



Juuso Koistinen

VIDEOPELAAMISEN RAJA-AITOJA HORJUTTAMASSA Kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset

Videopelien ja pelaamisen katsominen striimattuna on kasvava trendi, jonka keihäänkärkenä toimii kilpapelaamisen seuraaminen. Tämä artikkeli erittelee, mistä videopelien kilpa- tai ammattipelaamisessa ja katsomisessa on kyse ja miten videopelaamisen katsomista voidaan lähestyä tutkimuksellisesti. Artikkelissa pureudutaan myös kilpapelaamisen ja urheilun väliseen jännitteeseen suhteeseen tarkastelemalla kilpapelaamisilmiötä analyttisesti.

Moni suomalainen televisionkatsoja hieraisi 2. elokuuta Yle 2 -kanavaa katsoessaan silmiään: *Avaran luonnon* sijaan vastaanottimet näyttivät kuvaa Suomen suurimmasta LAN-tapahtumasta *Assembly Summerista* ja siellä järjestetystä *Counter-Strike: Global Offensive* -videopelin (Valve 2012, tekstissä tästä eteenpäin *CS:GO*) turnauksesta. Kyseisessä videopelissä kaksi viiden hengen joukkuetta taistelee toisiaan vastaan terroristeina ja näitä vastustavina poliiseina. Turnaus huipentui suomalaisen *Encoren* ja tanskalaisen *myRevenge e.V:n* väliseen finaaliin, jota Yleisradion mukaan seurasi television kautta yli 70 000 katsojaa. Tämän lisäksi Yle Areenassa katsojakertoja on kertynyt yli 200 000 (digitoday.fi). *MyRevenge e.V* voitti finaalin ja pokkasi 5 000 euron pääpalkinnon. Kilpapelaamiseen tutustumattomille 70 000 ihmisen yleisö ja 5 000 euron palkintopotti videopeliturnauksesta saattaa kuulostaa absurdilta. Maailman isoimpiin alan tapahtumiin verrattuna kyseiset luvut ovat kuitenkin vielä pieniä, sillä esimerkiksi *Defence of the Ancients 2* -pelin (Valve 2013, tästä eteenpäin *DotA2*) vuosittaisen



Yle 2 lähetti 2. elokuuta *Counter-Strike: Global Offensive* -videopelin finaalin, jossa vastakkain pelasivat suomalainen *Encore* ja tanskalainen *myRevenge* e.V. Kuvalähde: kuvakaappaus Ylen lähetyksestä.

The International -turnauksen katsojaluvut liikkuvat miljoonissa, jaettavien rahamäärien noustessa niin ikään miljoonalukuihin (forbes.com).

Kilpapelaaamisen katsomista tarkastellaan tässä artikkelissa ilmiön tärkeimpiä käsitteitä eritellen sekä videopelaaamisen historiaa vasten peilaten. Kilpaa pelattavat videopelit puretaan käsiteanalyttisen lähestymistavan avulla tärkeimpiin ominaisuuksiinsa, joita tarkastelemalla voidaan määrittää, miten pelejä voi ylipäättään pelata kilpamielessä ja miksi juuri tietyntyyliset pelit ovat suosittuja kilpapelejä. Käsiteanalyttisen lähestymistavan lisäksi kilpapelaaamista on hyödyllistä tarkastella myös kulttuurina ja ilmiönä. Tästä johtuen kilpapelaaamisilmiön asettaminen videopelaaamisen kulttuurihistorialliseen jatkumoon on olennaista.

Kilpapelaaamisen ja varsinkin sen katsomisen ja fanittamisen tarkasteleminen ilmiönä on ennen kaikkea yleisöjen ja katsomiskokemusten tarkastelua. Juuri kilpapelistriimien katsomisen kokemukset ovat mediatutkimuksellisesti kiinnostavia, sillä esimerkiksi televisio-ohjelmiin tai elokuviin verratessa eriävyyksiä on havaittavissa. Voiko pelaaamisen katsominen olla kokonaisuudessaan uusi tapa kokea audiovisuaalista viihdettä?

Kilpapelaaaminen ja fyysinen urheilu elävät jännitteisessä suhteessa. Olivatpa kyseessä sitten ajankohtaisohjelmat tai keskustelupalstat urheilu- tai kilpapelaaamisivustoilla, kilpapelaaamista ja urheilua vertaillaan, asetellaan vastakkain ja samaistetaan jatkuvasti (Yle.fi). Vaikka urheilun ja kilpapelaaamisen välisen suhteen hahmottaminen perustuu osittain silkkään semantiikkaan ja politiikkaan, on vertauksilla ja vastakkainasetteluilla myös kaikupohjaa. Kilpapelaaamisen ja urheilun suhdetta erittelemällä on mahdollista saada kiinnostavaa tietoa niin (kilpa)pelaaamisesta kuin urheilustakin ja käsitellä fyysisyyden ja kehollisuuden rajoja.

Uuden termistön äärellä: mitä on striimaus?

Pelaaminen on kautta historian sisältänyt ja edesauttanut erilaisia sosiaalisuuden muotoja (Juul 2009, 20, 120–127). Moninpelaamisen itsestään selvän sosiaalisuuden lisäksi myös yksinpelipuolella on harjoitettu yhteispelaamista ja toisten kanssa kommunikointia pelihistorian alusta saakka. Monelle myös pelaamisen katsomisen kokemukset ovat tuttuja jo lapsuudesta: he ovat istuneet veljen tai siskon vieressä tietokoneen äärellä tai seuranneet pelihallien kolikkopelitaloureita näiden selkien takaa. Nämä katsomiskokemukset voivat olla monelle läheisin kosketuspinta itse pelaamiseen tai jopa itse pelaamista tärkeämpi ja miellyttävämpi tapa osallistua videopelikulttuuriin.

Nykyään videopelaamisen katsominen ja kilpaa pelaaminen ovat arkipäiväistäyneet. Pikaisesti arvioituna pelihallien kaksiulotteiset taitopelit, kuten klassikkopeli *Pac-Man* (Nintendo 1980), eivät vaikuta olevan verrattavissa nykyaikaisiin kilpapelien muotoihin kuten *CS:GO*-videopeliin. Erot ovat huomattavat. Kaikkien videopelien ja videopelikipailujen voidaan kuitenkin nähdä kurkottavan ontologisesti samantapaiseen alueeseen: ne ovat osa saman ilmiön jatkumoa. Tästä johtuen ensisilmäyksellä kaukaisiltakin vaikuttavista videopelivertauksista on löydettävissä kiinnostavia yhtäläisyyksiä. Vaikka *CS:GO* mahdollistaa erilaisten aseiden käytön, vapaan liikkumisen kolmiulotteisessa maailmassa ja tarkasti mallinnetut osumakohdat pelihahmojen ruumiinosien mukaan, voidaan se nähdä perimmäiseltä ajatukseltaan samantapaisena kuin *Pac-Man*, josta yhtä mutkikkaat ominaisuudet uupuvat. Molemmissa peleissä pelaajan on saatava pelin asettama päämäärä suoritettua tiettyjen sääntöjen puitteissa ja reaaliajassa (vrt. vuoropohjaisesti). Niin *Pac-Man*issa kuin *CS:GO*:ssakin pelaajan taidokkuus hahmonsa ohjastamisessa on se seikka, joka määrittää, kuinka hyvin pelaaja pelissä pärjää. Näin siis hyvin etäisesti toisiaan muistuttavista peleistä on löydettävissä sama pelaamisen (sekä



CS:GO-peli mahdollistaa erilaisten aseiden käytön, vapaan liikkumisen kolmiulotteisessa maailmassa ja tarkasti mallinnetut osumakohdat pelihahmojen ruumiinosien mukaan. Kuvakaappaus pelistä.

kilpailemisen) idea, johon sosiaalisuuden mahdollisuus elimellisesti kiinnittyy. Huomionarvoista on, että kilpaileminen on pelaamisesta kumpuava *merkitys* eikä suinkaan ainut sellainen, sillä videopelejä kulutetaan hyvin erilaisia asioita niistä etsien. Kilpapelaaamisen kohdalla kilpailun merkitys on kuitenkin erityisen korostunut.

Juuri taidokkuuden mittaaminen on kilpailemisen ydin, oli kyse sitten mistä tahansa kilpailemisen muodosta. Videopeleistä ja kilpapelaaamisesta on niiden yhteisestä ontologisesta pohjasta huolimatta löydettävissä suuria eroja niin katsojamäärissä kuin pelien toiminnassakin. Jotta kilpapelaaamisen suosion saloihin voidaan päästä käsiksi, on käsiteltävä tarkemmin itse kilpailemista sekä sen katsomista. Tätä ennen on kuitenkin syytä tutustua kilpapelaaamista ja sen katsomista ympäröivään termistöön.

