

# LÄHIKUVA

3/2019 (32. vuosikerta)

## PELIKULTTUURIT



**SPECIAL**

*Game of Thrones* -pelin  
Let's Play -videot ja populaarikulttuurin  
vastaanotto esityksenä

Digitaalinen koskettaminen  
ASMR-roolileikkivideoissa

Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön  
verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa

## LÄHIKUVA

3/2019 • 32. vuosikerta

ISSN 2343-399X

LÄHIKUVA on audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvä, neljästi vuodessa ilmestyvä tieteellinen refereerijulkaisu. Se on avoin kirjoitusfoorumi kaikille asiasta kiinnostuneille.

## JULKAISIJAT

Lähikuva-yhdistys ry  
Suomen Elokuvatutkimuksen Seura ry  
Turun elokuvakerho ry  
Turun yliopiston Mediatutkimus  
Varsinais-Suomen elokuvakeskus ry

## TOIMITUS

Päätoimittaja  
Rami Mähkä rami.mahka@utu.fi

Toimitussihteeri  
Antti Lindfors antti.lindfors@utu.fi

Numeron 3/2019 vastaava toimittaja  
Rami Mähkä

## Toimituskunta

Outi Hakola outi.j.hakola@helsinki.fi  
Kaisa Hiltunen kaisa.e.hiltunen@jyu.fi  
Kaisu Hynnä klhynn@utu.fi  
Miina Kaartinen miina.kaartinen@uta.fi  
Maiju Kannisto maiju.kannisto@utu.fi  
Katariina Kyrölä katariina.kyrola@abo.fi  
Katja Lautamatti katja.lautamatti@aalto.fi  
Niina Oisalo niina.oisalo@utu.fi  
Antti Pönni antti.ponni@metropolia.fi  
Tommi Römpötti tommi.rompotti@utu.fi  
Jaakko Seppälä jaakko.i.seppala@helsinki.fi  
Tanja Sihvonen tanja.sihvonen@iki.fi

Ulkoasu: Päivi Valotie  
Kannen kuva: Wikimedia Commons.

## TOIMITUKSEN OSOITE

Lähikuva c/o Varsinais-Suomen elokuvakeskus  
Uudenmaankatu 1, 20500 Turku

<https://journal.fi/lahikuva>  
<http://www.lahikuva.org>

LÄHIKUVAN aiempia, painettuja numeroita myy Tiedekirja ja Lähikuva-yhdistyksen sihteeri Päivi Valotie paivi.valotie@utu.fi



VERTAISARVIOITU  
KOLLEGIALT GRANSKAD  
PEER-REVIEWED  
[www.tsv.fi/tunnus](http://www.tsv.fi/tunnus)

## SISÄLLYS

## Pääkirjoitus

Rami Mähkä  
Peli on kulttuuria, kulttuuri peliä 3

Artikkelit 

Raine Koskimaa  
*Game of Thrones* -pelin Let's Play -videot ja populaarikulttuurin vastaanotto esityksenä 7

Riikka Turtiainen  
Leikitäänkö kampaajaa?  
Digitaalinen koskettaminen ASMR-roolileikkivideoissa 26

Lasse Hämäläinen  
Käyttäjänimet käytössä:  
Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön verkko- ja kasvokkaiseskusteluissa 46

## Katsaukset

Jaakko Suominen  
Digitaalisen pelaamisen historian tutkimus Suomessa 63

Miia Siutila  
Pelitutkimusta Koreassa  
– keskittymistä teknologiaan ja pelihaittoihin? 75

Rami Mähkä  
"Virtuaalinen kiekkojumala"  
Jeremy Roenick, *NHL 94* ja samastuminen urheilupeleissä 81

## Kirja-arviot

Sophie Quirk (2018) *The Politics of British Stand-up Comedy: The New Alternative* (Antti Lindfors) 92

Abstracts – Abstraktit 96

## PELI ON KULTTUURIA, KULTTUURI PELIÄ

Hauskanpitoa, ajanvietettä, sosiaalisuutta, yksinäisyyden tunteen torjuntaa, jännitystä, riemua, surua, riskejä, taloutta, teollisuutta, identiteettejä, politiikkaa, voittamista, tappioita, järkeä, tunteita, leikkiä, vakavaa – pelaaminen on kaikkea tätä, usein yhtä aikaa useampaa näistä. Pelaaminen on erottamaton osa kulttuuriamme, mistä kertovat viimeistään metaforiset rinnastukset elämän ja pelin välillä. Puhumme puoli-ironisesti ”pelisäännöistä”, vaikka tosiasiaassa puhumme sosiaalisista tilanteista, jotka koskevat oikeaa elämää. Tämä johtuu siitä, että yritämme sulkeistaa jonkin yhteisön tai sosiaalisen elämän rakenteen pelin kaltaiseksi tilanteeksi, jossa on olevinaan sääntökirja, joka jättää mahdollisimman vähän tulkinnanvaraa sille, miten voimme toimia ilman konflikteja ja väärinymmärryksiä. Jäsennämme yhteiskuntaa ja kulttuuria mediaalisesti, mistä toinen esimerkki ovat teatterimetaforat, kuten ”sukupuolirooli”. Me huomaamme ”pelaavamme roolia”, kuten asian voi ruotsinkielisestä idiomista mekaanisesti kääntäen todeta. Pelaamista voi, ja pitää, pohtia ja tutkia nimenomaan peleistä ja pelikulttuureista käsin, sillä niiden merkitys on vain kasvussa. Peli on kulttuuria, kulttuuri peliä.

Tämän *Lähikuovan* teemanumeron aiheena ovat pelikulttuurit. Ei ole sattumaa, tai pikemminkin on paljon kertovaa, että kaikki artikkelit, monipuolisista aiheistaan ja näkökulmistaan huolimatta, käsittelevät digitaalista pelaamista. Sitä tutkitaan Suomessa – toki muun pelaamisen ohella – nykyään runsaasti, monitieteisesti ja kansainvälisesti, mistä tämän numeron artikkelitkin kertovat. Artikkelien kautta avautuu näkökulmia, jotka kertovat asioita kulttuuristamme, joista emme ehkä muuten olisi tietoisia. Kulttuurimme on lopulta peliä, pelisääntöjä ja joskus niiden rikkomista tai ainakin haastamista. Siksi artikkelien aiheet ovat niin tärkeitä, omien itsessään tärkeiden aiheidensa ulkopuolella. Yliopistoissamme on digitaalisuuteen ja pelaamiseen keskittyneitä koulutusohjelmia. Suomalaisten peliyhtiöiden menestys maailmalla on huiketta, samoin alati kasvavan e-urheilun. Tuntematta tilannetta tarkemmin voi toivoa, että synergia suunnittelun, pelaamisen ja tutkimuksen välillä syvenee ja verkottuu kansainvälisesti. Se on koko Suomen etu, eikä pelkästään taloudellisista näkökohdista.

Digipelit ovat lähes kirjaimellisesti kaikkialla, sillä kannamme niitä, lapsista ikääntyneempään väestöön, älypuhelimiemme mukana. Meidän ei tarvitse lähteä minnekään pelaamaan, vaan se on mahdollista minä hetkenä hyvänsä,



ja internet mahdollistaa monipelaamisen ympäri maailmaa yhtä hyvin kotisohvalla kuin ruuhkabussissa. Perinteisemmät pelit lautapeleistä jalkapallon potkimiseen eivät ole hävinneet minnekään, mutta silkka vaivattomuus tekee digipelaamisesta entistä suositumpaa – unohtamatta pelaamisen koukuttavuutta joskus rasitteeseen asti. Koukuttava digipelaaminen koskee myös raha(uhka)pelejä, kun lotota tai vetoa voi lyödä hetken mielihohteesta ilman kävelemistä rântäsateessa kioskille. Tämä kaikki on pelikulttuuria.

• • •

Tilastokeskuksen *Digipelaaminen 2017* -tutkimuksen mukaan digitaalisten pelien pelaaminen on Suomessa nelinkertaistunut 25 vuodessa, eli 1990-luvun alusta. Asiaa on tutkittu myös 2002. Tarkastelujaksolla vähintään kerran vuodessa pelaaminen on kasvanut 13 prosentista 55 prosenttiin. Tutkimuksen yleisjohtopäätös on, että digipelaaminen on ”yleistä koko väestön keskuudessa”, eikä se ole ”enää vain lasten- tai nuorisokulttuuria”, vaikka aktiivisin ryhmä on edelleen 10–14-vuotiaat pojat. Suurinta kasvu on vertailuvälillä ollut yli 44-vuotiaiden keskuudessa. Kysymys on laajemmin vapaa-ajasta. Saman tutkimuksen mukaan musiikin kuuntelu on vähentynyt vastaavalla tarkkailuvälillä. (Tilastokeskus 2019.)

Tutkimus toteaa, että uudempien pelien ohella vanhat pelit, kuten pasianssi, ovat säilyttäneet suosionsa etenkin vanhemmissa ikäryhmissä, mihin yhtenä syynä on ollut tietokoneen yleistymisen näiden keskuudessa. Mobiilipelit taas ovat korostuneesti nuorempien ikäryhmien keskeisin pelityyppi. (Ibid.) Näin varmasti on, mutta on syytä ottaa huomioon historialliset jatkuvuudet pelaamisen kehitystä arvioitaessa. Tämän päivän yli 40-vuotiaat edustivat nuorempia tutkimuksen ikäryhmiä 1990-luvun alussa ja 2002.

Otan esimerkiksi itseni: vuonna 1991 olin 18-vuotias, nyt olen 47. Digitaalinen pelaaminen alkoi kohdallani 1980-luvun alussa, kun Nintendon *Game & Watch* -sarjan *Donkey Kong* (1982) ilmestyivät markkinoille ja sieltä kaveripiiriimme. ”Elektroniiikkapeli” oli todellakin nimitys, joilla pelit tunnettiin. Samoihin

Kuva 1. Monen suomalaisen ensikokemus digipeleistä. Nintendon *Game & Watch* -sarjan *Donkey Kong* (1982). Kuva: Wikimedia Commons.



aikoihin naapurustoon alkoi ilmaantua ensimmäisiä kotitietokoneita (mieleen on jäänyt erityisesti kuminäppäimistöinen Spectrum). Myös niissä oli pelejä. Commodore 64 löi ”tietokonepelit” lopullisesti läpi niin levinneisyyden, pelien määrän kuin pelikokemuksen tasoilla.

PC-aika nosti ne edelleen uusiin korkeuksiin, ainakin myöhäisteinin/nuoren aikuisen mielestä, joka 1990-luvun ensimmäisellä puoliskolla olin. Jääkiekon harrastajalle ja fanille EA Sportsin NHL-jääkiekkopelit, joista kirjoitan tämän numeron katsauksessani, olivat häkellyttävän jännittävä ja adrenaliinitasoja nostattava kokemus. Monilla oli Segan tai Nintendon pelikonsoli, mutta itse pelasin niitä lähes poikkeuksetta PC:llä (toinen suuri suosikki ajalta oli *Doom* jatkoversioineen). Opiskelujen myötä ”tietokonepelaaminen” jäi pitkäksi aikaa ja hiipui myöhemmin kokonaan.

Käytän myös tietokonepelien kohdalla lainausmerkkejä, sillä kukaan tuntemani henkilö ei puhunut digitaalisesta pelaamisesta, enkä muista termiin törmänneeni ennen 2000-lukua. Digitaalipeleistä ei puhuttu myöskään ”kännykkäpelien” kohdalla, joista epäilemättä yleisin oli Nokian matkapuhelimiin sisältynyt ”matopeli” (*Snake*, 1997, suunnitellut Taneli Armanto), joka kulki maailmalla noin 400 miljoonan ihmisen taskussa (Tilt 2014). Tuolloin ei myöskään ainakaan yleisesti puhuttu vielä mobiilipelaamisesta, mikä liitetään älypuhelimien ja tablettien aikakauten ja erityisesti päättyvässä olevan vuosikymmenen konseptiksi. Pelaaan harvakseltaan mobiilipelejä älypuhelimella (yleisimmin mainituista NHL-peleistä johdettua jääkiekkopeliä). On mahdoton sanoa, pelaisinko lainkaan, mikäli minulla ei olisi historiaa digitaalisesta pelaamisesta vuosikymmenien ajalta – olkoonkin kuinka sporadista.

Epäilemättä Tilastokeskuksen tutkimuksessa mainitut lukuisat yli 44-vuotiaat ovat laillani tavalla tai toisella kasvaneet digipelaamiseen, vaikka asiaa ei nosteta esiin. Entä sitten tutkimuksen vanhin ikäryhmä, yli 65-vuotiaat? Heidän keskuudessaan vähintään kerran vuodessa pelaaminen on mainitulla 25 vuoden jaksolla noussut parista prosentista yli 20 prosenttiin. Prosentuaalinen nousu on ylivoimaisesti suurin ikäryhmistä. Osa tästä selittyy rahapelien pelaamisella, mutta tuskin kaikki. Digipelaamisen suosion on helppo uskoa kasvavan edelleen kaikissa ikäryhmissä. Lapset kasvavat pelikulttuuriin sisään alle kouluikäisestä alkaen.

• • •

**Raine Koskimaan** artikkelin aiheena on kansainvälisesti erittäin suositun *Valtaistuinpeli*-tv-sarjan (*Game of Thrones*, 2011–2019) pääosin YouTubessa julkaistut Let’s Play -videot. Hän lähestyy niitä transmediauniversumin näkökulmasta, joka on keskeinen pelikulttuureille nykyaikana. Let’s Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston pelien ja yleisemmin populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun, sillä niiden kautta niin videoiden tekijät kuin fanit pohtivat moraalisia valintojaan suhteessa elämäkokemuksiinsa. Pelaaja-kertojien näkemysten ja videoiden kommenttiosoiden kautta päästään pohtimaan laajemmin toimijuutta ja vastaanottoa peli- ja populaarikulttuurissa ylipäätään.

**Riikka Turtiainen** tarkastelee artikkelissaan suomalaisten YouTuben ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*) -roolileikkivideoita leikkikulttuurin ja leikintutkimuksen viitekehyksessä. Hän lähestyy ilmiötä haptisuuden ja kehollisen kokemuksen konteksteissa. Kysymys on roolileikeistä videolla esiintyvän artistin ja videon katsojan välillä. Videoilla on aistiärsykeitä, *triggereitä*, jotka tuottavat osalle ihmisistä tahdosta riippumattomia, miellyt-

täviä ja rauhoittavia aistielämyksiä. Digitaalisen kosketuksen voi hahmottaa muodostuvan aistien synesthesian, kehollisen tietämisen ja mielikuvituksen yhteisvaikutuksesta.

**Lasse Hämäläinen** pureutuu artikkelissaan pelisivusto Aapelin *Minigolf*-pelin (2002) tiiviin, yli 15 vuotta koossa olleen peliyhteisön kulttuuriin ja erityisesti siihen, miten käyttäjänimet ovat digitaalisissa ympäristöissä osa käyttäjien verkkoidentiteetin rakentumista. Etunimiä ja erilaisia tilapäisiä kutsumanimiä käytetään etenkin kielellisen leikkittelyn sekä puhujan ja nimen kantajan välisen läheisen suhteen osoittavassa funktiossa. Etunimien käyttö sukunimien sijasta *Minigolfin* suomalaisista miehistä koostuvassa harrastajayhteisössä saattaa kertoa uudenlaisen maskuliinisen kulttuurin muodostumisesta.

**Jaakko Suomisen** katsaus kartoittaa suomalaisen pelaamisen historian-tutkimusta ja toimii näin tärkeänä kokoavana tekstinä tälle teemanumerolle. Hän vetää merkkipaalun vuoteen 2009, johon asti tutkimukset julkaistiin pitkälti suomeksi, suomalaiselle yleisölle. Tässä vaiheessa ne olivat pääosin yleisesityksiä ja tietokoneharrastamiseen keskittyviä. Myöhemmin digitaalista pelaamista käsittelevä tutkimus on lisääntynyt, laajentunut ja kansainväistynyt, unohtamatta kansallisten ja paikallisten erityispiirteiden ja vertailevan tutkimuksen tarvetta.

**Miia Siutila** tarjoaa puolestaan vertailukohdan suomalaiselle pelitutkimukselle. Hän luo yleiskatsauksen korealaiseen pelitutkimukseen. Tarkemmin kyse on Etelä-Koreasta, joka on pelaamisen ja peliteollisuuden merkittävä tekijä. Maa e-urheilumenestyksineen toimii stimuloivana verrokkina vaikkapa Suomelle, sillä toiminta on pitkälle ammattimaistunutta. Pelaamisella ja erityisesti sen tutkimuksella on vahva yhteiskunnallinen ulottuvuus, sillä tutkimus on vahvasti ongelmalähtöistä – näkökulma, joka länsimaissa jää usein marginaaliseksi.

**Rami Mähkän** katsaus kohdentuu yhteen Suomen suosituimmista digipeleistä, eli EA Sportsin 1990-luvun alusta tuottamaan NHL-jääkiekkopelien sarjaan. Omilla ansioillaan tähtistatuksen hankkineesta Jeremy Roenickista tuli edelleen kulttimainetta nauttivan *NHL 94* -pelin ohjelmoijien ansiosta legenda tavalla, johon hänen oman peliuransa saavutukset eivät olisi riittäneet. Mähkä liittyy tämän ilmiön osaksi laajempaa identifioitumista virtuaaliurheilupeleissä.

Hyvä *Lähikuvan* lukija, toivon nautinnollisia ja inspiroivia lukuhetkiä numeron artikkelien parissa, rauhallista joulua sekä onnellista uutta vuotta 2020.

Turussa joulukuussa 2019

**Rami Mähkä**

## Lähteet

Tilastokeskus (2019), Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Saatavilla: <[http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html)> (linkki tarkistettu 2.12.2019).

Tilt (2014), Matopeli ei kuole koskaan. <<https://www.tilt.fi/uutiset/yli-400-miljoonasta-nokia-puhelimesta-loytyvan-alkuperaisen-matopelin-suunnittelija-tekee-paluun-moderni-matopeliin-tosiasia/>> (linkki tarkistettu 3.12.2019).

Raine Koskimaa

Raine Koskimaa, professori,  
nykykulttuurin tutkimus, Jyväskylän yliopisto

# GAME OF THRONES -PELIN LET'S PLAY -VIDEOT JA POPULAARIKULTTUURIN VASTAANOTTO ESITYKSENÄ



*Artikkeli tarkastelee suosittuun Valtaistuinpeli-tv-sarjaan perustuvan pelin Let's Play -videoita fanikulttuurisina käytäntöinä ja osana Valtaistuinpelin transmediaalista universumia. Pelaaja-kertojien kautta analysoidaan tapoja, joilla ihmiset kokevat maailman, hahmot ja tapahtumat, ja sitä, miten he niitä tulkitsevat ja suhteuttavat omaan elämäkokemuksensa. Let's Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston pelien ja yleisemmin populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun.*

*Game of Thrones*, suomeksi *Valtaistuinpeli*, on George R. R. Martinin fantasia-kirjasarjaan *The Song of Ice and Fire*<sup>1</sup> perustuva, erittäin suosittu televisiosarja (viimeinen, 8. kausi nähtiin keväällä 2019). Sarja on voittanut lukuisia palkintoja, rikkonut erilaisia ennätyksiä ja tämän lisäksi ollut myös kriitikoiden korkealle arvostama. Sarjan viimeinen kausi tosin sai edeltäjiään huomattavasti kriittisemmän vastaanoton. Sarja on kiinnittänyt huomiota sekä rohkeilla ja kyseenalaisilla seksikohtauksilla (sisältävät raiskauksia ja inestiiä) että raa'alla väkivallallaan. Erityisesti tarina tunnetaan siitä, että kukaan henkilöistä ei ole turvassa. Usea keskeisessä roolissa ollut hahmo on saanut yllättävän ja väkivaltaisen lopun televisiosarjojen konventioita rikkovalla tavalla. *Tulen ja jään laululla* ja *Valtaistuinpelillä* on laaja ja aktiivinen fanikunta, joka ottaa voimakkaasti kantaa sarjan tapahtumiin, luo ja kierrättää sarjaan perustuvia meemejä ja tuottaa mm. *Valtaistuinpeli*-aiheisia videoita.

*Valtaistuinpelin* sekä *Tulen ja jään laulun* ympärille on kasvanut rikas ja monipuolinen transmediauniversumi.<sup>2</sup> Siihen sisältyy romaanien ja televisiosarjan lisäksi mm. digitaalisia pelejä, lautapelejä, Thronecast-sisältöä ja musiikkialbumeita, sekä loputon määrä fanitaidetta ja muuta fanien tuottamaa sisältöä. Televisiosarjan kuusi ensimmäistä kautta perustuivat hyvin tarkasti kirjasarjan tarinaan, mutta seitsemäs ja kahdeksas kausi lähtevät omille poluilleen, sillä kirjasarja ei ole vielä edistynyt yhtä pitkälle (Martin on tunnettu hitaasta kirjoittamistahdistaan). Transmediaalisen tarinankerronnan yksi kulmakivistä on ajatus siitä, että kokonaisuudessa jokainen mediamuoto tekee asioita, jotka

1 Ensimmäiset viisi kirjaa julkaistu 1996; 1998; 2000; 2005; 2011; suomeksi *Tulen ja jään laulu*, 2003; 2004; kolmas kirja kahtena niteenä 2005 ja 2006; 2007; viides kirja kahtena niteenä, kummatkin 2014.

2 Transmediauniversumin käsite sisältää narratiivisia ja ei-narratiivisia elementtejä, diegeettisiä ja ekstradiegeettisiä elementtejä sekä virallisia tuotantoja ja fanien tuottaman sisällön (Anon., arvioitavana). Esimerkiksi tv-sarjan näyttelijät ovat julkiksia, jotka esiintyvät niin mediassa kuin meemeissä, ja nämä esiintymiset on perusteltua sisällyttää myös transmediauniversumiin.



juuri kyseiseen parhaiten soveltuvat. Eri medioiden välillä ei myöskään pitäisi olla vahvaa hierarkiaa, vaan jokaisella medialla on tasa-arvoinen paikkansa kokonaisuudessa. Käytännössä transmediaaliset kokonaisuudet kuitenkin pääsääntöisesti rakentuvat yhden mediasisällön ympärille ja tämä *ydinteksti* (*core text*) on esimerkiksi Jason Mittellin (2015, 294–295) tutkimissa tapauksissa tv-sarja. Myös elokuvien ympärille on rakentunut merkittäviä transmedia-universumeja (Star Wars, Marvel Cinematic Universe). *Valtaistuinpelin* kohdalla ydintekstiksi olisi ilmeistä nimetä *Tulen ja jään laulu* -kirjasarja, mutta tv-sarjan onnistunut toteutus ja suuri suosio ovat nostaneet sen kirjasarjan ohella ydintekstin asemaan; ja useiden fanien mielestä ehkä syrjäyttänytkin sen.

Erityisesti tv-sarjan myötä *Valtaistuinpelin* transmediauniversumista on tullut ilmiö, jolla on faneja huomattavasti laajemmin kuin vain fantasiaharastajien piirissä. Game of Thrones Project -tutkimushankkeen<sup>3</sup> kaltaisilla kyselyillä pystytään selvittämään joitain niistä syistä, miksi ihmiset pitävät juuri tästä tarinamaailmasta. Tässä artikkelissa pyrin pääsemään kiinni tapoihin, joilla ihmiset kokevat *Valtaistuinpelin* maailman, hahmot ja tapahtumat, ja miten he tulkitsevat niitä ja suhteuttavat omaan elämäkokemukseensa. Hypoteesina on, että Let's Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston pelien ja yleisemmin populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun. Tutkimusmenetelmänäni onkin *Game of Thrones* -videopelistä tehtyjen ja verkossa julkaistujen Let's Play -videoiden ja niihin liittyvän kommentoinnin analysointi erityisesti videon julkaisseen pelaajan esiintymiseen keskittyen. Varsinaiset tutkimuskysymykseni ovat: millä tavoin Let's Play -videot asettuvat osaksi fanikulttuurisia käytäntöjä ja mitä *Valtaistuinpelin* transmediaalisen universumin piirteitä videoiden tekijät erityisesti nostavat esille.

Esittelen jatkossa ensin Telltale-yhtiön tekemän *Game of Thrones* -pelin ja kuvaan sitten Let's Play -videoiden keskeisiä piirteitä. Tämän jälkeen kuvaan tarkemmin aineistoni ja esittelen tärkeimmät havainnot keskittyen erityisesti siihen, miten Let's Play -videoiden tekijät esittävät *Valtaistuinpeli*-faniutensa, sekä miten moraaliset pelivalinnat nousevat *Game of Thrones* -pelin kohdalla esityksen keskiöön.

## *Game of Thrones* -peli

Telltale Games tunnetaan televisiosarjojen pohjalta tehdyistä, episodeittain julkaistuista peleistään. *Game of Thrones* -pelin ohella sen *Walking Dead* -pelit ovat olleet suosittuja. Näissä tarinavetoisissa peleissä pelaajan keskeinen tehtävä on valita eri vastausvaihtoehdoista (tai muista reagointimahdollisuuksista), kun hänen pelihahmonsa on tekemisissä muiden hahmojen kanssa. Lisäksi peleissä on satunnaisesti toimintajaksoja, joissa on kyse yleensä taistelemisesta, ja joissa pelaajan haasteena on ajoittaa toimensa (esim. kosketusnäytölle ilmestyvän merkin hipaisu) oikein. Telltale on luonut vahvan mielikuvan siitä, kuinka pelaajan valinnat vaikuttavat tarinaan ja tuottavat erilaisia loppuratkaisuja. Käytännössä erilaisia tarinavariantteja on kuitenkin melko vähän, eikä monilla valinnoilla tosiasiallisesti ole mitään merkitystä loppuratkaisun kannalta. Kuitenkin jo se vaikutelma, että valinnat ovat merkityksellisiä, on tärkeää pelikokemukselle. Yksittäisellä pelaajalla ei myöskään ole yleensä vertailukohtaa (ellei hän pelaa samaa peliä useaan kertaan), joten hän ei pysty kovinkaan kattavasti tarkastelemaan millä muilla tavoilla tarina voisi päättyä. Telltalen peleissä jokaisessa yksittäisessä episodissa on rajallinen määrä tarinan kannalta keskeisiä valintoja (*Game of Thrones* -pelissä viisi

3 <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/66430>>. Linkki tarkistettu 21.11.2019.



valintakohtaa kussakin episodissa), joiden osalta pelaajan ratkaisut tallennetaan pelin verkkopalvelimille, ja pelattuaan episodin loppuun pelaajalle näytetään valintojen jakautuminen kaikkien pelaajien keskuudessa. Tämä ei suoraan kerro valintojen vaikutuksesta tarinaan, mutta antaa pelaajalle kokonaiskuvan kuinka tyypillisiä tai epätyypillisiä hänen omat valintansa ovat olleet.

*Game of Thrones* -peli julkaistiin kuudessa osassa joulukuusta 2014 marraskuuhun 2015. Se julkaistiin kaikille keskeisille alustoille, sekä mobiililaitteille (iOS, Android), konsoleille (PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One) että PC:lle (Windows, OS X). Pelin pystyi ostamaan joko episodi kerrallaan, maksamalla tilausmaksun, jolla sai kaikki episodit sitä mukaa kun ne julkaistiin, tai viimeisen episodin jälkeen ostamalla koko sarja yhtenä pakettina. Peli sai kohtalaisen positiivisen vastaanoton, ja Metacritic-sivuston yhteenvedossa pisteytetyt arviot olivat pääosin 70–80 pistettä sadasta (arviot jokaisen episodin eri alustaversioille erikseen). Saman yhtiön aiempi, myöskin tv-sarjaan liittyvä *Walking Dead* -peli (2012) keräsi jonkin verran paremmat arviot (80–90 pistettä), samoin *Borderlands*-ammuntaroolipelisarjan (Gearbox Software 2009; ”role-playing shooter”) pohjalta tehty *Tales from the Borderlands* (2014–2015; 78–90 pistettä). *Game of Thrones* -peli siis jäi hieman näiden suosiosta, mutta Telltale suunnitteli sille silti jatko-osan. Yhtiö kuitenkin lopetti itsenäisen pelituotannon syksyllä 2018 ja samalla jatko-osa haudattiin. Spekulaatioita Telltalen pelituotannon jatkamisesta mahdollisesti uuden yhtiön nimissä on esiintynyt, ja nyt kun *Valtaistuinpeli*-transmediamaailmaan sijoittuva uusi tv-sarja, *House of the Dragon*, on työn alla, on täysin mahdollista, että *Game of Thrones* -pelikin tulee vielä saamaan jatkoa.

Pelin tapahtumat liittyvät melko tiiviisti kirjojen ja televisiosarjan tarinaan, mutta siten, että pelin hahmot ja tapahtumapaikat eivät pääosin esiinny niissä. Pelin tapahtumat sijoittuvat tv-sarjan neljännen kauden kanssa samoihin aikoihin ja Carlos Sclarin (2009, 598) transmediaalisen kerronnan eri muotojen jaottelussa *Game of Thrones* -pelin toteutustapa sijoittuu selkeästi rinnakkaisen kerronnan (*parallel stories*) kategoriaan. Pelitapahtumien keskiössä on House Forrester, joka mainitaan kirjasarjassa ohimennen, eikä esiinny televisiosarjassa lainkaan. Mukana tapahtumissa on muutama tuttu, keskeinen hahmo (kuningatar Margaery, Ramsay Bolton), mutta he eivät ole pelattavia hahmoja. *Valtaistuinpelin* tapaisessa fiktiivisessä maailmassa, jossa on hyvin paljon seurattavia henkilöitä ja kerronta etenee useiden näkökulmahenkilöiden välityksellä, tämä on toimiva ratkaisu ja onnistuu luomaan samaan aikaan tuntuman siitä, että pelaajana ollaan mukana tutussa maailmassa. Toisaalta tilaa jää myös uusille juonikuvioille, joiden ei tarvitse seurata jo aiemmin koettuja käännteitä.

Visuaalisesti peli noudattelee hyvin tarkasti televisiosarjan esikuvaa. Sarjasta tutut hahmot näyttävät samoilta kuin sarjassa, mutta yleisemminkin pelin visuaalinen ilme on lainattu suoraan televisiosarjasta, samoin jokaisen peliepisodin alussa nähtävä intro tunnusmusiikkeineen. Tässä suhteessa *Game of Thrones* -peli tukee ajatusta nimenomaan tv-sarjasta *Valtaistuinpelin* ydintekstinä. Peli itsessään on selvästi rajatumpi kokonaisuus kuin *Tulen ja jään laulu* tai *Valtaistuinpeli*. Se kattaa vain lyhyehkön ajanjakson ja rajallisen joukon henkilöitä, ja tässä suhteessa pelin voi katsoa täydentävän ydintekstien tarinamaailmaa sekä esittelemällä joitain uusia hahmoja että tuomalla uusia yksityiskohtia ydinteksteistä tuttuihin hahmoihin ja itse tarinamaailmaan.

*Game of Thrones* -pelissä on hyvin tunnistettavissa Martinin luoman tarinan raan väkivallan eetos. Pelin aikana kuolee suuri joukko ihmisiä, pääasiassa

hyvin verisillä tavoilla. Toisaalta peli poikkeaa esikuvistaan huomattavasti sikäli, että siinä ei ole lainkaan mukana seksiä eikä alastomuutta. Pelaaja kohtaa äärimmäisiä tilanteita, joissa hän joutuu tekemään valintoja elämän ja kuoleman välillä, aivan kuten Martinin luomat hahmotkin. Tilanne on kuitenkin pelissä erilainen kuin televisiosarjan kohdalla, kun pelaaja itse tekee päätöksiä, eikä vain seuraa miten muut toimivat. Kokemus on parhaimmillaan erittäin intensiivinen.

### Let's Play -videot

Let's Play -videot ovat (yleensä digitaalisten pelien, mutta joskus esimerkiksi lautapeliin) pelaamisesta tehtyjä videoita, joita jaellaan netin videoalustoilla. Suosituin alusta on Youtube. Myös pelaamisen reaaliaikaiseen striimaamiseen keskittyvässä Twitchissä julkaistaan jonkin verran Let's Play -videoita, mutta niiden osuus siellä on marginaalinen suhteessa live-kanaviin. Let's Play -videoita voidaan jaotella erilaisiin genreihin, mutta kaikille niille on yhteistä näyttää tietyn pelin pelaamista, niin että ruudulla näkyy pelitapahtumat. Nykyiset pelikonsolit tarjoavat erittäin helppokäyttöiset toiminnot joko pelin tallentamiseen tai live-striimaamiseen, joten erityisiä teknisiä taitoja videointiin ei välttämättä tarvita. Ääniraidalla pelaaja kommentoi omaa pelaamistaan ja pelitapahtumia eri tavoin. Pelaaja itse saattaa näkyä videolla pelikuvan päällä, joko niin että kuvaan on rajattu vain kasvot, tai laajempanakin otoksena. Pelaajan puheet pelaamisen aikana ovat merkittävä elementti Let's Play -videoissa. Hän voi kommentoida esimerkiksi tekemiään valintoja, kiinnittää katsojan huomion erilaisiin yksityiskohtiin ja antaa pelivinkkejä, tai hän voi kertoa omin sanoin mitä pelissä tapahtuu (tällöin hän *kerronnallistaa* peliä) tai kertoilla sattumuksia elämästään.

Osa videoiden tekijöistä toimii pelaaja-kertojina, jotka limittävät saumattomasti yhteen oman pelaamisensa ja pelin kerronnallistamisen. Pelaajapersoonallisuudet ovat yksi merkittävistä tekijöistä Let's Play -videoiden suosiolle ja osa heistä on noussut sosiaalisen median tähdeksi. Esimerkiksi ruotsalainen PewDiePie, jolla on yli 100 miljoonaa seuraajaa, tuli tunnetuksi nimenomaan Let's Play -videoillaan, vaikka onkin myöhemmin muuttunut enemmän yleisvloggaajaksi. Vastaavalla tavalla Suomessa suosittu Let's Play -videoiden tekijä Lakko siirtyi suuren suosion myötä tuottamaan muunkinlaisia vlogeja Let's Playn ohella. "To put it simply, an LP is a story about playing a video game, in which the main character is the player, not the original protagonist of the game." (Kerttula 2019, 253.)

Valtaosalla Let's Play -videoiden tekijöistä on YouTubessa oma kanavansa, ja kanavan tilanneet seuraajat saavat automaattisesti tiedon uuden videon julkaisusta. Kanavan tilaaminen itsessään on maksutonta, mutta seuraajat voivat maksaa vapaaehtoisia maksuja tukeakseen videoiden julkaisuja. Osalla julkaisijoista on erilaisia maksullisia jäsenyysohjelmia, joihin liittymällä saa nähdäkseen lisäsisältöä tai vaikkapa mahdollisuuden vaikuttaa tulevien videoiden aiheisiin. Katsojilta tulevien lahjoitusten ohella toinen ansaintatapa on solmia mainossopimuksia, joiden arvo määräytyy kanavan seuraajamäärän pohjalta. Monet Let's Play -videoiden tekijöistä eivät kuitenkaan saa toiminnastaan minkäänlaista rahallista korvausta, vaan kyse on itsessään mielihyvää tuottavasta harrastuksesta. Internetin loputtomassa sisältötulvassa oman videokanavan esiin tuominen on vaikeaa ja monet julkaisut jäävätkin vain lähipiiriin huomaamiksi. Lähtökohtaisesti kyse on harrastajien ja fanien

toisille samanmielisille tekemästä sisällöstä, joka leviää tuttavaverkostoissa. Onnekas sattuma (hyvin valittu tunniste, ajoitus, jne.) tai kaupallinen yhteistyö voivat antaa sysäyksen suurempaan suosioon. Kun seuraajamäärät nousevat kymmeniin tuhansiin, harrastus voi muuttua myös ansaintakeinoksi, jolloin videoiden tekijän tulee aiempaa enemmän ottaa huomioon yleisön ja yhteistyökumppanien odotukset omassa tuotannossaan.

