

IDENTITEETTILEIKIT JA PELIT

Pelitutkimuksen laajalle ja monitieteiselle kentälle mahtuu monenlaisia näkökulmia. Siinä missä useat peleihin keskittyvät tutkijat – ludologeiksi itseään kutsuvat ja muutkin – haluavat tutkia kohdettaan ensisijaisesti peleinä eli sääntöihin, käyttöliittymiin ja pelaamiseen perustuvina järjestelminä, kulttuurinen pelitutkimus on jo lähtökohdiltaan paljon moniulotteisempaa ja hajanaisempaa. Se tarkastelee humanistis–sosiaalitieteellisellä tutkimusotteella ja korostetun kontekstittietoisesti hyvin erilaisia pelaamiseen ja pelikulttuureihin liittyviä kysymyksiä (vrt. Kallio 2009).

Viime aikoina itsenäisten pelituotteiden ja pelien sisältöjen tarkastelu on tullut aiempaa vaikeammaksi, sillä digitaalinen jakelu, pelien paikka- ja lisäosat, pelisisältöjen versiointi ja fanikulttuurien vahvistuva jalansija ovat haparoittaneet digitaalisten pelien reunaehdoja entisestään. Pelit ovat liukumassa yhä tiiviimmin osaksi laajempaa digitaalista mediakulttuuria ja sosiaalisen median verkostoja. Pelit ovat *medioitumassa*, mistä hyvänä esimerkkinä toimii tässä lehdessä käsitelty striimauksen ympärille rakentuva pelaajakulttuuri.

Striimaus eli suoratoisto tarkoittaa joko valmiin tiedoston tai reaaliaikaisen esityksen, esimerkiksi web-kameralla kuvatun videon, tiedonsiirtoa internetissä. Siinä multimediasisältöä aletaan esittää sen tilaajalle samaan aikaan, kun tiedoston lataus on vielä käynnissä. Suoratoistolla on merkittävä rooli pelaajien, erityisesti kilpapelaaamisesta (eSports) innostuneiden keskuudessa. Viimeistään striimauksen kaltaiset ilmiöt ja sen ympärille kehittyneet omalakisat pelikulttuurit todistavat vastaansanomattomasti, että pelaaminen on aina ollut ytimeltään sosiaalista ja jakamiseen kannustavaa toimintaa.

Periaatteessa kuka tahansa voi alkaa jaella videoita omasta pelaamisestaan esimerkiksi YouTubeissa. Ehkäpä yllättävänkin monet pelaajat, vaikka olisivat vasta hiljattain aloittaneita, ovat jo saavuttaneet merkittävän suosion ja pysyvän fanikunnan netissä omantyyli-



PewDiePie juhlisti 39 miljoonan kasvanutta tilaajamääräänsä vastaamalla hänelle lähetettyihin kysymyksiin ja esittelemällä tatuointejaan. Kuvallähde: <https://www.youtube.com/watch?v=ugNwY9cXnsA>.

sillä videoillaan. Yksi persoonallisten ja humorististen peliohjelmien tekijöistä on ruotsalainen Felix Kjellberg, joka tunnetaan paremmin nimellä *PewDiePie*. Hänen YouTube-kanavansa (*PewDiePie* 2015) on tällä hetkellä maailman suosituin – sen on tilannut runsaat 39 miljoonaa ihmistä, joita Kjellberg kutsuu hellitellen ”*Bro Armykseen*” (*VidStatsX* 2015). 25-vuotiaasta Kjellbergiä voi myös pitää uudenlaisen ”pelityön” ja YouTube-julkiskulttuurin edelläkävijänä: viime vuonna hän kuittasi pelivideoittensa näytöistä verotustietojen perusteella 6,7 miljoonan euron vuositulot (*Thunborg* 2015).

YouTuben lisäksi netissä on rakettimaiseen suosioon nousseita, pelkästään peleihin keskittyviä videonjakopalveluita, kuten Twitch.tv. Twitch on vuonna 2011 perustettu pelivideoiden suoratoistopalvelu, joka on käyttäjilleen ilmainen. Sen liiketoiminta perustuu YouTuben tapaan mainontaan. Twitchin ytimen muodostavat pelaajien itsensä tekemät videolähetykset, joita kuka tahansa rekisteröitynyt voi alkaa seurata. Lisäksi Twitch striimaa videolähetyksiä pelialan tapahtumista ja kilpailuista. 20–30 000 peliaiheisen kanavan valikoimallaan ja jopa miljoonalla yhtäaikaisella katsojallaan Twitch ei ole enää pikkutekijä, vaikka koko populaarikulttuurin kentällä kyse toki on vielä marginaalisesta ilmiöstä (*Twitch Stats* 2015).