Striimauksella tarkoitetaan tämän artikkelin puitteissa audiovisuaalisen sisällön suoratoistoa internetin välityksellä, mutta myös sisältöjen luomisesta, katsomisesta sekä muusta sosiaalisuudesta syntyvää kulttuurimuotoa. Striimaus on siis sosiaalinen kulttuuri-ilmiö, joka voidaan jakaa tekniseen *suoratoistoon* – joka selittää lähinnä sen, mitä ja miten dataa siirretään – ja *striimaukseen* – joka käsittää ilmiön sosiaalisen ja affektiivisen puolen. Suosituksi nousseen videopelien striimausala Twitch.tv:n nopea silmäily osoittaa, että striimaavien pelaajien kanavat (striimaajien sisältö on palvelusta riippumatta usein kytketty heidän käyttäjätunnuksiinsa ja esimerkiksi Youtube-palvelusta tuttuun kanaformaattiin) ovat paljon muutakin kuin vain pelikuvaa: ne ovat samanaikaisesti sosiaalisia kanavia, yksityisyrittäjien tapa ansaita elantonsa, tapa markkinoida uusia pelejä sekä tietenkin mahdollisuus paneutua videopeleihin pelaamatta niitä itse. Kun YLE näytti CS:GO-turnauksen Arena-palvelussaan ja televisiokanavallaan, jäivät monet itse pelisisällön ulkopuoliset seikat kokonaan pois katsomiskokemuksesta, vaikka kyse oli yhtä lailla striimauksesta. Striimaamista tuleekin mielestäni ajatella juuri kulttuurimuotona, sillä sen kokeminen on paljon muutakin kuin vain kuvaa videopelistä.

Merkityksellistä pelaamista

Kuten todettu, *Pac-Man* on sukua CS:GO-videopelille, vaikka sitä on vaikea kuvitella Yleisradion ohjelmistoon kymmenientuhansien ihmisten katsottavaksi. *Pac-Manin* pelaaminen on ensisijaisesti yksinpelaamista ja vasta toissijaisesti kilpailua, koska se asettaa ihmispelaajan itse peliä vastaan toisen ihmispelaajan sijaan. *Pac-Man* on siis mitteli, jonka vastustajana toimii tietyllä tavalla ohjelmoitu ohjelma. Periaatteessa kyse on siis ohjelman lainalaisuuksien opettelusta: mikä reitti on optimaalisin saadakseni syötyä voittoon tarvitsemäni nappulat pelikentältä?

Ero CS:GO-videopeliin on tässä suhteessa merkittävä. Siinä vastakain ovat ihmisvastustajat, jotka mitteloivat toisiaan vastaan itse pelin toimiessa pelaamisen areenana. Toki tässäkin pelissä pelaajan täytyy oppia käyttämään pelimekaniikkoja (esimerkiksi kuinka ampuu tai vaihtaa lipas aseeseen), mutta se itsessään ei vielä riitä voiton saavuttamiseen. Ero *Pac-Maniin* tulee vielä selkeämmäksi, kun tarkastellaan

¹ *Pac-Man* on mahdollista läpäistä, vaikka peliä ei olekaan suunniteltu tähän tarkoitukseen. Pelin koodaustavan vuoksi 255 pelatun kentän jälkeen peli kaatuu. Lisää aiheesta, <<http://web.archive.org/web/20080229043301/http://www.oxfordamericanmag.com/content.m?ArticleID=58&Entry=Home>>.

mahdollisimman tehokasta pelaamistapaa. *CS:GO*-pelissä tehokas pelaaminen on pelimekaniikan opetteluun lisäksi toisten ihmispelaajien pelaamisen ymmärtämistä. Syventymättä tietokoneiden ja ihmisten välisiin eroihin mainittakoon, että aidon tekoälyn ollessa vielä kaukainen haave, on ihmistä vastaan pelaaminen lähtökohtaisesti erilaista muun muassa siksi, että ihmispelaajaa ei ole ohjelmoitu tietynlaiseksi ja hän kykenee aitoon sattumanvaraisuuteen. *CS:GO* ei sisällä ”nappuloita”, jotka voi syödä täydellisen optimaalisesti (toisin kuin *Pac-Man*¹), ja tämän vuoksi taitotasolla ei ole ylärajaa. Taidokkuuden ylärajan puuttuminen on tärkeää, kun ajatellaan kilpapeliamista katsojan kannalta. On varsin erilaista katsoa ja pelata peliä, jossa odotetaan, tekeekö pelaaja virheen hakiessaan täydellistä pistemäärää, kuin katsoa peliä, jossa pelaaja joutuu jatkuvasti arvioimaan omaa pelaamistaan toista pelaajaa vastaan. Urheiluesimerkki avaa eroavaisuuksia hyvin: jalkapallo- ja keilausotteluissa jännitys ja kiinnostavuus rakentuvat erilaisin tavoin molempien pelien rakentaessa ”moninpeliementinsä” erilaisin keinoin.

Esitetyn mukaisesta kilpailullisuuden ja taidokkuuden määrittelystä voitaisiin myös johtaa ajatus, että kilpailua ei ole, jos vastassa ei ole ihmisvastustajaa. Samaa ajatusta voidaan viedä pidemmällekin toteamalla pelien olevan pelejä vasta ihmisvastustajan läsnäolon kautta yksinpelaamisen ollessa jotain muuta, kuten järjestelmän opettelemista. Tämän artikkelin puitteissa todettakoon, että ei ole mielekästä kaventaa pelien määritelmää tai rajata ulos jo peleiksi miellettyjä artefakteja (Fernández-Vara 2015, 4–5, 11). Kilpailullisuus, kuten mikään muukaan yksittäinen seikka, ei itsessään määrittele pelin ontologista asemaa binaarin tavoin, sillä se, miten itse peliobjekti sijoittuu suhteessa pelaamiseen ja leikkimiseen, ei ole kuitattavissa kyllä/ei-asettelulla. Pelien merkitysten, kuten kilpailullisuuden, tutkiminen ei ole hedelmällistä, jos se kohdistetaan itse pelin ontologisen aseman määrittämiseen suoraviivaisesti. Se, mitä tutkimuksella voidaan selvittää, on, miksi kyseinen peli toimii vaikkapa juuri kilpapelinä eli kuinka tutkittava ominaisuus ilmenee pelissä.

Kilpailullisuuden sitominen vain ihmisten väliseksi toiminnaksi ei ole kuitenkaan sekään mutkatonta. Esimerkiksi tietokoneshakkissa on mahdollista säätää tietokoneen taitotasoa aloittelijaystävällisestä häviäjistä tarkkaavaiseksi puolustajaksi tai shakkimestareiden pelityylejä matkivaksi (ja kehittäväksi) voittajaksi. Esimerkiksi netti-shakkia pelatessa ihmisvastustajan voisi siis vaihtaa tietokoneeseen ilman, että pelillisiä eroavaisuuksia syntyy tai ihmispelaaja huomaa vaihdosta. Kun pelillisiä eroavaisuuksia ei voida havaita, voidaan todeta, että mahdollisuus kilpailemisen tietokonetta vastaan on olemassa. Tietokonetta vastaan on toisin sanoen mahdollista kilpailla, jos kilpailu nähdään pelkkänä peliteknisenä suorituksena. Kilpaileminen ja kilpailu rakentuvat kuitenkin muustakin kuin vain itse peliaktista. Tietokonetta vastaan pelaamista ei siksi voida pitää ainakaan *samanlaisena* kilpailuna kuin ihmisvastustajaa vastaan pelaamista. Clifford Geertzin (1973) havainnot balilaisesta kukkotappelukulttuurista ovat tässä – esimerkin kaukaisuudesta huolimatta – osuvia vertailukohtia. Geertzin mukaan itse kukkojen tappelu ja rahalla uhkapelaaminen ovat tarkoituksen sijaan välineitä sosiaalisesta asemasta käytävään

kamppailuun (Geertz 1973, 420–453). Korealaista kilpapelaamista strategiapelissä *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998) tutkinut Christian McCrea (2013) jatkaa Geertzin ajatusta toteamalla korealaisten *Starcraft*-otteluiden olevan dramaattisia speaktaakkeleita, jossa merkitykset rakentuvat myös osallistujien keskinäisen kanssakäymisen ja yhteisen historian puitteissa.

Geertziä ja McCrean ajatuksia soveltaen kahden shakkibotin keskinäisessä ottelussa kiinnostavaa kilpailullisesti ei välttämättä ole itse bottien välinen ottelu vaan bottien ohjelmoijien taitotasot ja näiden vertailusta kumpuava sosiaalinen valtakamppailu, jota shakkibotit konkreettisesti edustavat. Sama toistuu myös aikaisemmin mainitussa keilailussa: keilaus ei aseta ihmisiä toisiaan vastaan tarkoituksena osua pallolla keiloihin toisen puolustaessa, vaan keilakilpailun voittaja määritetään itsenäisiä pelisuorituksia vertailemalla. Keilausta pelataankin siis samantapaisesti kuin *Pac-Mania*: itse suorituksesta yritetään tehdä mahdollisimman virheetön ja optimaalinen, ja sitä verrataan peliaktin päädyttyä muiden pelaajien suorituksiin, jotta voittaja selviää.