Osa Let's Play -videoista on niin sanotusti sokkoja (*blind*), jolloin pelaaja on ensimmäistä kertaa tekemisissä pelin kanssa, eikä tiedä millaisia tapahtumia siinä tulee eteen. Toisena ääripäänä ovat videot, joiden tekijä tuntee pelin läpikotaisin ja joko esittelee suvereeniuttaan pelaajana tai antaa pelin huonommin tunteville katsojille vinkkejä hyvistä pelistrategioista. Osa videoista on täysin editoimattomia, jolloin ne julkaistaan suoraan sellaisena kuin ne pelilaitteen tallentamina ovat. Toisia taas on voitu editoida runsaastikin ja leikata esimerkiksi jaksoja pois, tai lisätä videolle visuaalisia ja auditiivisia efektejä. Speed Run -videot muistuttavat monella tapaa Let's Play -videoita, mutta ne lasketaan yleensä omaksi lajikseen. Speed Runeissa esitetään myös videopelien pelaamista, mutta niissä päähuomio keskittyy kyseisen pelin mahdollisimman nopeaan ja tehokkaaseen läpäisyyn. Joissain tasohyppelytyylisissä peleissä voidaan etsiä pikselin tarkkuudella optimaalisia reittejä. Long Play -videot taas eroavat Let's Play -videosta siinä, että niissä ei ole lainkaan kerrontaa mukana. Andrew Burnin (2006, 102) mukaan peleihin liittyvä fanitoiminta poikkeaa muusta mediafaniudesta siinä, että toiminnassa on erotettavissa sekä pelimekaniikkaan ja pelin suorittamiseen liittyviä tuotantoja (esim. Walkthrough-videot) että pelikerrontaan liittyviä ilmaisullisia tuotantoja (esim. fanifiktio). Let's Play -videot haastavat Burnin jaottelun jossain määrin. Ne ovat kyllä lähempänä jälkimmäistä kategoriaa, mutta sisältävät runsaasti myös pelin suorittamiseen liittyviä huomioita.

Let's Play -videoissa on siis aina mukana kerrontaa. Kerronnan sisällöstä voidaan erotella joitain keskeisiä teemoja. Tero Kerttula (2019) on jaotellut kerronnan seitsemään eri kategoriaan:

- 1) *kuvailu*: omin sanoin, mitä ruudulla näkyy ja tapahtuu, myös oman toiminnan kuvailu
- 2) *tarina*: pelin tarinan sanallistaminen, henkilöiden motiivien spekuloiminen jne.
- 3) *audiovisuaalisuus*: pelin grafiikkaan ja ääniin liittyvät asiat
- 4) *pelimekaniikka*: pelimekaniikan käsittely, usein opettavaista tai kriittistä sävyiltään
- 5) *intertekstuaalisuus*: pelin yhteydet muihin mediatuotteisiin
- 6) *reflektio*: omien valintojen ja pelin herättämien tunteiden pohtiminen
- 7) *vaihtoehtoiset tapahtumat*: ruudulla näkyvälle toiminnalle oman, vaihtoehtoisen merkityksen antava kerronta (usein parodiseen sävyyn)

Osa Let's Play -videoiden tekijöistä käyttää näitä kategorioita monipuolisesti yhdistellen, toiset taas keskittyvät yhteen tai kahteen niistä. Lisäksi on sellaisia, joille Ben Croshaw'n (2011) mukaan näyttää "pelaaja-kertojan persoonallisuus olevan olennaisempaa kuin pelattava peli", tai kuten Kerttula (2019) asian muotoilee, tällaisille Let's Play -videoiden tekijöille on tärkeämpää kertoa itsestään kuin heidän pelaamastaan pelistä. Varsinkin tällaisten Let's Play -videoiden tekijöiden kohdalla siirtymä omasta elämästään kertovaksi tubettajaksi on varsin luonteva. Pelaaja-kertoja on joka tapauksessa merkittävä osa Let's Play -videoita, jotka kertovat "jännityksestä, pettymyksestä, voitosta ja tappiosta... kertovat tarinan pelaajasta ja hänen kokemuksestaan" (Kerttula 2019, 3). *Game of Thrones* -pelin Let's Play -videoissa on tunteista vahvasti

mukana myös turhautuminen, kun pelin lupaama mahdollisuus osallistua tapahtumien kulkuun osoittautuu hyvin rajalliseksi.

Yleisesti *Game of Thronesin* Let's Play -videoista voidaan todeta, että suuri osa niiden tekijöistä on nähnyt myös televisiosarjan, tai ainakin osan siitä. Monet heistä viittaavat pelikerronnan yhteydessä televisiosarjaan ja omiin kokemuksiinsa sitä katsoessaan. Nämä Let's Play -videot avaavat siten mielenkiintoisen ikkunan myös televisiosarjan vastaanottoon, sen lisäksi että kertovat *Game of Thrones* -pelin pelaamisesta. Joissain tapauksessa videoissa viitataan myös Martinin kirjasarjaan, mutta nämä viitteet ovat huomattavasti vähäisempiä. Let's Play -videoiden ohella suosittuja ovat olleet ns. reaktiovideot, joissa näytetään kuinka *Valtaistuinpelin* tapahtumista ennakoita tietämättömät katsojat reagoivat nähdessään jonkin erityisen dramaattisen kohtauksen ensimmäistä kertaa. Muun muassa Red Wedding -jakson julma huipennus sekä Ned Starkin mestaus ovat tuottaneet joukon reaktiovideoita, jotka ovat kiertäneet memeinä netin eri alustoilla.<sup>4</sup> Nämä poikkevat luonteeltaan Let's Play -videoista monin tavoin keskittyessään vain yhteen kohtaukseen ja kuvaajana sekä mahdollisesti myös kertojana toimiva henkilö on eri kuin se, jonka reaktioita esitetään. Reaktiovideot tarjoavat omalla tavallaan ikkunan populaarikulttuurin seuraajien kokemuksiin ja ne ovat voineet toimia myös mallina oman kokemuksen dramatisoinnille Let's Play -videoissa.

### Aineisto ja yleisiä havaintoja

Käyttämäni aineisto on koottu lähinnä satunnaisotantana kahdelta eri videonjakoalustalta. Videoista yksi on julkaistu Twitchissä, loput yhdeksän Youtubessa. Olen ottanut mukaan vain englanninkielisiä videoita, pyrkien siihen, että mukana olisi niin mies- kuin naispuolisiakin pelaajia, sekä suuren yleisön kerääviä että vähemmän suosittuja videoita. Kaikki vaikuttavat siltä, että ne on tehty sokkona, mutta tätä ei aina pysty päättelemään, ellei pelaaja-kertoja asiaa erikseen mainitse. Peli on julkaistu kuutena episodina, ja Let's Play -videot on pääsääntöisesti julkaistu myös episodeittain. Olen tässä työssä tarkastellut ainoastaan pelin ensimmäisen episodin videoiteja ja niihin liittyvää kommentointia. Mukana ovat seuraavat videot:

**Moonclaw196:** mies, näkyy kuvassa, tuntee tv-sarjan (20 katsomiskertaa), Twitch

**Lavinia:** nainen, ei näy kuvassa, pitää kirjoista, nähnyt kaksi ensimmäistä kautta sarjasta (7 500+ katsomiskertaa), Youtube

**EmmaExegames:** nainen, näkyy kuvassa, tuntee sarjan (8 500+ katsomiskertaa), Youtube

**PewDiePie:** mies, näkyy kuvassa, ei lukenut kirjoja eikä seurannut sarjaa (4,2M+ katsomiskertaa), Youtube

**TheEnglishSimmer:** nainen, näkyy kuvassa, nähnyt sarja, ei ole (vielä) lukenut kirjoja (19 000+ katsomiskertaa), Youtube

**ChristopherOdd:** mies, ei näy kuvassa, tuntee sarjan (42 000+ katsomiskertaa), YouTube

**Wretch Plays:** mies, ei näy kuvassa, tuntee sarjan, ei ole lukenut kirjoja (11 000+ katsomiskertaa), Youtube

**SwingPoynt:** mies, näkyy kuvassa, ei paljon kokemusta kirjoista tai sarjasta (53 000+ katsomiskertaa), Youtube

4 Katso esim. Game of Thrones: Red Wedding Reactions Compilation YouTubessa: <<https://www.youtube.com/watch?v=78juOpTM3tE>>. Linkki tarkistettu 23.11.2019.



**Kathleenmms:** nainen, näkyy kuvassa, *Game of Thrones* -fani (3 200+ katsomiskertaa), Youtube

**WhiteBoy7thst:** mies, näkyy kuvassa, tuntee sarjan (57 000+ katsomiskertaa), Youtube

Se, missä määrin pelaaja-kertoja tuntee Martinin kirjoja tai televisiosarjaa, on edellä määritelty videoissa sanotun pohjalta. Lisäksi osa pelaajista osallistuu videonsa yhteydessä käytävään keskusteluun ja voi myös siellä kertoa tarkemmin suhteestaan *Valtaistuinpeli*-transmediauniversumiin.

*Game of Thrones* -pelin pelaajista monilla on vahvoja ennako-odotuksia pelin suhteen ja ennako-odotukset ovat erityisesti televisiosarjan luomia. Esimerkiksi Ramsay Boltonin ilmestyessä näytölle tai Red Wedding -jakson tapahtumiin viitattaessa jotkut pelaaja-kertojat ilmaisevat pelkonsa seuraavien tapahtumien suhteen, koska he tietävät Ramsayn sadistisuuden ja Red Weddingin järkyttävyyden. Monien viitteiden suhteen on vaikea tietää varmasti, onko pelaaja nähnyt tapahtumat televisiosarjasta, vai lukenut kirjoista, mutta monet seikat puhuvat televisiosarjan puolesta. Sekä Ramsay Bolton että Red Wedding -jakson tapahtumapaikka on esitetty televisiosarjan mukaisesti, ja pelaaja voi tunnistaa ne, vaikka itse pelissä niitä ei välttämättä suoraan nimetä. Ja kuten edellä on todettu, pelaaja-kertojat monessa tapauksessa itse kertovat, että ovat esimerkiksi seuranneet sarjaa, mutta eivät lukeneet kirjoja. Joissain tapauksissa viite televisiosarjaan on selkeä, kuten silloin, kun pelaajat alkavat viheltää tai hyräillä tunnusmusiikin alkaessa soida, mikä osoittaa, että he tuntevat kyseisen televisiosarjaan sävelletyn intron entuudestaan.

Tässä otoksessa ei juurikaan ole Let's Play -tekijöitä, jotka keskittyisivät enemmän itseensä kuin pelattavaan peliin. Poikkeuksena on lähinnä ruotsalainen PewDiePie, joka on myös yksi harvoista mukana olevista, joka ei ole juurikaan tutustunut *Valtaistuinpeliin* ennen pelin pelaamista. Ääniraidalla pelaaja-kertojat ensisijaisesti sanallistavat ruudulla näkyviä tapahtumia ja käyttävät runsaasti aikaa myös pelin edellyttämien moraalisten valintojen pohtimiseen ja selittämiseen. Videoissa on myös tärkeässä roolissa pelaaja-kertojien tunnereaktioiden esittäminen ja tämän osalta on syytä nostaa esiin Let's Play -videoiden performatiivinen luonne. Pelaaja-kertojat ovat ilmeisen tietoisia yleisöstään, jolle he esiintyvät. Heidän sanomisia ei siten pidä tulkita suoraan heidän mielipiteinään ja kokemuksinaan sellaisinaan, vaan kyseessä voi olla myös jonkinlaisen roolin esittäminen. On syytä muistaa, että "[a]lta-kulttuureissa tyyli on kyllästetty merkityksillä" (Hirsjärvi 2009, 65).

## Fanius esityksenä

Faniuden tarkastely Let's Play -videoiden kautta sopii hyvin yhteen Matt Hillsin näkemykseen siitä, että fanius itsessään on ei-kilpailullista ja affektivistista peliä (2002, 60–64). Faniuteen liittyy olennaisena osana oman faniuden suorittaminen ja esittäminen. John Fiske (1992, 37–39) on erotellut faniuteen liittyvät kolme eri toiminnan tasoa:

1. Semioottinen tuottaminen: sosiaalisen identiteetin ja kokemusten rakentaminen kulttuurisen hyödykkeen semioottisten resurssien pohjalta
2. Ilmaiseva tuottaminen: edellisen tason merkitysten jakaminen kasvokkaisissa tilanteissa tai suullisen kulttuurin piirissä

3. Tekstuaalinen tuottaminen: fanit tuottavat ja kierrättävät keskuudessaan tekstejä, jotka usein on valmistettu hyvinkin laadukkaasti

Let's Play -videot itsessään kuuluvat tason kolme tekstuaaliseen tuottamiseen, mutta ne kertovat myös ensimmäisen tason semioottisesta tuottamisesta. Videoiden kommenttikentässä käytävä keskustelu puolestaan on lähellä tason 2 ilmaisevaa tuottamista, vaikka tapahtuukin verkossa kasvokkaisen tilanteen sijaan. Videoilla niiden tekijät esittävät *Valtaistuinpeli*-faniuttaan pelaamisen kautta eli he tekevät faniudesta esityksen. Tällaisissa Let's Play -videoissa olennaista ei siis ole niinkään esittää videon tekijän taitoja ja kokemusta pelaajana, vaan nimenomaan heidän fanittamistaan. Erving Goffmanin näyttämömetaforaan pohjautuvan identiteettiteorian mukaan ihminen on aina ikään kuin näyttämöllä ja näyttelee omaa rooliaan kanssaihmisille. Koko elämä ei jatkuvasti tapahdu näyttämöllä, vaan välillä on mahdollisuus vetäytyä taustalueelle (*backstage*) (1956, 13–19; 69–70). Goffman oli itse kiinnostunut lähinnä kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta, mutta hänen teoriaansa on sovellettu laajasti myös online-ympäristöihin (ks. esim. Pearson 2009). Let's Play -videoissa goffmanilainen näyttämö ja tausta-alue sekoittuvat, kun pelaaja-kertoja tietoisesti esittää yleisölleen tapahtumaa (yksinpelin pelaamista) eli avaa tausta-alueen kanssaihmisten nähtäväksi. Tällöin yksityisestä pelaaja-henkilöstö kuoriutuu pelaaja-kertojan roolin esittäjä. Tätä tausta-alueen avaamista korostaa se, kuinka joissain Let's Play -videoissa näkyy pelaaja-kertojan osa-asuntoa, yksityistä, intiimiä tilaa. Erika Pearson kutsuu tätä ilmiötä käsitteellä *accessible privacy* (mt., np). Sen lisäksi, että pelaaja-kertojat ottavat roolin esittämisen moodin goffmanilaisessa mielessä, mukaan tulee usein myös näyttämisen piirteitä: pelaaja-kertoja näyttelee yleisölleen ikään kuin olisi osa pelissä tapahtuvaa draamaa. Editoimattomia, sokkona tehtyjä Let's Play -videoita ei ole voitu juurikaan suunnitella etukäteen, puhumattakaan käsikirjoittamisesta, joten näyttäminen vertautuu lähinnä improvisaatioon tai taiteelliseen performanssiin.

Esittämisen ja näyttämisen kautta pelaaja-kertojat tuovat myös epäsuorasti esiin suhtautumistaan *Valtaistuinpeliin* kokonaisuudessaan sekä sen henkilöihin ja tapahtumiin, esimerkiksi valinnoillaan, minkä hahmojen rooleja he esittävät. Fiktiivisiin maailmoihin kiinnittyminen tapahtuukin usein henkilöahmojen kautta (ks. esim. Välisalo 2017). Tässäkin aineistossa on voimakkaita kannanottoja henkilöiden suhteen ja heidän luonteenpiirteensä nousevat usein tarkastelun kohteeksi. Ihmisillä on tyyppisesti suosikki- ja inhokkihahmoja fiktiivisessä henkilögalleriassa: "Oo-oh, here's Tyrion, he is one of my favourite... He and Arya." (Lavinia), "Ramsay is one despicable person – I hate him so much!" (kathleenmms). Ramsay Boltonin yhteydessä voidaan ehkä puhua antifaniudesta eli ilmiöstä, jossa ihmiset kuluttavat niin paljon aikaa ja vaivaa inhoamansa asian seuraamiseen ja kommentointiin, että se jakaa runsaasti piirteitä positiivisen faniuden kanssa. (Ks. esim. Hirsjärvi 2009, 66.) Varsinkin näiden inhosuhteiden esittäminen saa liioittelevan voimakkaita piirteitä Let's Play -videoilla. Tällaisissa kohdissa näyttäminen Let's Play -videon yleisölle voi dominoida suhteessa goffmanilaisen taustalan (yksityisen vastaanoton ja kokemuksen) esittämiseen.

Esittäminen ja näyttäminen sinänsä eivät ole mitenkään poikkeavaa toimintaa fanikulttuurien piirissä. Erityisesti cosplay-harrastuksessa pukujen valmistamisen ja esittelemisen ohella voidaan näytellä myös kohtauksia, joissa suosikkiahmo esiintyy. Myös filikkaaminen, tuttujen laulujen esittäminen omilla sanoituksilla on ainakin scifi-fandomissa tuttua. Cosplayssa mediateks-

ti, josta esitettävä hahmo on peräisin, ei välttämättä ole lainkaan keskiössä, vaan olennaista on cosplay-harrastajan, mediatekstin sekä pukeutumisen muodostama kokonaisuus (Lamerichs 2015, 113). Vastaavalla tavalla *Game of Thronesin* Let's Play -videoissa tärkeää on pelaaja-kertojan persoonallisuuden, *Valtaistuinpelin* ja pelaamisen kokonaisuus, johon läheisesti liittyy myös seuraajien kommentit. Esittämisen osalta Let's Play -videoissa on merkittävää goffmanilaisen tausta-alueen ja näyttämön sekoittuminen, mitä esimerkiksi cosplayssa ei vastaavalla tavalla tapahdu.

Pelien erityispiirteenä suhteessa muihin mediamuotoihin on se, kuinka osa fiktiivisistä hahmoista on ns. pelattavia, eli pelaaja pystyy itse vaikuttamaan heidän valintoihinsa ja muihin toimiinsa fiktiivisessä maailmassa. Tämän otoksen perusteella näyttää siltä, että suhtautumisessa *Valtaistuinpelin* kautta tuttuihin hahmoihin ja *Game of Thrones* -pelin omiin hahmoihin ei ole mitään olennaista eroa sen jälkeen, kun pelaaja on ehtinyt tutustua pelin uusiin hahmoihin. Pelaaja-kertojat vaihtelevat tyyliään erityisesti roolipelaamisen ja reflektion välillä käsitellessään hahmoja, paikoitellen eläytyen hahmon asemaan, paikoitellen pohtien tämän vaihtoehtoja ja motiiveja. Elisa Wiikin (2019) transmediafaniuden tutkimuksessa nousi aivan samalla tavalla esiin kaksi tapaa suhtautua transmediasisältöihin: identifikaatio eli fiktiöhahmon roolipelaaminen sekä "ensimmäisen persoonan" omakohtainen kokeminen (johon ei liity hahmoon identifioitumista).

Pelihakmoihin liittyy aineistossa kaksikin kohtausta, jotka onnistuvat yllättämään useat pelaaja-kertojista siitäkin huolimatta, että ne omalla tavallaan noudattavat kirjojen ja televisiosarjan logiikkaa. Aivan pelin alussa yhdellä pelihakmoista on isällinen rooli pelaajahahmoa kohtaan ja hänen toimintansa muistuttaa jossain määrin monissa videopeleissä käytettävää mentori-hahmoa, joka opastaa pelaajan pelimaailman toimintoihin. Kun mentori-hahmo kuolee jo ensimmäisen episodin alkuvaiheissa, tämä herättää tyrmistyneitä reaktioita pelaajissa: "He needs to be my mentor, he can't be killed like before the 3rd episode" (kathleenmms). Vielä yllättävämmäksi osoittautuu kohtaus, jossa yksi pelattavista hahmoista tapetaan. Vaikka Martinin kirjat ja televisiosarja ovat opettaneet ihmiset siihen, että myös päähenkilön asemassa olevat hahmot saattavat tässä tarinassa kuolla kesken kaiken, pelien logiikka, jonka mukaisesti pelattavat hahmot eivät kuole (tai voivat kuolla monestikin, mutta tällöin peli käynnistyy uudestaan aiemmasta kohdasta ja hahmo on jälleen hengissä) on niin paljon vahvempi, etteivät pelaaja-kertojat ole uskoa näkemäänsä: "They really just killed the main character! I was not expecting that!" (kathleenmms)

Peleissä kuolema ei normaalisti ole samalla tavalla lopullinen kohtalo kuin elämässä tai kertovassa fiktiossa. Pelihakmon kuolema on enemmänkin yksi haaste pelimaailmassa ja lähinnä tapa osoittaa pelajan epäonnistuneen tiettyssä tehtävässä. Varsinaisesta kuolemasta ei voi oikeastaan edes puhua, kun hahmo on välittömästi jälleen valmis uuteen yritykseen. Osittain tämä liittyy pelimaailmojen luonteeseen, siihen kuinka ne ovat vain osittain mimeettisyyteen pyrkiviä (pelistä ja genrestä riippuen) ja osittain pelimekaniikan keinoin toimivia systeemejä ("half-real" Jesper Juulin termin; 2005, 1), jolloin pelihakmotkin ovat osa pelimekaniikkaa. Osa peleistä on pyrkinyt rikkomaan tätä konventiota, tekemällä pelattavan ja usein työläästi kehitettävän hahmon kuolemasta pysyvän (ns. *perma-death*). Joka tapauksessa pelikerronta on kehittynyt kunnianhimoisemmaksi ja pelihakmot samalla entistä "kokonaisemmiksi", ja tällaisissa pelimaailmoissa hahmojen kuolemastakin tulee merkittävämpi kokemus. *Game of Thrones* -peli liittyy osaltaan tällaiseen kehitykseen, mutta

siitä huolimatta ajatus pelattavan hahmon kertakaikkisesta kuolemasta on jopa tässä peligenressä edelleen pelaajille järkyttävä kokemus.

### Fanikulttuurinen pääoma

Keskeinen asema faniuden esittämisessä on fanikulttuurisen pääoman ja laajemmin populaarikulttuurin tuntemuksen esittelyssä. Pierre Bourdieu (1986, 233) jakaa kulttuurisen pääoman käsitteensä kolmeen eri osa-alueeseen: sisäistettyyn, objektivoituun sekä institutionalisoituun. Faniuteen liittyy kaikkia näitä kulttuurisen pääoman muotoja, mutta nimenomaan fanikulttuurinen pääoma on institutionalisoitua. Kyseessä eivät niinkään ole viralliset instituutiot (vaikka nekin ovat mukana lisääntyvässä määrin, esimerkkinä vaikkapa pelitaiteen edustaja läänintaitelijana), vaan fanien omat arvo- ja arvostusjärjestelmät (Taalas & Hirsjärvi 2008; ks. myös Hills 2002, 19). Faniuden kohteena olevan maailmiön laaja-alainen asiantuntemus on merkittävä osa kulttuurista pääomaa, mutta sen ohella tärkeässä asemassa on myös tietojen, taitojen ja aineistojen vaihto sekä laajemmin symbolinen vaihdanta fandomin piirissä (Taalas & Hirsjärvi 2008, 210–211). Let's Play -videoiden pelaaja-kertojat eivät välttämättä ole kaikkein perusteellisimmin *Valtaistuinpelin* maailmaan perehtyneitä faneja, mutta saavuttavat fanikulttuurista pääomaa tuottamalla muille faneille olennaista sisältöä ja lisäarvoa tähän transmediauniversumiin. *Game of Thronesin* Let's Play -videoissa fanius ei kuitenkaan rajoitu pelkästään *Valtaistuinpeliin*, vaan se kohdistuu myös fantasiagenreen laajemmin sekä muihin Telltalen peleihin.

Osa pelaaja-kertojista viittaa *Game of Thrones* -pelin yhteydessä muihin Telltale Gamesin tekemiin peleihin, joita he ovat aiemmin pelanneet. Eräs pelaajista kertoo, ettei tiedä juurikaan *Valtaistuinpeli*-sarjasta, mutta on pelannut runsaasti Telltalen pelejä. Tässä tapauksessa ennako-odotukset siis nousevat selkeästi Telltalen pelien tyylistä eikä *Valtaistuinpelin* transmediauniversumista. Usein pelitalojen eri pelit jakavat tiettyjä, tunnistettavia piirteitä, joten pelaajilla on hyvä syykin odottaa uuden pelin noudattavan pelitalon aiempien pelien tyyliä. Viittaus voi myös samanaikaisesti sekä kertoa pelitalon synnyttämistä odotuksista että toimia intertekstuaalisena viitteenä, kuten pelaaja-kertojan viitatessa *Walking Dead* -transmediauniversumiin (lähtökohdana sarjakuva) ja erityisesti siihen liittyvään Telltalen tekemään peliin mutta myös televisiosarjaan: "I'm a huge fan of Walking Dead, the tv show and the video game ... I love the games where you make choices and it effects the story mode" (WhiteBoy7thst).

Osa pelaaja-kertojista puhuu pelin yhteydessä laajemmin *Tulen ja jään laulu* -kirjasarjan ympärille rakentuneesta transmediaalisesta kokonaisuudesta ja heillä on ilmeinen ymmärrys pelin asemasta tässä kokonaisuudessa: "I understand the game runs concurrently to the books and tv series; is situated somewhere after the season 3" (ChristopherOdd). Myös maininnat siitä, että pelaaja on lukenut peliin sisältyvää Codexia (pelimaailman henkilöiden, tapahtumien ja paikkojen tietokirjamaisia kuvauksia) liittyy tähän kategoriaan, sillä Codex sitoo pelin hahmoja ja tapahtumia laajempaan transmediaaliseen maailmaan.

Aineistosta löytyy runsaasti intertekstuaalisia viitteitä. Telltalen peleihin on enemmänkin viitteitä kuin edellä mainittu *Walking Dead*. Esimerkiksi sekä *Wolf among Us* -ihmissusitarina (Telltale Games 2014; perustuu Bill Willinghamin sarjakuvaan *Fables*, DC Comics Vertigo, 2002–2015) että scifi-peli *Tales from the*



*Borderlands* (Telltale Games 2014; perustuu Gearboxin *Borderlands*-pelisarjaan, ensimmäinen peli 2009) mainitaan kerronnassa. Yksi pelaaja-kertojista huomauttaa Forresterien vaakunan muistuttavan Gondorin puuvaakunaa *Taru Sormusten Herrasta* -elokuvissa. Yksi pelin hahmoista taas saa pelaajalta lempinimen "Wolverine-tyyppi", viittauksena Marvelin supersankariin ja ilmeisesti nimenomaan *Wolverine*-elokuvaan (2013): "Wolverine guy saved my back!" (WhiteBoy7thst). Lennokkaampaan ideointiin innostui pelaaja, joka kertoi pitävänsä erityisesti zombitarinoista, vaikka *Game of Thrones* on lähes yhtä hyvä, mutta toivoi uutta aluevaltausta televisiosarjojen pelillistämiseksi: "A Breaking Bad game would be cool!" (WhiteBoy7thst). Populaarikulttuurin vastaanotto on tyypillisesti hyvin intertekstuaalista, varsinkin tietyn genren sisällä tai lähigengejen välillä. Joissain tapauksissa on vaikea sanoa, puhuuko pelaaja-kertoja tietyn populaarikulttuurin genren konventioista, vai yleisemmistä ("arkkityyppisistä") tarinarakenteista, kuten silloin, kun hän toteaa seikkailijan perheen aina kuolevan harharetkien aikana: "I don't know why the family always has to die when they go for adventure." (PewDiePie)

### Vahvistava ja vastustava fanitoiminta

Fanitoiminnan kaksi päämoodia ovat *vahvistava* (*affirmative*) ja *vastustava* (*resistant*), joista ensimmäinen hyväksyy tietyn tarinamaailman sellaisena kuin se on julkaistu ja vahvistaa tämän tarinamaailman kanonisia piirteitä. Vastustava fanitoiminta taas pyrkii luomaan kanonisesta tarinamaailmasta poikkevia esityksiä, jotka paremmin vastaavat fanin omia toiveita.

Vahvistava toiminta voi näkyä hyvinkin pienissä yksityiskohdissa. Eräässä kohtauksessa pelaajan tulee valita, mitä pelihahmo sanoo, ja yksi vaihtoehtoista on "Winter is coming". Kun eräs pelaajista valitsee tämän vaihtoehdon, hän kommentoi ääniraidalla, "Somebody's gotta say it, it's the series slogan!" (ChristopherOdd). Monet pelaaja-kertojista taas alkavat hyrällä tai viheltää tunnusmusiikin alkaessa soida ja ilmaisevat tyytyväisyytensä siihen, että tv-sarjan tunnusmusiikki on mukana myös pelissä: "This is probably the best intro in television history". Fanit ovat omaksuneet *Valtaistuinpelin* elementtejä osaksi omaa ilmaisullista repertuaariaan. Tällainen uskollisuus ja toisto kuuluvat osaksi faniutta yleisemminkin (Hirsjärvi & Kovala 2007, 208).

Väkivallan ja raakojen kohtausten osalta taas mainitaan usein, että ne kuuluvat *Valtaistuinpelin* maailmaan, ja niiden mukanaoloa pelissä pidetään sen aitoutta lisäävänä tekijänä. Peli saa arvostusta siitä, että se noudattaa *Valtaistuinpelin* transmediauniversumin piirrettä, jota fanit ilmeisesti suuresti arvostavat.

Vastustavan fanitoiminnan suhteen aineistosta löytyy joitain esimerkkejä. Ehkä merkittävin ero *Game of Thrones* -pelin ja *Valtaistuinpeli*-televisiosarjan välillä on seksin ja alastomuuden täydellinen puuttuminen pelistä. Pelaaja-kertojat eivät kuitenkaan juurikaan kiinnitä tähän eroon huomiota. Aineistossa on yksi poikkeushenkilö, joka tuo heti alusta lähtien selväksi, että odottaa peliltä rohkeaa seksuaalista sisältöä eikä peittele pettymystään, kun sitä ei olekaan tarjolla. Kun lordi Forrester kysyy pelihahmolta, mitä tämä toivoisi palkkiokseen, pelaaja-kertoja vastaa ääniraidalla: "Can you give me a bunch of prostitutes? Why wasn't prostitutes an option, goddamit!?" (kathleenmms). Myöskään videoiden kommenttiosioissa ei juuri puututa seksuaaliseen sisältöön tai sen puutteeseen, vaikka eräs kommentoija kuvaakin kuningatar Margaery olleen "seksikäs". Martinin kirjoissa seksiä käsitellään suorasukai-

sesti, mutta yleensä melko lyhyesti ja ilman yksityiskohtiin paneutumista. Televisiosarjassa, ja varsinkin alkukausien jaksoissa, alastomuus on paikoitellen tarkoitushakuisen oloista ja prime time -sarjaksi hyvinkin rohkeaa. Kun pelaaja-kertojille televisiosarja on selkeästi tärkeämpi lähtökohta kuin kirjat, on jossain määrin yllättävää, että näinkin näkyvän osuuden puuttuminen peleistä ei herätä enempää reaktioita.

### Let's Play -pelaajat fanituksen kohteena

Aineistona olevien Let's Play -videoiden kommenttiosiossa käytävä keskustelu sisältää runsaasti osoituksia siitä, kuinka videoita julkaiseviin pelaajiin itseensä suhtaudutaan fanituksen kohteina. Kun heillä parhaimmillaan on kymmeniä tuhansia seuraajia (ja PewDiePien tapauksessa kymmeniä miljoonia), voidaan heitä hyvinkin pitää vähintään mikrojulkikkiksina. On kuitenkin hyvä pitää mielessä Tulloch & Jenkinsin (1995, 23) jaottelu fanien ja seuraajien välillä. Suosittujen Let's Play -pelaajien yleisö ei automaattisesti ole kaikki faneja, vaan suurin osa heistä on tavallisia seuraajia ja pienempi osa sitoutunut faniuden edellyttämällä tavalla. Aineistossa olevat Let's Play -videoiden tekijät eivät omassa tuotannossaan keskity pelkästään *Game of Thrones* -peliin tai *Valtaistuinpelin* transmediaaliseen kokonaisuuteen, vaan pelaavat monia muitakin pelejä. Fani-seuraajat eivät siis välttämättä fanita heitä nimenomaan ja pelkästään *Game of Thronesin* Let's Play -videoiden vuoksi, mutta aineistosta löytyy suoria viittauksia siihen, että kyseiset *Game of Thrones* -videot ovat lisänneet pelaaja-kertojien fanikulttuurista pääomaa *Valtaistuinpelin* fanien keskuudessa.

Keskusteluaineiston pohjalta on ilmeistä, että pelaaja-kertojien tunne-reaktiot, niiden aitoudesta ja tyyppillisestä liioittelusta riippumatta, näyttävät olevan tärkeä syy videoiden katseluun: "Haha, I loved your reaction, I think for this one I'll dump all the famous youtubers and watch the second episode on your channel :D" (Lavinia, kommenttiosasto). Steve Dixon on kirjoittanut siitä, kuinka online-viestintään liittyy lähtökohtaisesti esittäminen ja hahmon luominen: "Personas are honed like characters for the new theatrical confessional box, where, like postmodern performance artists, individuals explore their autobiographies and enact intimate dialogues with their inner selves" (2007, 4). Vaikka tämä yleistyksenä tuntuu liian voimakkaalta, se pätee erittäin hyvin *Game of Thronesin* Let's Play -videoihin, joissa tällaista intiimiteatteria esitetään ihailevalle yleisölle.

Myös moraalinen pohdinta näyttää kiinnostavan videoiden katsojia: "I really admire your intelligent commentary on the ethical considerations of the games you play" (Lavinia, kommenttiosasto). Voidaan olettaa, että *Game of Thrones* -pelin luonne johtaa keskustelun nimenomaan moraalisten pohdintojen suuntaan, eivätkä ne ole välttämättä samalla tavalla esillä muun tyyppisten pelien Let's Play -videoissa. Kuten edellinen sitaatti osoittaa, moraalisia valintoja peleissä kohdatessaan monet pelaajat ovat halukkaita perustelemaan valintojaan, silloinkin kun kyse on yksinpelistä eivätkä valinnat vaikuta muihin ihmisiin millään tavalla.

Pelaaja-kertojat osallistuvat keskusteluun katsojiensa kanssa ja pohtivat yhdessä ratkaisujaan: "Some choices were very difficult to make, and I'd like to know what you guys think?" (ChristopherOdd). Tällainen yhteyden hakeminen seuraajien kanssa vahvistaa faniuden yhteisöllisyyttä ja on myös esimerkki faniuden piirissä syntyvistä uusista yhteisöllisyyden muodoista (kts. Hirsjärvi & Kovala 2007, 208). Let's Play -videoiden tekijät ovat samanaikaisesti

sekä osa *Valtaistuinpelin* laajaa fandomia että itse fanituksen kohteita, jotka haluavat tunnustaa seuraajiensa ja faniensa merkityksen omassa toiminnassaa.