Twitchin suosituimmilla käyttäjillä on miljoonia henkilökohtaisia seuraajia. Lähes 3,8 miljoonaa ihmistä seuraa tämän hetken kuumimman Twitch-videobloggaajan *justinin* päivityksiä. Nyt kesällä 2015 pelatuimpia pelejä Twitchissä näyttävät olevan *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends* ja *Hearthstone: Heroes of Warcraft* – mutta alustan toiminnasta kertoo jotain myös se, että Top 20:ssä on myös sellaisia pelejä kuin *Minecraft*, *Cards Against Humanity* ja *Barbie Horse Adventure: Wild Horse Rescue* (joista viimeksi mainittua pelaavalla *LIRIKill*ä on muuten 1,1 miljoonaa seuraajaa). (*Socialblade* 2015.)

Uudet pelaamisen tavat ja niiden esityksellistämisen käytännöt muuttavat väistämättä myös pelitutkimusta jollain aikajänteellä. Pelivideoiden katsominen antaa pelitutkijalle paitsi käsityksen siitä,

miten pelejä oikeastaan pelataan, myös uudenlaisia keinoja tarkastella, miten pelaajuuksia – siis pelaajaidentiteettejä – käytännössä tuotetaan. Jokainen esitys pelaamisesta on myös jonkinlainen kommentti suhteessa niihin kulttuurisiin normeihin ja identiteettitekijöihin, jotka valtaviiran lehdistössä ja muussa julkisessa keskustelussa edelleen varsin tiukasti paikantavat pelejä ja niiden pelaajia. Mikä mielenkiintoisinta, monet Twitch-striimaajat ottavat sivustollaan aktiivisesti kantaa sallituista ja kielletyistä pelaajuuksista sekä pelien kulttuurisesta merkityksestä käytyyn julkiseen keskusteluun.

Kun pelit edelleen hahmottuvat monien mielissä nuorten poikien tyhjänpäiväiseksi harrastukseksi, sillä että keski-ikäinen naishenkilö striimaa omaa pelaamistaan ja chattaa siinä sivussa kanavaansa seuraavien kanssa, voi olla odottamattomia identiteettipoliittisia seuraus-oksia. Ei ole myöskään tavatonta, että pelaamisen esityksellistäminen johtaa näissä ympäristöissä sellaisiin performatiivisiin tekoihin, joiden ensisijaisena tarkoituksena tuntuu olevan katsojien järkyttäminen tai näiden hellimien ennakkokäsitysten murskaaminen. ”Verkossa tapahtuvat itsen esittelyt ja kuvaukset voidaan siis ymmärtää myös tiloina, joissa yksilöllisen identiteetin ymmärrettävyyttä määrittävät kehykset tehdään näkyviksi”, kuten Susanna Paasonen (2006, 160) kirjoitti henkilökohtaisista kotisivuista lähes kymmenen vuotta sitten. Sama ajatus sopii myös itsen ja oman pelaajuuden esittelyyn näissä uusissa verkkotiloissa.

Pelikokemus ja sen edellytykset voidaan ymmärtää tutkimuskontekstissa lukemattomin eri tavoin. Tässä *Lähikuva*n numerossa peleihin liittyvää monimuotoista kokemuksellisuutta puretaan kolmen varsin erilaisen artikkelin voimin. Niissä näkökulma etenee yksittäisen pelaajan tekemistä henkilökohtaisista valinnoista yhteisölliseen kilpapelamiseen ja pelaamisen seuraamisen kokemuksiin. Lopuksi siirrytään tarkastelemaan sitä, miten pelaajayhteisö neuvottelee sallitun ja kielletyn pelaamisen välistä rajaa ja miten tämä vaikuttaa yksittäisten pelaajien pelikokemuksiin osana kyseistä yhteisöä.

Emma Niemi keskittyy artikkelissaan pohtimaan pelikokemuksen syntyä tarkastelemalla sekä pelaajan omaa aktiivisuutta että niitä toimijuuden muotoja, jotka pelissä ovat ylipäätään mahdollisia. Hän analysoi erilaisten esimerkkien kautta pelin sisältöjä ja konkreettisia ominaisuuksia, joihin pelaaja voi valinnoillaan vaikuttaa. Vaikka pelaajan kokemus valta suhteessa pelin sisältöön on esimerkkipelissä, zombieteemaisessa *The Walking Deadissa* monia muita pelejä merkitävämässä roolissa, olennaiseksi nousevat myös erilaiset vallan illuusiot ja niiden muotoutuminen osaksi pelikokemusta. Artikkelin johtopäätökset rakentuvatkin sen varaan, että vallan tunne pelatessa ei synny pelin hallitsemisesta tai täydellisestä kontrollista suhteessa sen ominaisuuksiin. Pelaajan valta rakentuu pikemminkin mahdollisuudesta vaikuttaa merkittävässä määrin oman pelikokemuksensa syntyyn.