Pelaamisen akti ei siis itsessään riitä siitä syntyvien merkitysten, kuten kilpailun, selittäjäksi. Aktin merkityksellisyys syntyy itse pelaamisen ulkopuolella (tai pikemminkin merkitys pelille tuodaan pelin sisään sosiaalisesta kontekstista) ja ihmisen kautta – oli tämä sitten pelaaja, katsoja tai shakkibotin ohjelmoija. Pelaamista voi siis pitää eräänlaisena mekaanisena aktina, joka toisaalta määrittää pelaamisen pelaamiseksi (toisin kuin vaikkapa elokuvan katsomiseksi) mutta on vain osa-alueena pelaajan muodostamien merkitysten rakentumisessa. Ilman pistetaulukkoita tai tuloksien vertailua esimerkiksi *Pac-Manissa* ei ole kilpailua, sillä itse *Pac-Manin* peliaktista kumpuavat kokemukset voivat olla hyvinkin kirjavia. Mekaanisen peliaktin ja siitä kumpuavien merkitysten jako on selkeä suosittuja videokilpapelejä tarkastellessa: monet elektronisena urheiluna pelattavat videopelit eivät ole alun perin rakennettu ammattipelaamistarkoitukseen, vaan ne ovat kasvaneet kilpapelaamisilmiöksi ihmisten jatkuvan kiinnostuksen vuoksi ja kiinnostuksesta johtuvan jatkokehityksen (päivitysten tai jatko-osien) kautta.²

Esimerkit *CS:GO*:sta ja *Pac-Manista* sisältävät molemmat ainakin mahdollisuuden kilpailullisuuteen – pelasi pelaaja sitten tietokonetta tai ihmistä vastaan. Vaikka *Pac-Man* ei pelimekaniikoiltaan aseta ihmiskilpailijoita vastakkain tai pysty huijaamaan tekoälyn ansiosta olevansa ihmispelaaja, mahdollisuudet kilpailemiseen ovat läsnä esimerkiksi *High Score* -listan kautta. Kilpailullista *Pac-Manin* pelaamisesta tulee myös silloin, kun kaksi henkilöä pelaa sitä samassa tilassa jonkin näköinen itse kehitelty tavoite mielessä (esimerkiksi kumpi selviää kauemmin hengissä). Peliominaisuuksien painotusten vaihtelevuus vahvistaa entisestään käsitystä siitä, että pelaamisen merkitykset eivät voi olla ainoastaan peliin ja sen mekaniikkoihin sidottuja. Ihminen voi itse määrittää, hyväksyykö hän ehdotetun pelitavan vai ei, mikä esimerkiksi *Pac-Manin* tapauksessa tarkoittaa mahdollisuutta jättää *High Score* -lista täysin huomiotta.

Videopeli määrittelee itse itsensä koodattujen reunaehtojensa kautta eli muun muassa sen kautta, onko peliin rakennettu konkreettinen tuki moninpelille esimerkiksi nettiyhteyden avulla. Se, kuinka peliä

² Esimerkkinä tekstissäkin mainittu *Aeon of Strife* -mappi, joka oli alun perin yksittäisen käyttäjän luoma kenttä *Starcraftiin*. Kentästä lähtenyt idea on sittemmin hiottu monen eri pelin ja tekijän toimesta kohti nykyisin pelattavaa *DotA2*-videopeliä. Ks. <<http://www.themittani.com/features/dota-2-history-lesson?page=0%2C0>>.

³ Blizzard Entertainmentin *Hearthstone* on digitaalinen korttipeli, jota pelataan aktiivisesti myös kilpaa. Eroavaisuudet fyysisiin korttipelisiin eivät ainakaan pelimekaniikan suhteen ole suuria.

on mahdollista pelata (eli pelimekaniikka sekä pelin asettamat säännöt) määrittää pelin, mutta pelaajan astuessa pelimaailman on pelin itsemäärittely nähtävissä vain ehdotelmana. Ehdotelma on enemmän tai vähemmän sitova tapa auttaa pelaajaa pelin läpäisemisessä ja pelaamiskokemuksen pitämisessä mielekkäänä. Pelitutkimuksellisesti videopelin itsensä luoman määrittelyn näkeminen ehdotelmana on hedelmällinen lähtökohta mihin vain tätä koskevaan analyysityöhön. Esimerkiksi *CS:GO*-esimerkkiin syventymällä selvää on, että ehdotelma ihmisvastustajia vastaan pelaamisesta on pelin ykkösprioriteetti – onhan peliin rakennettu moninaisia tätä vahvistavia ominaisuuksia, kuten kommunikointikeinoja, mahdollisuus kaupata voitoista saatuja aseita rahaa vastaan ja voitetuista otteluista kertovia taitotasoa ilmaisevia merkkejä (joita ei tietokonebotteja vastaan pelaamalla ole mahdollista saada). *Pac-Manin* ehdotelma omilla pelimekaanisilla rajauksillaan on lähempänä oman taitotason mittaamista kuin kilpapeliamista, joskin mahdollisuus kilpapeliamiseenkin on siis olemassa (Taylor 2012, 3–6). Kilpapelit ovat suosittuja juuri siksi, että niihin koodatut ehdotelmat pelaamisesta (sekä pelaamisen katsomisesta) on hiottu tuomaan esiin juuri kilpailullisuuteen liittyvät tunteet ja kokemukset. On tärkeä ymmärtää, että *Pac-Man*- ja *CS:GO*-esimerkkien yhtäläisyydet ovat ontologia ja teoreettisia pikemminkin kuin silmillä nähtäviä.

Kilpapeliaminen osana pelihistoriaa

Taloudellisessa mielessä ajateltuna kilpapeliaminen on ollut huomionarvoista vasta parin viime vuoden ajan. Ennen internet-yhteyksien laajamittaista leviämistä kilpapeliaminen rajoittui lähinnä pelihallien kolikkopeleihin ja LAN-yhteyttä hyödyntäviin pieniin ja keskisuurisiin tapahtumiin. LANissa eli *Local Area Networkissa* tietokoneet on kytketty nopeaan sisäverkkoon, mikä mahdollistaa toisia pelaajia vastaan pelaamisen. Näyttäisikin siltä, että vasta nopeat nettiyhteydet ja niiden myötä syntynyt maailmanlaajuinen pelaajien yhteisö ovat mahdollistaneet kilpapeliamisen ilmiönä ja varsinkin kannattavana yritystoimintana. Poikkeuksena mainittakoon kortti- ja lautapelit, kuten *Magic the Gathering* (Wizards of the Coast 1993), joiden peliaminen kilpaa voi olla hyvinkin lähellä elektronista kilpapeliamista.³

Varsinkin internet-yhteyksien nopeuksien ja saatavuuden paraneminen ovat lähes elimellisesti kiinni nykyaikaisessa kilpapeliamisessa. Isojen LAN-tapahtumien ja suosittujen kilpapeliturnausten pääasialliset yleisöt ovat kotikatsomoissa netin välityksellä striimatun audiovisuaalisen sisällön kautta. Yleisöt toimivat tässä samalla tavoin kuin vaikkapa huippujalkapallossa – itse fyysisen tapahtuman lipputulot ja muut tuotot ovat tärkeitä, mutta ainakin määrällisesti pääyleisöt sijaitsevat ympäri maailman eri mediavälineitten äärellä. Paikalle tulevat fanit ovat asiakkaita mutta myös osa kotiyleisöille lähetettävää sisältöä. Jalkapallon MM-kisojakaan ei pelata tyhjin katsomoin, sillä tapahtumaa olisi vaikea mieltää samanlaiseksi speaktaakkeliksi ilman paikan päällä mylvivää yleisöä.

Vaikka striimaus- ja kilpapeliamisilmiöt ovat kasvaneet vaka-

vasti otettaviksi kulttuurimuodoiksi vasta viime aikoina, niiden juurien voidaan nähdä ulottuvan aivan ensimmäisiin videopeleihin asti. Kahden pelaajan vastakkain asettaminen oli olennainen osa jo *Spacewar*-videopelissä (Steve Russell 1960). David Sudnown railakas kuvaus kirjassaan *Pilgrim in the Microworld* (1983) uppoutumisestaan *Breakout*-peliin (Atari 1976) saa alkunsa juurikin juhlissa pelatusta konsolipelistä sekä naapurin jupista, joka peittoaa hänet kerta toisensa jälkeen kyseisessä pelissä. Sudnown motivaatio aloittaa *Breakout*-pelin pelaaminen tulee ainakin osittain kilpaa pelaamisesta ja pelaamisen sosiaalisuudesta, vaikkakin suurin osa hänen omasta pelaamisestaan määritellään kirjassa pakkomielleiseksi ja yksinäiseksi täydellisyysden tavoitteluksi.