## Pelietiikka

*Game of Thronesin* Let's Play -videoissa korostuu pelaajien moraaliset valinnat. Suuret valinnat elämästä ja kuolemasta tarjoavat näyttäviä tilaisuuksia pelaaja-kertojille esittää omia reaktioitaan ja vahvoja roolisuorituksia pelihahmojen nahoissa. Näissä kohdissa toisaalta paikoitellen esiintyminen murentuu ja omia pohdintoja käydään läpi varsin aidon tuntisesti. Tästä syystä käyn vielä tarkemmin läpi pelaamisen etiikkaan liittyviä kysymyksiä. Kuten edellä on todettu, läheskään kaikki pelit eivät varmasti herätä vastaavassa määrin moraalista pohdintaa, mutta Miguel Sicartin mukaan monet tietokonepelit ovat lähtökohtaisesti "eettisiä objekteja" ja niiden pelaajat "eettisiä toimijoita" (Sicart 2009). Sicartin mukaan eettisissä peleissä pelin sääntöihin ja sen mahdollistamiin pelitapoihin on upotettuna eettisiä arvoja. Simkins ja Steinkuehler (2008) ovat määritelleet tekijöitä, jotka synnyttävät eettisiä pohdintaa peleissä. Näihin kuuluu kokemus siitä, että ihminen voi vaikuttaa pelimaailmaan ja että hän voi tehdä merkityksellisiä päätöksiä. *Game of Thrones* -pelissä pelaajalla on mahdollisuus hänelle tarjottavien valintojen kautta vaikuttaa pelimaailmaan. Pelaajan päätösten merkityksellisyyskin todetaan pelissä (joidenkin valintojen jälkeen kuvaruudun yläkulmaan ilmestyy teksti: "[Henkilö X] muistaa tämän valintasi"). Monessa kohdassa pelaajalla ei kuitenkaan ole mahdollisuutta todentaa päätöksensä merkitystä eli hän ei voi tietää miten asiat olisivat menneet, jos hän olisi tehnyt toisenlaisen päätöksen ja olisiko tapahtumien kulku todella muuttunut. Useampi pelikerta, joilla pelaaja systemaattisesti tekee erilaisia valintoja, toki tuo valintojen seuraukset näkyviksi, tai muiden pelaajien Let's Play -videoiden seuraaminen.

Edelleen Simkinsin ja Steinkuehlerin tutkimuksen mukaan eettistä pohdintaa tukee myös *peilaaminen* (*mirroring*, tunneside pelimaailmaan ja sen henkilöihin) sekä rikas sosiaalinen konteksti. *Game of Thrones* -pelissä, samoin kuin koko *Valtaistuinpelin* transmediaalisessa universumissa, emotionaalinen side näyttää olevan hyvinkin vahva. Vaikka tässä fikttiivisessä maailmassa hyvä ja paha eivät ole useinkaan selkeästi erotettavissa – hyvä esimerkki tästä on Jaime Lannister, valapatto kuninkaantappaja ja sisarensa kanssa sukurutsaisessa suhteessa useita lapsia tehnyt moraaliton seikkailija, joka toisaalta on monessa tilanteessa hyvinkin kunniallinen ja vastustajaansa arvostava taistelija – taistelevat osapuolet ovat selkeästi toisistaan erotettavissa ja yhden kannattaminen johtaa automaattisesti vahvasti polarisoituneeseen inhosuhteeseen muihin nähden. Lisäksi mukana on muutamia hyvin yksioikoisesti pahoja hahmoja (kuningas Joffrey, Ramsay Bolton), joita kohtaan kaikki keinot ovat sallittuja, koska hekään eivät kunnioita mitään moraalialia.

*Valtaistuinpelin* transmediauniversumi ja siihen liittyvä fanien keskustelu ja heidän tuottamansa sisältö kokonaisuudessaan tarjoavat erittäin rikkaan sosiaalisen ympäristön, joka on verrattavissa MMORPG-genren roolipelien, kuten *World of Warcraftin* (2004, Blizzard Entertainment), ympäristöön. Let's play -videoihin liittyvä keskustelu pelaaja-kertojien ja heidän seuraajiensa välillä kertoo tämän sosiaalisen ympäristön suuresta merkityksestä vastaanotossa. Simkinsin ja Steinkuehlerin ehdot eettisistä valinnoista puhumiselle näyttäisivät siis täyttyvän *Game of Thrones* -pelissä. Sicartin edellyttämä eettisten arvojen mukanaolo pelirakenteen tasolla toteutuu myös, kun monet

pelaajan valinnoista ovat nimenomaan eettisiä (valehdella vai puhua totta, osoittaa armoa vai olla armoton, jne.).

Pelaajien moraaliset valinnat ja niiden perustelut voidaan jakaa neljään ryhmään:

*Arkimoraali:* toiminta tavalla, joka noudattaa arkielämässä opittuja tapoja. Eräs pelaajista pohtii pitkään yhtä valintaa ja selittää samalla, kuinka *Valtaistuinpelin* maailmassa vain voiman käytöllä pärjää ja näyttää valmistelevan vastaavaa ratkaisua. Ratkaisun hetkellä hän kuitenkin valitsee sovittelevamman vaihtoehdon ja toteaa diplomatian olevan paras toimintatapa. Yritys toimia pelin maailmassa sen ehdoilla väistyy viime hetkellä tutumpaan neuvottelevaan lähestymistapaan.

*Pelilogiikka:* valinnat tehdään sen mukaan, minkä oletetaan parhaiten edistävän pelissä menestymistä. Periaatteessa valinnoilla ei tällöin ole juurikaan eettistä taustaa, mutta kun eettiset arvostukset sisältyvät pelitilanteisiin, kuten *Game of Thrones* -pelissä, valintoja joudutaan joka tapauksessa pohtimaan etiikan viitekehysessä.

*Fiktionaalisen maailman moraalit:* Tiettyä fiktionaalista maailmaa pidempään seuraamalla ihminen oppii sen sisäisen moraalikoodiston. Pelaaja voi pyrkiä toimimaan, kuten kyseissä maailmassa henkilöt yleensä toimivat. Tehtyään ”kiltin” ratkaisun eräs pelaaja-kertoja katuu sitä välittömästi, koska huomaa, että *Valtaistuinpelin* maailmassa ei kiltteydellä pärjää: ”That was really a bad move. I usually always default be nice in this games, but I forget this a f\*\*\*ing Game of Thrones, if you are nice...” (EmmaExegames).

*Roolipeliäsenne:* Tällaista asennetta voi soveltaa silloinkin, kun kyseessä ei ole varsinainen roolipeli. Pelaaja eläytyy tilanteeseen kuin olisi itse fiktiivisen maailman asukas ja pohtii, kuinka tällöin toimisi niissä tilanteissa, joihin peli hänet asettaa. Yksi pelaaja-kertojista tiivistää tämän asennoitumisen kommentissaan: ”I like roleplaying games, I try to do what I would do in that occasion.” (ChristopherOdd).

Aineisto osoittaa selkeästi, kuinka pelaajat vaihtelevat hyvinkin joustavasti näiden moraalisien viitekehysten välillä, hyvin samantyyppisesti kuin Mia Consalvon ja kumppaneiden tutkimuksessa (Consalvo & al. 2019, 232). Aina he eivät tunnu edes olevan itse tietoisia näistä siirtymistä. Vaikka pelaajalla olisi aikaa pohtia valintaansa ja hän tuntuisi rakentavan perusteluja tietyn viitekehysten sisällä, hän saattaa varsinaisen valinnan hetkellä toimia aivan toisin. Let’s Play -videoiden käytössä tutkimusaineistona on samanlaisia piirteitä kuin Think aloud -metodin käytössä (Ericsson & Simon 1993). Pelaaja-kertojat kommentoivat pelaamistaan reaaliaikaisesti ja melko spontaanisti. Suurin ero on siinä, että videoiden tekijöillä on (ainakin potentiaalisesti) yleisöä, ja heidän kerronnassaan on usein performanssin piirteitä, joita Think aloud -metodi ei yleensä tuota. Tutkija voi parhaimmillaan seurata pelaaja-kertojan pohdintaa sen edistyessä ja siirtyessä viitekehystä toiseen: ”Hey, it’s Game of Thrones, it’s a cruel world... I can do whatever I want [...] I honestly didn’t think he would get killed” (kathleenmms). Tässä pelaaja ensin toimii fiktiivisen maailman viitekehysessä ja valitsee siinä armottoman vaihtoehdon, joka johtaa pelattavan hahmon ystävän kuolemaan. Ensin pelaaja suhtautuu kuolemaan kevyesti asiana, joka kuuluu *Valtaistuinpelin* maailmaan. Hetken kuluttua, toiminnan hiukan rauhoituttua, hän kuitenkin vaikuttaa siirtyvän pikemmin



arkimoraalin maailmaan ja hiukan selittelevään sävyyn toteaa, ettei osannut odottaa ystävän kuolevan.

Ihmisillä näyttää myös olevan vahva taipumus toimia moraalisesti hyväksyttävällä tavalla myös pelimaailmassa. Tai toisin sanoen, heillä on korkea kynnys toimia moraalittomasti, vaikka kohteena olisivat fiktiiviset hahmot ja vaikka sillä tavoin olisi mahdollista saavuttaa etua pelimaailmassa. Tässä suhteessa aineisto on täysin samassa linjassa Consalvon ja kumppaneiden (2019, 232) tutkimuksen kanssa. Arkipäivän moraalinen viitekehys tuntuu siis dominoivan pelilogiikan kustannuksella, tai kuten edellä mainitussa artikkelissa todetaan, pelaamisen taikakehä ei luokaan turvallista tilaa, jossa kokeilla myös moraalisesti epäilyttäviä ratkaisuja (mts.). Tämän ainakin osa pelaajista itsekin tiedostaa. Kun eräs pelaajista joutuu valitsemaan vihollishahmon tappamisen tai hengen säästämisen välillä, hän osoittaa armoa, mutta toteaa heti perään, että päätös tuskin oli järkevä pelin kannalta: "Well, he'll probably come and kill me later..." (kathleenmms).

Kyrkin, Itkosen ja Smedin tutkimus (2017) osoitti, että pelaajien moraalisen profiilin ja heidän pelivalintojensa välillä on yhteys. He havaitsivat myös ristiriitaisuuden siinä, kuinka moraalisesti motivoituneet pelaajat olivat muita valmiimpia moraalittomiin tekoihin silloin, kun teot vahingoittivat ei-pelattavia hahmoja, jotka myös olivat toimineet moraalittomasti. Vastaavan havainnon on tehnyt myös Sari Piittinen (2018) *Fallout 3* -pelin kohdalla. Kyrki & al. katsovat, että moraalisesti motivoituneet pelaajat arvioivat muita useammin muita hahmoja heidän moraalisuutensa perusteella. *Game of Thronesin* Let's Play -videoaineistossa on paljon tätä havaintoa tukevaa materiaalia. Eräs pelaaja-kertoja esimerkiksi alkaa nauraa, kun yksi pelihahmoista tapetaan hänen valintojensa seurauksena, ja toteaa: "I don't care, he was a dick" (kathleenmms). Hahmo siis ansaitsi kuoleman ikävän luonteensa vuoksi.

Fisken fanituotannon kolmen tason jaottelu auttaa osaltaan ymmärtämään moraalisten pohdinnan joustavaa venymistä ja ristiriitaisuuttakin Let's Play -videoissa. Sokkona pelattavassa pelissä pelaaja-kertoja kohtaa moraaliset valinnat ensimmäistä kertaa ja joutuu tekemään semioottista työtä ymmärtääkseen valintojensa reunaehdot. Samalla hän selittää valintojaan verkkoyleisölleen, joka ei Let's Play -videoiden tekovaiheessa ole reaaliaikaisesti mukana (ilmaiseva tuottaminen), ja esiintyy videotuotannossa (tekstuaalinen tuottaminen), jonka pitäisi sekä vastata kanavan tilaajien odotuksiin että houkutella sille uusia katsojia. Valintojen epäkoherenttius on tällöin osittain seurausta erilaisten viitekehysten sekoittumisesta, mikä ei kuitenkaan poista sitä, että pelaaja-kertojen eettiset kannat voivat olla aidostikin vaihtelevia ja sisäisesti ristiriitaisia.

## Päätelmiä

Tämän *Game of Thrones* -aiheisen Let's Play -aineiston analysointi antaa vahvaa tukea hypoteesille siitä, että Let's Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun. Erityisesti väkivaltaiset ja moraalisesti haastavat kohtaukset kirvoittavat reaktiota ja pohdintaa tavalla, joka avaa näkymän pelaaja-kertojen yksityisyyteen ja hetkiin, jolloin hän vastaa muodostaa omaa kantaansa. Goffmanin termein videoidun pelaamisen aikana tausta-alue avautuu näyttämöksi. Toisaalta tutkimuksen kannalta aineiston suurin haaste on siinä, kuinka pelaaja-kertojat esittävät ja näyttävät yleisölleen. Tällöin on vaikea arvioida, missä määrin

heidän sanomisiaan tai pelisuoritustaan voi pitää aitoina ilmauksina heidän mielipiteistään tai pelitavoistaan. Esiintyessään ja fiktiivistä roolia näytellessäänkin pelaaja-kertojat paljastavat epäsuorasti omia mieltymyksiään ja mitä he odottavat yleisönsä haluavan. Tässä suhteessa aineisto kertoo myös olennaisia asioita populaarikulttuurin vastaanotosta. Videoiden yhteydessä oleva keskusteluosio on luonteeltaan toisenlainen, eivätkä tekijätkään siellä esiinny niin vahvasti, vaan kommentoivat enemmän omana itsenään.

On myös ilmeistä, että Let's Play -videoissa kuvatuilla pelilajeilla on suuri vaikutus Let's Play -videoiden esittämistapaan. *Game of Thrones* -peli on tarinavetoinen ja se keskittyy pelaajan moraalisiin valintoihin. Vaikka siinä on toimintajaksoja ja valinnoilla aikarajoitus, suurin osa pelistä etenee pelaajan valitsemassa tahdissa ja pelaajalla on mahdollisuus pysähtyä tarkastelemaan pelimaailmaa tai muuten vain pitää taukoja. Olennaista on myös se, että peli liittyy transmediaaliseen kokonaisuuteen, jolloin suuri osa pelaajista tuntee pelimaailman ja osan sen henkilöistä entuudestaan. Nämä ovat kaikki piirteitä, jotka tukevat ja kannustavat esiintymään joko pelihahmona tai asiantuntevana *Valtaistuinpeli*-fanina.

Let's Play -videot tarjoavat tavan sekä esittää että kasvattaa fanikulttuurista pääomaa. Pelaaja-kertojat tuovat esiin asiantuntemuksensa niin *Valtaistuinpelin* transmediaalisesta universumista kuin laajemmin populaarikulttuurin ilmiöistä. Let's Play -videoiden kautta he osallistuvat fandomin aineettomaan vaihdantaan, tuoden oman panoksensa *Valtaistuinpelin* universumiin – panoksen, jota heidän seuraajan näyttävät arvostavan. Arvostus on niin suurta, että osasta Let's Play -videoiden tekijöitä on itsestään tullut fanituksen kohteita.

Aineiston muodostavien videoiden pohjalta suhtautuminen viralliseen *Valtaistuinpelin* universumiin on pääosin myönteistä ja sitä vahvistavaa. Tv-sarjaa erityisesti keuhataan monesti kaikkien aikojen parhaaksi, mutta myös pelistä pidetään: "I feel so shitty about everything I just did! – That was a great first episode, I wanna play more!" (SwingPoynt). Selkein vastustava ääni on yhdellä pelaaja-kertojalla, joka pyrki tuomaan *Game of Thrones* -peliin seksiä, ja osoittaa avoimesti pettymyksensä, kun peli ei tarjonnut odotuksille vastinetta.

Fandom-tutkimuksessa on ollut korostuneesti esillä se, kuinka fanitoiminnassa esitetään seksuaalisen suuntautumisen, etnisyyden ja poliittisen osallistumisen kaltaisia asioita (ks. esim. De Kloet & van Zoonen 2007, 330). Myös laajassa kansainvälisessä The World Hobbit Projectissa, joka tarkasteli fantasian merkitystä ihmisten arjessa, havaittiin J. R. R. Tolkienin fantasiamaailman faniuteen liittyvän käsityksiä mm. sosiaalisen todellisuuden luonteesta (Barker & Mathijs 2016, 172). Tässä aineistossa nämä yhteiskunnalliset kytkökset eivät juuri näkyneet. Pääosassa on uppoutuminen fiktiiviseen maailmaan. Tämä on tyypillistä laajempaan mediakokonaisuuteen liittyvien pelien yhteydessä, joissa fanit pääsevät osallisiksi suosikkiohjelmien tapahtumiin: "fans can engage with the textual structures and moments of their favoured cult shows, reactivating these in cultural practices of play" (Lancaster 2001). Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden tarkastella fiktion ja todellisuuden välistä raja-aluetta ja *Game of Thronesin* Let's Play -videot paljastavat juuri sellaista fiktiivisen pelimaailman ja arkitodellisuuden limittynyttä pohdintaa, mistä Silverstone on kirjoittanut:

Play enables the exploration of that tissue boundary between fantasy and reality.  
[...]  
In play we have a license to explore, both our selves and our society.  
(Silverstone 1999, 64.)

*Game of Thrones* -pelin Let's Play -videoissa pohdinta keskittyi moraalisiin valintoihin. Videoiden avaama näkymä pelaaja-kertojen yksityiseen vastaanottoprosessiin ja sen aikana tapahtuneeseen semioottiseen tuottamiseen näytti neljän eri moraalikoodiston dynaamisen limittymisen. Arkimoraali, fiktionaalisen maailman moraalit, pelilogiikka (moraaliset valinnat pelimekaniikkana) sekä roolipeliasenne vaihtelivat pelaajittain, mutta myös saman pelaaja-kertojan kohdalla tavoilla, jotka paikoitellen yllättivät pelaajan itsensäkin. Aineisto myös vahvisti käsitystä siitä, että pelaajien on huomattavan vaikea omaksua moraalittoman "pahiksen" roolia. Tämäkin tukee ajatusta siitä, että pelaamisen taikakehä ei ole kovin tiivis ja toimi "moraalisena palomuurina", vaan pelimaailma on monin sitein yhteydessä arkitodellisuuteen. Let's Play -videot näyttävät tarjoavan faniuden esittämiseksi uudenlaisen alustan, jossa intiimi, tausta-alueen vastaanoton hetki voidaan tuottaa yhteisölliseksi kokemukseksi.

5 Kaikki linkit tarkastettu 23.11.2019.

*Kirjoittaja toimii Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä (21000040661).*

## Primääriaineisto<sup>5</sup>

MoonClaw196: "game of thrones episode 1". Saatavilla: <<https://www.twitch.tv/moonclaw196/video/118432133>>

Lavinia: "House Forrester -Ep 01 Let's Play: Game of Thrones". Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=1VdnTi6-5PA>>

Emmaexegames: "Let's Play: Game of Thrones", pelin ensimmäinen episodi jaettu seitsemään erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLPpaOjlgjTzyCO7AUwHTO16QI9IRoJA>>

PewDiePie: "GAME OF THRANS – Episode 1". Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=BI7zlb7nUUw>>

EnglishSimmer: "Let's Play: Game of Thrones", pelin ensimmäinen episodi jaettu viiteen erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLQIaCe8z6J91Nqzt4Cr9EPUCghMkrX19I>>

ChristopherOdd: "Mr. Odd Plays Game of Thrones [Telltale]", pelin ensimmäinen episodi jaettu kuuteen erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <[https://www.youtube.com/playlist?list=PLj\\_Goi54wf0c29gm-MFIdS3CXkxSjokXc](https://www.youtube.com/playlist?list=PLj_Goi54wf0c29gm-MFIdS3CXkxSjokXc)>

Wretch Plays: "Game Of Thrones: A Telltale Game | Let's Play", pelin ensimmäinen episodi jaettu kuuteen erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <[https://www.youtube.com/playlist?list=PLV0o1nXCACpSR4eG3f40OfHRBhJ3W6YE\\_](https://www.youtube.com/playlist?list=PLV0o1nXCACpSR4eG3f40OfHRBhJ3W6YE_)>

SwingPoynt: "Game of Thrones Game Let's Play", pelin ensimmäinen episodi jaettu viiteen erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLf8yIsSgyWdX4r4K1xSX-TR5YYXxp3U7>>

Kathleenmms: "Game of Thrones Kathleenmms Let's Play", pelin ensimmäinen episodi jaettu kuuteen erilliseen videoon, kokoava soittolista. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLZo0yUI0MABjsni5EhfLoiDjY4ksnH95c>>

WhiteBoy7thst: "Game of Thrones: Episode 1 – "Iron from Ice" Full Lets Play (Game of Thrones Game)". Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=0tm0KYN5GY8>>

## Lähteet

- Anon. (arvioitavana) Constructing a Transmedia Universe: The Case of Battlestar Galactica.
- Barker, Martin & Mathijs, Ernest (2017) Introduction: The World Hobbit Project. *Participations* 13:2, 158–174.
- Bourdieu, Pierre (1986) The forms of capital. Teoksessa John G. Richardson (toim.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. Westport, CT: Greenwood, 241–58.
- Burn, Andrew (2006) Reworking the Text: Online Fandom. Teoksessa Diane Carr (toim.) *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, 88–102.
- Consalvo, Mia & Busch, Thorsten & Jong, Carolyn (2019) Playing a Better Me: How Players Rehearse Their Ethos via Moral Choices. *Games and Culture* 14:3, 216–235.
- Cronshaw, Ben (2011) Let's Talk About Let's Play. *The Escapist* 8.3.2011. Saatavilla: <<https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/extra-punctuation/8703-Let-s-Talk-About-Let-s-Play.2>>
- De Kloet, Jeroen & van Zoonen, Liesbet (2007) Fan Culture – Performing Difference. Teoksessa Eoin Devereux (toim.) *Media studies: Key issues and debates*. London, UK: Sage, 322–341.
- Dixon, Steve (2007) *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Fiske, John (1992) The Cultural Economy of Fandom. Teoksessa Lisa A. Lewis (toim.) *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 30–49.
- Goffman, Erving (1956) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Social Sciences Research Centre Monograph No. 2. Edinburgh: The University of Edinburgh.
- Hills, Matt (2002) *Fan Cultures*. London & New York: Routledge.
- Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Nykykulttuuri 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Hirsjärvi, Irma & Kovala, Urpo (2007) Fanius kulttuurintutkimuksen kohteena. Teoksessa Erkki Vainikkala & Henna Mikkola (toim.) *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 86. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 245–269.
- Juul, Jesper (2005) *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kerttula, Tero (2019) “What an Eccentric Performance”: Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture* 14:3, 236–255.
- Kyrki, Juhani & Itkonen, Eero & Smed, Jouni (2017) Studying Interactive Storytelling System Regicide: Part II. Morality, Computers in Entertainment. Saatavilla: <<https://cie.acm.org/articles/studying-interactive-storytelling-system-regicide-part-ii-morality/>>
- Lamerichs, Nicolle (2015) Express Yourself: An Affective Analysis of Game Cosplayers. Teoksessa Jessica Enevold & Esther MacCallum-Stewart (toim.) *Game Love. Essays on Play and Affection*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 97–115.
- Lancaster, Kurt (2001) *Interacting with 'Babylon 5': Fan Performances in a Media Universe*. Austin: University of Texas Press.
- Mittell, Jason (2015) *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York and London: New York University Press.
- Pearson, Erika (2009) All the World Wide Web's a stage: The performance of identity in online social networks. *First Monday* 14:3. Saatavilla: <<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2162/2127>>
- Piittinen, Sari (2018) *Reconstructing the Gothic in games and gaming: Gothic monsters and ideology in the story world and player experiences of Fallout 3*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Scolari, Carlos (2009) Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3, 586–606.
- Sicart, Miguel (2009) *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Silverstone, Roger (1999) *Why Study the Media?* London: Sage.
- Simkins, David W. & Steinkuehler, Constance (2008) Critical Ethical Reasoning and Role-Play. *Games and Culture* 3:3–4, 333–355.



Simon, Herbert A. & Ericsson, K. Anders (1993) *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Taalas, Saara & Hirsjärvi, Irma (2008) Fanit ja seuraajat. Tieteiskirjallisuuden kuluttamisen organisoituminen. Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykykulttuuri 96. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Tulloch, John & Jenkins, Henry (1995) *Science Fiction Audiences: Watching Star Trek and Doctor Who*. New York: NY: Routledge.

Välisalo, Tanja (2017) Engaging with film characters: Empirical study on the reception of characters in The Hobbit films. *Fafnir: Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research* 4:3–4, 12–30.

Wiik, Elisa (2019) "More Interaction, More Story, More Lore": Motivations Related to Game-centric Transmedia. Teoksessa *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2019\\_paper\\_321.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_321.pdf)>

Riikka Turtiainen

Riikka Turtiainen, FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

# LEIKITÄÄNKÖ KAMPAAJAA?

## Digitaalinen koskettaminen ASMR-roolileikkivideoissa



*Tutkin tässä artikkelissa YouTuben ASMR-roolileikkivideoita leikintutkimuksen viittekehityksessä. Perehdyn ilmiöön haptisuuden ja kehollisen kokemuksen kontekstissa analysoiden videoiden tapaa tuottaa koskettamisen illuusio. Keskiössä on suomalaisten ASMR-artistien kuvitteluleikin muotoon pukemien afektiivisten aistiärsykkeiden eli triggereiden erittely. Tuon esiin myös videoiden oikeuttamisen hyvinvointiin liittyvinä terapeuttisina teknologioina. Digitaalisen kosketuksen ja medioidun (etä)intiimiyden käsitteiden kautta osoitan, että videot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona.*

Moi ja tervetuloa. Ihanaa, että pääsit tänään paikalle. Mun nimi on Sofia ja mä vastaan tänään sun kasvohoidosta. Ja mulla on sulle suunniteltuna oikein ihana kokonaisuus tälle päivälle. Eli ihan ensin me puhdistetaan sun kasvot, puhdistetaan sun kasvot [toisto intensiivisempänä kuiskauksena]. Sen jälkeen hemmotellaan sun ihoa kasvonaamiolla. Ja lopuksi syväkosteutetaan sun iho talven pakkasia varten. Ja voisin jossakin vaiheessa myös vähän harjailla sun hiuksia ja oikeastaan haluaisin, että koko tämän hoidon ajan olisit mahdollisimman rentona. Ja mulle kosmetologina on aina ihanaa, jos joku pystyy rentoutumaan niin paljon, että nukahtaa hoidon aikana. Joten jos missään vaiheessa tuntuu siltä, että haluaisit vain laittaa silmät kiinni, niin saat tehdä sen. Voit laittaa silmäsi kiinni ja nukahtaa, voit laittaa silmäsi kiinni ja nukahtaa. Ja sitten hoidon päätteeksi, jos olet nukahtanut, niin se ei haittaa mitään. Mulla on tässä hyvin aikaa, niin voit jäädä vaikka hetkeksi torkuttelemaan tänne.

YouTube-videolla nuori nainen puhuu rauhallisesti kuiskaten ja sivelee kameran linssiä sen reunoilta. Hän siirtyy välillä lähemmäs puhumaan mikrofonin eri puolilta ja toistaa osan lauseistaan korostetun intensiivisesti. Videon katsoja kokee illuusion kasvojensa koskettelusta ja voi eläytyä kauneushoitolan asiakkaan rooliin. Kyseessä on suosittu videobloggaaja Sita Salmisen ASMR *SUOMI Spa-Roleplay* -video. Kanavalla ASMR Sita Sofia syyskuussa 2018 julkaistua videota on katsottu yli 357 000 kertaa (28.3.2019) ja se on kerännyt 853 kommenttia. Vloggaaja on julkaissut videonsa yhteydessä kuvauksen, josta käy ilmi puolituntisen videon sisältö ajoituksineen (*time taps*). Kuvauksessa listatut

lähikuiskaukset, naputtelut, rapistelut ja käsiliikkeet ovat ASMR-videoille tyypillisiä ääni- ja visuaalisia ärsykeitä eli ”triggereitä”, jotka tuottavat osalle ihmisistä tahdosta riippumattomia, miellyttäviä ja rauhoittavia aistielämyksiä. ASMR onkin lyhenne sanoista *Autonomous Sensory Meridian Response*.

Yksi Sita Salmisen ASMR-kanavan videoista oli vuoden 2018 kolmanneksi katsotuin YouTube-video Suomessa (El Kamel 2018) päättyen myös vuoden 2019 Venla-gaalaan Sami Sykön ja Jorma Uotisen parodioinnin kohteeksi (Yle-TV2 11.1.2019). Ilmiön valtavirtaistumisesta kertoo sekin, että ASMR-videot



📌 Pinned by ASMR Sita Sofia

ASMR Sita Sofia

- 00:00 Purkin kannen ääniä 🌀
- 00:12 Hoito alkaa/hiljaista puhetta 😊
- 00:35 Käsiliikkeitä 🙌
- 02:13 Naputtelua kynsillä 🙌
- 03:03 Lähikuiskauksia 💋💨
- 03:23 Naputtelua kynsillä 🙌
- 03:45 Kasvovesi/mikin sivelyä 🖋️
- 04:37 Naputtelua kynsillä 🙌
- 04:45 Hiljaista puhetta 😊
- 05:36 Lähikuiskauksia 💋💨
- 05:58 Tahmeita ääniä 🕸️
- 06:26 Hiljaista puhetta 😊
- 09:15 Harjan rapinaa 🧴
- 09:51 Hiusten harjaaminen 🧴
- 11:31 Harjan rapinaa 🧴
- 12:20 Hiljaista puhetta 😊
- 14:53 Kasvonaamio/mikin sivelyä 🖋️
- 15:33 Lähikuiskauksia 💋💨
- 16:50 Pyyhitään kasvonaamio 🧴
- 20:54 Purkin kannen ääniä 🌀
- 21:32 Kasvovoide/tahmeita ääniä 🕸️
- 23:02 Hiljaista puhetta 😊
- 24:50 Hiusten harjaaminen 🧴
- 28:00 Käsiliikkeitä 🙌

Kuva 1. Kuvakaappaus ASMR Sita Sofia -kanavan *ASMR SUOMI Spa-Roleplay* -videon kuvauksen yhteydestä.

valjastettiin vuoden 2018 aikana niin televisio-ohjelman markkinointitar-koituksiin<sup>1</sup> kuin viranomaisviestinnän käyttöönkin<sup>2</sup>. Näissäkin yhteyksissä ASMR-kulttuuria hyödynnettiin parodioinnin kontekstissa tarkoituksena he-rättää ihmisten kiinnostus huumorin keinoin. Yleisesti ASMR-videoita ei juuri pidetäkään vakavasti otettavina, vaan niihin suhtaudutaan lähinnä rajatun kohderyhmän hupaisan outona sosiaalisen median ilmiönä. Siitä huolimatta videot kertovat kiinnostavia asioita arkipäiväisestä verkon käytöstämme ja digitaalisuuden vaikutuksesta jokapäiväiseen elämäämme (Sadowski 2016). Maailmalla ASMR-videoita on tehtailtu koko 2010-luvun ajan (Gallagher 2018), ja esimerkiksi vuonna 2011 perustetun Gentle Whispering ASMR -kanavan suosituinta videota on katsottu yli 21 miljoonaa kertaa.<sup>3</sup> Ensimmäisiä suoma-laisia ASMR-artistejä oli vuonna 2014 WhiteWinterWhispers-kanavansa aloittanut Matilda Koivisto (Uusinoka 2016). Ilmiö on yleistynyt Suomessa parin viime vuoden aikana synnyttäen lukuisia uusia asialle vihkiytyneitä YouTube-kanavia – joskin suurin julkisuuskohti aiheen ympärillä on jo ehti-nyt laantuakin. Suomalaiset ovat väkilukuun suhteutettuna joka tapauksessa ahkerimpia ASMR-videoiden hakijoita YouTubessa (Mänty 2018).

ASMR-videoita on lukuisia erityyppisiä ja niitä katsotaan eri syistä. Osaan yhdistetään piirteitä muista suosituista YouTube-videogenreistä kuten *unboxa-usta* eli tuotteiden purkamista paketeista. Yksi suosituimmista alalajityypeistä on roolileikkivideot eli *roleplayt* (Gallagher 2019, 64). Niissä vloggaajat esiin-tyvät kosmetologien lisäksi muun muassa kampaajina, stylisteinä, lääkäreinä, kirjastonhoitajina, myyjinä ja jopa kiinteistövälittäjinä. Roolileikki luo raamit ärsykeille, jotka voivat olla parturisaksien napsutusta, kaupiteltavien haju-vesipullojen kilistelyä tai pohjapiirrustuksen raapustamista paperille. Tässä artikkelissa olen rajannut tutkimuskohteekseni juuri roolileikkivideot, koska useissa niistä pyritään tuottamaan katsojalle kehollisia kokemuksia kosketta-malla ”leikisti”. Videoiden aistiärsykkeiden tuottamista tarkastelemalla vas-taan kysymykseen: Miten ASMR-roolileikkivideoissa luodaan koskettamisen illuusio? Asetan kehollisen kokemuksen tarkastelun leikintutkimuksen (esim. Caillois 1961; Kalliala 1999) viitekehukseen tarkoitukseni osoittaa, että vi-deot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona.

Lähestymistavaltaan artikkelini asettuu osaksi digitaalisten ilmiöiden kehollisuuden tutkimusta kiinnittyen leikintutkimuksen ohella haptisen mediatutkimuksen (ks. Parisi & al. 2017) sekä affektiivisuuden ja kehollisen tietämisen (esim. Paasonen 2017; 2018b; Kinnunen & Kolehmainen 2019) teo-retisointeihin. Tarkastelemalla ASMR-videoita nimenomaan leikkinä pääsen syvemmin kiinni niissä käytettyihin digitaalisen koskettamisen keinoihin. Leikin mekanismien hahmottaminen tarjoaa digitaalisen moniaistisuuden, haptisuuden ja intiimiyden tarkasteluun tuoreen näkökulman, joka samalla lisää ymmärrystä ASMR-ilmiön luonteesta, kulttuurisesta merkityksestä ja tekijä–kokija-suhteesta. Tuon esiin myös aikaisempaa, kansainvälistä ASMR-tutkimusta, jossa ilmiötä on pyritty selittämään esimerkiksi terapeuttisuuden näkökulmasta.

