominaispiirteet muistetaan ottaa esille yleisteoreettista pohjaa rakennettaessa.

Tämän *Lähikuvan* ensimmäinen artikkeli on Gillian Skirrow'n ”Hellivision: videopelien analyysi”, joka on julkaistu ensimmäisen kerran jo vuonna 1986. Se johdattaa lukijansa mielenkiintoisella tavalla toiseen aikakauteen, sillä se käsittelee pelejä vielä 1980-luvulla voimissaan olleen psykoanalyttisen tutkimusotteen kautta. Skirrow'n keskeisenä kysymyksenä on, mistä syystä ja millä tavoin pelit ovat rakentuneet erityisen maskuliiniseksi kulttuurimuodoksi. Hän tarkastelee sitä, miten pelit sekä esteettisesti että tarinankerronnan tasolla rakentavat tilan, jonka hallintaan pelaaminen toimintana tähtää. Skirrow katsoo, että peleissä yleiset luolastojen ja kerroksellisten sisätilojen kuvaukset viittaavat ennen kaikkea feminiiniseksi määrittyviin kulttuurisiin tiloihin ja valta-asetelmiin. Tällöin pojan tai miehen on pelaamalla kehityttävä tarpeeksi taitavaksi ja vahvaksi, jotta hän voi valloittaa nuo tilat takaisin omaan käyttöönsä.

Tietokoneilla ja muilla elektronisilla laitteilla pelaaminen nähdään usein tulevaisuuteen suuntautuneen teknologiakentän osana, mutta ei voida kiistää, etteikö myös menneisyys näkyisi pelien sisällöissä ja pelaamisen käytännöissä monin tavoin. Tätä aihepiiriä lähestyvät artikkelissaan Anna Sivula ja Jaakko Suominen. He keskittyvät tarkastelemaan pelien tuottamia historiallisia representaatioita, pelaamiseen liittyvää nostalgiaa ja retropelaamista sekä pelimuotojen ja -sisältöjen remediaalista uudelleentuottamista. Kirjoittajien tavoitteena on osoittaa, että pelien ympärille on muodostunut moniulotteinen ja jatkuvasti laajeneva historiakulttuurin kenttä, jota on toistaiseksi tutkittu yllättävän vähän. Artikkelissa kysytään, millä tavoin pelikulttuuri muovaa kuvaamme menneisyydestä ja onko tulkittavissa, että pelit ovat merkittävänä kulttuurisena ilmiönä muuttamassa myös historiakulttuurista suhdettamme.

Tanja Sihvonen puolestaan luotaa artikkelissaan pelitutkimuksessa edelleen ajankohtaista pelillisyyden ja narratiivisuuden välistä vastakkainasettelua tutkien sen taustatekijöitä. Kirjoittajan mukaan vaikuttaa siltä, että monet pelitutkijat eivät pelien yhteydessä hyväksy kerronnan käsitettä, vaan painottavat pelien olevan interaktiivisia kulttuurituotteita, joiden analysointiin tarvitaan uudenlaisia termejä ja metodologioita. Hänen mukaansa tässä uutuuden korostamisessa on kyse kuitenkin myös erottautumisen tarpeesta suhteessa kirjallisuustieteelliseen narratologiaan. Sihvonen ehdottaa, että pelien tutkimuksessa hyödynnettäisiin enemmän audiovisuaalisen kulttuurin tutkimusta erityisesti kerronnan osalta. Audiovisuaalisen kerronnan teoria antaa aivan toisenlaiset lähtökohdat tarkastella pelejä kerronnallisesta näkökulmasta kuin kirjallisten narratiivien tutkimus. Kirjoittaja korostaakin ensisijaisesti pelitilassa aktivoituvia kerronnallisia potentiaaleja, joihin reagoinnin, tai suhteutumisen, kautta pelejä voidaan tarkastella samaan aikaan sekä interaktion että kerronnan käsitteiden kautta.

Rika Nakamura ja Hanna Wirman tarkastelevat artikkelissaan ”Michel de Certeau'n strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineinä” feminiinisen pelaajan asemaa ja toimintaa suhteessa tietokonepelien pelaamiseen. Pelaamista voidaan hahmottaa Michel de Certeau'n strategia- ja taktiikkakäsitteiden avulla, jolloin keskiöön nousee yksittäisen tietokoneen käyttäjän aktiivinen toiminta suhteutettuna pelin sääntöihin ja pelillisesti rakentuneeseen tilaan. Strategia-termin avulla voidaan kuvata pelin sääntöille alisteista tilaa. Taktiikalla taas viitataan valittuihin pelitilassa toimimisen ja liikkumisen tapoihin. Artikkelissa pyritään todentamaan subjektiivista pelielämystä tark-

kailemalla feminiiniseksi oletettuja pelityylejä sekä feminiinisen pelaajan mahdollisuuksia ja rajoituksia eri pelien maailmoissa.