Kolikkopelihallien näkeminen omana sosiaalisena alakulttuurinaan mahdollistaa niiden käsittelemisen myös kilpapelipaikallisuuden yhtenä alkupisteenä (Taylor 2012, 3–4). Kaikuja pelihallikulttuurista näkyy myös tietynlaisissa pelikategorioissa edelleen, ehkäpä selvimmin fyysisistä liikettä vaativissa konsolipeleissä. Musiikkipelit, kuten *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems 2005) ja *Singstar* (London Studio 2004) ovat usein juuri yhteisöllisiä pelikokemuksia, vaikka niitä voi pelata yksinkin. *Dance Dance Revolutionin* (Konami 1998) tapaiset tanssipelit ovat nykyäänkin hyvin samankaltaisia kuin niiden vuosien takaiset iteraatiot – sillä erotuksella, että pelaajat voivat ostaa myös kotioloihin pelaamiseen tarvittavat välineet (pelaajan liikkeet tunnistavan tanssimaton). Tämä on omalta osaltaan edistänyt kyseisen peligenren kilpailujen kehittymistä. Taitavan *arcade*-pelaajan seuraaminen tai *Singstarissa* pärjäävän laulajan kuunteleminen on yhdistettävissä nykyaikaiseen kilpapelipaikallisuuteen, jossa yhtä lailla seurataan peleissään taidokkaita yksilöitä.

1990-luvulla yleistyneet LAN-tapahtumat sisälsivät jo ammattimaisesti kilpapelipaikallisuutta luokiteltavia piirteitä. Tietokoneiden yleistyminen ja lähes viiveettömän LAN-yhteyden yhdistelmä on jo lähellä nykyaikaista kilpapelipaikallisuutta, joskin kaikkien pelaajien ja tietokoneiden sekä mahdollisen yleisön tuli olla fyysisesti läsnä samassa tilassa. Joka tapauksessa LAN-tapahtumissa pelatut räiskintäpelit, kuten *Quake* (id Software 1996) ja myöhemmin *Half-Life*-tietokonepelin (Valve Corporation 1998) pohjalte luotu modifikaatio *Counter-Strike*, alkoivat saada entistä kilpailullisempia piirteitä muun muassa isompien turnausten ja voittajille jaettujen rahapalkintojen muodossa. (Taylor 2012, 6–8.)

Jos ammattilaispelaaminen määritellään työn tekemiseksi ja pelaamiseksi itsensä elättämiseksi, ensimmäiset ammattipelaajat aloittivat uransa 2000-luvun vaihteessa. Esimerkiksi Jonathan ”Fatal1ty” Wendel onnistui voittamaan huomattavia rahallisia summia (hän oli voittorahoilla mitaten eniten tienannut ammattipelaaja vuoteen 2013 asti, vaikka ei ole pelannut aktiivisesti vuosiin⁴). Turnausvoittojen lisäksi Wendelin ura on merkittävä siinä mielessä, että hän yhtiöitti pelaamisensa ja lanseerasi *Fatal1ty* brändin, jonka kautta on markkinoitu monenlaisia tuotteita tietokonekomponenteista yhteistyösopimuksiin elintarvikevalmistajien kanssa (fatal1ty.com). Harrastuksen voidaan hänen tapauksessaan nähdä muuttuneen täysipäiväiseksi työksi ja yrittäjätoiminnaksi.

Uudet pelityypit ja pelit, kuten *Starcraft* ja tämän modifikaationa

⁴ <http://www.esportsearnings.com/players/highest_overall>.

(*Aeon of Strife*) alkunsa saanut, *Warcraft 3* -pelin (Blizzard Entertainment 2002) myötä suosiota saavuttanut tiimipeli *DotA*, ovat omalta osaltaan muovanneet pelaamista ja pelitapahtumia. Itse kilpaileminen on perusajatukseltaan näissäkin tapauksissa sama – kilpailijoiden keskinäisen taitotason mittaaminen. On siis selvää, että kilpailemisen mahdollisuutta on aktiivisesti toteutettu läpi videopelihistorian. Ilmiönä kilpaa pelaaminen on yhtä vanha kuin itse videopelaaminen. Vakavasti otettavaksi ilmiöksi kilpapelaaminen ei ole kasvanut niinkään pelillisten tai käsitteellisten muutosten vuoksi vaan sen saavuttavuuden kasvamisen ja yhteiskunnallisen aseman muuttumisen seurauksena. LAN-tapahtumien ja nopeiden internet-yhteyksien avulla kilpapelaaminen on luonut uuden yleisön, mitä se ei aikaisemmin pystynyt isommassa mittakaavassa tekemään. Luonnollisesti isojen yleisöjen läsnäolo on mahdollistanut muun muassa mainostamisen ja sponsoroinnin yleistymisen.

YLE olisi (silloisen teknologian asettamin rajauksin) voinut näyttää televisiokanavallaan CS-turnauksen jo 2000-luvun alussa, sillä itse pelin alkuperäistä muotoa on pelattu kilpailumielessä jo pitkään, aivan kuten sen nykyversiota *CS:GO*:ta. Näin ei kuitenkaan tapahtunut, koska vasta viime vuosina ammattilaispelaaminen on alkanut saavuttaa suosionsa myötä yleisempää hyväksyntää ja arvostusta kulttuurimuotona. Isoin pullonkaula ammattilaispelaamisen menestykselle on aina ollut teknologinen ja yhteiskunnallinen, sillä toisin kuin radio- tai televisiolähettykset, joiden voidaan nähdä popularisoineen kansainvälisen huippu-urheilun, videopelaamisen menestykselle vaadittavat luotettavat ja nopeat internet-yhteydet ovat vasta lähiaikoina alkaneet vakiintua ympäri maailmaa.

Striimaus, yleisöt ja katsomiskokemukset

Videopelien ja etenkin niiden moninpeliominaisuuksien historiaan sovitettuna kilpapelaamisilmiö voidaan nähdä varsin luontevana osana videopelaamisen jatkumoa. Tarpeeksi pätevää kokonaiskuvaa kilpapelaamisilmiöstä ei kuitenkaan ole mahdollista saavuttaa vain itse pelaamista tutkimalla, sillä pelaamisen katsominen on se osa-alue, jonka vuoksi kilpapelaamisesta voidaan puhua populaari-ilmionä. Pelaamisen ja katsojuuden uudenlaiset yhdistelmät ovat myös alue, joka tekee aihepiiristä mediatutkimuksellisesti erityisen kiinnostavan. Videopelistriimin katsominen on multi- ja transmediakokemus, jota on vaikea suorasukaisesti verrata muiden mediamuotojen katsomiskokemuksiin. Median katsominen ja/tai kuluttaminen ei ole koskaan vain passiivista, oli kyse sitten televisiosta, radiosta tai videopelistriimistä. Videopelien ja striimauksen kohdalla passiivisuuden ja aktiivisuuden muodot sekä rajat ovat kuitenkin entistä häilyvämmät, koska pelaajalla on valta vaikuttaa pelattavan pelin etenemiseen.

Striimausta ja videopelejä on hyödyllistä ajatella teksteinä, jotta käytettävissä on mahdollisimman laaja käsitteanalyttinen repertuaari (Fernández-Vara 2015, 5–8). Koska tekstin käsite on venyvä ja abstrakti, sitä voidaan käyttää myös muuhun kuin kirjaimellisen tekstin analyysiin (Barthes 1972). Näin voimme hyödyntää muun

muassa ajatusta *paratekstuaalisuudesta* ja siitä, miten olennainen osa se on suhteessa striimaukseen.

Kirjallisuudentutkija Gérard Genette (1991) määrittelee *paratekstin* itse tekstisisällön ympärillä olevaksi kontekstiksi. Esimerkiksi kirjassa fyysisesti sijaitsevat kirjailijan kuva, mainostekstit ja kansi muodostavat *peritekstin*, kun taas esimerkiksi kirjaa ympäröivässä mainoskampanjassa käytetty kirjailijan haastattelu sijoittuu *epitekstin* puolelle. Periteksti ja epiteksti muodostavat yhdessä itse asiasisällön kokonaisvaltaisen kontekstin eli paratekstin. Vaikka Genette itse rajaa paratekstin käytön lähinnä verbaaliseen tekstiin, on käsite sovellettavissa myös muihin mediamuotoihin (Jones 2008, 10).