Aineistoanalyysini on toteutettu valitsemieni Youtube-videoiden lähilu-ennalla. Keskityn aineiston moniaistillisuuden tarkasteluun eli siihen, miten kuva, ääni ja liike luovat yhdessä merkityksiä. Erittelen aineistostani niitä tapoja, joilla ASMR-roolileikkivideoissa luodaan vaikutelma koskettami-sesta. Tutkimuksessani voi nähdä myös piirteitä auto- ja aistietnografisesta lähestymistavasta (*”auto-ethnography as sensory participation”*, ks. Pink 2015b, 97–98), sillä katsoessani aineistoni ASMR-videoita, toimin itsekin kehollisena kokijana ja aistiärsykkeiden vastaanottajana. Olen kuitenkin katsonut samat

1 Katso esimerkiksi Riku Rantalan *Docventuresin* uutta tuotantokautta mainostanut video Yle Areenan YouTube-kanavalla 5.9.2018: Riku Rantalan ASMR – rentoutusta aikuiseseen makuun | Docventures, <<https://www.youtube.com/watch?v=yW6pxiGOLJg>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

2 Katso esimerkiksi Verohallinnon verkkotoimittajan verotuspäätöstä koskenut video Verohallinnon Facebook-sivulla 11.10.2018: ASMR: VERO-TUSPÄÄTÖS, <<https://www.facebook.com/verohallinto/videos/2150937485119380/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

3 \* \* Oh such a good 3D-sound ASMR video \* \* (7.9.2012), <<https://www.youtube.com/watch?v=RVpfHgC3ye0>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).



videot analyysini aikana useaan kertaan, mikä on hämärtänyt ”autenttista” kokemustani roolileikistä. Lisäksi olen muistiinpanoissani keskittynyt tarkastelemaan vloggaajien tapaa leikkiä sen sijaan, että olisin kirjannut ylös omia, videoiden aiheuttamia tuntemuksiani. En ole myöskään ollut vuorovaikutuksessa roolileikkiin videoiden välityksellä osallistuvan ASMR-yhteisön kanssa. Hahmottaakseni katsojien suhtautumista videosisältöihin olen videoiden katsomisen lisäksi lukenut läpi niiden kommentteja.

Tutkimusaineistoni on koottu YouTube-palvelusta kanavahauulla ”ASMR SUOMI roleplay”. Katsojamääräkriteerin perusteella aineistooni valikoitui kolme suosituinta, tutkimushetkellä (keväällä 2019) hyvin aktiivista YouTube-kanavaa, joilla on selvästi muita suomalaisia ASMR-aiheisia kanavia enemmän tilaajia: ASMR Sita Sofia (yli 175 000 tilaajaa), ASSI ASMR (yli 14 000 tilaajaa) ja Asmr Flikkaanen (yli 14 000 tilaajaa). Valitsin tarkemman analyysini kohteeksi ensin kunkin kanavan suosituimman roolileikkivideon täydentäen aineistoani roolileikkiaiheita monipuolistavalla otoksella (yhteensä kahdeksan videota, ks. lähdeluettelo). Eli koska kanavien katsojamääriltään suosituimpien videoiden joukossa oli ainoastaan kosmetologi- ja kampaajaroolileikkejä, poimin aineistooni mukaan sattumanvaraisemmin myös aiheeltaan erilaisia (esimerkiksi lääkäri-)videoita. Tein videoita katsomalla rajauksen ASMR-roolileikkeihin, joissa pyritään selkeästi luomaan illuusio koskettamisesta, jolloin aineiston ulkopuolelle jäivät esimerkiksi myyntityötä koskevat roolileikkivideot. Rajaukseni kautta valikoituneet videot edustavat monipuolisesti suosittua roolileikkivideoiden kategoriaa, mutta eivät ole yleistettävissä kuvaamaan koko ASMR-ilmiötä, sillä lukuisissa ASMR-videoissa keskitytään yksinomaan aistiärsykkeiden luomiseen ilman sisällön tarinallistamista ja leikillistämistä.

Koska tutkimusaineistoni kohdalla on kyse suomalaisittain tunnettujen tubettajien videosuoratoistopalveluun avoimeksi tuottamista, ei-arkaluontoisista sisällöistä, en pyytänyt alun perin vloggaajien lupaa videoiden käyttämiselle tutkimusaineistona. Olen kuitenkin halunnut tiedottaa kyseisiä ASMR-artistejä tutkimuksestani – kunnioittaen samalla heidän tekijänoikeuksiaan – kysyessäni lupaa julkaista kuvakaappauksia heidän videoistaan artikkelini yhteydessä. Tarkastelemistani videoiden kommentteista (yht. 4846 kpl) en julkaise suoria aineistositaatteja. (Ks. esim. Turtiainen & Östman 2009; 2013; Östman & Turtiainen 2017; Markham & Buchanan 2012.)

## ASMR-videot ilmiönä

*Autonomous Sensory Meridian Response* (ASMR) tarkoittaa autonomisia, rauhoittavia aistielämyksiä. Joillakin ihmisillä erilaiset ääniin perustuvat ja visuaaliset aistiärsykkeet – kuten kuiskailu, toistuvat äänet ja hitaat kädenliikkeet – aiheuttavat ”kylmien väreiden” kaltaista kihelmöintiä, jonka kuvataan kulkeutuvan pään takaosasta selkärankaan pitkin muualle kehoon. Nämä reaktiot saavat aikaan hyvänolon tunteen, minkä vuoksi ASMR-videoita käytetään yleensä rentoutumiseen ja esimerkiksi unensaantivaikeuksien ja stressinlievityksen yhteydessä. Tästä syystä ASMR-ilmiö on joissain yhteyksissä liitetty myös mindfulnessin ja meditaation kaltaisiin läsnäolo- ja tietoisuustaitoihin ja terapiamuotoihin. Keskittyneen toiminnan seuraaminen ja henkilökohtaisen huomion osakseen saaminen kuuluvat myös ”aivo-orgasmeiksikin” kutsuttuja aistielämyksiä stimuloiviin ASMR-ärsykkeisiin. Joidenkin psykologisten tutkimusten mukaan on mahdollista, että ASMR-kokemusten ja synestesian välillä on yhteys. Synestesian toiseksi ääripääksi on esitetty misofoniaa eli

suuäännten aiheuttama raivoa, mikä selittänee sitä, että osa ihmisistä voi myös ärsyntyä ASMR-triggereistä. Synestesiassa tietty aistiärsyke aiheuttaa toisen aistin alaan kuuluvan aistimuksen, minkä voi siis nähdä tapahtuvan niissä ASMR-roolileikkivideoissa, joissa pyritään audiovisuaalisten ärsykkeiden avulla aiheuttamaan kosketusaistimus (esim. Fredborg & al. 2018; Barratt & Davis 2015; asmr.fi). ASMR-videoiden aikaansaamia kosketusaistimuksia on selitetty myös neurotieteellisesti peilisolujen toiminnan kautta. Simuloidun kosketuksen katsomisen uskotaan aktivoivan aivojen peilisolut, jolloin nähty toiminta peilautuu koetun kaltaisena. Tilanne on verrattavissa kivun ”tunteemiseen” nähdessämme jonkun leikkaavan sormeensa. Saman mekanismin ajatellaan vaikuttavan myös empatian kokemisen taustalla (ks. esim. Young & Blansert 2015; ASMR University).

ASMR-artistit hyödyntävät videoita kuvatessaan yleensä binauraalista äänitusteknologiaa eli mikrofoni-paria, joka tallentaa ääntä molempikorvaisesti niin, että videon kuuntelija kokee äänen tulosuunnan ja etäisyyden autenttisen tilanteen mukaisesti. Käytännössä tällä oikean ja vasemman kaiuttimen hyödyntämisellä tavoitellaan todellista korvaan kuiskuttelua muistuttavaa kuuntelutilannetta. ASMR on ilmiönä kuitenkin ollut olemassa jo pitkään ennen nimeämistään ja digitaalista olomuotoaan. Monet ASMR-ärsykkeisiin reagoivat ovat kuvailleet lapsuuden kokemuksiin, jolloin esimerkiksi jonkin tarkkuutta vaatineen toiminnan sivusta seuraaminen (piirtäminen tms.) on aiheuttanut heille samankaltaisia aistielämyksiä. On siis olemassa niin tarkoituksellisesti tuotettuja kuin tahattomiakin ASMR-tilanteita ja -mediatuotteita. Termin ASMR kehitti Jennifer Allen vuonna 2010 kuvaamaan siihen saakka verkon hyvinvointiyhteisöissä nimettömänä keskusteluttanutta ilmiötä. Termi on saanut osakseen kritiikkiä pseudotieteellisyydestään, mutta se on vakiintunut käyttöön myös tieteellisen tutkimuksen yhteydessä. ASMR-ärsykkeistä on tehty jonkin verran psykologian alaan kuuluvaa tutkimusta, jolla on pyritty todistamaan tieteellisesti ihmisen aivotoimintaan liittyvän ilmiön olemassaolo (ks. esim. Young & Blansert 2015; ASMR University; asmr.fi). Vajaassa kymmenessä vuodessa YouTubeen on muodostunut laaja, ”trigger-videoihin” keskittynyt ASMR-artistien yhteisö, jota on tutkittu myös humanistisilla tieteenaloilla (Gallagher 2018, 261, 267). ASMR-ilmiö ei ole selitettävissä puhtaasti biologisesti, koska sen nähdään kietoutuvan myös sosiaaliseen ja kulttuuriseen ymmärrykseemme maailmasta (esim. Smith & Snider 2019, 45). ASMR-ilmiötä onkin tulkittu muun muassa affektiivisuuden (Sadowski 2016; Smith & Snider 2019), intiimiyden ja seksuaalisuuden (Waldron 2017; Andersen 2015) sekä terapeuttisuuden (Barratt & Davis 2015; Garro 2017; Fredborg & al. 2018) konteksteissa.

Digitaalista intiimiyttä väitöskirjassaan käsitellyt Helga Sadowski (2016) on todennut, että juuri ASMR-roolileikkivideot herättävät kiinnostavia online- ja offline-ympäristöjen välisiin rajoihin, kehollisuuteen, ihmis-konevuorovaikutukseen ja ”kosketus 2.0:aan” liittyviä kysymyksiä. Videot kutsuvat intiimiin, moniaistiseen ja keholliseen katsomiskokemukseen, joka monimutkaistaa katseen logiikkaa. Videoiden tekijöistä useimmat ovat nuoria naisia, mutta yhdyn Sadowskin näkemykseen siitä, että näiden intiimisti kuiskivien naisten seksualisointi (vrt. esim. Waldron 2017) on ilmiön pelkistämistä ja sen huomiotta jättämistä, etteivät ASMR-artistit vain esiinny kameran edessä, vaan kontrolloivat samalla ohjailemaansa ja editoimaansa kertomusta. Koska ASMR-videoita käytetään usein omaehtoisesti nukahtamisvaikeuksien hoitamiseen ja stressin lievittämiseen, ne voidaan nähdä digitaalisen itsehoidon välineinä – mikä tekee ASMR-artisteista eräänlaisia ”terapeuttisia tunnetyö-

läisiä”. ASMR-ilmiötä onkin mahdollista tarkastella uusliberalistisen self help -kulttuurin<sup>4</sup> ja terapeuttisten teknologioiden<sup>5</sup> perspektiivistä, joka nojaa ajatukseen siitä, että ihminen on itse vastuussa omasta kehityksestään. Joka tapauksessa ASMR-videoissa on jotain huomionarvoisen erilaista aikaisempiin digitaalisiin videosisältöihin verrattuna ja tästä syystä niitä tulisikin Sadowskin mukaan tarkastella haptisen, eli tuntoaistiin perustuvan, visuaalisuuden viitekehityksessä (Sadowski 2016, 161–185; haptisesta mediatutkimuksesta ks. Parisi & al. 2017; Parisi & Archer, 2017).

### ASMR leikin viitekehityksessä

ASMR-roolileikkivideoihin kohdistuneessa kriittisessä kulttuurintutkimuksessa on keskitytty videoiden intiimiyteen ja affektiivisuuteen erilaisten media- ja performaatiotutkimuksen teorioiden avulla, mutta nimityksestään huolimatta videoiden leikkillisyyteen sinänsä ei ole aikaisemmin kiinnitetty huomiota. Yksittäisessä Let’s Play -videokommentoinnin koneellista generointia käsitelleessä tutkimuksessa läpipelaamisvideot esitetään yhtenä mahdollisena ASMR-videoitten lajityyppinä (Guzdial & al. 2018), ja The Global Game Jam® -tapahtuman yhteydessä vuonna 2017 luotu *Rustle your leaves to me softly: an ASMR plant dating simulator* -peli<sup>6</sup> mainitaan esimerkkinä queer-pelisuunnittelun haptisuutta käsittelevästä tutkimuskirjallisuudesta (Marcotte 2018; Pozo 2018). Muuten ASMR-ilmiötä ei sellaiseksi nimettyinä ole aikaisemmin juurikaan käsitelty peli- tai leikintutkimuksen yhteydessä.

Kuuluisien leikkiteoreetikoiden Johan Huizingan (1947), Roger Cailloisin (1961) ja Brian Sutton-Smithin (1997) leikin kulttuurista luonnetta luotaavissa määritelmässä leikiksi lukeutuvat monet inhimillisen toiminnan muodot, jotka kiinnittyvät muun muassa vapaaehtoisuuden, hovin, nautinnon ja rentoutumisen kaltaisiin elementteihin. Näissä leikki- ja pelitutkimuksen keskuudessa tunnustetuissa määritelmässä vakavuuden ja hyödyn ei katsota kuuluvan osaksi leikiksi nimitettävää aktiviteettia. Leikkikulttuuria tutkineen Marjatta Kallialan (1999) mukaan leikkiä on vaikea määritellä yksiselitteisesti, minkä vuoksi onkin mielekkäämpää pohtia mieluummin, mistä leikin tunnistaa leikiksi.

Kuvitteluleikki on leikkiä, jossa leikkijä kuvittelee olevansa joku toinen ja käyttäytyy eläytymänsä roolin mukaisesti. Kuvitteluleikkien ilmaisumuodot perustuvat fiktiiviseen tilanteeseen, jossa leikkijä uskottelee itselleen ja muille olevansa jotain muuta kuin on. Lasten maailmassa tyypillisiä kuvitteluleikkejä edustavat esimerkiksi erilaiset koti- ja ammattileikit – aikuisten kuvitteluleikeiksi voi nähdä lukeutuvan live-roolipelit<sup>7</sup> (Kalliala 1999, 43–44; 284–286; 2012, 6, 9; ks. myös Helanko 1980, 60). ASMR-roolileikkivideoissa luodaan kuvitteellinen ”leikisti olemisen” tilanne, jossa ASMR-artisti uskottelee olevansa milloin kampaaja, milloin kouluterveydenhoitaja. Leikintutkija Rafael Helanko (1980, 61) viittaa ”leikisti olemisella” asetelmaan, jossa leikkijä yhtäältä eläytyy kuviteltuun tilanteeseen voimakkaasti ja toisaalta on tästä samastumisesta huolimatta hyvin tietoinen kaiken olevan leikkiä. Roger Cailloisin (1961) tunnettuun kategorisointiin tukeutuen ASMR-roolileikkivideot voi määritellä juuri jäljittelykategoriaan (*mimicry*) kuuluvaksi leikin muodoksi. Kuvittelu-/jäljittelyleikissä on olennaista, että kaikki leikkijät uppoutuvat yhteiseen leikkimaailman illuusioon. Tämä tapahtuu sanoittamalla leikkiä muun muassa sen ohjailun eli eräänlaisen juonen rakentamisen tasolla sekä roolin kautta puhumalla (Kalliala 1999, 43, 103). ASMR-videoissa leikin sa-

4 Rob Gallagher (2019, 264) rinnastaa muun muassa aikuisten värityskirjat ja ASMR-videot itsehoitoteknologioiksi, joilla ihmiset pyrkivät vapauttamaan itse itsensä nykypäivän stressaavuudesta.

5 Ks. esim. Salmenniemi, Suvi; Bergoth, Harley; Perheentupa, Inna & Peteri, Virpi (2017) ”Terapeuttiset teknologiat”. *Kulttuurintutkimus* vol. 34:1, 1–2.

6 *Rustle your leaves to me softly: an ASMR plant dating simulator*, <<https://globalgamejam.org/2017/games/rustle-your-leaves-me-softly-asmr-plant-dating-simulator>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

7 Live-roolipeleissä (eli eloroolipeleissä/larpeissa) roolipelelaaminen tapahtuu kehollisesti keksitty rooli omaksuen ja sen mukaiseksi hahmoksi pukeutuen. Ks. esim. Stenros, Jaakko & Harviainen, Tuomas J. (2011) ”Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen”. Teoksessa Suominen, Jaakko & al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2011. Tampereen yliopisto, 62–72.

noittaminen tapahtuu yksinomaan ASMR-artistin taholta, joka rakentaa ja toteuttaa videon kuvitteellisen tilanteen alusta loppuun. Tietyn roolin kautta puhuessaan hän kuitenkin yleensä ottaa kanssalleikkijänsä eli katsojansa huomioon puhuttelemalla tätä tälle varatun roolin mukaisesti.

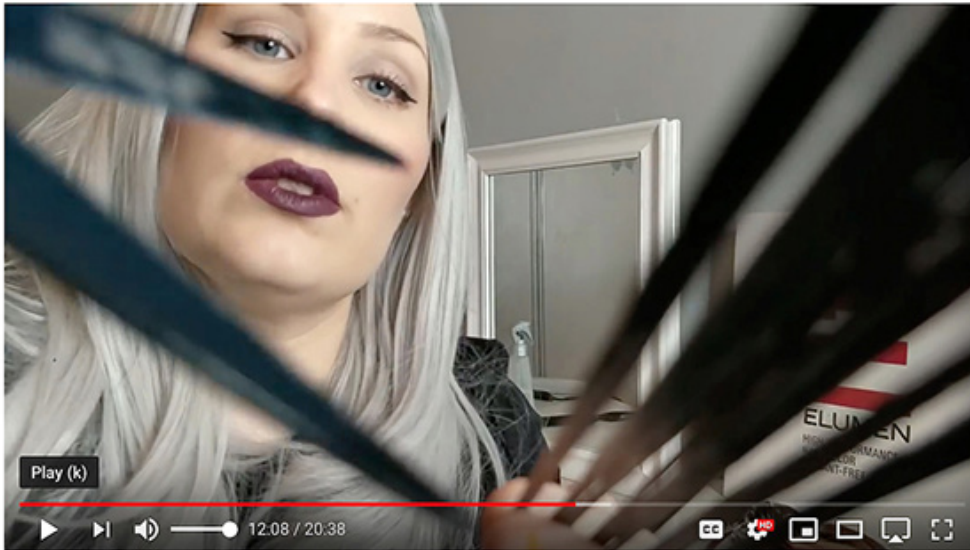
ASSI ASMR -kanavan suosituimmassa kampaaja-aiheisessa roolileikkivideoissa fiktiivinen tilanne on rakennettu niin, että videon katsojan leikitään tulleen tiedustelemaan mahdollista vapaata hiustenleikkausaikaa, johon ajanvarauksia tarkasteleva henkilö toteaa yhden kampaajista vapautuvan viidessä minuutissa. Kuva leikkautuu tähän toiseen ”kampaajaan”, joka eroaa ensin videolla olleesta roolihahmosta peruukiltaan ja vaatetukseltaan:

Moikka, sulla oli nyt aika eiks niin. Joo, leikataan vähän tukkaa, latvoja siistimäks. Semmosesta tais olla tuolla varauksessa maininta. Joo-o, annas, kun mä vähän katson noita sun latvoja [pitelee hiussuortuvia käsissään]. Kyllä niistä vähän pitäis ehkä ottaa, aika rajun näköset. Hmm. Onks sulla ollu mielessä, et jos vähän hoidettaskin näitä samalla? Tässä ehtis ihan hyvin hoidon tekemään [hiljenee odottamaan asiakkaan vastausta ja reagoi sitten hymyillen]. Joo, kyl mä suosittelisin, että tehtäis se tässä. Käytetään se hoito tuolla sun hiuksissa, mä vähän aikaa hieron niitä sun...mä otan vähän tuolta [harjaa puhuessaan asiakkaan hiuksia]... niin vähän aikaa hieron sun päänahkaa siinä samalla ja käydään sitte sen jälkeen pesasemassa ne ja leikataan ne latvat sieltä hiuksista. Miltäs se kuulostais [odottaa jälleen vastausta]? Jes, loistavaa.

Esimerkissä videon ASMR-artisti puhuu kampaajan roolinsa kautta selostaen samalla roolileikin juonta videon katsojalle. Hän pitää puheessaan taukoja niissä kohdin, joissa asiakkaan oletetaan ilmaisevan mielipiteensä. Jatkossa video koostuu triggerinä toimivista hiustenhoito- ja leikkausäänistä sekä päähieronnan simuloinnista. Siirryttäessä leikisti kampaamon pesupaikalle kuvakulma vaihtuu niin, että katsoja näkee videolla vain huoneen katon ja kuulee juoksevan veden sekä hiustenpesua jäljittelevät äänet. Kommentteissa videota on kiitelty sen realistisuudesta – siitä, että tekijä eläytyy kampaajan rooliin ammattimaisesti ja on panostanut videon taustoihin lavastamalla miljöötä kampaamomaiseksi. Kommentteihin vastatessaan videon tekijä paljastaa käyttävänsä videolla apunaan kampauspäätä ja olevansa oikeastikin alalla. Tarinallisuuden sijaan ASMR-videot perustuvat kuitenkin ensisijaisesti aistielämysten tuottamiseen eli niiden tarkoitus ei ole niinkään toimia kertomuksina vaan videoiden hyvyttä arvioidaan triggerien toimivuuden perusteella (Gallagher 2019, 64).

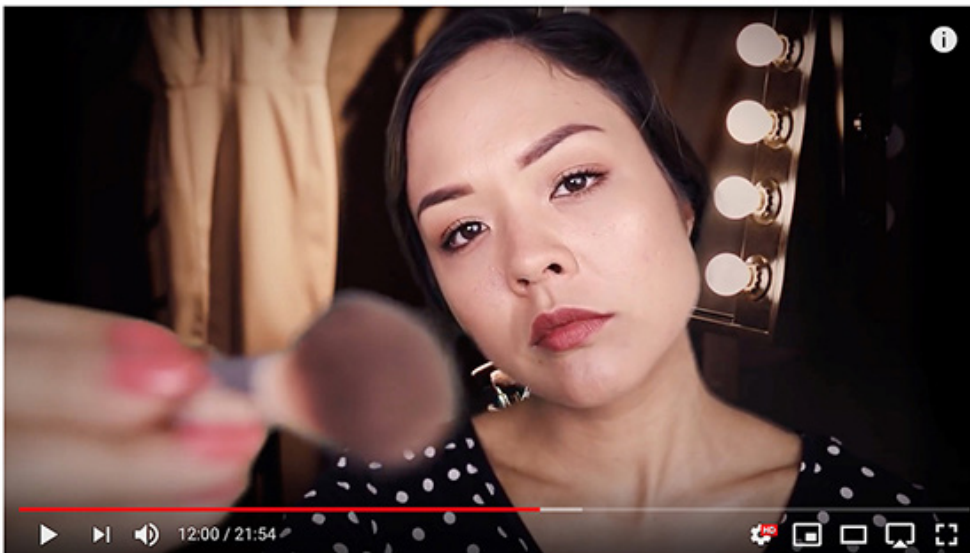
ASMR-artistin toteuttaman videon alkuasetelman avaamisen voi nähdä eräänlaisena leikkiin kutsuna ja kehotuksena uppoutua yhteisen illuusion vietäväksi. Leikin nykyulottuvuuksiakin tarkasteltaessa on ymmärrettävä leikkiin keskeisesti liittyvän *flown* merkitys (Heljakka 2013, 189). Mihaly Csikszentmihalyin (1975) tunnetuksi tekemän käsite määrityy tilaksi, jonka on ajateltu aiheutuvan tyydytystä tarjoavaan, luovaan toimintaan uppoutumisen kautta. Hän kuvailee *flow*ta tilaksi, jossa toimija sulaa osaksi ympäristöönsä ajantajunsa kadottaen. *Flow*-tilassa ihminen nauttii fyysisestä, tunteellisesta tai älyllisestä toiminnasta sen itsensä vuoksi. Tyypillisimmillään kokemus aiheutuu pelaamisen kaltaisesta toiminnasta (mutta myös luovan toiminnan seurauksena), ja Csikszentmihalyi mainitseekin esimerkkeinä palloon ja vastustajaansa jakamattoman huomionsa kohdistavan tenniksen pelaajan sekä pelin ulkopuolisen maailman tapahtumat pois sulkevan, strategiaansa keskittyvän shakin pelaajan (Csikszentmihalyi 1975, 43–45, 61). Emma L. Barratt ja Nick J. Davis (2015) ovat psykologisessa tutkimuksessaan toden-





#asmrsuomi #asmr #asmrfinland

ASMR SUOMI/FINNISH\*KAMPAAJA\*HAIRDRESSER\*Roleplay\*brushing,head massage,cutting etc..



ASMR 🧑🏻 MAKEUP-ROLEPLAY 🧑🏻 (Finnish, inaudible, mic-brushing, hand movements)

Kuva 2. Kuvakaappaukset ASSI ASMR ja ASMR Sita Sofia -kanavien kampaaja- ja meikkausaiheisilta videoilta.

neet, että *flow*-tyyppisen mentaalisen tilan voi ASMR-videoiden kohdalla saavuttaa myös katsomalla toisen ihmisen esittämää aktiviteettia (ks. myös Sadowski 2016, 185). Monessa ASMR-roolileikkivideossa toistetaan asioita keskittyneesti, mikä muistuttaa itsessään jonkinlaista *flow*-tilassa toimimista. Tämän aistiminen synnyttää puolestaan videon katsojassa *flow*-tilan; yhtäältä intensiivisen keskittymisen kautta aiheutuvan ajantajun kadottamisen ja toisaalta syvemmän läsnäolon ja rentoutumisen tunteen (Barratt & Davis 2015).

Leikkiä on pidetty yleisesti lasten toimintana – lumoavana, toiminnallisena kokemuksena tai päämäärättömänä ajankuluna. Kuitenkin myös

aikuisilla on tarve paeta arjen kuormitusta leikkiin (Huizinga 1947; Caillois 1961; Sutton-Smith 1997). Aikuisten leikkiaineuksen lisääntyminen kulttuurisamme näyttäytyy erityisesti luovana ja tuottavana toimintana ”sosiaalisen median leikkikentillä” (Heljakka 2011, 42–43; 2013, 19, 43, 196). Lelututkija Katriina Heljakka (2011) on tutkinut leikin dokumentoinnin tapoja keskittyen erityisesti aikuisten ottamiin nukkekuviin Flickr-kuvapalvelussa. Hänen mukaansa nämä verkkoesitykset muodostavat visuaalisia ja virtuaalisia leikin paikkoja kuvaten leikkijöidensä fantasiaita. Samalla erilaiset representaatiot ja kuvakulmilla leikkittely kiusoittelevat ja houkuttelevat katsojaa mukaan kuvaleikkiin, jonka kautta katsojasta tulee kanssaleikkijä (Heljakka 2011, 42, 46). ASMR-artistin ja hänen videonsa katsojan voikin ajatella kanssaleikkijöiksi, jotka heittäytyvät samaan taikapiiriin<sup>8</sup>, joskin digitaalisen teknologian mahdollistamana eriaikaisesti ja etäällä toisistaan.

Emma Bennett (2016, 134) on pohtinut teknologian roolia ASMR-roolileikkivideoiden yhteydessä. Bennettin mukaan videon katsoja näyttäytyy ”ikään kuin” ihmisenä, kun hänet roolileikkivideon tekohetkellä korvaa teknologia videokameran ja mikrofonin yhdistelmän muodossa. Kun tämä taltioitu tilanne sitten välittyy katsojalle digitaalisen käyttöliittymän kautta, on teknologia videoiden katsomistilanteessa eräänlaisessa kaksoisroolissa. Bennettin käyttämät ”ikään kuin”-ilmaukset alleviivaavat videoiden vaatimaa leikinomaista suhtautumistapaa. ASMR-videoiden voi ajatella näyttäytyvän mielikuvitusleikkinä, jossa videon tekijän on kyettävä kuvittelemaan kanssaleikkijänsä. Videoiden vastaanottajan mielikuvitusta taas ruokitaan digitaalisesti välitetyin aistiärsykkein, minkä seurauksena leikkiesityksen katsojasta tulee itsestäänkin kokija ja leikkiin osallistuja.

### Roolileikkivideoiden kehollisuus ja digitaalinen koskettaminen

Media- ja kommunikaatiotutkimuksen alalla kosketus on ollut pitkään aliteoretisoitu ilmiö ja sen sosiaaliset ulottuvuudet on unohdettu. Poikkitieteellisestä affektiivisesta käänneestä sekä kehollisuuden ja materiaalisuuden uudehkoista painotuksista huolimatta kosketuksen merkitys on sivuutettu kuulo-<sup>9</sup> ja näköaistimukseen keskittymisen kustannuksella. Digitaalisen teknologian kehityksen painotuttua kosketusnäyttöihin ”viidennestä aistista” on kuitenkin tullut näkyvä osa arkista mediakäyttöä. Tutkijat ovatkin ryhtyneet peräänkuuluttamaan haptisen mediatutkimuksen järjestäytymistä sekä tuomaan yhteen esimerkiksi aistietnografian ja multimodaalisuuden tutkimusperinteitä herätelläkseen teoreettista ja menetelmällistä vuoropuhelua eri lähestymistapojen välillä. (Esim. Jewitt & Leder Mackley 2019; Parisi & Archer 2017; Richardson & Hjorth 2017.) Elokuvatutkimuksen puolella kuvien haptisuutta ja niiden aistillis-affektiivista luonnetta on sen sijaan teoretisoitu jo pidempään. Vivian Sobchack (2004) on todennut, että elokuvan näkemisen ja kuulemisen lisäksi koemme sen myös kehoissamme. Tällaista kokevaa kehoa hän nimittää kinnesteettiseksi subjektiksi, joka reagoi aina aikaisempien aistikokemustensa perusteella ja synesthesian myötävaikutuksella. Laura U. Marks (2000) on puolestaan nimittänyt tätä mekanismia – jossa elokuvan katsominen herättää kosketusaistimuksia – haptiseksi visuaalisuudeksi.

Aistietnografiasta mediatutkimuksen kontekstissa kirjoittanut Sarah Pink (2015a, 12) muistuttaa digitaalisen median kompleksisuudesta ja siitä, ettemme voi aistikokemuksia tutkiessamme unohtaa täysin myöskään representaation tasoa, sillä ilman mediasisältöjä emme ylipäätään käyttäisi ja kokisi mediaa.

8 Taikapiiri on alun perin Johan Huizingan (1947) määrittelemä, arkielämästä erillään olevaa leikin tai pelin mielikuvitusmaailmaa kuvaava käsite. Ks. myös Stenros 2014.

9 Näköaistimuksiin verrattuna kuulemiseenkaan ei ole audio-visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa kiinnitetty tarpeeksi huomiota, mihin ASMR-ilmiön tarkastelu tuo mukanaan uuden ulottuvuuden.

ASMR-videoissa tiivistyy representaation ja aistikokemuksiin pohjaavan materiaalisen tason välinen yhteys, joka konkretisoituu mediavälitteisenä, Carey Jewittin ja Kerstin Leder Mackleyn (2019, 91) määrittelemänä, digitaalisena kosketuksena. Fyysinen kosketus on konkreettinen ja ilmaisuvoimainen teko, joka saa voimansa koskettajan ja kosketettavan välisestä hierarkiasta. Kosketus yhdistää kahta kehoa, sillä ei voi koskettaa tulematta kosketetuksi. (Kinnunen & Kolehmainen 2019, 34, 44.) ASMR-roolileikkivideot pyrkivät todistamaan toisin tavoitellessaan illuusiota fyysisestä koskettamisesta. Videon tekijä on hierarkian mukaisesti tehnyt aktiivisen päätöksen toimia koskettajana, mutta ei kuitenkaan tule itse kosketetuksi.

Asmr Flickaanen -kanavan *ASMR – Make up Roleplay* -videossa kosketusta simuloidaan meikkausroolileikeille tyypillisillä tavoilla. Videon alkupuolella ASMR-artisti puristaa käsiinsä kosmetiikkatuotetta, jonka kertoo olevan rauhoittavaa päivävoidetta. Hän levittää sitä ”meikattavan kasvoille” sivellen keskittyneesti kameran näyttöä ja sanottaen samalla tekemisiään kuiskaten: ”Tänne mä levitän koko tota, koko naamaan. Ja loppuja tonne vähän kaulalle. Noin.” Videon katsojaa hemmotellaan tämän jälkeen monivaiheisella meikkausoperaatiolla kokonaisen tunnin ajan. ASMR-artisti puhuttelee katsojaa eli meikattavaa koko ajan joko selittämällä työnsä vaiheita, kertomalla käyttämistään tuotteista tai kehottamalla katsojaa tekemään jotain: ”Sitten saat laittaa vähän silmiä kiinni, jes.” Hän kyselee tuttavalliseen sävyyn meikattavansa kuulumisia ja kertoilee omista asioistaan. Äänitriggereitä ASMR-artisti tuottaa meikkaamisleikin lomassa rapistelemalla ja naputtelemalla tuotepakkauksia ja meikkisiveltimiä. Nämä triggerit yhdistettynä intiimiin tarinankerrontaan ja videokuvaustekniikoihin tuottavat videon katsojalle aistihavaintojen kautta kumpuavia, kehollisuuteen liittyviä muistoja, mikä voidaan haptisen visuaalisuuden kontekstissa tulkita jaetuksi keholliseksi kokemukseksi (Sadowski 2017, 171).

Saman kanavan *ASMR - Hand treatment Roleplay in finnish* -videossa katsojalle tehdään käsihoito. ASMR-artisti pyytää videon alussa asiakasta ojentamaan kätensä. ”Hoidettavat kädet” rajautuvat etualakulmasta videokuvan ulkopuolelle luoden digitaalisista FPS-peleistä tutun ensimmäisen persoonan kuvakulman tunnun (ks. esim. Young 2005). Tämä edustaa roolileikkivideoille tyypillistä kuvausteknistä tapaa tuottaa illuusio koskettamisesta. Käsihoitoa jäljitelläkseen ASMR-artisti hieroo käsissään yhteen öljyä ja sokeria, ja koska kuvassa näkyvät vain hänen käsivartensa, syntyy vaikutelma siitä, että rahi-seva ääni aiheutuu asiakkaaksi eläytyvän videon katsojan käsille tehtävästä kuorinnasta.

Jaetun kehollisen kokemuksen idea perustuu siihen, että meillä on kehollista tietoa siitä, miltä esimerkiksi käsiemme ja kasvojemme koskettaminen tuntuu. Tällöin pystymme muiden aistikokemusten avulla ikään kuin kuvittelemaan kosketuksen tunnun sen puuttuessaakin. Tämä vaatii toki leikillistä (ks. Stenros 2015, 64–72) eläytymistä tilanteeseen (Bennett 2016, 131). ASMR-ilmiön – ja erityisesti roolileikkivideoiden – kautta onkin mahdollista tarkastella kehollisuuden käytäntöjä digitaalisessa ympäristössä ja pohtia kehollisen tietämisen mediavälitteisiä mahdollisuuksia (Waldron 2017). Roolileikkivideot voisivat tarjota näkökulman uuteen ja toistaiseksi vähän tutkittuun digitaaliseen kosketuskommunikaatioon, jota Jewittin ja Leder Mackleyn (2019, 101–103) mukaan on tällä hetkellä mahdollista tutkia lähinnä vasta kehitteillä olevien teknologioiden yhteydessä. Tämänkaltaiseen erityisyyteen viittaa myös Helga Sadowski (2016, 171) todetessaan ASMR-videoiden toteuttavan digitaalista mediaa tavallisuudesta poikkeavalla tavalla.