<sup>24</sup> Faction = fact + fiction, eli fakta + fiktio.

Vihteellisyyden ohella peleillä on myös hyödyllisiksi tulkittavia ominaisuuksia. Hyödyllisyyden nähdään useimmiten toteutuvan taidollisena, toiminnallisena tai tiedollisena. Taidollinen hyöty liittyy tiiviisti hallinnan ja pelaamistaitavuuden kehittämiseen, tiedollinen puolestaan kielelliseen tai historiatiedon ja fantasian sekoittavan ”faction”-tiedon<sup>24</sup> kriittiseen prosessointiin. Toiminnallisuus haastaa pelaajan osallistumaan fyysisesti peliin. Niin sanottujen hyötypelien nähdään kehittyvän juuri toiminnallisen hyödyn myötä. Näihin hyötyleihin ja uusiin psykomotorisiin käyttöliittymiin sekä käyttöliittymärealismin keskittyvät artikkelissaan Sonja Kangas ja Perttu Hämäläinen.

Digitaaliseen mediaan liittyvän teoreettisen kentän hahmotus on Jussi Parikan artikkelin aiheena. Parikka haarukoi aihettaan erityisesti kritisoimalla interaktiivisuuden käsitettä. Hänen mukaansa sitä voi lähestyä kriittisesti kolmesta eri näkökulmasta: sosiaalistavasta, historiallistavasta ja ontologisesta. Parikan tavoitteena on rakentaa filosofista analyysia interaktiivisuudesta ja tarkastella termin ideologisia sidoksia erityisesti suhteessa kapitalistiseksi nimettyyn mediatuotantoon. Toisin kuin useimmat interaktiivisuus-sanaa käyttävät kirjoittajat, Parikka näkee sen konnatoivan ”vapauden” lisäksi myös alisteista valta-asemaa suhteessa mediateknologiaan ja käytettäviin tuotteisiin. Näin idealistisen käyttäjästä puhumisen ohella tutkimuksellisesti tulisi tarkastella myös sidottua kuluttajuutta.

Käytännöllisestä näkökulmasta pelikulttuuri-teemaan liittyvät Mikael Kivelän katsaus, joka käsittelee moninpelaamista ja hahmottelee metodologiaa sen tutkimiseksi, sekä Elina Koiviston kirjoittama matkakertomus Utrechtissa, Hollannissa viime vuoden lopulla järjestetystä pelitutkijoiden konferenssista. Teoreettislähtöistä katsantoa edustaa Pasi Väliahon kirjoittama, poliittiseksi ymmärrettyyn muutoksen mahdollisuuteen päätyvä keskustelupuheenvuoro ”Elämästä simulaatioympäristöissä”. Hän suhteuttaa erityisesti audiovisuaalisia simulaatiokäytäntöjä inhimilliseen havaitsemiseen ja toimintaan sekä uuden luomisen kysymyksiin. Hänen mukaansa simulaatiot paitsi ovat itsessään uudenlaisen olevan synnyttämistä, ne myös muokkaavat kehoja ja mieliä, jotka ovat tekemisissä niiden kanssa. Tämän *Lähikuvan* pelikulttuuriteemaa täydentävät kirja-arviot, joissa voidaan vastikään julkaistuja peleihin keskittyviä teoksia.

Esipuheen otsikossa oleva termi cut-scene viittaa pelien rakennetta jäsentäviin väljaksoihin, joiden ensisijaisena tehtävänä on kontekstoida pelaajan toimintaa ja etenemistä pelissä. Cut-sceneissä esitellään tyypillisesti pelissä seuraavia käännteitä tai yhden välitason päättäviä haasteita. Ne ovat ikään kuin upotettuja, narratiivisia välipaloja, joissa pelin ilmentämää taustatarinaa rakennetaan pelaamisen ”pintatason” tueksi. Pelaajan edetessä hän saavuttaa yhä uusia cut-scenejä ja hahmottaa näin pala palalta pelin taustatarinan kokonaisuudessaan. Toivomme, että myös tämä esipuhe osaltaan auttaa rakentamaan pelitutkimuksen taustatarinaa, johon tutkijat ja toiminnat väistämättä sijoittuvat. Tervetuloa pelikentille!

Verkkoyhteydessä välillä Helsinki-Turku,

**Sonja Kangas ja Tanja Sihvonen**