Videopelien tutkimuksessa paratekstuaalisuus on ansiokkaasti esillä Mia Consalvon kirjassa *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (MIT Press 2009). Consalvon mukaan pelaajat eivät asetu helposti alakulttuuriksi, ja hän asemoikin heidän toimiaan soveltaen Pierre Bourdieun (1983) *kulttuuripääoma*-käsitettä (engl. *Culture Capital*) ja muuntamalla sen *pelipääoma*-käsiteksi (engl. *Gaming Capital*). Lyhyesti sanottuna pelipääoma on tietoa ja kokemusta, joita pelaaja kerää kuluttaessaan videopelejä. Muiden videopelaajien kesken kommunikoidessaan hän voi hyödyntää tätä pelipääomaa, mikä kytkee pelaajat yhteen löyhäksi kulttuurijoukoksi tai alakulttuureiksi. Consalvo näkee, että pelipääomaa kerrytetään niin paratekstin kuin pelikokemustenkin kautta, jolloin paratekstuaalisuus asettuu tärkeäksi osaksi videopelien pelaamista. Paratekstuaalisuus ei ole vain keino myydä enemmän videopelejä, vaan se on monisäikeinen verkosto, joka vaikuttaa itse pelaamiskokemukseen ja ihmisten keskinäiseen sosialisoitumiseen. (Consalvo 2009, 3–5, 8–9, 21–22, 38–39, 45–48.)

Paratekstuaalisuutta ei voida pitää videopelien tai muunkaan digitaalisen median kohdalla staattisena käsitteenä. Jos esimerkiksi itse mediatuotteeksi määritellään striimaajan pelaama peli, on itse striimikin luettava paratekstin osaksi. Toisaalta striimilähetystä tai -kanavaa voidaan myös ajatella omana mediatuotteenaan, joten striimattava pelikin voi olla osa paratekstiä. On täysin mahdollista seurata striimaajaa, joka pelaa erilaisia pelejä, jotka eivät katsojaa lähtökohtaisesti edes kiinnosta. Vaikka paratekstuaalisuus onkin hyödyllinen käsite, sen käytössä täytyy huomioida, miten nykyaikaisessa transmediallisessa tuotteessa ei välttämättä ole kyse yhdestä mediatekstistä, johon paratekstuaalisuudella voidaan viitata.

Esimerkiksi alun perin käsikonsolille suunnattuna pelinä aloittanut *Pokémon* on ilmiö, joka kattaa muun muassa satoja miljoonia kappaleita myyneen videopelisarjan, yli 800 jaksoa sisältävän animaatiisarjan ja keräilykorttipelin. Se, mikä osa *Pokémon*-ilmiötä sijoittuu paratekstiin ja mikä ei, on varsin yhdentekevää, jos kokonaisuutta ajatellaan eko- tai supersysteeminä, jossa kaikki myytävät tuotteet asettuvat keskenään paratekstuaalisiin suhteisiin ilman yksittäistä päätekstiä. Ongelmia paratekstin käsitteen käyttämisessä voi ilmetä myös yksittäisten digitaalisten tuotteiden suhteen, sillä aina ei ole selvää, miten digitaalinen tuote määritetty; onko esimerkiksi striimin kyljessä oleva *chat*-huone olennainen osa itse striimin sisältöä vai sen paratekstuaalinen lisä? Tämä huomioon ottaen paratekstuaalisuutta onkin hedelmällisintä käyttää katsojalähtöisenä ja dynaamisena käsitteenä. Jos katsoja on

kiinnostunut jostain erityisestä videopelistä, hän voi etsiä käsiinsä paratekstissä sijaitsevan videopelistriimin, jossa kyseistä peliä pelataan. Hän voi keskustella aiheesta striimin *chat*-huoneessa tai seurata striimaajan antamaa vinkkiä, mistä pelin saa ostettua halvimmalla tavalla. Striimi voi nyt muuttua paratekstistä itse päätekstiksi, jos katsoja kyseisen striimaajan videopelisuorituksesta innostuneena palaa tämän pariin myöhemminkin.

Kohde, johon parateksti viittaa, voi siirtyä muidenkin medioiden kohdalla, esimerkiksi jos katsoja lopettaa televisiosarjan katsomisen mutta jatkaa tästä tehdyn videopelin parissa tai sarjan fanifoorumeilla. Striimaamisen kohdalla paratekstuaalisuus on aktiivista, koska itse media on reaaliaikainen ja interaktiivinen. Juuri tämän vuoksi striimauksen paratekstuaalisuus on korosteista, ja se voi toimia nopeana väylänä uuden tekstin pariin siirtymisessä. Ei ole esimerkiksi tavatonta, että striimaaja pelaa striimauksen kohteena olevaa peliä katsojiensa kanssa. Tässä vaiheessa katsoja toimii myös pelaajana, joka pelaa peliä striimin paratekstissä.

Paratekstin avulla katsoja voi ikään kuin siirtyä striimauskontekstissa tekstistä toiseen. Tämä ei ole kuitenkaan pakollista katsojan vaikutusmahdollisuuksia ajatellen, sillä katsojalla on lukuisia tapoja olla osa striimiä. Katsojan interaktiivisuus suhteessa striimiin muokkaa itse sisältöä, mutta tähän riittää myös passiivinen osallistuminen. Koska pelaajalla on valta pelata videopelejä haluamallaan tavalla, voi myös striimaava pelaaja muokata pelitapaansa saamansa katsojapalautteen (tai katsojamäärän) mukaan ja ulkoistaa pelillisiä valintojaan katsojillensa. Parhaiten nämä mahdollisuudet ovat näkyvissä amatööristriimauksessa, jossa striimaajat ottavat usein huomioon katsojansa puhutellen heitä suoraan ja muuttamalla pelitapaansa striimiin kytketyn *chat*-huoneen kommenttien mukaan. On vaikea löytää muuta suorana toistettavaa mediaa, jossa katsojalla on yhtä kouriintuntuva tapa vaikuttaa näkemäänsä sisältöön itse. Katsojan/pelaajan potentiaaliset vaikutusmahdollisuudet tulevat hyvin esiin kahdessa tuoreessa esimerkissä: *Twitch Plays Pokémon* -striimissä ja *Kickstarter*-projektina alkunsa saaneessa *Choice Chamber* -videopelissä (Studio Bean, ei vielä julkaistu).

Twitch Plays Pokémon on striimi, jonka kautta suoratoistettu videokuva on alun perin Nintendon Gameboy-käsi-konsolille julkaistusta *Pokémon Red* -pelistä (Nintendo 1996). Jännittäväksi pelin tekee se, että kyseisellä striimillä ei sinänsä ole striimaajaa; peliä ohjaavat katsojat striimin yhteydessä olevan *chat*-huoneeseen kirjoittamiensa kommenttien avulla. Peliä on modifioitu uuteen kontekstiin sopivaksi: esimerkiksi mahdollisuutta poistua pelistä ei ole. Nopeasti suosituksi nousseen striimin ympärille kehkeytyi aktiivinen pelaajakunta, joka läpäisi pelin. Sittemmin samaisen kanavan kautta on pelattu myös muita *Pokémon*-sarjan pelejä. (blog.twitch.tv.)

Choice Chamber (choicechamber.com) on kehitysvaiheessa oleva peli, joka on rakennettu alusta alkaen striimaamista silmällä pitäen. Pelissä striimaaja ohjaa sivusta kuvatussa 2D-maailmassa kulkevaa pelihahmoa taistellen vihollisia vastaan ja keräten taistelua edesauttavia esineitä. Peli horjuttaa katsoja/pelaaja-asetelmaa katsojille ilmestyvillä äänestyksillä ja tavoitteilla, joihin katsojat voivat vaikuttaa

chat-huoneeseen kirjoittamalla. Katsojat voivat esimerkiksi äänestää kolmen esineen väliltä, joista eniten ääniä saanut ilmestyy itse peliin. Nämä voivat olla joko pelissä etenemistä edesauttavia tai sitä haittaavia asioita. Jokainen pelikerta siis muovautuu myös katsojien valintojen mukaan. Striimaaja voi vaikuttaa valintoihin esimerkiksi vetoamalla yleisöön, jotta nämä äänestäisivät juuri tietynlaista esinettä.



Choice Chamber on kehitysvaiheessa oleva peli, joka on rakennettu striimaamista silmällä pitäen. Katsojat vaikuttavat pelin kulkuun *chat*-huoneeseen kirjoittamalla. Kuvälähde: https://www.youtube.com/watch?t=3&v=pbjHcqxEu_U.

Twitch Plays Pokémon ja *Choice Chamber* ovat erikoistapauksia ja enemmänkin kuriositeetin asemassa interaktiomahdollisuuksiensa suhteen. Joka tapauksessa niiden katsojia pelillistävä lähestymistapa on toimiva esimerkki striimauksen pelin ja katsomisen välimaastoon sijoittuvasta luonteesta. Vaikka katsojien vaikutusvalta katsomaansa striimiin ei yleensä ole yhtä suorasukaista kuin näissä esimerkeissä, on selvää, että katsojan mahdollisuudet vaikuttaa muokkaavat itse katsomiskokemusta. Toisaalta jo se, ettei katsoja osallistu päätöksentekoon, voidaan nähdä vähintään hyväksynnän antamisena striimaajan tavalle pelata. Myös jo katsojan läsnäolo voi vaikuttaa striimin sisältöön tai striimaajan pelitapaan. Tämän lisäksi *chat*-huonetta voi käyttää itse pelattavaan peliin liittymättömien keskustelujen käymiseen (jotka silti voivat vaikuttaa striimin kulkuun ja katsomiskokemukseen). Striimin ympärille muodostuva sosiaalinen yhteisö voi olla tärkeä osa katsomiskokemusta.