Tuntoaistimuksen kaltaisia tuntemuksia ilman fyysistä kontaktia aiheuttavat ASMR-roolileikkivideot peilaavat siis keholliseen kokemukseen perustuvia muistoja, minkä vuoksi niitä on mahdollista tarkastella myös affektiivisina verkkosisältöinä (Smith & Snider 2019; Andersen 2015; Sadowski 2016). Affekteissa on kysymys tietojen ja tiedostamattomien muistojen ja tuntemusten kehollisista arkistoista. Ne ovat kehollisia intensiteettejä – välittömiä fyysisiä reaktioita, joissa keho liikkuu tilasta toiseen. (Paasonen 2017, 42.) Verkottuneilla affekteilla viitataan kehollisiin intensiteetteihin verkkokommunikaatiossa, jossa on osallisina niin inhimillisiä kuin ei-inhimillisiäkin tekijöitä sekä jonkinlaisia laitteita, alustoja, sovelluksia tai käyttöliittymiä (Paasonen 2018b). ASMR-videot ovat affektiivisille sisällöille tyypillisesti ”tahmeita” eli niiden kuluttajat palaavat katsomaan samoja suosikkivideoita ja -artisteja yhä uudestaan. Monet affektiivisiä elämyksiä tuottavista ASMR-videoista eivät ole roolileikkivideoiden tavoin juonellistettuja eli niissä keskitytään ensisijaisesti vain aikaansaamaan triggereitä aiheuttavia affektiivisiä ärsykeitä ilman narratiivista sisältöä. Jotkin affektiteoriat korostavat affektin ja tunteen välistä eroa, kun taas toisissa teorioissa niiden ajatellaan sijoittuvan hyvin lähelle toisiaan ja kytkeytyvän välillä yhteen. Etenkin feministisissä teorioissa affekti liitetään useimmiten juurikin kehollisuuteen. Se on aina tietojen tulkintaa edeltävää ja fyysistä – toisin kuin monenlaisia tuntemuksia ja aistimuksia kuvaileva tunne – ja aktualisoituu hetkessä, joissa keho ”puhuu”. (Ks. esim. Paasonen 2017, 42; Linturi 2014.) Roolileikkivideoiden teoreettinen kategorisointi yksiselitteisesti onkin vaikeaa, sillä ne operoivat affektien, tuntemusten ja tunteiden välisessä liminaalitulassa. ASMR-aistimukset voivat vaikuttaa puhtaasti affektiivisilta, mutta roolileikkivideoissa ne värittyvät kuiskaten tuotetulla tunnepitoisella sisällöllä. (Smith & Snider 2019, 43–47; Andersen 2015.)

Kuiskaus aktivoi tunteisiin perustuvat muistot intiimiydestä, hoivasta ja huomiosta, mikä saa roolileikkivideon katsojassa aikaan mielihyvän kokemuksen. Joceline Andersen (2015) kutsuu ilmiötä etäintiimiydeksi, joka ASMR-videoiden kohdalla toteutuu niin tilallisena kuin ajallisenakin etäisyytenä, sillä videoita katsellaan YouTubesta vielä vuosia niiden tuottamisen jälkeenkin. ASMR-roolileikkivideoissa teknologia toimii fyysisen etäisyyden ylittäjänä ja affektiivisten efektien välittäjänä (Waldron 2017). Mediavälitteiset aistituntemukset ovat tahdosta riippumattomia, mutta niille altistuminen on tahdonalaista. Videoiden katsojalla on mahdollisuus kontrolloida affektiivista katsomistilannetta valitsemalla paikka, aika ja todennäköisimmin aistituntemuksia itselle aiheuttavia triggereitä hyödyntävät ASMR-artistit ja videot. Toisaalta liika ASMR-videoiden katsominen voi myös häivyttää (hetkellisesti) kyvyn kokea ASMR-tuntemuksia (Smith & Snider 2019, 46).

Roolileikkivideot noudattelevat heteronormatiivista kaavaa liittäessään sisällöissään usein yhteen juuri naiset ja hoivan. ASMR-yhteisö kieltää kuitenkin videoiden kytköksen seksuaaliseen intiimiyteen ja painottaa ilmiön kiinnittymistä rentoutumiseen erotiikan sijaan (esim. Andersen 2014; Smith & Snider 2019, 46). ASMR-videoita on kuitenkin tulkittu myös yhteisön näkemyksistä poiketen seksuaalisuuden viitekehäyksessä. Roolileikkivideoiden performatiivisuutta tarkastellut Emma Waldron (2017) pitää niitä radikaalina seksuaalisuuden muotona, millä hän tarkoittaa vallitsevasta länsimaisesta käsityksestä poikkeavaa vaihtoehtoja seksuaalisuuden kokemusta. ASMR-videoiden tuottaminen ja kuluttaminen rinnastuvat hänen mukaansa seksuaalisiin käytäntöihin, koska kehollisina kokemuksina niitä määrittävät intiimiyden, mielihyvän ja hoivan esitykset. ASMR-videot eivät ole perinteisessä mielessä pornografisia, mutta niitä voi pitää sensuelleina.<sup>10</sup> Tätä Waldron

10 Joitakin puhtaasti seksuaalisia videosisältöjä on myös tarkoituksellisen harhaanjohtavasti merkitty ASMR-aihetun-  
nisteella (Garro 2017).



perustelee sillä, että videoilla pyritään luomaan kontakti katsojaan simuloimalla juuri koskettamista – ja tämä medioitu intiimiys korostuu nimenomaan roolileikkivideoissa. Hänen mielestään ei ole sattumaa, että suosituimpia ASMR-roolileikkejä ovat kasvohoidot ja lääkärintarkastukset, jotka perustuvat hoivan tunteen aiheuttamaan mielihyvään. (Waldron 2017.)

Seksuaaliset käytännöt voidaan tulkita myös leikiksi tai peliksi. Seksi voi olla leikkilistä ja jakaa useita samanlaisia piirteitä leikiksi tai peliksi määriteltävissä olevan toiminnan kanssa. (Paasonen 2018a.) Näkemys tukee sitä, että seksuaalisiksi sisällöksiinkin tulkitut ASMR-videot ovat määriteltävissä leikiksi ja niiden tarkastelu leikkinä paljastaa kulttuuristen ilmiöiden välisiä kytköksiä. Affektiivisuudessaan ASMR-roolileikkivideot ovat ”teknisesti” rinnastettavissa myös verkkopornografiaan, sillä molemmat operoivat kehollisten ärsykkeiden tasolla ja pyrkivät aiheuttamaan vastaanottajassaan aistikokemuksia päämääränään mielihyvän tuottaminen (vrt. esim. Paasonen 2011).

### Digitaalisen kosketuksen terapeuttinen voima

Leikkiminen itsessään tuottaa aikuisille(kin) mielihyvää ollen näin terapeutista (Heljakka 2013, 189, 196). Ihminen pyrkii leikkimään koko elämänsä ajan, ja leikin kokemus voi vaihdella ”voimakkaasta hurmostilasta leppoisaan hyvänolon tilaan” (Helanko 1980, 16). ASMR-videoiden kohdalla tämä euforinen kokemus on hyvin yksityinen videon katsojan voidessa valita itse tilanteen ja paikan, jossa uppoutuu leikin vietäväksi. Monissa videoissa niitä kehoitetaan kuuntelemaan kuulokkeilla, joiden lisäksi laadukkaalla mikrofonilla (jota ei videoissa useinkaan yritetä edes piilottaa kuvasta) on keskeinen merkitys tahdosta riippumattomien aistielämysten tuottamisessa ja kokemisessa. ASMR-videot meditaation ja mindfulnessin kaltaisiin terapiamuotoihin rinnastavat tutkijat ovat todentaneet videoiden mielialaa kohentavat ja kipua lievittävät vaikutukset (esim. Barratt & Davis 2015). Roolileikkivideot voi nähdä voimaannuttavina sekä niiden katsojille että tekijöille, jotka omaksuvat roolihahmojensa kautta jonkinlaisen ”terapeutin” roolin (Garro 2017). Roolileikkivideoiden tekijät osoittavat myös itse tiedostavansa, että heidän videoitaan katsotaan rentoutumistarkoituksissa. ASMR-artisti Sita Sofia kyselee *MAKEUP-ROLEPLAY*-videollaan, onko asiakkaalla ollut hyvä päivä ja jatkaa oletetun vastauksen jälkeen: ”No nyt toivottavasti stressi vähän helpottaa. Saat rentoutua.”

Leikki on periaatteessa hyödytöntä toimintaa sen mielekkyyden kummutessa leikistä itsestään. Aikuisten maailmassa leikki on tapana kytkeä esimerkiksi oppimisen kaltaisiin asioihin sen ”turhuuden” häivyttämiseksi (esim. Kalliala 2012, 7). Aikuiset leluleikkijät nimittävät toimintaansa yleensä harrastukseksi tai keräilyksi – verkossa jaettavien lelukuvien kontekstissa korkeintaan kuvaleikiksi – puukeeseen sen vakavasti otettavampaan muotoon ja vältelläkseen asiaan liittyvää stigmaa (Heljakka 2018; Heljakka & al. 2018). ASMR-roolileikkivideoiden liittäminen terapiatoiminnan kontekstiin voidaan siis nähdä myös yritykseksi oikeuttaa hyödyttömien ja jopa outoina tai naurettavina pidettyjen videoiden olemassaolo ja kuluttaminen (Gallagher 2019, 263). Emma Waldronin (2017) mielestä kutsumalla ASMR-videoita terapeuttiseksi legitimoidaan niiden seksuaalinen sisältö (ks. myös Gallagher 2019, 269). Tulkitaan videot sitten seksuaalisiksi tai terapeuttisiksi, niin molemmissa tapauksissa ne halutaan selittää ja ymmärtää muuksi kuin ”vain” leikiksi.

Terapeuttisuuden läsnäolo huomioon ottaen on silmiinpistävä, että suosittu lääkäriroolileikit keskittyvät fyysisen huonovointisuuden parantamiseen henkisen hyvinvoinnin tavoittelun sijaan. Toisaalta asia selittyy juurikin sillä, että videoilla halutaan performoida fyysisten vaivojen hoitoon liittyvää koskettamista. Verkossa lääkäriä leikkivät tubettajat on pantu merkille terveydenhoidon alallakin. ASMR-roolileikkivideoiden potentiaali ”lääketieteellisenä teatterina” on alettu tunnustaa, vaikka ”ilmaa auskultoivan” YouTube-lääkärin katseleminen voikin edelleen tuntua absurdilta toiminnalta. (Ahuja & Ahuja 2019.) ASSI ASMR -kanavan *ASMR SUOMI LÄÄKÄRI ROLEPLAY* -videolla valkotakkinen lääkäri tutkii potilasta, joka potee kasvojen toispuolista puutumista. Tämä ASMR-lääkäri koskettelee potilastaan monin eri tavoin. Hän tunnustelee potilaan kasvoja ja silittää niitä siveltimellä, katsoo tämän suuhun painaen kieltä alas spatulalla, kuuntelee keuhkoja ja sydäntä stetoskoopilla ja tutkii korvat videokuvan ulkopuolelle rajautuvalla otoskoopilla (tuottaen äänitriggerin rapsuttamalla jollakin esineellä mikrofonin pintaa) antaen samalla ohjeita ja kysellen asioita, joita sitten kirjoittaa ylös papereita rapistellen ja tietokonetta naputellen. Asmr Flikkaasen *ASMR - Dentist Roleplay* -videossa on myös panostettu puitteisiin. ASMR-artisti on sonnustautunut hammaslääkäriksi hengityssuojaimia ja oikean näköisiä instrumentteja myöten. Hän kyselee videon aluksi potilaan mahdollisesta hammaslääkäripelosta ja vakuuttaa, ettei hänen vastaanotollaan ole mitään hätää. Hammastarkastuksen aikana hän muistuttaa videon katsojaa pitämään suuta kunnolla avoinna ja lopulta tämä ASMR-hammaslääkäri poistaa katsoja-potilaalta hammaskiveä.

Hammaslääkäriroolileikin kautta luotu koskettamisen illuusio edustaa lähtökohtaisesti epämiellyttävää koskettamisen kokemusta. Videokuvan ulkopuolella tuotetun vihlovan äänen ei välttämättä ajattelisi toimivan mielihyvää aiheuttavan aistiärsyksen lailla, mutta videokommenteissa sisältöä pidetään rauhoittavana ja jopa hammaslääkäripelkoa liennyttävänä. Useimmat äityvät kommentteissaan kertoilemaan omista hammaslääkärikokemuksistaan. Eräs suun hoidon ammattilainenkin on kehunut videota todeten kuitenkin, että



ASMR - Dentist Roleplay

Kuva 3. Kuvakaappaus Asmr Flikkaasen *ASMR - Dentist Roleplay* -videolta.

hampaiden pintojen numeroinneissa ja oikeiden instrumenttien valinnassa olisi ollut hiukan parantamisen varaa. Vastauksena tähän ASMR-artisti paljastaa opiskelleensa hammaslääkärin koodikieltä internetistä ennen videonsa tekemistä. Kysyttäessä hän paljastaa tilanneensa videolla käyttämänsä instrumentit niin ikään verkon kautta. Myös ASSI ASMR -kanavan lääkäriroolileikin kommentoijat toteavat videon hälventävän lääkäripelkoa. Kommentoijat kiittelevät videon tekijää huolenpidosta, yöunien pelastamisesta ja ahdistuksen lievittämisestä. Kommenttienkin perusteella tulee siis todennettua ASMR-videoiden – ilmiön oikeutuksen hakemiseksikin nimitetty – terapeutin ulottuvuus (esim. Barratt & Davis 2015; Garro 2017; vrt. Gallagher 2019; Waldron 2017). Lääkäriaiheistenkin videoiden yhteydessä digitaalinen kosketus koetaan positiivisena; hoivaavana ja voimaannuttavana.

Taina Kinnunen ja Marjo Kolehmainen (2019) ovat todenneet kosketuksen parantavan vaikutuksen tutkimalla suomalaisten kirjoittamia kosketusbiografioita, joita he nimittävät kehollista tietoa dokumentoivaksi, affektiiviseksi kosketusarkistoksi. Kinnusen ja Kolehmainen mukaan eletty elämä kehollisine muistoinen vaikuttaa taktiiliseen eli kosketukseen perustuvaan kokemiseemme, ja koskettamisen tapa resonoi aina menneitä kokemuksiamme. Kosketuksessa ei siis ole kysymys ainoastaan fyysisestä teosta itsestään, vaan kommunikaatiossa aistittavissa olevasta affektiivisesta energiasta, mikä selittää kosketuksen kokemisen parantavana ja voimaannuttavana. (Kinnunen & Kolehmainen 2019, 35, 47–49). Näkemys selittää osaltaan myös ASMR-roolileikkivideoissa tuotetun digitaalisen kosketuksen terapeutista vaikutusta. Kinnunen ja Kolehmainen (2019) näkevät kosketusbiografioissa tietyn ikäpolven kollektiivisen, sodanjälkeisen trauman ja lastenkasvatusidealien vaikutuksen suomalaiseen kosketuksettomuuden kulttuuriin. ASMR-roolileikkivideoissa voikin olla koskettamista kaihtaville suomalaisille väylä välittämisen, läheisyyden ja lämmön kokemiseen.

### Koskettavaa koskettamista?

ASMR-roolileikkivideoiden tulkitsemista mediavälitteiseksi leikiksi puoltaa myös osassa videoista esiintyvä fantastinen elementti. Helga Sadowski (2016, 185) mainitsee ironisella otteella tehdyt, liioitellut roolileikkiesitykset, jollaiseksi voi laskea esimerkiksi ASSI ASMR -kanavan fantastisia piirteitä sisältävän Nukkumimmi-roolileikin. Nukkumimmi on violettiperuukkinen, puuhkalla ja glitter-huulipunalla puvustettu hahmo, joka ratsastaa *ASMR SUOMI 3DIO NUKKUMIMMI ROLEPLAY, PERSONAL ATTENTION, TINGLES* -videolla kuvaan yksisarviskeppihevosella. Tämä hahmo suo katsojalleen erityishuomiota:

Näytätpä sinä tänään jotenkin erityisen hyvältä. Mitä sä olet tehnyt? Okei. Mitä sulle muuten kuuluu? Ootko nukkunu hyvin? Entä ootko muistanu pitää itsestäs hyvää huolta, ootko? Okei, no mutta tänään mä lupaan pitää susta nyt hetken huolta. Sä voit luottaa muhun niinku aina.

ASMR-artistilla on käytössään binauraalinen, kahden ihmiskorvan muotoinen mikrofonisysteemi (Bennett 2016, 133) ja videon aluksi hän puhdistaa nuo (eli katsojansa) korvat vanupuikoilla tuottaen intensiivisiä triggeriäänä. Vaikka mikrofoni korvat näkyvät videolla, intensiivinen puhdistusääni saa korvakäytävät kutisemaan kuin koskettaessa. Löydettyään kadoksissa olleen

taikasauvansa Nukkumimmi sivelee sillä kameran linssiä – eli koskettelee katsojansa kasvoja – supatellen epämääräisesti. Hän tulee samalla esitelleeksi kaikki taikalaukustaan löytyvät rapisevat ja kilisevät esineet sekä ystävältään merenneidolta ostamansa purkin, jonka simpukoihin on kuiskittu ”maailman kauneimmat ja hellimmät sanat”. Lopulta Nukkumimmi tuudittaa katsojansa uneen sivelemällä ja rutistelemalla mikrofonin (katsojan) korvia ja silittelemällä kameran linssiä (katsojan kasvoja).

Nukkumimmi-video eroaa aineiston muista roolileikeistä siinä, ettei se tavoittele realistista esitystä mistään oikean elämän tilanteesta, vaan on päinvastoin kyllästetty fantastisilla, satumaisilla elementeillä. Videolla vilahtelee paljon leluja soitto-rasiasta ja pehmo-otuksista sormihyrrään. Nukkumimmi-verkkosivujen mukaan Nukkumimmi on Nukkumatin serkku unimaailmasta – lapsenmielinen hahmo, joka rakastaa unia, rauhoittavia ääniä ja pörrötaikasauvaansa, jolla se saa kenet tahansa nukahtamaan. Nukkumimmi on herännyt henkiin ASMR-maailman ulkopuolellakin, sillä hahmon voi tilata live-esiintymään erilaisiin tapahtumiin, joissa koskettaminen saa lopulta fyysisen olomuotonsa tarjolla olevien glitterimeikkausten ja -tatuointien sekä Nukkumimmin taikalaukun esineiden tunnustelemisen muodossa. Mielikuvitusta juhlistava, rentouttava aistielämys on suunnattu ensisijaisesti 3–7-vuotiaille. (Nukkumimmi.fi.) Leikki on ilmiselvästi läsnä koko Nukkumimmi-konseptissa. Nukkumimmi-roolileikkivideossa ASMR näyttäytyy ei-realistisena fantasialeikkinä, joka on kuvittelu- ja jäljittelyleikin ohella tyypillisiä lasten leikkimuotoja (vrt. esim. Daou 2011). ASSI ASMR -kanavan sisältöä kommentoineet seuraajat vaikuttavat olevan melko nuoria, mutta eivät kuitenkaan aivan pikkulapsia. Diego Garro (2017) on todennut, että mahdollisesta humoristisuudestaankin huolimatta ASMR-videoilla on voimaannuttava vaikutus. Eräs Nukkumimmi-videon kommentoijista toteaa sen olevan loistavan ASMR:n lisäksi hyvää viihdettä. Nukkumatti-hahmo on epäilemättä hyvin suosittu ja saman hahmon ASMR-videoita onkin julkaistu sarjamaisesti. ASSI ASMR -kanavan muiden videoiden kommentteissakin



#asmr #asmr3dio #asmrroleplay

ASMR SUOMI 3DIO 🌸 NUKKUMIMMI 🌸 ROLEPLAY , PERSONAL ATTENTION , TINGLES

Kuva 4. Kuvakaappaus ASSI ASMR -kanavan Nukkumimmi-aiheiselta videolta.



haikaillaan uusien Nukkumimmi-videoiden perään. Aineiston Nukkumimmi-videossa hahmo viittaa myös itse aikaisempiin videoihinsa: ”Sinä kyllä tiedät, kenestä on kyse, jos olet katsonut aikaisemmin minun videoitani. Se sama merenneito, jolta ostin ne unihelmet, muistatko?”

Vaikka Nukkumimmi-video poikkeaa sisällöltään realistisempiin esityksiin pyrkivistä ASMR-roolileikkivideoista, noudattelevat sen kommentit muille videoille tyypillistä kaavaa. Suurimmassa osassa videon kommentteja ylistetään Nukkumimmi-hahmoa ja rekvisiitan eteen nähtyä vaivaa. ASSI ASMR-kanavan artistilta pyydetään koskettamiseen keskittyviä korvalääkäri ja lävistäjäroolileikkejä sekä lisää ”korvamikkivideoita”. Monet kommentoivat nukahtaneensa videoon ja nimeävät muillekin ASMR-roolileikkivideoille tyypillisesti lempitriggerikohtiaan videolla. Joku kommentoijista on huomionut videolla leikin illuusion rikkovan virheen, kun artisti on erehtynyt kommentoimaan jotain asiaa hetkellisesti roolihahmonsä ulkopuolelta. Kommentointi on kuitenkin lähes kauttaaltaan hyvähenkistä ja positiivista negatiivisten kommenttien loistaessa poissaolollaan. Videoiden tekijöitä vertaillaan jonkin verran muihin ASMR-artisteihin, ja artistit käyvät itsekkin kommentoimassa toistensa videoita. Kysyttäessä ASMR ASSI-kanavan artisti myöntää hyödyntävänsä lapsensa leluja Nukkumimmi-videoiden teossa. ASMR-artisteille onkin tyypillistä vastata seuraajiensa kommentteihin. Tällaisella some-vaikuttajien faattisella viestinnällä (Abidin 2016, 3) he ylläpitävät yhteisöllisyyden tuntua ja vahvistavat ASMR-kulttuurille ominaista huolenpidon ja välittämisen mielikuvaa. Kuten Nukkumimmi videolla vakuuttaa: ”Sä olet mulle erittäin tärkeä. Niin kovin tärkeä, että mä haluisin, että sulla menee aina hyvin. Siksi mä teen kaikkeni, että sulla ois hyvä olla.” Sen lisäksi, että ASMR-roolileikkivideoilla kosketellaan, ne voivat myös olla koskettavia.

## Lopuksi

ASMR-videoihin on todettu sisältyvän useita ulottuvuuksia mediavälitteisestä vuorovaikutuksesta ja taiteellisesta ilmaisusta hyvinvointiin (Garro 2017). Tässä artikkelissa olen tarkastellut ilmiötä leikkikulttuurin ja kehollisen kokemuksen viitekehyksessä. ASMR-roolileikkivideot ovat samanaikaisesti sekä leikkiä että leikin representaatioita. Kuvatessaan roolileikkivideota ASMR-artisti leikkii olevansa esimerkiksi kampaaja, kosmetologi tai lääkäri. Samalla hän kuvittelee itselleen kameran toiselle puolelle mielikuvi-leikkikaverin, jolle hän esiintyy – eli oikeastaan dokumentoi esittämänsä leikkiä. Leikkikaveri eli videon katsoja eläytyy niin ikään omaan asiakkaan tai potilaan rooliinsa katsoessaan myöhemmin leikkitalennetta omalta teknologiselta laitteeltaan. Videon katsoja on ASMR-artistin representaation varassa voimatta vaikuttaa leikin kulkuun. Hän voi valita leikin fyysisen paikan ja ajankohdan ja yrittää kommunikoida roolileikin tuottajan kanssa jälkikäteen. Kaikesta fyysisestä ja ajallisesta etäisyydestä huolimatta roolileikkivideot onnistuvat aikaansaamaan katsojassaan kehollisia aistituntemuksia. Tämä digitaalisen keinoin tuotettu koskettamisen illuusio on ASMR-roolileikkivideoiden kiinnostava piirre, jota voi yrittää selittää eri tavoin.

ASMR-videoissa tuotetut kuulo- ja näköaistiärsykkeet eli triggerit voivat saada katsojassaan aikaan kihelmöivän, affektiivisen kokemuksen. Jos videon katsoja eläytyy leikkiin, hän voi kokea kuvitellun kosketuksen, joka kumpuaa hänen kehollisen muistinsa sopukoista. Vaikka ei kokisikaan digitaalista kosketusta, voivat roolileikkivideot tuottaa mielihyvän tunteen. Tämä medioitu

intiimiys, tai etäintiimiys, voi toimia stressiä ja ahdistusta lievittävänä meditatiivisena rentoutuksena, ja ASMR-videot voikin nähdä itsehoitoteknologian muotona. Terapeuttisten ja neurotieteellisten selitysten painottaminen sekä seksuaalisoinnin ja erotisoinnin kieltäminen ovat yhdessä ilmiön nimeämisen kanssa sitä määrittävien rajojen neuvottelua, jossa ASMR-yhteisö on ollut itse aktiivinen (Smith & Snider 2019, 41). ASMR tunnustettiin ja määriteltiin alun perin kansainvälisissä verkkokeskusteluissa, ja Suomessakin ASMR-yhteisö artisteineen ja katsojineen jakaa videoiden lisäksi tietoa itse ilmiöstä (esim. asmr.fi; ASMR Suomi). ASMR-roolileikin yhteisöllinen puoli tulee esiin myös YouTube-videoiden kommentteissa, joissa katsojat antavat palautetta videoista ja esittävä toiveita uusista roolileikeistä – ja joihin ASMR-artistit usein vastaavat niin viesteillään kuin videototeutuksillaankin.

ASMR-videoiden jaettuun keholliseen kokemukseen perustuvan digitaalisen kosketuskommunikaation voi nähdä kiinnittyvän laajempaan digitaalisen haptisuuden ilmiökenttään, jossa tällä hetkellä pohditaan muun muassa keho tiedotisuuden kasvattamisen mahdollisuuksia VR-tekniikan (Kruzan & Stevenson Won 2019) ja henkilökohtaisen datan 3D-materialisoinnin (Lupton 2017) avulla. Hiusten harjaamista tai kosteusvoiteen levittämistä representoivien YouTube-videoiden tekeminen, katsominen ja analysoiminen voi äkkipäähän vaikuttaa banaalilta, mutta kuten aikaisemminkin tutkimuksessa on todettu, ASMR-roolileikkivideoiden kautta on mahdollista tarkastella tunteiden simuloimisen ja digitaalisuuden kytköksiä yleisemmälläkin tasolla. Leikin mekanismit eli samastuminen tiettyyn kuviteltuun rooliin ja leikki maailmaan uppoutuminen luovat otolliset puitteet videoiden aistiärsykeiden luomiselle ja kokemiselle. Tarinallistettu, moniaistillinen roolileikki mahdollistaa videon tekijän ja katsojan välisestä etäisyydestä huolimatta kosketuksen tunnun. Digitaalisen kosketuksen voikin tämän perusteella ajatella muodostuvan aistien synestesian, kehollisen tietämisen ja mielikuvituksen yhteisvaikutuksesta. Ja pidetään ASMR-roolileikkivideoita sitten hyvinvointiin, kommunikaatioon tai seksuaalisuuteen kiinnittyvänä ilmiönä, niin samalla ne ovat kiistatta leikkiä – itsessään tavoittelemisen arvoista ja mielihyvää tuottavaa toimintaa, joka digitaalisessa ilmenemismuodossaan ylittää totutut fyysisyyden rajat.

## Tutkimusaineisto

ASMR-roolileikkivideot YouTubessa (kaikki videolähteiden linkit tarkistettu sekä katselukerrat ja kommenttimäärät kirjattu 2.4.2019):

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Make up Roleplay* 6.1.2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=WbiGn8JEFWk>> (kesto: 59:56 min, katselukerrat: 317 541, kommentit: 789).

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Hand treatment Roleplay in finnish* 9.5.2017, <[https://www.youtube.com/watch?v=V\\_NBoAqJeE&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=V_NBoAqJeE&t=2s)> (kesto: 27:16 min, katselukerrat: 125 019, kommentit: 497).

Asmr Flikkaanen: *ASMR - Dentist Roleplay* 2.8.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=Gl5Cm7aSsZQ>> (kesto: 20:04 min, katselukerrat: 65,394, kommentit: 383).

ASSI ASMR: *ASMR SUOMI/FINNISH\*KAMPAAJA\*HAIRDRESSER\*Roleplay \*brushing,head massage,cutting etc..* 16.1.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=Uh11bvKmTg4&t=198s>> (kesto: 20:38 min, katselukerrat: 101 282, kommentit: 189).

ASSI ASMR: *ASMR SUOMI 3DIO NUKKUMIMMI ROLEPLAY , PERSONAL ATTENTION , TINGLES* 13.9.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=QHYU72LwBFA>> (kesto: 27:43 min, katselukerrat: 84 435, kommentit: 394).

ASSI ASMR: ASMR SUOMI LÄÄKÄRI ROLEPLAY 19.3.2019, <<https://www.youtube.com/watch?v=ibyHgXuTMzE&t=416s>> (kesto: 15:10 min, katselukerrat: 26 736, kommentit: 158).

Sita Sofia: MAKEUP-ROLEPLAY (Finnish, inaudible, mic-brushing, hand movements) 20.5.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=xgqvO61ttXg&t=42s>> (kesto: 21:54 min, katselukerrat: 886 675, kommentit: 1583).

X Sita Sofia ASMR SUOMI Spa-Roleplay (Kasvohoito, paljon erilaisia ääniä) 23.9.2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=n21z9TTYMl4&t=196s>> (kesto: 30:11 min, katselukerrat: 360 614, kommentit: 853).

## Lehtiartikkelit

El Kamel, Sonia (2018) Pieleen menneitä aivoleikkauksia, herkkää kuiskailua ja baariöykkäröintiä – Tässä ovat Youtuben vuonna 2018 eniten trendanneet suomalaisvideot. *Helsingin Sanomat, Nyt-liite* 28.12.2018. Saatavilla: <<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005948964.html>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Mänty, Sonja (2018) Suomalaiset hakevat ASMR-videoita Youtubesta eniten maailmassa – Kuiskailuista haetaan apua yksinäisyyteen ja ahdistukseen. *Moreenimedia* 10.10.2018. Saatavilla: <<https://moreenimedia.uta.fi/2018/10/10/suomalaiset-hakevat-asmr-videoita-youtubesta-eniten-maailmassa-kuiskailuista-haetaan-apua-yksinaisyyteen-ja-ahdistukseen/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Uusinoka, Atte (2016) ASMR-videoiden kihelmöivä keidas YouTubessa. *Turun ylioppilaslehti* 19.12.2016. Saatavilla: <<https://www.tylkkari.fi/ilmiot/asmr-videoiden-kihelmoiva-keidas-youtubessa>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

## Verkkosivut

asmr.fi, Mikä on ASMR? <<http://asmr.fi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

asmr.fi, ASMR laukaisijat – Yleisimmät tavat kokea ASMR:ää, <<http://asmr.fi/asmr-laukaisijat/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

ASMR Suomi, Facebook-sivu, <<https://www.facebook.com/ASMRSuomi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

ASMR University – The Art & Science of Autonomous Sensory Meridian Response, <<https://asmruniversity.com>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Nukkumimmi.fi, <<https://www.nukkumimmi.fi>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

## Kirjallisuus

Abidin, Crystal (2016) "Aren't These Just Young, Rich Women Doing Vain Things Online?": Influencer Selfies as Subversive Frivolity. *Social Media + Society* vol. 2:2, 1–17.

Ahuja, Amisha & Ahuja, Nitin Kumar (2019) Clinical Role-Play in Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR) Videos: Performance and Placebo in the Digital Era. *Jama* vol. 321:14, 1336–1337.

Andersen, Joceline (2015) Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community. *Television & New Media* vol. 16 :8, 683–700.

Barratt, Emma L. & Davis, Nick J. (2015) Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): A Flow-like Mental State. *PeerJ* 3, e851. Saatavilla: <<https://doi.org/10.7717/peerj.851>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).

Bennett, Emma (2016) Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR role-Play Videos. Teoksessa Felicity Callard; Kimberly Staines & James Wilkes (toim.) *The Restless Compendium*. Cham: Palgrave Macmillan, 129–136.

Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*. New York: The Free Press of Glencoe.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1975) Play and Intrinsic Rewards. *Journal of Humanistic Psychology* vol. 15:3, 41–63.

Daou, Nayla (2011) Fantasy Play. Teoksessa Sam Goldstein & Jack A. Naglieri (toim.) *Encyclopedia of Child Behavior and Development*. Boston MA: Springer.

- Fredborg, Beverley K.; Clark, James M. & Smith, Stephen D. (2018) Mindfulness and Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR). *PeerJ* 6, e5414. Saatavilla: <<https://doi.org/10.7717/peerj.5414>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Gallagher, Rob (2018) 'ASMR' Autobiographies and the (Life-) Writing of Digital Subjectivity. *Convergence* vol. 25:2, 260–277.
- Garro, Diego (2017) Autonomous Meridian Sensory Response – From Internet Subculture to Audiovisual Therapy. *Proceedings of the Electronic Visualisation and the Art Conference*. BCS: The Chartered Institute for IT. Saatavilla: <[https://ewic.bcs.org/upload/pdf/ewic\\_eva17\\_ia\\_paper2.pdf](https://ewic.bcs.org/upload/pdf/ewic_eva17_ia_paper2.pdf)> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Guzdial, Matthew; Shah, Shukan & Riedl, Mark (2018) Towards Automated Let's Play Commentary. *arXiv preprint arXiv:1809.09424*. Saatavilla: <[http://www.exag.org/wp-content/uploads/2018/10/AIIDE-18\\_Upload\\_120.pdf](http://www.exag.org/wp-content/uploads/2018/10/AIIDE-18_Upload_120.pdf)> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Helanko, Rafael (1980) *Ihminen leikkii*. Turku: Turun yliopisto.
- Heljakka, Katriina (2011) Lelukuvasta kuvaleikkiin: Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa. *Lähikuva* vol. 24:4, 42–57.
- Heljakka, Katriina Irja (2018) More than Collectors: Exploring Theorists', Hobbyists' and Everyday Players' Rhetoric in Adult Play with Character Toys. *Games and Culture* vol. 13:3, 240–259.
- Heljakka, Katriina; Harviainen, J. Tuomas & Suominen, Jaakko (2018) Stigma Avoidance Through Visual Contextualization: Adult Toy Play on Photo-Sharing Social Media. *New Media & Society* vol. 20:8, 2781–2799.
- Huizinga, Johan (1947) *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineoksen määrittelymiseen*. Porvoo: WSOY.
- Jewitt, Carey & Leder Mackley, Kerstin (2019) Methodological Dialogues Across Multimodality and Sensory Ethnography: Digital Touch Communication. *Qualitative Research* vol. 19:1, 90–110.
- Kalliala, Marjatta (1999) *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kalliala, Marjatta (2012) Leikki nyt, aina ja kaikkialla. Helsingin taidemuseo.fi 1, 5–9. Saatavilla: <<http://www.e-julkaisu.fi/helsingin-taidemuseo/1-2012/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Kinnunen, Tanja & Kolehmainen, Marjo (2019) Touch and Affect: Analysing the Archive of Touch Biographies. *Body & Society* vol. 25:1, 29–56.
- Kruzan, Kaylee Payne & Won, Andrea Stevenson (2019) Embodied Well-Being Through Two Media Technologies: Virtual Reality and Social Media. *New Media & Society*. <[doi: 10.1177/1461444819829873](https://doi.org/10.1177/1461444819829873)>.
- Linturi, Jenni (2014) Affekti. *Metodix – metoditietämystä kaikille*. Saatavilla: <<https://metodix.fi/2014/05/19/linturi-j-affekti/>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Lupton, Deborah (2017) Feeling Your Data: Touch and Making Sense of Personal Digital Data. *New Media & Society* 19:10, 1599–1614.
- Marcotte, Jess (2018) Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies* vol. 18:3.
- Markham, Annette & Buchanan, Elizabeth (2012) *Ethical decision-making and internet research. Recommendations from the AoIR ethics working committee. Version 2.0*. Saatavilla: <<https://aoir.org/reports/ethics2.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Marks, Laura U. (2000) *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham ja Lontoo: Duke University Press.
- Paasonen, Susanna (2011) *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography*. Lontoo: MIT Press.
- Paasonen, Susanna (2017) Affekti suhteina ja intensiteettinä. *Tieteessä tapahtuu* vol. 35:2, 42–43.
- Paasonen, Susanna (2018a) Many Splendored Things: Sexuality, Playfulness and Play. *Sexualities* vol. 21:4, 537–551.
- Paasonen, Susanna (2018b) Networked Affect. Teoksessa Rosi Braidotti & Maria Hlavajova (toim.) *Posthuman glossary*. Lontoo: Bloomsbury Publishing, 283–284.
- Parisi, David & Archer, Jason Edward (2017) Making Touch Analog: The Prospects and Perils of a Haptic Media Studies. *New Media & Society* vol. 19:10, 1523–1540.
- Parisi, David; Paterson, Mark & Archer, Jason Edward (2017) Haptic media studies. *New Media & Society* 19:10, 1513–1522.