Juuso Koistinen puolestaan käsittelee videopelejä striimattujen pelisuoritus- katsomisen ja kilpaa pelaamisen kautta. Merkittävä osa striimatuista pelisisällöistä liittyy kilpapelamiseen, ja niiden kasvavasta merkityksestä kertoo jotain se, että peliturnauksia on jo näytetty Suomessakin kansallisilla tv-kanavilla. Artikkelissa kilpapelamisen

striimausta verrataan medioituun urheiluun ja sen ympärille rakentuneisiin yhteisöllisiin katsomisen tapoihin. Näin tarkastelun kohteeksi asettuvat itse pelaamisen aktia ympäröivät, alati kasvavat katsojuuden ja yleisöyden mahdollisuudet. Vaikka pelaajan rooli eittämättä on olla aktiivinen toimija, nostetaan artikkelissa myös esiin, miten katsojan ja kommentoijan roolit voivat yhtä lailla olla aktiivisia ja pelikulttuurista muokkaavia. Vasta pelikokemuksen jakaminen tekee sen todeksi ja sosiaalisesti olemassa olevaksi. Artikkelin päätyttyä pohtimaan, miten katsotut videopelit vaikuttavat yleisön jäsenten omaan pelaamiseen – ja toisinpäin. Ja kun pelaaminen näyttää sisältävän näin monipuolisesti erilaisia kuluttamisen ja osallistumisen muotoja, pitäisikö ”pelin” tai ”pelaamisen” määritelmää lopulta arvioida uudelleen?

Jukka-Pekka Puro tutkii artikkelissaan, miten nettishakkiin keskitetyneellä Chess.com-sivustolla suhtaudutaan vilpilliseen pelaamiseen. Hänen lähtökohdansa on huomio siitä, että huijuttaminen tai huijaaminen – joiksi *cheating*-sana suomeksi kääntyy – on nettipelissä yleistä muttei välttämättä millään muotoa hyväksyttyä. Myös Chess.comissa huijareita jäljitetään aktiivisesti ja heidän toimintansa tuomitaan. Toisaalta huijarit saavat osakseen myös ymmärrystä, jopa ihailua. Huijaamisen määritelmät eivät ole kiistattomia, mikä sekoittaa tilannetta entisestään. Voidaan jopa sanoa, että verkkopelikulttuureille on tyyppillistä, että niitä rakenteistavia sääntökokoelmia kyseenalaistetaan jatkuvasti, mikä luo otollisen maaperän erilaisille huijaamiseen liittyville ristiriidoille.

Puron artikkelissa kiinnostavaa on, miten tutkija tekee osallistuvaa havainnointia toimien itse tarkastelemansa yhteisön jäsenenä. Artikkelin kirjoittamisprosessin kuluessa hänen onkin pitänyt käsitellä myös omaa suhdettaan vilppiin ja vilpilliseen pelaamiseen. Nämä sisäpiiri-positiosta käsin avatut pohdinnat ovat olennainen osa artikkelin kuvaamaa pelaamiseen liittyvää säännöstöä ja sen rakenteistaman yhteisöllisen pelikokemuksen tematiikkaa.

Olin mukana toimittamassa peleihin ja pelikulttuureihin keskittyvää *Lähikuvan* numeroa viimeksi 11 vuotta sitten. Tämän hämmästyttävältä tuntuvan aikajänteen ja siihen liittyvän kokemuksellisuuden myötä toivotan lukijoille leppoisia luku- ja pelihetkiä.

Vaasassa, 4.9.2015

Tanja Sihvonen

Lähteet

Kallio, Kirsi Pauliina (2009) "Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen. Suhteellinen määrällinen, strukturoitu laadullinen ja muutamia muita kompromissiratkaisuja". Teoksessa Jaakko Suominen et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 106–113, <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-10.pdf>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).

Paasonen, Susanna (2006) "Identiteetti internetissä". Teoksessa Anna Mäkelä, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (toim.) *Sukupuolishow. Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus, 149–167.

PewDiePie (2015), <<https://www.youtube.com/user/PewDiePie>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).

Socialblade (2015) "Top Twitch members (by followers)", <<http://socialblade.com/twitch/>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).

Thunborg, Peter (2015) "Youtube-jättens stora vinst: 63 miljoner". *Expressen* 3.7.2015, <<http://www.expressen.se/nyheter/youtube-jattens-stora-vinst-63-miljoner/>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).

Twitch Stats (2015) "Viewers and Channels", <<https://twitchtools.com/stats>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).

VidStatsX (2015) "YouTube Stats (Subscriber, Ranking, & Video Statistics)", <<http://vidstatsx.com/youtube-top-10-most-subscribed-channels>> (linkki tarkistettu 6.9.2015).