Ilman kattavaa yleisötutkimusta striimauksen katsomiskokemusta itsessään on vaikea määritellä tarkasti. Koska kyse on tietokoneen selaimelta toistettavasta sisällöstä, mahdollisuudet katsomiskokemuksen monimuotoisuuteen ovat hyvin erilaiset kuin muiden medioiden kanssa. Ei olisi esimerkiksi tavatonta, jos *CS:GO*-peliä pelaava henkilö katsoo toiselta näytöltä samanaikaisesti samaisen pelin turnausta. Toisaalta tämä henkilö voi kytkeä tietokoneensa televisioon, siirtyä

sohvalle ja keskittyä täysin striimin katsomiseen, kun kyseessä on turnauksen loppuottelu. Katsomiskokemuksien mahdollisuuksien kirjon vuoksi striimiyleisöihin keskittyvä tarkastelu olisi mielenkiintoinen avaus uudelle tutkimuskentälle.

Kun puhutaan kilpapelaaamisen striimilähetyksistä, asettuvat niiden yleisöt yleensä lähemmäs perinteisemmäksi luokiteltavaa katsoja-asemaa. Isot turnaukset ja LAN-tapahtumat ovat helpommin rinnastettavissa massamedioihin, sillä muun muassa *chat*-huone muuttuu viestipaljouden vuoksi keskustelumielessä käyttökelttomaksi internetille tyypillisen meemitulvan sekä ihastusta ja hämmästyttä emuloivien huudahdusten vuoksi. Kuten Yleisradion näyttämän *CS:GO*-turnauksen kohdalla, itse audiovisuaalisen sisällön ympärillä ei välttämättä edes ole muita tapoja osallistua striimiin.

Striimit voivat siis erota toisistaan paljonkin, oli kyse sitten katsojalle annetuista vaikutusmahdollisuuksista, vaikutusyrityksille annetuista huomiosta tai katsojamäärästä johtuvan vaikuttamisyritysten paljoudesta. Koska kuka vain voi periaatteessa alkaa striimata, ovat lähimmät yhtymäkohdat sille löydettävissä television sijasta Youtubesta sekä videoblogeista. Youtube onkin pullollaan pelisisältöä ja livestriimeistä nauhoitettua sisältöä. Arkistoidun striimin katsomista ei tule kuitenkaan käsitellä identtisenä striimaukseen verrattuna, sillä katsojan vaikutusmahdollisuudet eivät siinä enää päde samalla tavoin.

Kilpapelaaamisessa striimauksen katsojat osallistuttavan potentiaalinen hyödyntäminen on vielä amatööristriimausta jäljessä. Suurista yleisömääristä johtuva kommunikointikeinojen tukkeutuminen vie mukanaan striimien mahdollisuudet mielekkääseen interaktioon katsojan ja sisällön väliltä. Mielenkiintoista on, muokataanko striimauspalveluita tulevaisuudessa ottamaan paremmin huomioon myös suurten yleisömäärien striimien interaktiomahdollisuuksia. Joka tapauksessa on selvää, että videopelien parateksteissä tapahtuu paljon – eikä vähiten juuri striimeissä. Paratekstuaalisuus on hedelmällinen lähtökohta lähestyä pelaamista ilmiönä, sillä sitä ei voida nähdä vain itse tuotteen ulkopuolisena asiana. Paratekstuaalisuus luo aineksia kokonaisvaltaiselle mediakulttuurille, jota ei niinkään käytetä kuin eletä.

Urheilua vai ei?

Huippujalkapalloilija Lionel Messi pujottelee vastustajan puolustajien ohi ja potkaisee rimaa hipoen yli maalin. Sohvalla istuvat katsojat huudahtavat pettymyksestä ja aloittavat spontaanin keskustelun siitä, miten tilanteessa olisi pitänyt toimia, jotta maali olisi syntynyt. Kuvailtu tilanne on tyypiesimerkki penkkiurheilukokemuksesta. Mikä muuttuu, kun kyseessä onkin Messin sijaan tästä tehty digitaalinen pelihahmo *FIFA 2014* -videopelissä (Electronic Arts 2014)? Emma Witkowski tekee vakuuttavia havaintoja urheilemisen ja kilpapelaaamisen yhteneväisyyksistä väitöskirjassaan ja artikkelissaan "On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' With Networked Computer Games" (Witkowski 2012). Yksinkertaistetusti ilmaistuna Witkowski tuo esiin sen, miten pelaajan keho ja haptisuus ovat olennainen osa

pelaamista ja etenkin kilpapelaaamista. Hieman paradoksaalisesti juuri pelaamiseen liittyvät liikkumisen ja ajallisuuden tunteet (aseiden äänet ja tuntu eli esimerkiksi vaikutus pelihahmon nopeuteen) ovat syy, miksi kilpapelaaaminen tuntuu pelaajista urheilulta ja tekemiseltä ylipäättänsä (Witkowski 2012, 356–359, 363–366). Vaikuttaakin siltä, että urheilun tutkimusta ja urheiluretoriikkaa pitäisi pohtia uudelleen teknologisuuden ja virtuaalisuuden kautta.

Witkowski käsittelee kilpapelaaamista urheilumielessä lähinnä pelaajan itsensä kautta eikä niinkään tämän mahdollisen yleisön kautta. Hän käyttää esimerkkinä *Counter-Strike: Source* -peliä (*CS:GO*-peliä edeltänyttä versiota), joka pelihahmon silmistä kuvatun perspektiivinsä ja kohtalaisen realistisen maailmansa vuoksi on lähempänä fyysisen olemisen kokemusta kuin vaikkapa lintuperspektiivistä kuvattu *DotA2*. On kyseenalaista, kuinka hyvin Witkowskiin ajatukset pätevät peleihin, jotka ovat abstraktimpia luonteeltaan eivätkä anna pelaajalle niin sanottua ”sijaiskehoa” pelimaailman sisällä. Tämän lisäksi ne urheilemisen tuntemukset, jotka pelaaja saattaa kokea, eivät välttämättä välity suoraviivaisesti katsojille, joiden oma fyysisyys ei ole suoraan kytköksissä pelattavan hahmon liikkeisiin. Kilpapelien striimauskontekstissa urheilemisen käsite toimiikin hieman eri tavoin kuin itse aktia toteuttaessa, joten on syytä paneutua myös siihen, miten kilpapelaaaminen ja urheilu toimivat katsottavina ja kulutettavina mediatuotteina.

Penkkiurheilumielessä striimauksen katsominen on lähes identtistä toimintaa, oli kyseessä sitten fyysisesti suoritettu urheilu tai digitaalinen pelaaminen. Tässäkin tekstissä urheilusta poimitut esimerkit ovat toimineet vertailukohtina kilpapelaaamista käsitellessä. On kuitenkin olennaista, että kilpapelaaamisesta käytetään juuri kilpapelaaistermiä urheilun tai jokseenkin yleistyneiden *esports* tai *e-urheilu* -termien sijaan, sillä elektronisen kilpapelaaamisen ja urheilun niputtaminen yhdeksi ja samaksi ilmiöksi ei ole ongelmatonta. Sosiaalisessa kontekstissa kilpapelaaaminen ja urheilu toimivat kuitenkin samantapaisissa merkityskentissä, mitä jo aikaisemmin mainitut Geertz ja McCrea esimerkeissään käsitelivät. Videopeliturnauksessa kyseessä on siis sama ilmiö kuin vaikkapa *El clásico* eli espanjalaisten jalkapallojoukkueiden Real Madridin ja FC Barcelonan kohtaamisessa. *El clásico* ei ole joukkueiden faneille vain jalkapallo-ottelu vaan jo Espanjan sisällissodan ajoilta asti painoarvoa hakeva näytelmä, jossa joukkueiden keskinäinen arvojärjestys sovitaan aina uudelleen. *El clásico* esimerkiksi *Starcraftissa* ei ehkä vielä ole, mutta pelin pelaamisesta kumpuavat merkitykset toimivat samalla tavoin.