- Pink, Sarah (2015a) Approaching Media Through the Senses: Between Experience and Representation. *Media International Australia* vol. 154:1, 5–14.
- Pink, Sarah (2015b) *Doing Sensory Ethnography: 2nd edition*. Lontoo: Sage.
- Pozo, Teddy (2018) Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies* vol. 18:3.
- Richardson, Ingrid & Hjorth, Larissa (2017) Mobile Media, Domestic Play and Haptic Ethnography. *New Media & Society* vol. 19:10, 1653–1667.
- Sadowski, Helga (2016) *Digital Intimacies: Doing Digital Media Differently*. Linköping: Linköping University Electronic Press. Saatavilla: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1047582/FULLTEXT01.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Smith, Naomi & Snider, Anne-Marie (2019) ASMR, Affect and Digitally-Mediated Intimacy. *Emotion, Space and Society* 30, 41–48.
- Sobchack, Vivian (2004) *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere: University of Tampere. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2013) Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen; Janne Matikainen & Minttu Tikku (toim.) *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Helsinki: Gaudeamus, 49–67.
- Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009) Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahn & Maunu Häyrynen (toim.) *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: SKS, 336–358.
- Waldron, Emma Leigh. (2017) “This FEELS SO REAL!” Sense and Sexuality in ASMR Videos. *First Monday* vol. 22:1.
- Young, Bryan Mitchell (2005) Gaming Mind, Gaming Body: The Mind/Body Split for a New Era. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 16–20. Saatavilla: <<https://pdfs.semanticscholar.org/bbae/68f62268fb9deafc954a62a6224437bb236d.pdf>> (linkki tarkistettu 24.5.2019).
- Young, Julie & Blansert, Ilse (2015) *ASMR*. London: Penguin.
- Östman, Sari & Turtiainen, Riikka (2016) From research ethics to researching ethics in an online specific context. *Media and Communication* 4:4, 66–74.

Lasse Hämäläinen

Lasse Hämäläinen, FT, suomen  
kieli, Helsingin yliopisto

# KÄYTTÄJÄNIMET KÄYTÖSSÄ

## Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön verkko- ja kasvokkais- keskusteluissa



*Kun verkkopeliyhteisön jäsenet puhuvat toisistaan, mitä nimiä he tällöin käyttävät – käyttäjänimiä, etunimiä vai joitakin muita? Tässä artikkelissa kysymystä tarkastellaan suomalaisen pelisivusto Aapelin Minigolf-pelin harrastajayhteisön kontekstissa. Useimmat yhteisön jäsenet ovat saaneet käyttäjänimestään lyhennetyn kutsumanimen, mutta nimien käytössä esiintyy myös puhuja- ja kontekstisidonnaista vaihtelua.*

### Johdanto

Eräs pelikulttuurin ilmentymä ovat tietyn pelin pelaajien tai seuraajien muodostamat yhteisöt. Niiden toiminnan ydintä ovat yhteisön jäsenten väliset keskustelut, joiden aiheena voivat olla esimerkiksi pelitapahtumat tai pelaajayhteisön jäsenet ja heidän toimintansa. Mutta mitä nimeä yhteisön jäsenistä käytetään, kun heistä puhutaan tai heitä puhutellaan? Etunimeä, sukunimeä, lempinimeä, käyttäjänimeä vai jonkinlaista näiden yhdistelmää? Perinteisesti verkkosivustojen ja -palveluiden käyttäjät on voinut tunnistaa heille rekisteröidyillä henkilökohtaisilla käyttäjänimillä (ks. esim. Aleksiejuk 2016; Hämäläinen 2016a), mutta sosiaalisen median aikakaudella on tullut yhä yleisemmäksi esiintyä verkossa omalla reaaliaikaisen maailman nimellä ja identiteetillä.

Nimet ovat hyvin keskeinen osa inhimillistä kulttuuria. Ihminen antaa nimiä sellaisille tarkoitteille – esimerkiksi henkilöille, paikoille, eläimille tai esineille – jotka ovat hänelle merkityksellisiä. Nimien antaminen ja käyttö tapahtuvat vuorovaikutuksessa ympäröivään kulttuuriin. Niinpä nimien tutkiminen usein paljastaa asioita paitsi niistä itsestään, myös niitä ympäröivästä kulttuurista. Siksi nimistöntutkimus on hyvin usein luonteeltaan monitieteistä tutkimusta; sen intressit kytkeytyvät useiden muiden tieteenalojen, kuten vaikkapa pelikulttuurien tutkimuksen, mielenkiinnon kohteisiin. (Ainiala & al. 2008, 15–16.)

Tässä artikkelissa tarkastelen nimien käyttöä verkkopelisivusto Aapelin *Minigolf*-nimisen pelin harrastajayhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

- 1) Millaisia nimiä yhteisön jäsenet tyypillisesti käyttävät toisistaan? Millaisin perustein nämä kutsumanimet on muodostettu?
- 2) Käytetäänkö samasta henkilöstä useita eri nimiä? Mistä mahdollinen vaihtelu eri nimien välillä johtuu?
- 3) Millä tavoin käyttäjänimen vaihtaminen tai useammalla käyttäjänimellä samanaikaisesti pelaaminen vaikuttavat kutsumanimien käyttöön?

Olen omistanut kunkin tutkimuskysymyksen käsittelylle oman analyysilukunsa. Tätä ennen esittelen tutkimuksen taustalla vaikuttavia tutkimussuuntauksia, *Minigolfin* harrastajayhteisöä sekä tutkimusaineistoon ja -menetelmiin liittyviä kysymyksiä. Artikkelin lopuksi teen johtopäätöksiä analyysiosuuden tuloksista ja arvioin tulosten antia ympäröivälle tutkimuskentälle.

### Teoreettinen viitekehys

Käsillä oleva tutkimus edustaa pelitutkimuksen tieteenalaa. Tarkemmin ottaen se voidaan sijoittaa osaksi pelikulttuurien tutkimusta, joka on sekin erittäin laaja ja moninainen kenttä. Tästä kertoo esimerkiksi se, että erään pelitutkimuksen alan keskeisimmistä aikakauslehdistä nimi on *Games and Culture*. Kyseisen lehden lisäksi pelikulttuurien tutkimuksen kannalta keskeisiä julkaisuja ovat Frans Mäyrän *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) sekä kokoomateokset *Game Cultures: Computer Games as New Media* (Dovey & Kennedy 2006), *Computer Games and New Media Cultures* (Fromme & Unger 2012) sekä *The Game Culture Reader* (Thompson & Ouellette 2013). Myös muista pelitutkimuksen kokoomateoksista löytyy runsaasti kulttuurisille näkökulmille omistettuja osioita. Esimerkiksi *Routledge Companion to Video Game Studies* -teoksessa Mäyrä (2014) tarkastelee kulttuurin käsitettä pelitutkimuksen kontekstissa kompaktisti mutta silti monipuolisesti.

Vaikka pelikulttuurien tutkimuksesta on kirjoitettu paljon, on siitä hankalaa muodostaa kokonaiskuvaa. Useasti siteeratussa artikkelissaan Adrienne Shaw (2010) toteaaakin, että pelikulttuurista on useimmiten kirjoitettu määrittelemättä sitä tarkemmin. Tämä johtunee ennen kaikkea tutkimuskentän laajuudesta, moninaisuudesta ja nopeasta muuttumisesta – ajan tasalla pysyminen on yksittäiselle tutkijalle vaikea ellei jopa mahdoton tehtävä. Toisaalta Mäyrä (2014, 298) on todennut, että myös kulttuurin käsite itsessään on paitsi tärkeä, myös haastava. Riippuukin pitkälti tulkitsijasta, mitä kaikkea pelikulttuureilla oikeastaan tarkoitetaan, ja mitä pidetään sitä tutkivan tieteenalan keskeisimpinä tavoitteina ja kysymyksinä.

Epäilemättä hyvin olennainen osa pelikulttuurien tutkimuskenttää ovat pelaajayhteisöt ja niiden toiminta. Tätä aihetta on käsitelty runsaasti ja erilaisista näkökulmista, joitakin näistä tutkimuksista on vetänyt yhteen Kocurek (2014). Viime vuosina muun muassa pelikulttuurien ja pelaajayhteisöjen sukupuolittuneisuuteen liittyvät kysymykset ovat olleet runsaasti esillä (esim. Heeter 2014; Newman & Vanderhoef 2014; Friman 2015). Käsittelen aihetta artikkelissani lyhyesti, vaikkakin tutkimani yhteisö koostuu valtaosin miehistä ja sukupuolikysymykset nousevat siellä harvakseltaan esille. Artikkelin kannalta olennaisia ovat myös pelaajayhteisöjen kasvokkaistapaamisiin, ku-

ten laneihin eli lähiverkkotapahtumiin kohdistuneet tutkimukset, joita ovat tehneet mm. Jansz ja Martens (2005), Ackermann (2012) sekä Tyni ja Sotamaa (2014). Peliyhteisöjen kieleen keskittyvät tutkimukset sen sijaan ovat olleet pelitutkimuksen alalla varsin harvinaisia (ks. myös Hämäläinen 2019, 18–19, 27). Ensslin (2012) käsittelee aihetta perusteellisesti diskurssianalyysin näkökulmasta, mutta hänkään ei kiinnitä huomiota nimiin.

Pelikulttuurien tutkimuksen ohella artikkeli pohjautuu vahvasti nimistöntutkimuksen alaan. Nimistöntutkimus eli onomastiikka on laaja ja perinteikäs kielitieteiden osa-alue, jonka tutkimuskohteena ovat propriit eli erisnimet. Yhteenvedon tieteenalan tutkimusperinteestä ovat esittäneet Suomen kontekstissa Ainiala, Saarelma ja Sjöblom (2008), kansainvälistä tutkimuskenttää kartoittaa laajalti Houghin (2016) toimittama käsikirja. Nimistöntutkimuksen saralla tämä artikkeli liittyy tutkimuskohteensa puolesta vahvimmin verkon käyttäjänimien sekä erilaisten lempi- ja lisänimien tutkimukseen. Metodologisesti tutkimus edustaa sosio-onomastiikkaa eli sosiolingvististä nimistöntutkimusta, joka tarkastelee erisnimien käyttöä ja siinä esiintyvää variaatiota (Ainiala 2016, 371).

Termillä *käyttäjänimi* tarkoitan tietylle verkkosivustolle rekisteröityä henkilökohtaista nimeä, jonka avulla käyttäjä voidaan tunnistaa sivustolla. Terminologia on ollut kirjavaa niin akateemisessa kuin arkisessakin kielenkäytössä: käyttäjänimen ohella on käytetty muun muassa termejä *nimimerkki*, *nick(i)*, *nikki*, *peitenimi* ja *pseudonyymi*, englanninkielisissä teksteissä myös *handle*, *alias*, *login name* ja *screen name*. Vaikka käyttäjänimiä on käytetty jo vuosikymmenten ajan, internetin varhaishistoriasta lähtien, ovat ne yhä suhteellisen tuore ja pieni nimistöntutkimuksen osa-alue. Tähän mennessä on ilmestynyt kaksi väitöskirjaa (Aleksiejuk 2017; Hämäläinen 2019) sekä noin 50 tutkimusartikkelia, joissa käyttäjänimet ovat pääasiallinen tutkimuskohde. Lisäksi on runsaasti muita tutkimuksia, joissa käyttäjänimiä sivutaan jonkin muun aiheen käsittelyn yhteydessä. Tutkimusten tavoitteet ovat olleet hyvin moninaisia, mutta useimmiten ne ovat kytkeytyneet jollain tavalla verkkoidentiteettiin ja sen ilmaisemiseen.

Käyttäjänimitutkimuksia on tehty monenlaisissa verkkoyhteisöissä, mutta peliyhteisöt ovat nähdäkseni olleet yleisin aineistolähde. Peliyhteisöjen käyttäjänimistöön kohdistuvat tutkimukset ovat olleet tavoitteiltaan ja menetelmiltään moninaisia: Yhdessä väitöskirjani tutkimusartikkeleista (Hämäläinen 2016a) olen luonut kattavan yleiskuvan Aapelin käyttäjänimien rakenteesta ja semantiikasta. Hagström (2008) sekä Crenshaw ja Nardi (2014) puolestaan ovat tarkastelleet käyttäjänimien merkitystä verkkoroolipelien harrastajille haastattelujen avulla, kun taas Drachen ja kumppanit (2014) sekä Kokkinakis ja kumppanit (2016) ovat pyrkineet tarkastelemaan verkkopelaajien toimintaa useiden miljoonien käyttäjänimien aineistoja kvantitatiivisesti analysoimalla. Yhteistä näille tutkimuksille on kuitenkin se, että ne ovat kohdistuneet vain nimien virallisiin, sivustolle rekisteröityihin muotoihin. Sen sijaan sitä, millä tavoin nimiä käytetään käytännön keskustelutilanteissa, ei ole käsitelty juurikaan. Olen sivunnut aihetta lyhyesti *Minigolfin* harrastajayhteisön kulttuuria käsittelevässä katsausartikkelissani (Hämäläinen 2017, 56–57), mutta käsillä olevassa artikkelissa tarkastelen aihetta huomattavasti kattavammin.

Käyttäjänimien ohella artikkelin aihe liittyy epävirallisten henkilönnimien tutkimukseen. Suomessa aihetta on tutkittu lähinnä opinnäytetöissä (Ainiala & al. 2008, 249), kansainvälistä tutkimuskenttää on kartoittanut hiljattain Brylla (2016). Epävirallisilla henkilönnimillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi lempi- ja



hellittelynimiä, haukkuma- ja seläntakaisnimiä, muita lisänimiä sekä pseudonyymejä eli salanimiä. Näillä nimityypeillä on hyvin erilaisia funktioita, kuten puhumisen helpottaminen ja nopeuttaminen, yhteisön ryhmähengen vahvistaminen sekä puhujan ja viittauksen kohteen välisen tunneyhteyden ilmaiseminen. (Ainiala & al. 2008, 249–257.) Myös tutkimustietoa epävirallisista paikannimistä (mt. 137–143) on sovellettu artikkelissa paikoitellen.

Kielentutkimuksen kentällä artikkelin aihe liittyy nimistöntutkimuksen ohella sosiolingvistiikan tutkimukseen. Sosiolingvistiikka on kielentutkimuksen osa-alue, joka tarkastelee kieltä sosiaalisessa ympäristössään ja toisaalta sosiaalista todellisuutta kielen näkökulmasta. Yksi sen perinteisimmistä tutkimuskohteista on kielenkäytössä esiintyvä variaatio, joka on tässäkin artikkelissa keskeisessä roolissa. Muista sosiolingvistiikan keskeisimmistä tutkimuskohteista artikkelissa käsitellään kielen funktiota ryhmäidentiteetin muotoutumisessa. Myös monikielisyttä sivutaan, vaikka yhteisö onkin pääasiassa suomenkielinen. (Nuolijärvi 2000.)

Lisäksi artikkelin aihe liittyy läheisesti moniin muihin verkon ilmiöitä tarkasteleviin tieteenaloihin, erityisesti tietokonevälitteiseen viestintään (*computer-mediated communication*) ja digitaaliseen kulttuuriin. Näitä aloja ovat vetäneet yhteen Suomen kontekstissa ansiokkaimmin Helasvuo ja kumppanit (2014) sekä Suominen (2013). Nämä ja *Otteita verkosta* -kokoomateos (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013) ovat tarjonneet tukea erityisesti tutkimusmetodologisiin ja -eettisiin pohdintoihin.

## Tutkimuksen kohteena oleva peliyhteisö

Tutkimuksessa tarkastellaan nimien käyttöä verkkopeliyhteisö Aapelin *Minigolf*-nimisen pelin harrastajayhteisössä. Olen esitellyt *Minigolfin* harrastajayhteisön historiaa ja kulttuuria varsin laajasti *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* julkaistussa katsausartikkelissani (Hämäläinen 2017), joten tyydyn tässä yhteydessä tekemään tiivistetyn esittelyn aiheesta.

Peliyhteisö Aapeli ([www.aapeli.com](http://www.aapeli.com); sivu ei enää toiminnassa) oli vuosina 2002–2019 toiminut suomalaislähtöinen verkkopelisivusto. Sivustolla oli noin 50 erilaista verkossa yksin tai sivuston muita käyttäjiä vastaan pelattavaa videopeliä, minkä lisäksi se tunnettiin virtuaalisista avatareista (ns. *Aapeli-hahmo*). Aapeli oli etenkin vuosina 2005–2010 Suomen mittakaavassa huomattavan suosittu sivusto, tavoittaen viikoittain yli 100 000 suomalaista ja saavuttaen myös jonkinasteista kansainvälistä menestystä. Käyttäjätilejä palveluun rekisteröitiin kaikkiaan yli viisi miljoonaa. 2010-luvun aikana käyttäjämäärät kuitenkin vähenivät, ja lopulta 7.1.2019 sivusto lopetti toimintansa.

*Minigolf* (Aapeli 2002) oli yksi Aapelin vanhimmista ja suosituimmista peleistä. Pelin perusidea oli sama kuin reaali maailman minigolfissa, saada pallo lähtöpaikalta reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Radat tosin olivat keskimäärin selvästi pidempiä ja monimutkaisempia kuin reaali maailmassa, ja useimpia rataelementeistä ei esiinny reaali maailman minigolfissa. Peliä oli mahdollista pelata yksin tai reaaliaikaisesti sivuston muita käyttäjiä vastaan. Peliin voi tutustua tarkemmin koostamallani esittelyvideolla (Hämäläinen 2016b).

*Minigolfin* ympärillä on toiminut käytännössä Aapelin perustamisesta lähtien pienehkö mutta tiivis ja aktiivinen pelin harrastajien yhteisö. Siihen on voitu katsoa kuuluneen eri aikoina noin 50–100 jäsentä. Jäsenet ovat olleet



Kuva 1. Yhteiskuva heinäkuussa 2014 Lopella järjestetystä miitistä, joka oli yhteisön ensimmäinen suuri reaali maailman kokoontuminen. Kuva: Lasse Hämäläinen.

valtaosin miespuolisia, iältään 10–40-vuotiaita. Enemmistö jäsenistä on ollut suomalaisia ja julkiset keskustelut on käyty pääosin suomeksi, mutta jäseniä on ollut jonkin verran myös muualta Euroopasta, etenkin Saksasta. Jäsenistö on vaihtunut vuosien varrella runsaasti, mutta jotkut jäsenet ovat olleet mukana käytännössä koko Aapelin historian ajan. Yhteisö on edelleen vuonna 2019 ollut aktiivinen, vaikka Aapelia ja *Minigolfia* ei enää olekaan. Yhteisön Discord-kanavalla käydään keskusteluja säännöllisesti, minkä lisäksi osa jäsenistä tapaa toisiaan reaali maailmassa. Esimerkiksi väitöstilaisuuteeni kesäkuussa 2019 osallistui neljä yhteisön jäsentä.

Yhteisön virallinen toiminta pohjautui pitkälti erilaisten *Minigolfiin* liittyvien kilpailujen, kuten kuukausittain pelatun Minigolfliigan ja vuotuisen maailmanmestaruusturnauksen ympärille (Hämäläinen 2017, 54–55). Epävirallisesti yhteisöllisyyden rungon ovat kuitenkin muodostaneet erilaiset verkkokeskustelut. Niitä on käyty pelintekijän suunnitteleminen viestintäkanavien, *Minigolfin* pelichatin ja Aapelin keskustelufoorumien, lisäksi eri aikoina muun muassa yhteisön omilla IRC- ja Discord-keskustelukanavilla sekä MSN Messengerin, Facebook Messengerin, Skypen sekä Whatsappin välityksellä<sup>1</sup>. Viime vuosina yhä tärkeämmäksi osaksi yhteisön toimintaa ovat myös muodostuneet reaali maailman kasvokkaiset kohtaamiset *laneilla* ja *miiteissä* (termeistä ks. Hämäläinen 2017, 57), joissa keskustelut käydään valtaosin suullisesti.

1 MSN Messenger toimi pääasiallisena viestintäkanavana, kunnes vuonna 2012 perustettiin yhteisön oma IRC-kanava. IRCistä siirryttiin Discord-palveluun käyttöön vuoden 2017 aikana. Whatsappissa yhteisöllä on ollut oma keskusteluryhmänsä vuodesta 2017. Facebook Messenger ja Skype ovat toimineet viestintäkanavina etupäässä kahdenkeskisissä keskusteluissa.



Kuva 2. Tunnelmia *Minigolf*-laneilta Helsingin Kannelmäestä huhtikuulta 2018. Kuva: Pekka Nykänen.

### Tutkimusaineistot ja -menetelmät

Tämä tutkimus pohjautuu *Minigolfin* pelaajayhteisössä tekemääni *netnografi-seen* eli verkkoetnografiseen seurantaan ja havainnointiin (termistä ks. Kozinets 2010). Olen ollut yhteisön jäsen yli 10 vuoden ajan ja tuona aikana seurannut erilaisia yhteisössä käytyjä keskusteluja aktiivisesti. Roolini yhteisön toiminnassa on ollut aktiivinen: olen ollut useiden vuosien ajan päävastuussa erilaisten kilpailujen ja muiden tapahtumien järjestämisestä. Minut tunnetaan yhteisössä käyttäjänimellä *Haamukirjailija*. Läheinen suhde tutkittavaan yhteisöön voi olla sekä etu että haitta: se luonnollisesti auttaa tuntemaan yhteisön kulttuuria syvällisemmin (esim. Hodkinson 2005) mutta saattaa myös tehdä sokeaksi joillekin yhteisön erityispiirteille. Joka tapauksessa läheinen suhde tutkittavaan yhteisöön näyttäisi olleen ainakin suomalaisen pelitutkimuksen saralla varsin tavallista (Sotamaa & Suominen 2013, 116–118).

Tutkimusaineisto koostuu suuresta määrästä *Minigolfin* pelaajayhteisön verkko- ja reaali maailman keskusteluja, joita olen esitellyt edellä. Olen tallentanut Aapelin keskustelufoorumilla sekä IRCissä käytyjä keskusteluja omiksi



korpuksikseen tarkempia analyysejä varten. Laneilla ja miiteissä käytyjä kasvokkaiskeskusteluja ei ole nauhoitettu, vaan niistä tehty analyysit perustuvat tapaamisten aikana sekä jälkeempään muistikuvieni pohjalta tehtyihin havaintoihin. Keskusteluaineistoja kokonaisuudessaan voidaan pitää varsin suurina: Aapelin keskustelufoorumin Minigolf-alueelle kirjoitettiin kaikkiaan yli 47 000 viestiä 825 keskusteluketjuun<sup>2</sup>. Yhteisön IRC-kanavalle puolestaan kirjoitettiin vuosina 2014–17 noin 336 000 viestiä eli keskimäärin noin 300 viestiä päivässä<sup>3</sup>.

En ole analysoinut systemaattisesti kaikkia keskusteluaineistoja vaan ainoastaan osia niistä. Tässä artikkelissa tekemäni havainnot erilaisten nimimuotojen käytöstä ovat pääosin kvalitatiivisia, joskin pyrin esittämään myös joitakin yleisen tason havaintoja siitä, millaiset ilmiöt nimien käytössä ovat yleisiä ja millaiset harvinaisia. Nämä havainnot perustuvat kuitenkin useimmiten pitkäkestoiseen netnografiseen havainnointiin, eivät korpusten pohjalta tehtyihin tarkkoihin laskelmiin. Uskon, että laaja kokemukseni yhteisön vuorovaikutuksesta on antanut minulle varsin luotettavan käsityksen siitä, mikä yhteisön keskusteluissa on tavallista ja mikä harvinaista. En ole nähnyt tarkkojen laskelmien tekemistä hedelmällisenä myöskään siitä syystä, että vain yhtä verkkopeliyhteisöä tarkastelevan tutkimuksen tuloksia ei voi kuitenkaan yleistää kovin luotettavasti muunlaisiin verkkopeliyhteisöihin.

Olen tässä artikkelissa käyttänyt paikoitellen esimerkkejä yhteisön IRC-keskusteluista vuosilta 2014–17 havainnollistamaan analyysiosuudessa kuvaamiani ilmiöitä. Kyseiset esimerkit on numeroitu hakasulkein.

Tutkimusmenetelmien ja -aineistojen yhteydessä lienee aiheellista käsitellä myös tutkimuseettisiä näkökulmia. Olen hyvin tietoinen siitä, että tällaisen pienen yhteisön tutkiminen on eettisesti haastavaa, sillä sen jäsenet ovat varsin helposti tunnistettavissa. Verkkotutkimuksissa yleinen tapa kiertää tämä ongelma on käyttää tutkimuksessa esiintyvistä henkilöistä peitenimiä (esim. Tanskanen 2014, 53), mutta kun tutkimuskohteena ovat juuri nimet, ei tämä ole mahdollista. On kuitenkin mainittava, että suuri osa tässä tutkimuksessa esitellyistä nimistä on esiintynyt Aapelin keskustelufoorumeilla, joita kuka tahansa saattoi selata rekisteröitymättä. Tällaista aineistoa voidaan pitää julkisena, eikä sen käyttöön lähtökohtaisesti tarvita tutkimuslupaa (Helasvuo & al. 2014, 22–23). Olen myös parhaani mukaan pyrkinyt tarjoamaan tutkimuksessa käsitellyille henkilöille mahdollisuuden nähdä ja kommentoida artikkeleita ennen sen julkaisua, vaikkakaan kaikkia henkilöitä en ole pystynyt tavoittamaan. Näkisin kuitenkin, etteivät artikkelissa esittämäni havainnot aiheuta mainituille henkilöille minkäänlaista haittaa. Käsikirjoituksen lukeneet *Minigolfin* pelaajayhteisön jäsenet jakavat tämän näkemyksen.

## Pelaajayhteisön jäsenistä yleisimmin käytetyt nimimuodot

Useimmille *Minigolfin* harrastajayhteisön aktiivisista jäsenistä on ajan saatossa muodostunut jokin kutsumanimi, jota tästä käytetään melko vakiintuneesti. Tässä luvussa esittelen tarkemmin, millaisin perustein nämä kutsumanimet on muodostettu. Kutsumanimien synty- ja käyttöönottoprosesseihin itsessään en pysty paneutumaan seikkaperäisesti, sillä aikavälillä, jolta minulla on systemaattisia keskusteluaineistoja hallussani (vuodesta 2014), yhteisöön ei ole enää tullut juurikaan uusia jäseniä.

Selvä enemmistö kutsumanimistä on *sekundäärisiä* eli muodostettu henkilön virallisen Aapeli-käyttäjänimen pohjalta, useimmiten käyttäjänimeä lyhentä-

2 Nämä tiedot olivat nähtävillä Aapelin keskustelufoorumin etusivulla [www.aapeli.com/community/forums](http://www.aapeli.com/community/forums). Tiedot on haettu päivämäärältä 31.12.2018 Internet Archive -palvelun ([www.archive.org](http://www.archive.org)) avulla.

3 Huhtikuun 2014 ja toukokuun 2017 välisenä aikana kaikki IRCin (QuakeNet) #minigolf-kanavan keskustelut tallentuivat verkkoon #NordicBots-palveluun ([www.nordicbots.com](http://www.nordicbots.com)). Olen kerännyt ne sieltä yhtenäiseksi tekstitiedostoksi. #NordicBots-palvelussa keskustelut eivät enää ole nähtävillä.



mällä ja yksinkertaistamalla. Tämä lieneekin varsin odotuksenmukaista, sillä yksi epävirallisten kutsumanimien keskeisimmistä funktioista on henkilöistä puhumisen nopeuttaminen ja helpottaminen (Ainiala & al. 2008, 250).

Käyttäjänimien rakenteeseen kuuluu etenkin käyttäjämäärältään suurissa verkkoyhteisöissä, kuten Aapelissa, usein elementti, jonka funktiona on tehdä nimestä uniikki. Olen aiemmissa tutkimuksissani (Hämäläinen 2016a; 2019) kutsunut tätä *muokkauselementiksi*. Se on useimmiten numero, erikoismerkki tai ylimääräinen kirjain (tai useampia edellä mainituista) ja sijaitsee yleensä käyttäjänimen lopussa, kuten käyttäjänimessä *Jepppe-82* (Hämäläinen 2016, 410–415). Arkisissa keskusteluissa käytetyistä kutsunimistä nämä muokkauselementit jätetään pois lähes poikkeuksetta:<sup>4</sup> *-Crane- > Crane; düzceli-81 > Düzceli; EA-Marvin2409 > Marvin; Jepppe-82 > Jepppe; king pelle 1 > King Pelle, Pelle; -Nico-o > Nico; phena b > Phena; Ramses II > Ramses; 187 SAiZ > Saiz; SWE-Allyson > Allyson; -wilu > Wilu*.<sup>5</sup>

Suomenkielisistä yhdyssanamuotoisista käyttäjänimistä muodostetaan kutsumanimi jättämällä toinen yhdyssanan osista pois: *Haamukirjailija > Haamu; Karvanoppa > Noppa; kenkäpossu > Possu; perunaputre > Putre; pikku-julli > Julli; Sylykikuppi > Sylyki, Sylki*<sup>6</sup>. Useimmiten käyttäjillä on suhteellisen selvä yksimielisyys siitä, kumpi yhdyssanan osista jää jäljelle, mutta joskus siinä esiintyy vaihtelua. Esimerkiksi käyttäjää *Sylykikuppi* on ajoittain kutsuttu myös nimellä *Kuppi* ja käyttäjää *perunaputre* nimellä *Peruna* (tai *Pottu*).

Myös muunlaisista pidemmistä käyttäjänimistä muodostetaan kutsumanimiä pääasiassa lyhentämällä: *advanced > Adi; Humahuta > Humis; Karvanoppa > Karvis; Mötiköitsijä > Möti; Nottingham > Notti; sonny rollins > Sonni; Teuvo Terävä > Teukka; TiKiTaLk > Tiki; Zidnick > Zid*. Kuten esimerkeistä voidaan havaita, nimien lyhentämisessä ei käytetä mitään säännönmukaista kaavaa – käyttäjänimi tunnutaan katkaisevan yksinkertaisesti sellaisesta kohdasta, missä se tuntuu yhteisön jäsenistä sopivalta. Muutamissa tapauksissa on käytetty *is-johdinainesta*, joka on suomen kielessä yleinen slangijohdin ja usein käytössä myös muodostettaessa epävirallisia kutsumanimiä esimerkiksi reaali maailman henkilön- tai paikannimistä: *Markku Uusipaavalniemi > Uusis; Itäkeskus > Itis* (Ainiala & al. 2008, 138–139, 250).

Suomen kielelle vieraita kirjaimia, kuten *b, c, f, q, ü, x* tai *z*, sisältävien käyttäjänimien pohjalta muodostetut kutsumanimet on useimmiten mukautettu paremmin suomen kieleen sopiviksi. Tämä tehdään joko poistamalla vieraat kirjaimet tai vaihtamalla ne kotoisampiin vastineisiin: *düzceli-81 > Duzceli, Dusseli; Jelze > Jellu; Pocksh > Poks*. Ilmiö on sikäli kiinnostava, että *ü*-kirjainta lukuun ottamatta nämä kirjaimet ovat Suomessa yleisimmin käytetyillä näppäimistöillä saatavilla yhdellä napinpainalluksella – niinpä niiden tuottaminen ei ole sen vaivalloisempaa kuin kotoisampien kirjainten. Vaikuttaakin siltä, kuin kutsumanimet olisi muodostettu niiden äännettävyyttä ajatellen, vaikka yhteisön historian ensimmäisen vuosikymmenen aikana jäsenten väliset kasvokkai keskustelut olivat hyvin harvinaisia.

Yhteisössä on myös jonkin verran jäseniä, joiden käyttäjänimi on kelvanut kutsumanimeksi sellaisenaan. Tällöin käyttäjänimi on yleensä ollut suhteellisen lyhyt ja muokkauselementitön: *ambush; Challenge; Drakula; Grange; Grazz; Koopa; Leit; Let; Placebo*. Myös näistä nimistä on ajoittain muodostettu yksinkertaisempia kutsumanimiä (esim. *ambush > Ambu*), mutta ne eivät ole vakiintuneet käyttöön. Kutsumanimen muotoutumatta jäämiseen voi olla osasyynä myös se, että käyttäjä ei ole ollut yhteisössä erityisen hyvin tai pitkään tunnettu.

4 Tavallisten kielenkäyttäjien kyky intuitiivisesti tunnistaa muokkauselementti käyttäjänimen kokonaisuudesta puhuu nähdäkseni tällaisen luokittelutavan relevanssin puolesta.

5 Olen kirjoittanut selvyyden ja johdonmukaisuuden vuoksi kaikki tässä artikkelissa esiintyvät kutsumanimet isolla alkukirjaimella, vaikka näitä nimiä on käytännön keskusteluissa kirjoitettu usein myös pienellä alkukirjaimella. Aapelin rekisteröityjen virallisten käyttäjänimien alkukirjaimet olen säilyttänyt alkuperäisessä asussaan.

6 Nimen svaavokaali ilmentää käyttäjän murretaustaa, sillä hän on kotoisin Kemistä. Osa yhteisön jäsenistä ei nähtävästi kokenut svaavokaalin käyttöä luontevana, sillä he ovat jättäneet sen pois kutsumanimistä. Muoto *Sylyki* esiintyy IRC-aineistossa 285 ja *Sylki* 37 kertaa.