Pelaamisen sosiaalisista aspekteista kumpuavat myös yhteisöllisyyden kokemukset. Esimerkiksi *Starcraft 2* -pelin yhteydessä popularisoituneet ns. *barcraft*-tapahtumat – eli tapahtumat, joissa katsotaan kilpapelaaamista baarissa – mukailevat pitkälti perinteisen urheilun saralla harrastettavaa penkkiurheilua baariolosuhteissa. Tämä penkkiurheilu ei määräydy katsottavan pelin mukaan, vaan kokemusta määrittävä tekijä on kokemuksen jakaminen muiden kanssa (Harper 2013, 9–10). Kilpaurheilulla ja kilpapelaaamisella on myös muita samankaltaisia piirteitä. Yleisön läsnäolon tai katsottavana olemisen kokemuksen vaikutusta suorittamiseen on tutkittu jo 1960-luvulta lähtien,

ja yleisön läsnäolon on todettu vaikuttavan urheilusuorituksiin niin negatiivisesti kuin positiivisestikin urheilijan taitotasosta riippuen (Zajonc 1965; Kimble & Rezabek 1992). Saman on todettu pätevän myös kilpapelaaamiseen – taitotasoltaan huonot pelaajat pelaavat entistä huonommin yleisön edessä, kun taas hyvätasoisia pelaajia yleisö auttaa entistä parempiin suorituksiin (Bowman et al. 2013).

Kilpapelaaamisen ja urheilun tutkimuksellinen yhteensovittaminen törmää ongelmiin kun käsitellään fyysisyyttä. Fyysisyyden haasteen voi nähdä kiteytyvän urheilijan ja katsojan kehoihin. Perinteisessä urheilussa fyysinen liike on se asia, joka tapahtuu, tai katsojan kannalta ajateltuna se, joka nähdään. Kilpapelaaamisessa fyysisyys ei ole samankaltaisessa asemassa, sillä se, mitä nähdään, on representaatio fyysisestä liikkeestä (komennon syöttämisestä). Teoriassa nämä kaksi fyysisyyden muotoa ovat yhden ja saman liikkeen eri muotoja, sillä napin painaminen ja näytöllä näkyvä tapahtuma toimivat samassa fysikaalisessa todellisuudessa kuin perinteinen urheilukin, mutta tämä ei yksinkertaisesti ole sama asia subjektiivisella tasolla. Syy-seuraussuhteen realisoituminen ruudulle ei ole havaittavissa vain itse ”peliä” tarkastellessa. Toisin sanoen digitaalisessa pelaamisessa on aina vähintään kaksi toiminnan tasoa: itse fyysinen pelaaminen jonkinlaista ohjainta käyttäen sekä tästä pelin kautta muodostuva audiovisuaalinen kuva.

Eroavaisuuksien merkityksestä esimerkkinä toimikoon jalkapallon pelaaja, joka potkaisee palloa ja lähtee juoksemaan kohti maalia. Tätä urheiluksi nimitettyä aktia ei voida redusoida ainoastaan kulttuuriseksi tai sosiaaliseksi ilmiöksi, katsottiin sitä sitten paikan päällä tai television välityksellä, sillä urheilu sijaitsee aina osittain pelaajan fyysisissä liikkeissä (potkaiseminen, juokseminen jne.). Itse keho ja liike voidaan tulkita tekstinä ja jopa primaarina sellaisena – kumpuavathan olemisen ja ymmärtämisen kokemukset kuitenkin aina jollain tasolla itse kehosta (Desmond 1993, 35–36). Sama pätee Witkowskin (2012) mukaan myös kilpapelaaamiseen. Tästä ei voida kuitenkaan vetää johtopäätöstä, että tämä fyysisyyden elementti kantaisi katsojille asti samalla tavoin kuin perinteisessä urheilussa.

Kun *World of Warcraft* -massiivimonin-pelin (Blizzard Entertainment 2004) pelaaja ohjaa hahmoaan näppäimistön WASD-kirjainnäppäinten sekä hiiren avustuksella, on katsojalle näkyvillä lähes poikkeuksetta ainoastaan fyysisen liikkeen representaatio pelimaailmasta. Korrelaatio hiiren painalluksen ja tulipalloloitsun ampumisen välillä on hataraa, ja sen ymmärtäminen perustuu katsojan etukäteen hankkimaan tietämykseen itse pelin pelaamisesta (kuinka loitsun ampuminen tapahtuu käytännössä) tai siitä, että katsoja unohtaa itse fyysisen pelaajan tai vähintäänkin ajattelee tämän yhtenä ja samana pelinsisäisen *avatarinsa* kanssa. Joka tapauksessa kytkös kehollisuuteen ja liikkeeseen on huomattavasti hatarampi kuin itse liikkuvia fyysisiä kehoja seurattessa. Kiteytettynä jalkapallo-ottelun ymmärtäminen on siis virtuaalisen jalkapallo-ottelun ymmärtämistä helpompaa (joskaan ei itsestään selvää), sillä jalkapalloilijan ja pallon liikkeen ymmärtäminen tekstinä on ihmisille aina jollain tapaa luontaista. Urheilun ymmärtämisen esteenä olevat ongelmat sijaitsevat lähinnä pelin säännöissä (esimerkkinä paitsiosääntö) ja siinä, kuinka tapahtuva liike saadaan

taltioitua mahdollisimman helposti seurattavaan muotoon esimerkiksi televisiolähetystä varten.

Kun Lionel Messi kikkailee pallolla, on siis helppo nähdä, että kehollista (ja taidokasta) liikettä tapahtuu, oli etukäteistietoa jalkapallosta tai ei. Kun *FIFA 2014* -videopelin pelaaja kikkailee Messi-nimisellä pelihahmolla, pelaajan taidokkuus ei ole yhtä itsestään selvää, vaikka ruudulla näkyvät kikat vaikuttavia olisivatkin. Ilman tietoa pelinsisäisen maailman lainalaisuuksista (esimerkiksi fysiikan lakien mallinnuksen suhteen), jotka siis voivat perustua reaali maailmasta täysin poikkeavaan logiikkaan, on katsojan vaikea arvioida liikkeiden tekemiseen vaadittavaa taitoa. Yksinkertaistettuna urheilua seurattaessa on helppo ymmärtää vähintäänkin se, että jokin liikkuu ja tekee. Samaa ei voida välttämättä sanoa videopeleistä.

Näiden fyysisyyden ja sen representoimisesta kumpuavien eroavaisuuksien vuoksi elektronisen urheilun näkeminen urheilun identtisenä kopiona virtuaalikontekstissa on hankalaa, sillä varsinkin satojatuhansia tai miljoonia ihmisiä tavoittavien massatapahtumien suhteen ongelmaksi voi muodostua elektronisen kilpapelamisen representoiminen ymmärrettävässä muodossa myös niille, jotka eivät itse pelejä ole koskaan pelanneet. Jotta kilpapelistriimiä pystyy lukemaan, on ymmärrettävä niin fyysinen liike (mitä pelaaja tekee), fyysisen liikkeen representaatio (virtuaalinen liike pelinsisäisen maailman kontekstissa) kuin myös fyysisen liikkeen representaation representaatio (striimilähetyksen pelille luoma konteksti). Ongelmaksi kilpapelamisen striimaamisessa urheilukontekstejä käyttäen voikin muodostua taidokkuuden representoiminen ymmärrettävässä muodossa, jolloin myös kilpailun merkityksellisyys kärsii. Huomionarvoista tosin on, että urheiluakin voi seurata monesta eri syystä, joista vaikkapa yhteisen speaktaakelin kokeminen voi olla merkittävä tekijä. Sama pätee myös videopeleihin.

Oli kilpapelamisen asemasta urheiluna mitä mieltä tahansa, sen vaikutukset näkyvät jo kilpapelamistapahtumien taltioinneissa. Esimerkiksi peliselostajien retoriikka mukailee usein urheilulähetyksiä. Myös otteluita edeltävät segmentit ovat usein samankaltaisia urheilulähetysten kanssa asiantuntijoiden käydessä läpi eri pelaajien tai joukkueiden vahvuuksia ja heikkouksia sekä mahdollisia strategioita. Tässä mielessä kilpapelamisen striimilähetykset mukailevat urheilulähetyksien asettamaa kaavaa varsin toimivalla tavalla. (Taylor 2012, 196–199, 232–233.)

Toisaalta erojakin on. Selostajan asema ja rooli voivat esimerkiksi poiketa urheilupuolen vastineistaan. Kilpapelamisen puolella selostajat voivat olla yhtä isoja tähtiä kuin itse pelaajat, sillä monet selostajat pyörittävät myös omia striimejään ja pelaavat tapahtumissa selostamaansa peliä myös itse, joskus myös ammattilaistasolla. Vaikka samantapaista tähteyttä on olemassa myös urheilupuolella (esimerkiksi Antero Mertaranta), eikä pelaajienkaan astuminen selostajankoppiin ole mahdotonta, yleisesti ottaen urheilussa tähtipelaajien ja selostajien roolit ovat tiukemmin rajatut. Yksi syy selostajien roolin korostumiseen kilpapelamisessa voidaan paikantaa juurikin näkyvän fyysisen liikkeen näkymättömyyteen; videopeliselostaja on tärkeässä roolissa pelaajan tekemän liikkeen ja siitä koituvien seurausten kääntämisessä

katsojille ymmärrettävään muotoon.

Fyysisyyden ongelmallisuutta ei kilpapelaamislähetyksissä osata vielä ratkaista. Koska kilpapelaamislähetykset hakevat vielä yleisöään ja yhteiskunnallista hyväksyntää, on suorastaan hämmäntävää, että harva kilpapelitapahtuma sisältää ohjeita kyseessä olevan videopelin katsomista varten. Pöteroitumista televisioidun urheilulähetyksen retoriikan ja muotokielen kopioimiseen tulisikin välttää, sillä on mahdollista että katsoja, joka ei ole pelattavaan videopeliin etukäteen vihkiytynyt, ei ymmärrä näkemäänsä. Uusia katsojia ei välttämättä tule, jos kilpapelitapahtumat olettavat katsojiensa tuntevan pelattavat pelit jo etukäteen.

Urheilu ja kilpapelaaminen ovat kulttuuristen merkityksiensä puolesta siis samankaltaisia (esimerkiksi kilpailullisuus) mutta erilaisten fyysisten kontekstiensa vuoksi eroavaisia. Kilpapelaamisen assosioiminen urheiluksi voikin olla karhunpalvelus ilmiön edistymistä ajatellen, sillä urheilu sitoo kilpapelaamisen kontekstiin, joka ei välttämättä hyödynnä digitaaliselle pelaamiselle ominaisia piirteitä eikä ota huomioon sille olennaisia ongelmakohtia. Digitaalisessa maailmassa kilpaileminen voi tapahtua mitä mielikuvituksellisimman pelin kautta, mutta jos tapahtuma halutaan nähdä urheiluna tai vaikkapa olympialajina, tulee sen olla myös representoitavissa katsojille, jotka eivät peliä välttämättä ole pelanneet. Vaarana on, että abstraktit ja mielikuvitukselliset pelit rajautuvat ulos kilpapelaamisen kentältä. On ymmärrettävää, että urheilu on käsitteenä houkutteleva tapa markkinoida elektronista kilpapelaamista, sillä kyseessä on vasta yhteiskunnallista arvostusta etsivä ilmiö, mutta representaatiotasolla käsitteen käyttö ei ole mutkatonta. Taloudelliset, poliittiset ja kulttuuriset syyt, kuten olympialajin asema, ovat houkuttelevia, mutta urheilu-käsitteen sijasta osuvampaa olisi ehkäpä keskittyä yleispäteviin merkityksiin, kuten pelaaminen tai kilpaileminen, jotka ovat käsitteinä jo itsessään universaalimpia kuin urheilu.

Päätelmät

Kilpapelaaminen on kulttuuri-ilmiö, joka sisältää sille ominaisia sosiaalisuuden piirteitä, joita striimauspalvelut pyrkivät hyödyntämään. Olen tässä artikkelissa esittänyt, että kilpapelaaminen tulisi nähdä melkeinpä itsestään selvänä osana videopelaamisen historiallista jatkumoa. Kilpaa pelaaminen ei vaadi muuta kuin mahdollisuuden kilpailla, jonka jokainen videopeli vähintäänkin passiivisesti tai epäsuorasti tarjoaa. Vaikka kilpapelaaminen ei ole ollut taloudellisesti tai katsojamäärien osalta verrattavissa esimerkiksi televisioituihin urheilulajeihin kuin vasta viime vuosina, voidaan se silti nähdä koko pelihistorian kattavana ilmiönä, joka sai näkyvimmit ilmiönsä kolkoppelihalalleissa sekä 1990-luvun LAN-tapahtumissa.

Striimaus on nopea ja dynaaminen pelitapahtuman muoto, jossa katsoja voi olla jatkuvassa vuorovaikutuksessa katsomansa sisällön kanssa. Videopelit ja striimit on hyödyllistä nähdä teksteinä, ja niihin voikin soveltaa muun muassa paratekstuaalisuuden käsitettä. Katsojan interaktiivisuuden mahdollisuudet tulee aina ottaa huomioon

tutkittaessa striimien katsomiskokemuksia, sillä katsoja voi samanlaisesti toimia monessa eri roolissa (myös pelaajana). Aiheeseen vielä syvällisemmin paneutuva käyttö- ja yleisötutkimus toisi arvokasta tietoa siitä, kuinka ihmiset todellisuudessa striimejä katsovat.

Urheilua ja kilpapelaaamista ei voida pitää toistensa synonyymeinä. Illusion samankaltaisuudesta luo molemmissa olennaisesti läsnä oleva kilpailemisen käsite, joka on kuitenkin vain itse tapahtuvaan aktiini liitetty merkitys. Urheilemisen ja kilpapelaaamisen aktien eroavaisuudet fyysisessä mielessä tuovat mukanaan ongelmia, jos niihin liittyviä käsitteitä pyritään käyttämään ilman kyseisten ilmiöiden lainalaisuuksien tuntemista. Vertailu näiden kahden ilmiökentän välillä voi kuitenkin olla myös hedelmällistä niin kilpapelaaamiselle kuin urheilullekin, jos vertailua käytetään molempien käsitteiden kattamien alojen ymmärtämiseksi, niiden tarkasteluun teksteinä ja siihen, miten näitä ilmiökenttiä kulttuurisesti tulkitaan.

Kirjallisuus

Barthes, Roland (1972) *Mythologies*. Kääntänyt Annette Lavers. New York: Hill & Wang.

Bourdieu, Pierre (1983) "The Forms of Capital". Teoksessa J. Richardson (toim.). *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York, Greenwood, 241–258.

Bowman et al. (2013) "Facilitating game play: How others affect our performance at and enjoyment of video games". *Media Psychology* vol. 16:1, sivut 39–64.

Clifford, Geertz (1973) "Deep Play: Notes On The Balinese Cockfight". Teoksessa *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

Consalvo, Mia (2009) *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

Desmond, Jane C. (1993) "Embodying Difference: Issues in Dance and Cultural Studies". *Cultural Critique* No. 26, University of Minnesota Press, 33–63.

Fernández-Vara, Clara (2015) *Introduction to Game Analysis*. New York, London: Routledge.

Genette, Gérard & Maclean, Marie (1991) "Introduction to the Paratext". *New Literary History*, The Johns Hopkins University Press vol. 22:2, 261–272.

Harper, Todd (2013) "Belly Up to the Barcraft: E-Sports Spectatorship in Informal Spaces". Teoksessa *Selected Papers of Internet Research 14.0*, 9–10.

Jones, Steven (2008) *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge.

Juul, Jesper (2009) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

Kimble, C.R. & Rezabek, J. (1992) "Playing games before an audience: social facilitation or choking?" *Social Behavior and Personality* vol. 20:2, 115–120.

Linnake, Tuomas (2014) "Tappoja ja pääosumia: Yle ottaa oppia Counter-Striken tv-finaalista". Digitoday.fi, <<http://www.digitoday.fi/yhteiskunta/2014/08/12/tappoja-ja-paaosumia-yle-ottaa-oppia-counter-striken-tv-finaalista/201411107/66>> (linkki tarkistettu 23.8.2015).

McCrea, Christian. (2009) "Watching StarCraft, Strategy and South Korea". Teokses-
sa Larissa Hjorth & Dean Chan (toim.) *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*. New
York, London: Routledge, 179–193.

Nurmilaakso, Tiia (2015) "Onko e-urheilu urheilua?" Yle.fi, <[http://yle.fi/aihe/artik-
keli/2014/11/08/onko-e-urheilu-urheilua](http://yle.fi/aihe/artik-
keli/2014/11/08/onko-e-urheilu-urheilua)> (linkki tarkistettu 23.8.2015).

Studio Bean (2015), <<http://www.choicechamber.com/moreInfo.html>> (linkki tarkis-
tettu 23.8.2015).

Sudnow, David (1983) *Pilgrim in the Microworld*. New York: Warner Books, Inc.

Tassi, Paul (2015) "Evil Geniuses Take Home Record \$6.6M First Prize In Valve's
'Dota 2' International". Forbes.com, <[http://www.forbes.com/sites/insert-
coin/2015/08/09/evil-geniuses-take-home-record-6-6m-first-prize-in-valves-dota-2-
international/](http://www.forbes.com/sites/insert-
coin/2015/08/09/evil-geniuses-take-home-record-6-6m-first-prize-in-valves-dota-2-
international/)> (linkki tarkistettu 23.8.2015).

Taylor, T.L. (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer
Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

The Twitch Official Blog (2014) "TPP Victory! The Thundershock Heard Around
the World". Twitch Interactive inc, <[http://blog.twitch.tv/2014/03/twitch-prevails-at-
pokemon/](http://blog.twitch.tv/2014/03/twitch-prevails-at-
pokemon/)> (linkki tarkistettu 23.8.2015).

Witkowski, Emma (2012) "On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' With
Networked Computer Games". *Games and Culture* vol. 7:5, 349–374.

Zajonc, R.B. (1965) "Social Facilitation". *Science, New Series* vol. 149:3681, 269–274.