Joitakin yhteisön jäseniä on kutsuttu pääosin tämän reaali maailman etu- tai lempinimellä, mutta tähän on yleensä jokin erityinen syy. Kutsumanimellä *Joonas* yhteisössä tunnettu henkilö aloitti uransa Aapelissa käyttäjänimellä *pastor* mutta vaihtoi sittemmin vuosien ajaksi käyttäjänimeen *Joonas*. Vaikka hän myöhemmin palasi alkuperäiseen käyttäjänimeensä, kutsumanimi ei enää muuttunut. Toinen yhteisön jäsen aloitti pelaajauransa nimellä *santeri05*, ja vaikka hän pian vaihtoi käyttäjänimekseen Aapelissa *Stradlin*, kutsumanimet *Santeri* ja *Santtu* jäivät vahvasti käyttöön. Käyttäjän *Dead One* kutsumisen *Kalleksi* puolestaan on arveltu johtuvan nimen yhteydestä *Salatut elämät* -hahmo Kalle Laitelaan<sup>7</sup>.

7 *Salatut elämät* -sarja ja erityisesti siinä esiintyvä Laitelan perhe ovat olleet pitkään *Minigolfin* harrastajayhteisön fanituksen kohteena.

## Variaatio nimien käytössä

Vaikka useimmilla *Minigolfin* pelaajayhteisön jäsenillä on suhteellisen vakiintunut ensisijainen kutsumanimi, käytetään ajoittain myös muita nimiä. Käytettyjen nimien variaatiolla voi olla hyvinkin monia syitä ja funktioita. Pyrin tässä luvussa kuvaamaan tärkeimpiä niistä. Useimmiten variaatio voidaan tunnistaa joko keskustelutilanteeseen tai puhujan ominaisuuksiin liittyväksi. Lisäksi variaatiota esiintyy nimien taivutuksessa.

### Tilannekohtainen variaatio


Osa nimimuotojen käytön variaatiosta selittyy erilaisilla konteksteilla. Yhteisön virallisimmissa keskusteluissa Aapelin keskustelufoorumeilla käytettiin reaaliaikaisia IRC- ja Discord-keskusteluja useammin käyttäjänimien virallisia, rekisteröityjä muotoja. Tämä päti erityisesti virallisten turnausten peliraportteihin ja tuloslistoihin (kuva 3) sekä muiden pelisaavutusten kirjanpitoon, kun taas vapaamuotoisemmissa keskusteluissa käytettiin yleensä normaaleja kutsumanimiä. IRC- ja Discord-keskusteluissa virallisia käyttäjänimiä on käytetty lähinnä vuotuisten Golden Balls -palkintogaalojen yhteydessä (esimerkki 1), joissa palkittiin pelaajayhteisössä ansioituneita toimijoita viihde- ja taidealojen gaalojen (esim. Oscar, Grammy, Emma, Jussi) perinnettä mukaillen.

- [1] <Haamukirjailija> VUODEN SIVUUTUS  
<Haamukirjailija> Sylykikuppi: Turbulent (4)


Henkilönnimeä voidaan käyttää normaalin kolmannen persoonan henkilöviittauksen (esimerkki 2) ohella puhuttelufunktiossa eli silloin, kun puheen viesti halutaan suunnata erityisesti nimen kantajalle (esimerkki 3). En ole kuitenkaan havainnut, että *Minigolfin* pelaajayhteisössä nimien ja nimimuotojen käytössä olisi huomattavaa vaihtelua sen suhteen, puhutellaanko häntä vai viitataanko häneen kolmannessa persoonassa. Tätä voi pitää hivenen yllättävänä, sillä reaali maailmassa puhuttelukäytännöt saattavat erota muusta kielenkäytöstä varsin selvästikin (puhuttelusta ks. esim. Isosävi & Lappalainen 2015).

- [2] <Jormax> soittiko sylyki muuta ku 2pacia  
[3] <Allyson> Sylyki millo lähetää uusiks?

17.09.2015 14:54 ❤️ 2



**Haamukirjailija**



**Minigolfin World Cup 2015**

**ALKULOHKOT**

**Lohko A**  
**advanced: 3 = 3 - 0 - 0 = 6**  
**Humahuta: 3 = 2 - 0 - 1 = 4**  
 Sylykikuppi: 2 = 0 - 0 - 2 = 0  
 187 SAiZ: 2 = 0 - 0 - 2 = 0

advanced - Humahuta = 3 - 0  
 advanced - 187 SAiZ = 3 - 0  
 advanced - Sylykikuppi = 3 - 1  
 Humahuta - 187 SAiZ = 3 - 1  
 Humahuta - Sylykikuppi = 3 - 1

**Lohko B**  
**Pocksh: 3 = 3 - 0 - 0 = 6**  
**Pekka-93: 3 = 2 - 0 - 1 = 4**  
 pastor: 3 = 1 - 0 - 2 = 2  
 SHADOWWALK: 3 = 0 - 0 - 3 = 0

pastor - Pekka-93 = 2 - 3  
 pastor - Pocksh = 0 - 3  
 pastor - SHADOWWALK = 3 - 1  
 Pekka-93 - Pocksh = 2 - 3  
 Pekka-93 - SHADOWWALK = 3 - 2  
 Pocksh - SHADOWWALK = 3 - 1

**Lohko C**  
**düzceli-81: 2 = 2 - 0 - 0 = 4**  
**NeverLose\_: 2 = 1 - 0 - 1 = 2**

Kuva 3. Kuvankaappaus *Minigolfin* virallisen MM-turnauksen 2015 tulostalista Aapelin keskustelufoorumilta. Listauksissa ja usein myös otteluraporteissa käytettiin käyttäjänimen virallista muotoa lempinimen sijaan.

Kasvokkaisten tapaamisten suullisissa keskusteluissa yhteisön jäsenistä käytetään valtaosin samoja kutsumanimiä kuin epämuodollisissa verkkokeskusteluissa. Pohdinnan aiheeksi kuitenkin nousee, millä tavoin vierasperäisiä elementtejä sisältävät nimet, esimerkiksi *Adi* (< *advanced*) tai *Crane*, tulee ääntää. Yhteisön varhaisimmissa kasvokkaistapaamisissa tämä nousi joskus keskustelunaiheeksikin, mutta hyvin pian vakiintui käytäntö ääntää nimet suomalaisittain. Niinpä *Adi* äännetään [adi] eikä [ädi], ja *Crane* äännetään [krane] eikä [krein]. Myös nimi *Phena* äännetään kenties hieman odotuksenvastaisesti [phena] eikä [fena]. Nimi *T-Row* sen sijaan on äännetty hieman vaihtelevasti välillä [teerov], välillä [tiirou].

Ajoittain *Minigolfin* harrastajayhteisön jäsenet tapaavat toisiaan kasvokkain tilanteissa, joissa on läsnä myös yhteisön ulkopuolisia henkilöitä. Näissä tilanteissa on erityisesti pohdittava, mitä nimimuotoa pelaajayhteisön jäsenet voivat käyttää toisistaan. Pelaajayhteisössä käytetyt kutsumanimet eivät välttämättä ole yhteisön ulkopuolisille entuudestaan tuttuja, ja koska ne usein poikkeavat tyypillisistä etu- tai lempinimistä, niiden omaksuminen saattaa olla ulkopuolisille haastavaa. Monesti käytännön tilanteissa esittäytyttyä on päädytty kertomaan sekä etunimi että kutsumanimi pelaajayhteisössä (esim. *Lasse eli Haamu*), antaen yhteisön ulkopuolisten henkilöiden itse päättää, kumpaa nimeä he mieluummin käyttävät. Ulkopuolisten tekemissä valinnoissa on vaihtelua: jotkut käyttävät etunimiä, jotka he kokevat helpommiksi omaksua, kun taas joidenkin mielestä yleisestä nimikäytännöstä poikkeavat kutsumanimet ovat hausکمپia ja siksi mukavampia käyttää.

Pelaajayhteisön jäsenistä voidaan puhua myös sellaisissa tilanteissa, joissa paikalla ei ole puhujan lisäksi muita yhteisön jäseniä. Tällaisia tilanteita ei kuitenkaan sisälly aineistoihini, joten joudun tyytymään omassa elämässäni tekemiini autoetnografisiin havaintoihin<sup>8</sup>. Koska *Minigolfin* harrastajayhteisö on ollut keskeinen osa elämäni, olen ajoittain puhunut sen tapahtumista ja jäsenistä avopuolisolleni, perheelleni, ystävilleni ja akateemisille kollegoilleni. Nähdäkseni useimmiten olen käyttänyt yhteisön jäsenistä nimien sijaan kuvailevia ilmaisuja (esim. *Kuopiossa asuva minigolfari*). Syynä tähän on luultavasti ollut se, että en ole pitänyt nimen viittauskohteen selittämistä ja sen oppimista kuulijan kannalta tarpeellisena. Useammin puheessani toistuvista yhteisön jäsenistä olen kuitenkin ryhtynyt käyttämään nimiä, joistakuista etunimiä ja toisista yhteisön sisäisiä kutsumanimiä. Etunimiä käytin erityisesti aiempina vuosina, sillä saatoin itsekin pitää yhteisön sisäisiä kutsumanimiä liian erikoisina yhteisön ulkopuolisten henkilöiden omaksuttavaksi. Toisaalta olen käyttänyt yhteisön sisäistä kutsumanimeä silloin, kun *Minigolfin* ulkopuolisessa tuttavapiirissäni on samaa etunimeä kantava henkilö, mikä voisi aiheuttaa sekaannuksen.

#### *Puhujakohtainen variaatio*

Nimimuotojen käytössä esiintyy luonnollisesti myös puhujakohtaista vaihtelua. Erityisesti yhteisön ei-suomenkieliset jäsenet ovat käyttäneet joitakin nimiä hieman eri tavalla kuin muut. Esimerkiksi nimen *Sylykikuppi* monet ulkomaiset jäsenet lyhensivät muotoon *Syly* (suomenkieliset muotoon *Sylyki* tai *Sylki*), sillä nimen merkitys ja yhdyssanarakenne eivät olleet heille tuttuja. Pääosin ulkomaalaiset ovat kuitenkin käyttäneet samoja kutsumanimiä kuin suomalaisetkin, joko ne itse päättelivät muodostaen tai suomalaisista yhteisön jäsenistä mallia ottaen.

Virallisten käyttäjänimien pohjalta on muodostettu vakiintuneiden kutsumanimien lisäksi myös monia tilapäisempiä nimimuotoja. Toisin kuin vakiintuneet kutsumanimet, tilapäiset muodosteet eivät läheskään aina ole virallista käyttäjänimeä lyhyempiä: *advanced* > *Adurasika*; *debe* > *Debsukka*; *Jelze* > *Pikku-Jellu*; *Jepp-82* > *Jeppendeerus*. Tilapäisten muotojen käytön funktiona voikin nähdä käytännöllisyyden sijaan silkan vaihtelunhalun sekä pyrkimyksen kielelliseen leikkelyyn ja huumoriin. Tämän puolesta puhuu sekin, että tilapäiset nimimuodoilla on usein myös jokin muu merkitys kielen sanastossa tai nimistössä: *debe* > *Teppo*; *düzceli-81* > *Dusseldorf*; *Koopa* > *Koop Arponen*; *Let* > *Letti*; *T-Row* > *Rouwa*, *Rowasti*; *\_TeeVee\_* > *Telkkari*, *Televisio*. Leikillisyyttä on aiemmissa tutkimuksissa pidetty yhtenä verkon kielen ja laajemminkin verkkokulttuurin ominaispiirteinä (Leppänen 2009; Suominen 2013). Useiden eri nimimuotojen käyttö voi kertoa myös puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisestä suhteesta (ks. myös Ainiala & al. 2008, 250). Tämän tiivistä varsin osuvasti käyttäjä *advanced* käyttäjään *nick-o-matic* viittaavassa foorumiviestissään joulukuussa 2009 (esimerkki 4):

- [4] Rakkaalla lapsella on monta nimeä: putiikki, mätik, putnik, mätikki, sputnik, spätnik, mätnik

Ajoittain keskusteluissa käytetään kutsumanimen sijaan henkilön etunimeä. Tämän on voinut mielestäni nähdä usein osoituksena puhujan ja viittauksen kohteen läheisestä suhteesta. Yhteisön varhaisempina vuosina, etenkin

8 Tarvittaessa aineistoa olisi toki mahdollista täydentää haastattelemalla muita yhteisön jäseniä. Minulla ei kuitenkaan ole ollut tähän aikaa tätä tutkimusta tehdessäni.



ennen sosiaalisen median käytön yleistymistä, monet yhteisön jäsenet eivät välttämättä edes tiedeneet toistensa reaali maailman nimeä tai henkilöllisyyttä. Niinpä etunimen tietäminen saattoi toimia osoituksena läheisestä tuttavuudesta. Käytäntö on säilynyt jokseenkin samanlaisena, vaikka vuosien mittaan jäsenten henkilöllisyydet ovat tulleet paremmin muiden yhteisön jäsenten tietoisuuteen. Kenties yhteisössä ajatellaan, että ”oikeus” käyttää henkilön etunimeä vaatii samanlaista läheistä suhdetta kuin reaali maailmassa ”oikeus” käyttää henkilön lempinimeä. Toisaalta etunimen käytöllä on mahdollista nähdä myös samanlaisia funktioita kuin tilapäisten nimimuotojen käytöllä. Joskus sillä saatetaan haluta tuoda keskusteluun leikillisyyttä, yllätyksellisyttä, huumoria tai vain vaihtelua. Esimerkissä 5 tätä alleviivaa etunimien kirjoittaminen versaalilla.

[5] <Alaston> paitsi! sillo ku minä, crane ja LASSE vertailtiin, jätettii JOHANNES kokonaan pois laskuista

Etunimien käyttö *Minigolfin* pelaajayhteisössä on nähdäkseni vuosien saatossa yleistynyt. Tämän voi nähdä merkinä siitä, että yhteisön jäsenet ovat oppineet tuntemaan toisiaan paremmin, ja että kasvokkaistapaamisten myötä virtuaali- ja reaali maailman välinen raja on kaventunut. Osittain etunimien käytön yleistymiseen lienee vaikuttanut myös sosiaalinen media, jossa pelaajayhteisön jäsenet ovat tottuneet näkemään toistensa reaali maailman henkilönnimiä yhä useammin. Sukunimiä yhteisössä sen sijaan ei ole käytetty juuri koskaan. Tämäkin on sinänsä huomionarvoinen seikka, sillä sukunimien käyttö on melko tavallista monissa miesvaltaisissa yhteisöissä, mahdollisesti armeijasta omaksuttuna käytäntönä. Tämä kenties kertoo siitä, että vaikka *Minigolfin* harrastajayhteisö koostuu valtaosin miehistä, ei se silti edusta perinteisintä ja stereotyyppisintä maskuliinisuutta samalla tavalla kuin esimerkiksi reaali maailman urheiluyhteisöt.

#### *Variaatio nimien taivutuksessa*

Erisnimiä taivutetaan suomen kielessä samoin kuin useimpia muitakin kielennaineita, ja taivutus voi olla ajoittain varsin haastavaa. Tämä koskee erityisesti sellaisia sijamuotoja, joiden taivutus päätteet vaihtelevat sanavartaloittain, siis genetiiviä, partitiivia ja illatiivia. Genetiivi ja partitiivi ovat arkipuheessa tavanomaisimpia sijamuotoja nominatiivin jälkeen, joten niiden tarkastelu voi antaa jossain määrin tilastollisestikin relevantteja tuloksia.

Nimien taivutuksessa esiintyy jonkin verran vaihtelua. Esimerkiksi nimen *Ramses II* kutsumanimimuotoa *Ramses* on taivutettu yhteisön IRC-keskusteluissa vuosina 2014–2017 genetiivissä muodossa *Ramseksen* 33 kertaa, *Ramsesin* 11 kertaa ja *Ramseen* yhden kerran. Partitiivissa nimi esiintyy 16 kertaa muodossa *Ramsesta* ja kaksi kertaa muodossa *Ramsesia*. Nimen *Sylykikuppi* kutsumamuotoa *Sylyki* on puolestaan taivutettu genetiivissä muodossa *Sylykin* 17, *Sylkin* kaksi, *Sylyjen* yksi ja *Syljen* kolme kertaa. Näkisin, että pääasiallisena syynä taivutusmuodoissa esiintyvään vaihteluun oli epävarmuus oikeasta taivutusmuodosta. Vaihtelua ilmeni nähdäkseni lähinnä sellaisten nimien kohdalla, joiden taivutus ei ollut helppo ja selvä. Vaikutuksensa lienee ollut myös sillä, että kaikki keskustelijat eivät välitä viestiensä oikeakielisyydestä, mikäli tulevat ymmärretyiksi. Esimerkin 6 kaltainen itsekorjaus onkin aineistossa harvinainen.

- [6] [00:21:25] <joobs> ramsesilla on maskuliinisen kylmät, rationaaliset arvot  
[00:21:35] <joobs> ramseksella

Huomionarvoista on, että vierasperäisten nimien taivutuspäätteissä on suosittu lähes yksinomaan taka-, ei etuvokaalisia variantteja (*advanced* : *Adia* tai *Advancedia*, ei *Adiä* tai *Advancediä*; *düzceli-81* : *Duzcelia*, ei *Duzceliä*). Edellä esitetyn kaltaisissa tapauksissa molemmat vaihtoehdot olisivat mahdollisia riippuen siitä, hahmotetaanko kirjoitus- vai ääntöasu päätteen määräytyksen kannalta ensisijaiseksi. Niinpä virallisissa kielenhuollon ohjeissakin vierasperäisten nimien tai sanojen kohdalla yleensä hyväksytään molemmat vaihtoehdot, esim. *Jack* : *Jackilla* tai *Jackillä*; *crack* : *crackia* tai *crackiä* (Etunimien taivutus 2019 s.v. Jack; Kielitoimiston sanakirja 2018 s.v. crack). Takavokaalisten taivutuspäätteiden käyttö on verkkopeliyhteisön kontekstissa hyvin ymmärrettävää, sillä nimiä käytetään valtaosin kirjoitetussa ja vain harvoin puhutussa kielessä.

### *Nimen vaihtaminen*

*Minigolfin* harrastajayhteisössä on vuosien saatossa esiintynyt jonkin verran tapauksia, joissa yhteisön jäsen on syystä tai toisesta vaihtanut Aapelissa ensisijaisesti käyttämäänsä käyttäjänimeä. Yhteisön muissa jäsenissä tämä on saattanut herättää kysymyksen siitä, tulisiko myös henkilöstä *Minigolfin* harrastajayhteisön sisällä käytettävää kutsumanimeä muuttaa. Ajoittain nimenvaihdokset ovatkin aiheuttaneet vaihtelua kutsumanimen käytössä, kuten minuutin välein lähetetyt viestit esimerkissä 7 osoittavat:

- [7] [23:11:32] <possu\_> jelze back in business takomassa ysäriä  
[23:12:35] <Lasso> u running pretty hot today jormax :D

Yleensä virallisen käyttäjänimen vaihtaminen ei ole vaikuttanut henkilöstä käytettyyn kutsumanimeen ainakaan erityisen helposti ja nopeasti. Näin on erityisesti, mikäli käyttäjä on ehtinyt saavuttaa vanhalla nimellään huomattavaa tunnettuutta yhteisön sisällä. Esimerkiksi käyttäjänimellä *Squiggly Suckz* yhteisön alkuvuosina tunnettua hollantilaista pelaajaa kutsutaan edelleen ajoittain nimellä *Squiggly*, vaikka hän vaihtoi Aapelissa käyttäjänimeen *No Way* jo vuoden 2005 paikkeilla. Samoin *Jelze* tunnetaan edelleen pääosin vanhalla, vuosina 2011–2014 käytössä olleella nimellään, vaikka hän vaihtoi vuonna 2014 käyttäjänimeen *Jormax*. Toisaalta taas vuosina 2006–2008 nimellä *Damorga* aktiivisesti pelannut käyttäjä palasi yhteisöön vuonna 2014 käyttäjänimellä *SWE-Allyson*, josta muodostettu *Allyson* on sittemmin vakiintunut ensisijaiseksi kutsumanimeksi.

Yksi nimien vaihtamiseen liittyvä, *Minigolfin* pelaajayhteisöä runsaasti vuosien varrella puhuttanut ilmiö on ollut niin sanottu *salanickeily*. Tällä tarkoitetaan sitä, että pelaajayhteisön jäsen luo Aapeliin uuden käyttäjänimen ja pelaa sillä paljastamatta identiteettiä yhteisön muille jäsenille. Poikkeuksellisen hyvät tulokset tuntemattomalta käyttäjältä ovat usein aiheuttaneet hämmennystä yhteisön muissa jäsenissä, minkä vuoksi kyseisten käyttäjätilien omistajia on usein pohdittu yhteisön keskusteluissa (esimerkki 8). Tapaa on myös monesti paheksuttu, sillä sitä pidetään häiritseväenä ja sitä voisi periaatteessa käyttää myös huijauskeinona virallisissa turnauksissa (esimerkit 9

ja 10). Useimmiten salaa uudella käyttäjänimellä pelaava henkilö on paljastanut toimintansa melko pian, mutta on ollut myös tapauksia, joissa henkilön todellinen identiteetti on säilynyt paljastumattomana jopa vuosia. Salanimet eivät yleensä ole muodostuneet kutsumanimiksi, sillä niiden käytöstä on usein luovuttu identiteetin paljastumisen jälkeen. Joissakin yksittäisissä tilanteissa niitä on saatettu käyttää leikkillisessä funktiossa myöhemminkin.

[8] <Jormax> kenenkäs salanick isä matteo on

[9] <roopemies> en kyl itekään salanickeilystä oo koskaan tykänny

[10] <adi\_MiE> helppo liigaankin on tulla salanickil jos vähän näkee vaivaa mut säälittävää touhua

Halu vaihtaa käyttäjänimeä tilapäisesti tai pysyvästikin ei ole ollut *Minigolfin* harrastajayhteisössä lainkaan harvinaista. Aiemmat käyttäjänimitutkimukset ovat osoittaneet, että sama ilmiö esiintyy muuallakin (esim. Crenshaw & Nardi 2014). Vanha käyttäjänimi saattaa alkaa tuntua omistajansa mielestä syystä tai toisesta huonolta tai nykyiseen identiteettiin sopimattomalta. Mutta vaikka uuden käyttäjätilin ja -nimen voi luoda verkkopalveluun hetkessä, arkisissa keskusteluissa käytettävän kutsumanimen vaihtumisessa voi kulua runsaasti aikaa. Näin etenkin, mikäli vanha nimi on ehtinyt vakiintua ja tulla tunnetuksi yhteisössä. Toisaalta vanhan nimen käyttö keskusteluissa ei ole näyttänyt haittaavan ainakaan *Minigolfin* harrastajayhteisön nimenvaihtajia siinä määrin, että he olisivat nähneet tarpeelliseksi huomauttaa asiasta julkisissa keskusteluissa.

## Lopuksi

Aiemmissa käyttäjänimitutkimuksissa on keskitytty lähes yksinomaan nimen virallisiin, verkkosivustolle rekisteröityihin muotoihin. Tässä artikkelissa olen osoittanut, että nimien viralliset muodot eivät useinkaan ole niitä, joilla verkkoyhteisön jäsenet käytännön keskustelutilanteissa puhuvat toisistaan. Useimmat *Minigolfin* harrastajayhteisön keskeiset jäsenet ovat saaneet Aapelin käyttäjänimensä pohjalta lyhentämällä ja yksinkertaistamalla muodostetun kutsumanimen, jota heistä käytetään suhteellisen vakiintuneesti yhteisön epämuodollisissa verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Nimien käytössä on kuitenkin havaittavissa jonkin verran vaihtelua, joka näyttää liittyvän useimmiten kontekstiin tai puhujan ja viittauskohteen väliseen suhteeseen. Esimerkiksi etunimen tai tilapäisten lempinimimuotojen käyttö saattaa kertoa puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisestä suhteesta.

Nimet ovat keskeinen osa kulttuuria, joten niiden käytön tarkastelu peliyhteisön kontekstissa voi paljastaa merkittäviä asioita yhteisön kulttuurista. Vakiintuneiden lempinimien muodostuminen kertoo yhteisön jäsenten välisestä läheisyydestä ja vahvasta ryhmähengestä. Yhteisössä, jonka jäsenet eivät tuntisi toisiaan yhtä hyvin, käytettäisiin oletettavasti enemmän virallisia käyttäjänimiä. Myös etunimien käyttö kertoo nähdäkseni puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisyydestä, sillä verkkopeliyhteisön kontekstissa käyttäjänimet yleensä toimivat oletusarvoisina niminä, eikä yhteisön jäsenten ole edes välttämätöntä tietää toistensa etunimiä. Etunimien käytön yleistymisen *Minigolfin* harrastajayhteisössä vuosien mittaan johtunee myös kasvokkaisten

tapaamisten yleistymisestä, jotka kaventavat eroa verkko- ja reaali maailman välillä ja luovat uuden ulottuvuuden yhteisöllisyyteen. Kasvokkaistapaa- misilla on siis keskeinen rooli yhteisöllisyyden muodostumisessa (ks. myös Ackermann 2012; Kocurek 2014). Toisaalta vaikutuksensa lienee ollut myös sosiaalisella medialla, joka tuo reaali maailman nimet entistä keskeisemmin osaksi verkon maailmaa. Perinteisesti verkossa on toimittu käyttäjänimillä, joten kyse on merkittävästä verkkokulttuurin muutoksesta, joka ei rajoitu yksin peliyhteisöihin.

Sukunimiä *Minigolfin* harrastajayhteisössä sen sijaan ei ole käytetty käytännössä koskaan. Tätä voi pitää hieman yllättävänä, sillä reaali maailman miesvaltaisissa yhteisöissä, kuten armeijassa ja urheilujoukkueissa, niiden käyttö on varsin yleistä. Sukunimet eivät kenties tunnu aivan yhtä henkilökohtaisilta kuin etunimet, joten motiivina niiden käyttöön saattaa olla tietynlainen etäisyyden pitäminen. Etunimien käyttö sukunimien sijasta *Minigolfin* harrastajayhteisössä saattaakin kertoa uudenlaisen maskuliinisen kulttuurin muodostumisesta, jossa läheisyyden osoittamista ei varota samalla tavalla kuin monissa perinteisemmissä maskuliinisissa yhteisöissä.

On syytä muistaa, että tässä artikkelissa on käsitelty nimien käyttöä vain yhden suhteellisen pienen verkkopeliyhteisön kontekstissa. Sen perusteella ei voida tehdä kovin vahvoja yleistyksiä muunlaisiin verkkoyhteisöihin, vaan asian selvittäminen vaatii lisää tutkimusta. Aineistolähteenäni toiminut Aapelin *Minigolfin* harrastajayhteisö on varsin pieni, pitkäikäinen ja jäsenistöltään homogeeninen, joten sen jäsenet tuntevat toisensa poikkeuksellisenkin hyvin. Monissa muissa verkkoyhteisöissä jäsenten vaihtuvuus on suurempaa ja tuttuuden aste ei niin suuri (Danescu-Niculescu-Mizil & al. 2013). Luontevaa olisikin tutkia asiaa seuraavaksi suurempien, nuorempien kansainvälisten peliyhteisöjen kontekstissa. Voidaan varovaisesti olettaa, että tällaisissa yhteisöissä käytetään useammin käyttäjänimien virallisia muotoja.

Käyttäjänimen vaihtaminen ja ns. salanickeily eli toisella käyttäjänimellä pelaaminen muulta yhteisöltä salassa aiheuttavat usein hämmennystä muussa yhteisössä. Etenkin salanickeistä ja niiden käytöstä on käyty yhteisössä vuosien saatossa runsaasti metalingvistisiä keskusteluja. Koska ilmiö ei ollut tämän artikkelin kannalta erityisen keskeinen, en ryhtynyt analysoimaan sitä syvällisemmin. Aiheen jatkokäsittely voisi kuitenkin olla hedelmällistä niin nimistöntutkimuksen kuin pelitutkimuksen näkökulmasta. Salanimellä toimiminen on tuttu ilmiö myös reaali maailman kulttuurin, esimerkiksi kirjallisuuden saralla (Ainiala & al. 2008, 173, 326). Voitaneen olettaa, että sitä esiintyy ainakin jossain määrin myös muissa peliyhteisöissä.

Nimet ovat hyvin tärkeä ja erityislaatuinen osa kieltä ja kulttuuria. Tämän vuoksi ne ovat paitsi mielenkiintoinen tutkimuskohde itsessään, myös erinomainen työkalu erilaisten kulttuuristen ilmiöiden tutkimiseen. Toivonkin, että niitä osataan hyödyntää pelikulttuurien tutkimuksessa myös jatkossa.

## Lähteet

Aapeli (2002) *Minigolf*. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.

Ackermann, Judith (2012) Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties. Teoksessa Johannes Fromme & Alexander Unger (toim.) *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer, 465–476.

Ainiala, Terhi (2016) Names in Society. Teoksessa Carole Hough (toim.) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press, 371–381.



Ainiala, Terhi; Saarelma, Minna & Sjöblom, Paula (2008) *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Aleksiejuk, Katarzyna (2014) Internet names as an onomastic category. Teoksessa *Names in daily life: Proceedings of the XXIV ICOS International Congress of Onomastic Sciences*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 243–255.

Aleksiejuk, Katarzyna (2016) Internet Personal Naming Practices and Trends in Scholarly Approaches. Teoksessa Guy Puzey & Laura Kostanski (toim.) *Names and Naming: People, Places, Perceptions and Power*. Bristol: Multilingual Matters, 3–17.

Aleksiejuk, Katarzyna (2017) *Names on the Internet: Towards Electronic Socio-Onomastics*. Edinburgh: University of Edinburgh. Saatavilla: <<https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/23441>> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Brylla, Eva (2016) Bynames and nicknames. Teoksessa Carole Hough (toim.) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press, 237–250.

Crenshaw, Nicole & Nardi, Bonnie (2014) What's in a name? Naming practices in online video games. *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play*. New York: ACM, 67–76.

Danescu-Niculescu-Mizil, Cristian & al. (2013) No country for old members: User lifecycle and linguistic change in online communities. *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web*. New York: ACM, 307–318.

Dovey, Jon & Kennedy, Helen W. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead, Berkshire, England; New York, N.Y.: Open University Press.

Drachen, Anders; Sifa, Rafet & Thurau, Christian (2014) The name in the game: Patterns in character names and gamer tags. *Entertainment Computing* 5(1), 21–32.

Ensslin, Astrid (2012) *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Etunimien taivutus (2019). Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Päivitetty 14.6.2019. Saatavilla: <<http://kaino.kotus.fi/etunimientaivutus/>> (linkki tarkistettu 20.9.2019).

Friman, Usva (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 23–38.

Hagström, Charlotte (2008) Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft. Teoksessa Hilde G. Corneliussen & Jill Walker Rettberg (toim.) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 265–285.

Heeter, Carrie (2014) Community. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 373–379.

Helasvuo, Marja-Liisa; Johansson, Marjut & Tanskanen, Sanna-Kaisa (2014) Johdatus digitaaliseen vuorovaikutukseen. Teoksessa Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.) *Kieli verkossa: Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 9–28.

Hodkinson, Paul (2005) 'Insider Research' in the Study of Youth Cultures. *Journal of Youth Studies* 8(2), 131–149.

Hough, Carole (2016) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press.

Hämäläinen, Lasse (2016a) Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. *Virittäjä* 120, 398–422.

Hämäläinen, Lasse (2016b) Aapelin Minigolfin esittely. *YouTube* 19.12.2016. Saatavilla: <[www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM](http://www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM)> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Hämäläinen, Lasse (2017) Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaihteita. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura ry., 49–59.

Hämäläinen, Lasse (2019) *Nimet verkossa: Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolffelin radannimistä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Saatavilla: <<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/301762>> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Isosävi, Johanna & Lappalainen, Hanna (2015) *Saako sinutella vai täytyykö teititellä? Tutkimuksia eurooppalaisten kielten puhuttelukäytännöistä*. Tietolipas 246. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke (2005) Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society* 7(3), 333–355.

Kielitoimiston sanakirja (2018). Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Päivitetty verkkojulkaisu, päivitetty 6.6.2018. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80>> (linkki tarkistettu 20.9.2019).

Kocurek, Carly A. (2014) Community. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 364–372.

Kokkinakis, Athanasios V.; Lin, Jeff; Pavlas, Davin; Wade, Alex R. (2016) What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior* 55, 605–613.

Kozinets, Robert V. (2010) *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage.

Laaksonen, Salla-Maaria; Matikainen, Janne & Tikka, Minttu (toim.) (2013) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino.

Leppänen, Sirpa (2009) Playing with and policing language use and textuality in fan fiction. Teoksessa Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer & Sirpa Leppänen (toim.) *Internet fictions*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 62–83.

Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Mäyrä, Frans (2014) Culture. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 293–300.

Newman, Michael Z. & Vanderhoef, John (2014) Masculinity. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 380–387.

Nuolijärvi, Pirkko (2000) Sosiolingvistiikka kielentutkimuksen kentässä. Teoksessa Kari Sajavaara & Arja Piirainen-Marsh (toim.) *Kieli, diskurssi & yhteisö*. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä 2. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus, 13–38.

Shaw, Adrienne (2010) What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture* 5(4), 403–424.

Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109–121.

Suominen, Jaakko (2013) Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttavalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. *WiderScreen* 2–3/2013.

Tanskanen, Sanna-Kaisa (2014) 'Eipäs nyt puhuta omia': Metapragmaattiset kommentit opiskelijoiden keskustelupalstoilla. Teoksessa Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.) *Kieli verkossa: Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 51–74.

Thompson, Jason C. & Ouellette, Marc A. (2013) *The Game Culture Reader*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014) Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's greatest demo party. *Game* 3, 109–119.

Jaakko Suominen

professori, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

## DIGITAALISEN PELAAMISEN HISTORIAN TUTKIMUS SUOMESSA

*Käsittelen artikkelissani digitaalisen pelaamisen historian tutkimusta Suomessa. Jaan tutkimuksen ennen vuotta 2009 tapahtuneeseen varhaisvaiheeseen, jolloin ai-hepiiriä koskevat tutkimukset julkaistiin pitkälti suomeksi ja suomalaiselle yleisölle ja jolloin tutkimukset olivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta yleisesityksiä ja sitoivat pelaamisen erityisesti tietokoneharrastamiseen. Vuoden 2009 jälkeen digitaalista pelaamista käsittelevä tutkimus on lisääntynyt ja laajentunut suomenkielisenä Pelitutkimuksen vuosikirjan tapaisten julkaisukanavien kautta, ja suomalaiset tutkijat osallistuvat entistä useammin myös kansainväliseen tutkimuskeskusteluun, jossa on viime vuosina painotettu monesti kansallisten ja paikallisten erityispiirteiden ja vertailevan tutkimuksen tarvetta.*

### Johdanto

Digitaalinen pelaaminen alkoi yleistyä Suomessa, kuten monessa muussakin maassa, 1980-luvun alkupuolella. Jo sitä ennen pelejä oli ollut olemassa, mutta niiden pelaaminen oli ollut marginaalisempaa. 1980-luvun alussa digitaalisia pelejä pelattiin muun muassa kolikoilla toimineilla videopeleillä julkisissa tiloissa, varhaisilla kotikonsoleilla sekä kannettavilla elektroniikkapelilaitteilla, mutta varsinainen pelaamisen nousu liittyi kotitietokoneiden yleistymiseen.

Samalla, kun digitaalinen pelaaminen laajentui ja yleistyi, myös sitä koskeva historiankirjoitus alkoi kehkeytyä. Aluksi pelihistoriaa kirjoittivat alan harrastajat sekä tietokonealan harrastuslehtien, kuten *MikroBitin*, *Printin* ja *C-lehden* toimittajat ja avustajat. Myös Raha-automaattiyhdistyksen asiakas- ja henkilöstölehdissä (*Potti*, *Pajazzo*) julkaistiin joitakin pelihistoriaan liittyneitä katsauksia.

Ammatti- ja harrastuslehdissä ilmestyneet kirjoitukset käsittelivät pitkälti digitaalisen pelaamisen yhdysvaltalaisia ja japanilaisia juuria ja menestystarinoita mainiten *Pongin* (1972), *Space Invadersin* (1978) ja *Pac-Manin* (1980) kaltaisia kaupallisia menestystarinoita. Jutuissa oli myös jonkin verran kotimaisia esimerkkejä, jotka liittyivät muun muassa Raha-automaattiyhdistyksen videopelitoimintaan sekä tietokonepelaamiseen Suomessa.

Journalistinen pelihistoriointi alkoi monimuotoistua 1980-luvun lopulta lähtien, kun kirjoittajilla – samoin kuin kohdeyleisöllä – alkoi olla yhä laajempaa tietämystä peleistä ja pelikulttuureista. Ja varsinkin 2000-luvulla journalisti- ja harrastajalähtöinen historiankirjoitus on alkanut perustua aikaisempaa vankempaan lähteiden käyttöön, ei pelkästään esimerkiksi ulkomailla ilmestyneiden juttujen referointiin. Lähteinä on käytetty esimerkiksi haastatteluita ja alkuperäisaineistoja, kuten itse pelejä ja pelimainoksia. Tällaisesta tarkastelutavasta parhaita esimerkkejä ovat toi-

mittaja Juho Kuorikosken suomalaista ja muuta pelihistoriaa ja tietokonekulttuuria käsittelevät tietokirjat, kuten *Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka* (2014) sekä *Commodore 64 – Tasavallan tietokone* (2017).

Populaarikirjoittajilla ja muita historiaesityksiä tuottavilla on ollut kaksi tyypillistä perusprofiilia: perehtynyt toimittaja ja perehtynyt pelikeräilijä. Nämä profiilit ovat saattaneet sekoittaa, mutta ne ovat myös osittain johtaneet erilaisiin painotuksiin esimerkiksi siinä, missä asemassa pelintekijät ja pelaajat ovat historiaesityksissä ja missä määrin pyritään käymään läpi pelejä historiallisen tuotekatalogin tavoin mahdollisimman kattavasti (ks. lisää Suominen 2016).

Tässä katsauksessa en tarkastele tämän enempää populaaria pelihistoriankirjoitusta. Käsittelem sen sijaan sitä, miten digitaalisia pelejä ja pelikulttuureja käsittelevä akateeminen historian tutkimus on kehkeytnyt Suomessa. Miten se on tullut esille ensin erityisesti suomenkielisinä ja sittemmin myös esimerkiksi englanninkielisinä julkaisuinä. Pohdin syitä kansallisen tutkimuksen erityispiirteille ja esittelen tarkemmin yksittäisiä suomalaisia tutkimusesimerkkejä.

### Käännöskriittiseen ja paikalliseen

Digitaalista pelaamista koskeva ammattimainen ja akateeminen historian tutkimus on huomattavasti harrastaja- ja amatöörihistoriointia uudempi ilmiö. Akateeminen digitaalisten pelien historian tutkimus on lisääntynyt 2010-luvulla, jolloin on alettu aiempaa vahvemmin painottaa muun muassa pelaamisen kansallisia ja paikallisia erityispiirteitä. Uudet tutkimukset ovat eksplikoineet sen, että pelit ja pelaaminen eivät ole samanlaista kaikkialla, vaikka tietenkin maiden ja alueiden pelikulttuureissa on yhtymäkohtia ja pelituotteet ovat levinneet valtiorajojen yli osana kansainvälistä teknologia- ja mediateollisuutta ja muuta vuorovaikutusta. Tutkimusalan pioneerin Melanie Swalwellin (2015) mukaan paikallisten pelihistorioiden ei ole tarkoitus korvata aiempaa tutkimuksellista lähestymistapaa uudella vaan tarkastella kriittisesti paikan ja paikallisuuden kysymyksiä (ks. myös esim. Swalwell 2005; Stuckey ym. 2015).

Uudessa, monesti englanniksi julkaistavassa tutkimuksessa tarkastellaan monipuolisesti myös peleihin liittyvien kulttuuriperintöyhteisöjen roolia historiatuotannossa ja pohditaan pelien ja pelikulttuurien tallentamiseen, säilyttämiseen ja esittelemiseen liittyviä kysymyksiä.<sup>1</sup> Hyvä esimerkki tuoreesta pelihistorian tutkimuksesta on Jaroslav Švelchin teos *Gaming the Iron Curtain* (2018). Teoksessaan Švelch tarkastelee tšekkoslovakian digipelikulttuureita ja tietokoneharrastuskulttuureja erityisesti 1980-luvulla vertaamalla niitä etenkin muihin Itä-Euroopan maihin mutta myös Pohjoismaihin, Länsi-Eurooppaan sekä Yhdysvaltoihin.

Mutta jo ennen 2010-lukua monissa digitaalisen pelihistorian tutkimuksissa on painotettu kansallisia ja paikallisia erityispiirteitä. Aiempi tutkimus, jota on tehty jo 1990-luvulta lähtien, ei kuitenkaan ole ollut niin näkyvää, koska sitä on julkaistu englannin sijasta monesti kansallisilla kielillä. Varhaisemmissa tutkimuksissa ei myöskään ole artikuloitu kansallisen tai paikallisen näkökulman tärkeyttä yhtä vahvasti kuin nykyään, vaikka ne ovat perustuneet nimenomaan kansallisten ja paikallisten tapausten käsittelyyn ja monissa tapauksissa ovat olleet tietoisia myös kansainvälisistä tutkimuksellisista keskusteluista. Niissä kansallisen tai paikallisen näkökulman tärkeys on nähty niin itsestään selvänä, ettei sitä ole tarvinnut alleviivata.

<sup>1</sup> Erilaisista pelihistorian kirjoittamisen tavoista ks. Suominen 2016.



Yhä nykyäänkin digitaalisia pelejä ja pelikulttuureja koskevaa historian tutkimusta julkaistaan muilla kielillä kuin englanniksi. Kansallisilla kielillä julkaiseminen on luultavasti yleisempää suurilla kielialueilla, mutta sitä tapahtuu myös pienemmissä maissa, kuten Suomessa. Kansallisilla kielillä julkaistu historian kirjoitus näkyy kuitenkin kansainvälisessä tutkimuskentässä ainoastaan siltä osin, kun englanniksi kirjoittavat hallitsevat muita kieliä ja viittaavat mahdollisesti ei-englanninkieliseen tutkimukseen.

### **Miksi julkaista kansallisilla kielillä**

Syitä varhaisemmalle – ja nykyisellekin – ei-englanninkieliselle julkaisemiselle on useita. Erityisesti humanististen tieteiden piirissä omakielinen julkaiseminen on ollut tavallista myös pienillä kielialueilla, joilla tutkijat ovat aktiivisesti osallistuneet kansalliseen keskusteluun ja halunneet kehittää omakielistä tieteellistä terminologiaa. Kieli on siis työväline, jonka avulla ilmiötä tutkitaan ja käsitteellistetään. Kansalliseen julkaisemiseen on siten liittynyt oma henkilökohtainen tai poliittinen arvolutauksensa, jossa kyse ei ole ollut yleensä nationalistisesta ajattelutavasta vaan pikemminkin halusta oman kulttuuri- ja kieliperinnön säilyttämiseen. Suuremmilla ei-englanninkielisillä kielialueilla, kuten espanjan-, saksan- ja ranskankielisissä maissa sekä Japanissa, on myös ollut itsessään niin vakiintuneet julkaisufooromit ja yleisöt, ettei englanninkielinen julkaiseminen ole ollut tarpeen.

Vielä vuosituhannen vaihteessa monilla humanistisilla tieteenaloilla, kuten historiassa, kirjallisuustieteessä ja etnologiatieteissä, omakielinen julkaiseminen oli Suomessakin tavanomaisempaa kuin englanniksi julkaiseminen. Täytyy toki muistaa, että samoilla tieteenaloilla oli saatettu aiemmin julkaista enemmän vaikkapa saksaksi tai ranskaksi. Näiden tieteenalojen julkaisukäytänteet periytyvät kansallisten tieteiden nousuun 1800-luvulla ja yleisempään kielipolitiikkaan sidoksissa olleeseen ajatukseen omakielisen tieteellisen tutkimuksen tuottamisesta. Tämä kehitystausta on saattanut hämärtyä, mutta vielä 1990-luvulla ja myöhemminkin omakielinen julkaiseminen on ollut kotimaisten aiheiden osalta niin itsestään selvää, ettei sitä monikaan todennäköisesti ole ajatellut minään erityisenä arvovalintana tai julkilausumana.

Tietoisien tutkimuspoliittisen agendan lisäksi kyse on ollut osaamisesta. Kielitaito on vaikuttanut julkaisemiseen. Jos kirjoittaminen on onnistunut omalla kielellä, tutkija ei ole välttämättä kehittänyt vieraskieliseen kirjoittamiseen riittävää kielitaitoa, vaikka on lukenut muun kielistä tutkimuskirjallisuutta ja aineistoa. Myöskään tutkimuksen kääntäminen tai edes kielentarkastus ei välttämättä ole onnistunut kustannussyistä. Kun kotimainen tiedeyhteisö piti kansallista julkaisemista itsestään selvänä, niin kääntämiseen ja kielentarkastukseen ei välttämättä tarjottu institutionaalista tukea 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa. Jos kansallisia tieteitä edustanut tutkija halusi julkaista tutkimuksiaan vieraalla kielellä, hän saattoi joutua vastaamaan kielentarkastus- ja käännöskuluistaan itse. Tällaisesta minullakin on omakohtaisia kokemuksia.

Keskeinen syy omalla kielellä julkaisemiseen on saattanut myös liittyä käsitykseen yleisöistä. Koska omakielinen tutkimus on tyypillisesti liittynyt oman maan ilmiöihin, tutkija on voinut ajatella, ettei tutkimus kiinnostaa oman maan ulkopuolella. Ulkomaiselle lukijalle tutkimuksen suomalainen kohde on motivoitava ja kontekstualisoitava eri tavoin kuin suomalaiselle lukijalle. Tutkija on saattanut kokea myös, että erityisen paikallisen ja spesifin tapauksen ja käsittelytavan kääntäminen vieraalle kielelle olisi vaikeaa. Jos tutkija käsittelee vaikkapa varhaisten suomenkielisten tietokoneiden nimeämiskäytänteitä osana tietokoneiden popularisaatiota, suomalaiselle lukijakunnalle voi riittää toteamus, että varhainen matematiikkakone

ESKO oli ajan tavan mukainen lyhennelmä, tässä tapauksessa sanoista Elektroninen Sarja-KOMputaattori, mutta myös tietynlainen viittaus Aleksis Kiven *Nummisuutareiden* Eskoon. Kansainväliselle lukijakunnalle Aleksis Kiveä ja *Nummisuutareita* pitää selittää laajemmin ja eri tavalla. (Paju 2008; Suominen & Parikka 2010.)

Seuraavaksi esittelen suomenkielistä pelien ja pelikulttuurin historiaan liittyvää tutkimusta. Todennäköisesti en ole löytänyt kaikkea olemassa olevaa tutkimusta, ja pelihistorian tutkijoita ja tutkimuksia löytyy lukuisia muitakin kuin tässä käsiteltävät. Keskityn erityisesti digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin liittyvään tutkimukseen. En siis käsittele kaikkea suomeksi julkaistua pelitutkimusta enkä myöskään simulaatioiden tai oppimispelien historiaan liittyvää tutkimusta, koska ne ovat itselleni vieraampia ja ylipäätään vähemmän tutkittuja alueita.

### Digitaalisten pelien akateemisen historian tutkimuksen alku Suomessa

Pelejä ja leikkejä on Suomessa tutkittu jo 1900-luvun alusta lähtien erityisesti perinteentutkimuksen piirissä (Sotamaa 2009). 1990-lopulla Suomessa alkoi kuitenkin nousta esiin pieni historian tutkijoiden joukko, jolla oli omaa tietokoneharrastamisen taustaa ja joka halusi käsitellä tietotekniikkaan liittyviä teemoja tutkimuksissaan. Pelihistoriaan liittynyt kiinnostus syntyi teknologian tai tietotekniikan historian sekä mediahistorian rajapinnalla, ja tästä löytyi esikuvia Suomen ulkopuolelta. Esimerkiksi brittiläisessä ja pohjoismaisessa median domestikaatiota ja arkipäiväistymistä koskevassa tutkimuksessa käsiteltiin radion ja etenkin television ja videonauhuriin kotitalouskäytön lisäksi myös kotitietokoneiden yleistymistä ja pelaamista kotitietokoneiden käytön yhtenä osa-alueena.

1990-luvun puolivälissä Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineessa perustettiin tutkimusryhmä, joka alkoi kehittää historia-alan verkkoportaalii<sup>2</sup> mutta suuntautui samalla myös teknologian ja tietotekniikan historian tutkimukseen. Muun tutkimuksen ohessa jotkut ryhmän jäsenet julkaisivat myös digipelihistoriaan liittyneitä artikkeleita (esim. Saarikoski 1998; 1999a; 1999b; 1999c; Suominen 1999), mutta aluksi digipelii aiheita saatettiin pitää liian tuoreina lyhyen aikavälin ilmiönä, eikä ajallisen etäisyyden tai keston puutteen takia aiheisiin välttämättä tartuttu historian tutkimuksen menetelmin.

Ensimmäiset artikkelit olivat yleensä yleisesityksiä, joita julkaistiin esimerkiksi elektronista, digitaalista tai uutta mediaa käsitelleissä kokoomateoksissa tai lehdissä. Historiaan liittyneitä artikkeleita ilmestyi myös varhaisissa digitaalisia pelejä käsitelleissä konferenssijulkaisuissa (esim. Honkela 1999). Myös nämä artikkelit olivat alustavia katsauksia siihen, mitä ylipäätään digitaalinen pelaaminen on ja millaisista suunnista historian tutkimus voisi sitä lähestyä muutenkin kuin analysoimalla historiapelien tuottamaa historiakuvaa. Jo tässä vaiheessa tutkijoista Petri Saarikoski (1999a; 1999d; 2001; 2003) alkoi käyttää lähteinään kotimikrolehtiä ja analysoida pelaamista osana kotimikrokulttuuria. Kansainvälisestikin pelihistorian tutkimuksessa lähteinä on käytetty usein harrastuslehtiä, koska muuta lähdeaineistoa ei ole välttämättä ollut helposti saatavilla. Lehdet myös muodostavat monesti pitkiä aikasarjoja ja kertovat harrastuskulttuureista monipuolisesti. (Ks. esim. Kirkpatrick 2012.) Nykyään lähdeaineistot ovat toki monimuotoistuneet.

Lehtiaineiston käyttö liittyi yleisempään tendenssiin tietotekniikan kulttuurihistorian tutkimusryhmässä Turun yliopistossa. Lehtiaineiston saaminen tutkimus-

<sup>2</sup> Aluksi portaalii oli nimeltään Suomen historian elektroninen keskus SHEK, myöhemmin Agricola-portaalii (<https://agricolaverkko.fi/>).

käyttöön oli varsin vaivatonta yliopistokirjastojen ja omien kokoelmien kautta, ja toisaalta lehtien merkitys suomalaisen kotimikro- ja pelikulttuurien määrittämisessä oli keskeinen. Tutkimus inspiroitui muun muassa Hannu Salmen (esim. 1996) teknologian ja median kulttuurihistoriaa käsittelevästä tutkimuksesta ja pian myös esimerkiksi teknologian domestikaatiotutkimuksesta (esim. Pantzar 1996). Pelihistorian ja -kulttuurien varhaisemmasta tutkimuksesta tutkijat hyödynsivät muun muassa brittiläisen Leslie Haddonin mikrotietokoneiden käyttöön liittyneitä tutkimuksia (esim. Haddon 1988; 1992; ks. myös Haddon 2002).

Kulttuurihistoriaan kytkeytyvät myös Turun yliopistossa kulttuurihistoriaa opiskelleen ja sinne väitelleen Erkki Huhtamon media-arkeologiset tutkimukset. Huhtamon tutkimukset liittyivät alkuvaiheissa erityisesti elävän kuvan arkeologiaan, mutta hän on käsitellyt monia muitakin teemoja, myös pelejä. Huhtamo onkin myös pelitutkimuksen puolella tunnettu kirjoittaja, joka on käsitellyt erityisesti automaattipelaamisen ei-digitaalisia juuria (Huhtamo 2002; Huhtamo 2005; Huhtamo 2012; media-arkeologisesta pelitutkimuksesta ks. myös Parikka & Suominen 2006).

Jaakko Suominen julkaisi 2003 kulttuurihistorian väitöskirjansa *Koneen kokemus*, jossa hän tarkasteli erityisesti robottien ja tietokoneiden julkista ja populaaria käsitteilyä 1920-luvulta 1970-luvulle, jolloin tietokoneita ei vielä ollut kotitalouksissa mutta jolloin monet kansalaiset kuitenkin törmäsivät tietotekniikkaan vähintään epäsuorasti tai kuviteltuna teknologiana. Suominen sivusi teoksessaan pelejä pariin otteeseen, samoin kuin muissa tutkimusteksteissään (Suominen 1999; 2001).

Laajin tietokoneharrastamista ja pelaamista käsitelleistä varhaisista suomenkielisistä – eli karkeasti määritellen ennen vuotta 2009 ja silloin aloittanutta *Pelitutkimuksen vuosikirjaa* aiemmin julkaistuista – tutkimuksista on ollut Petri Saarikosken yleisen historian väitöskirja *Koneen lumo* (2004). Saarikoski tarkasteli siinä ajanjaksoa 1970-luvulta 1990-luvulle lähtien erityisesti suomalaiset mikrotietokoneharrastuslehdet ja pelilehdet. Saarikosken esittelemät näkökulmat ja teoreettis-metodologiset lähestymistavat ovat sellaisia, että vastaavatyypisiä esityksiä julkaistaan edelleen kansainvälisesti (ks. esim. Švelch 2018). Saarikoski oli aiemmin tehnyt aihepiiristä suppeampia oppinäytetöitä (esim. Saarikoski 1999d; 2001).

Myös muut turkulaiset tutkijat vähintään sivusivat pelejä muussa tutkimuksessaan. Osana tietotekniikan varhaisvaiheita ja ensimmäisiä kansallisia tietokoneprojekteja käsitellyttä väitöstutkimustaan Petri Paju (2003) julkaisi artikkelin suomalaisesta NIM-pelin konstruktiosta.<sup>3</sup> Paju suhteutti NIM-konstruktion erityisesti tietokoneiden kansalliseen kehitystyöhön mutta myös vastaaviin kokeiluihin muualla maailmassa.

Muista varhaisista digipelihistoriaan liittyvistä suomalaisten tutkijoiden artikkeleista mainittakoon Aki Järvisen *Mariosofia*-kirjassa julkaistu artikkeli pelien audiovisuaalisten tyylien kehityksestä (Järvinen 2003) sekä *Pelit, tietokone ja ihminen* -kirjassa jo vuonna 1999 julkaistu Petri Kuittisen englanninkielinen artikkeli Rogue-tyyppisten pelien<sup>4</sup> sukupuusta (Kuittinen 1999).

<sup>3</sup> *Nim*-pelissä on kaksi tai useampi pelaajaa ja pelivälineinä on tietty määrä esimerkiksi tikkuja riveihin aseteltuina. Kukin pelaaja poistaa vuorollaan haluamansa määrän tikkuja yhdeltä riviltä. Häviää jolle se, jolle jää viimeinen tikku. (Paju 2003.) *Nimin* lisäksi varhaisilla keskustietokoneilla tehtiin kokeiluja esimerkiksi ristinollan ja shakin toteuttamiseksi.

<sup>4</sup> Rogue-tyyppisissä peleissä seikkaillaan aarteita etsien tyypillisesti luolalabyrintissa, jossa vaanivat erilaiset hirviöt ja muut vaarat. Useimmiten näissä peleissä seikkailtava luolasto on toteutettu erittäin yksinkertaisella merkkigrafiikalla, ja pelejä on pelattu keskustietokoneympäristöissä. Tunnetuimpia lajityypin pelejä ovat *Rogue*, *Hack* ja *Angband*.

## Tutkimuksen uudempiä suuntauksia

Vuonna 2009 ensimmäisen kerran ilmestynyt suomenkielinen *Pelitutkimuksen vuosikirja* on foorumi, jossa on säännöllisesti ilmestynyt pelihistorian artikkeleita sekä suppeampia katsauksia. *Pelitutkimuksen vuosikirjan* julkaisemista voikin pitää yhtenä käännekohtana myös suomenkielisen ja suomalaisen digipelihistorian tutkimuksessa. Yhteensä historiateemaan liittyviä artikkeleita ja katsauksia on vuosikirjoissa ilmestynyt yli kaksikymmentä. Varttuneempien tutkijoiden lisäksi lehdessä ovat julkaisseet myös väitöskirjantekijät ja maisteriopiskelijat. Yksittäiset artikkelit ja katsaukset ovat käsitelleet muun muassa 1980-luvun pelipiratismia (Nikinmaa 2012), antiikin Rooman lautapelejä (Tikka 2012), 1990-luvun pelilehtien lukijakirjeitä (Saarikoski 2012), ensimmäisiä suomalaisia pelejä ja peliyhtiöitä (Reunanen ym. 2013; Reunanen & Pärssinen 2014), konsolipelien ensimmäistä buumia Suomessa 1980- ja 1990-luvun taitteessa (Suominen 2015), interaktiivisen tv-viihteen historiaa (Tuomi 2009), television mobiilipelejä (Kempainen 2012), peleihin liittyneitä koluja ja julkisen keskustelun historiaa (Pasanen 2011; 2014), Go-pelin pelaamisen vaiheita Suomessa (Luoma 2017), internetin *Minigolf*-pelin pelaajayhteisöä (Hämäläinen 2017) sekä pelaamisen elinkaarta muistitietoaineiston perusteella (Nevala 2017). Tyypillisesti tutkijat ovat käsitelleet pelejä ja pelaamista Suomessa, vaikka joitain poikkeuksiakin on ollut.

Monissa suomalaisissa pelejä koskevissa väitöskirjoissa ja pelitutkimuksen yleisesityksissä (ks. esim. Mäyrä 2008) on ollut myös jonkinlaisia historiaosuuksia, mutta en käsittele niitä tässä. Yksi laaja-alaisimmista pelihistoriaa käsitelleistä suomalais-tutkijoista on Markku Reunanen, joka on tehnyt väitöskirjansa demoskenestä (2017).<sup>5</sup> Reunanen on julkaissut kollegoineen suomeksi ja englanniksi useita artikkeleita, jotka käsittelevät demoskenen lisäksi muun muassa 1980-luvun eroottisiin peleihin liittyviä suomalaisia muistoja, Suomen ensimmäisiä kaupallisia pelijulkaisuja sekä yksittäisiä pelilajityyppejä, kuten länkkäripelejä ja itämaisia taistelulajipelejä kansainvälisestä näkökulmasta ja suhteessa saman aihepiirin elokuvatuotantoon. Näitä artikkeleita on julkaistu *Pelitutkimuksen vuosikirjojen* lisäksi *WiderScreenissä* ja useissa muissakin julkaisuissa. (Ks. Reunanen ym. 2011; Reunanen ym. 2013; Reunanen & Pärssinen 2014; Heikkinen & Reunanen 2013; Heikkinen & Reunanen 2015; Suominen ym. 2018.)

*Pelitutkimuksen vuosikirjan* ja *WiderScreenin* (ks. myös esim. Vaahensalo 2015) lisäksi digipelihistoriaan liittyviä suomalaisia artikkeleita on julkaistu historian verkkolehdestä *Ennen ja Nyt*. Sen ”Pelit ja historia”-teemanumerossa (2017) on käsitelty lautapelaamisen historiaa (Ylänen 2017; Sihvonen 2017), liikunnan ja leikkillisyyden yhteyksiä (Friman ym. 2017) ja Let’s play -pelivideoita muistitietohistoriallisina lähteinä (Kerttula 2017). *Ennen ja Nyt* on julkaissut myös artikkelin digipelaamisen katsomisen historiasta (Suominen & Lahdelma 2018). Myös *Lähikuva*-lehti on julkaissut pelihistoriaan liittyviä artikkeleita (esim. Pasanen & Suominen 2018).

Rahapelaamisen historiantutkimus on sekin lisääntynyt Suomessa. Rahapelaamista on tarkasteltu erityisesti suomalaisten rahapeliorganisaatioiden kontekstissa (esim. Matilainen 2017; Ahonen 2018). Yksittäisiä avauksia on tehty myös esimerkiksi rahaja uhkapelaamisen pidemmän aikavälin oikeushistoriaan (Korpiola & Sallila 2012).

Viime vuosina suomeksi on julkaistu tutkimusta myös lautapeleistä ja lautapelaamisesta. Esimerkiksi Lilli Sihvonen on tutkinut suomalaisen lautapelaamisen historia-

<sup>5</sup> Demoskene (engl. *demoscene*) on tietokoneharrastajien alakulttuuri, jossa ohjelmoidaan tietokoneelle audiovisuaalisesti näyttäviä ja koneiden suorituskyvyn rajoja koettelevia niin kutsuttuja demoja, joiden tekemisessä harrastajat kilpailevat tietokoneharrastajien tapahtumissa.



kulttuuria sekä pelien kestäviä ja muuttuvia ominaisuuksia Suomessa vuonna 1967 esitellyn *Kimble*-pelin kautta (Sihvonen 2017; Sihvonen & Sivula 2016). Henna Ylänen on tutkimassa puolestaan lautapelaamisen varhaisempaa historiaa (Ylänen 2017).

Pelihistorian tutkimus on vakiintunut Suomessa erityisesti Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineeseen. Sen lisäksi Suomen pelimuseo yhdessä Tampereen yliopiston pelikoulutusohjelman kanssa ovat lisänneet pelihistoriallista tutkimusta Tampereella, mikä näkyy opinnäytetöinä ja muina julkaisuina. Erityisesti pelimuseon ja Tampereen yliopiston tutkija Niklas Nylund on kirjoittanut pelihistoriaan sekä museotoimintaan liittyviä akateemisia tutkimuksia, usein englanniksi (esim. Nylund 2016; 2018), mutta muutkin tamperelaiset tutkijat ovat olleet aktiivisia tuomalla esiin erityisesti pelihistorioihin liittyviä henkilökohtaisia ja arkisia kokemuksia sekä osallistamalla Suomen pelimuseon kehitystyöhön (esim. Kultima & Peltokangas 2016; Kultima & Stenros 2018) ja tutkimalla peliteollisuuden muodonmuutoksia (esim. Jørgensen, Sandqvist & Sotamaa 2015).

Akateemista tutkimusta on tukenut hyvin myös harrastajien monimuotoinen pelihistoriointi. Harrastajat ovat kirjoittaneet akateemisten tutkijoiden kanssa myös yhteisjulkaisuja, mutta yleensä heidän historia-aktiviteettinsa ovat ilmestyneet populaarimpina artikkeleina tai esimerkiksi videoblogien muodossa.<sup>6</sup> Näiden lisäksi yksittäisiä tutkimuksia on tehty muuallakin, mutta aihealueesta kiinnostuneet opiskelijat ovat jääneet usein vaille erikoistunutta ohjausta, koska pelejä ja pelitutkimusta tuntevia ohjaajia ei ole ollut omassa oppiaineessa tai laitoksella. Pro gradu -tasoisia opinnäytetöitä on tehty esimerkiksi pelaamisesta ja muistitiedosta (esim. Nevala 2015; Kamsula 2015). Jyväskylän yliopistossa puolestaan erityisesti Tero Pasanen (esim. 2011; 2014; 2017; Pasanen & Suominen 2018) ja Tero Kerttula (esim. Kerttula 2017; 2019) ovat tehneet pelihistoriallista tutkimusta.

Yhteenvedona voi todeta, että suomalaiset tutkijat julkaisevat edelleen pelihistorian tutkimusta englannin lisäksi suomeksi, vaikka suomenkielinen julkaiseminen on vähentynyt. Toisaalta pelihistorian tutkimus on yleisellä tasolla lisääntynyt, ja suomenkielistäkin tutkimusta ilmestyy säännöllisesti, vaikka sen osuus on pienentynyt. Tällä hetkellä tutkimuksessa ei ole mitään yhtä selkeää pääsuuntausta, vaan tutkimusaiheet, menetelmät ja aineistot vaihtelevat. Tutkimus käsittelee sekä itse historiaa että tutkimusaineistojen tallentamista, pitkäaikaissäilytystä, muistelua ja laajemmin peleihin liittyvää historiakulttuuria. Voi myös väittää, että ajankohtainen viihdepelaamiseen ja esimerkiksi rahapelaamiseen liittyvä keskustelu tuottaa uusia virikkeitä pelihistorian tutkimukselle, koska Suomessa esimerkiksi Veikkauksen toimintaa koskeva keskustelu vaatii nykytilanteen käsittelyn lisäksi historiallista ymmärrystä siitä, miksi rahapelimonopoli toimii Suomessa niin kuin toimii.

*Kiitän Suomen Akatemian rahoittamaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö -hanketta (312396).*

<sup>6</sup> Ks. esim. pelikeräilijä ja pelimuseoaktiivi Mikko Heinosen ”Pelataanpa”-artikkelit V2-verkkolehdes-  
sä (esim. <https://www.v2.fi/artikkelit/pelit/2441/Pelataanpa-Famicomia-kirppikselta/>) ja samannimiset YouTube-videot.

## Lähteet

- Ahonen, Jukka (2019) *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4778-3>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Friman, Usva; Rantala, Maria & Turtiainen, Riikka (2017) *Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina – suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen*. *Ennen ja nyt* 1/2017 (Pelit ja historia -teemanumero). Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/zombie-run-pori-2015-post-urheilullisena-fyysisena-kulttuurina-suomalaisten-juoksutapahtumien-pelillistyminen-ja-leikillistyminen/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Haddon, Leslie (1988) *The Roots And Early History of the British Home Computer Market: Origins of the Masculine Micro*. London: Management School Imperial College, University of London.
- Haddon, Leslie (1992) Explaining ICT consumption: the case of the home computer. Teoksessa Roger Silverstone & Eric Hirsch (toim.), *Consuming Technologies – Media and Information in Domestic Spaces*. London and New York: Routledge, 82–112.
- Haddon, Leslie (2002) Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 47–69.
- Heikkinen, Tero & Reunanen, Markku (2013) *Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelien suhde 1980-luvulla*. *WiderScreen* 4/2013 (Elokuvalliset pelit – pelilliset elokuvat -teemanumero). Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/kungfumestarit-kuvaputkella-kamppailuelokuvien-ja-pelien-suhde-1980-luvulla/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Heikkinen, Tero & Reunanen, Markku (2015) *Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games*. *WiderScreen* 1-2/2015 (Villin lännen uudet visiot – New Visions of the Wild West -teemanumero). Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Honkela, Timo (toim.) (1999) *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposiumisarja nro 15. Helsinki: Suomen Tekoälyseura.
- Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Huhtamo, Erkki (2005) Slots of fun, slots of trouble: An archaeology of arcade gaming. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 3–22.
- Huhtamo, Erkki (2012) What's Victoria Got To Do With It? Toward an Archaeology of Domestic Video Gaming. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press, 30–52.
- Hämäläinen, Lasse (2017) *Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaiheita*. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 49–59. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/aapelin-minigolf-pelaajayhteison-ja-sen-kulttuurin-vaiheita>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Järvinen, Aki (2002) Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 70–91.
- Jørgensen, Kristine; Sandqvist, Ulf & Sotamaa, Olli (2015) From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. First Published December 2, 2015. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1354856515617853>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Kamsula, Tommi Antero (2015) *Videopelimusiikkiin liittyvät muistot. Vuosina 1984–1990 syntyneiden haastattelukerronnan analyysi*. Etnomusikologian pro gradu -työ. Joensuu: Itä-Suomen yliopisto. Saatavilla: <<http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20150490>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Kemppainen, Jaakko (2012) *Pelisuunnittelun erikoistapaus: tekstiviestit ja televisio*. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-13.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Kerttula, Tero (2017) *Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana*. *Ennen ja nyt* 1/2017 (Pelit ja historia -teemanumero). Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/lets-play-pelikokemuksellisen-muistitiedon-tuottajana/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

- Kerttula, Tero (2019) The foundations of Let's Play: Live action representation of video games in television and online 1975–2018. Teoksessa Jonna Koivisto & Juho Hamari (toim.), *GamiFIN 2019: Proceedings of the 3rd International GamiFIN Conference*. CEUR-WS.org. Saatavilla: <<http://ceur-ws.org/Vol-2359/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Kirkpatrick, Graeme (2012) Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995. *Game Studies* 12(1). Saatavilla: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Korpiola, Mia & Sallila, Jussi (2012) Uhkapelin oikeushistoriallisilla lähteillä. Teoksessa Pauliina Raento (toim.), *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 43–65.
- Kuittinen, Petri (1999) Roguelike Games. Teoksessa Timo Honkela (toim.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposio-sarja nro 15. Helsinki: Suomen Tekoälyseura, 187–203.
- Kultima, Annakaisa & Peltokangas, Jouni (2017) *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut. Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon*. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.
- Kultima, Annakaisa & Stenros, Jaakko (toim.) (2018) *Minun pelihistoriani. Henkilökohtaisia tarinoita suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä*. TRIM Research Reports 25. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kuorikoski, Juho (2014) *Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Sl: Fobos.
- Kuorikoski, Juho (2017) *Commodore 64 – Tasavallan tietokone*. Helsinki: Minerva.
- Luoma, Pirkko (2017) Go-lautapeliä Suomessa jo lähes 40 vuotta. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 60–66. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/go-lautapelia-suomessa-jo-lahes-40-vuotta>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Matilainen, Riitta (2012) Muistitietoaineistot rahapelaamisen tutkimuksessa. Teoksessa Pauliina Raento (toim.), *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 161–179.
- Matilainen, Riitta (2017) *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-Century Finland*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Nevala, Tuulia (2015) *Pelaamisen elinkaari: 1978–1985 syntyneiden pelihistoriaa Etelä-Pohjanmaalta*. Internet- ja pelitutkimuksen pro gradu -tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto. <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201601111058>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Nevala, Tuulia (2017) *Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vaiheissa*. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 4–17. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/pelaamisen-elinkaari-pelien-merkitykset-elaman-eri-vaiheissa>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Nikinmaa, Joonas (2012) Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen – Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–20. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-03.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Nylund, Niklas (2016) The early days of Finnish game culture: Game-related discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s. *Cogent Arts & Humanities* 3(1). Saatavilla: <<https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1191124>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Nylund, Niklas (2018) Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context. *Arts* 2018, 7(4) (Special Issue Born Digital Cultural Histories). Saatavilla: <<https://doi.org/10.3390/arts7040103>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Paju, Petri (2003) Huvia hyödyn avuksi jo 1950-luvulla – Nim-pelin rakentaminen ja käyttö Suomessa. *WiderScreen* 2–3/2003. Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/2003-2-3/huvia-hyodyyn-avuksi-jo-1950-luvulla/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Paju, Petri (2008) *”Ilmarisen Suomi” ja sen tekijät. Matematiikkakonekomitea ja tietokoneen rakentaminen kansallisena kysymyksenä 1950-luvulla*. Kulttuurihistorian väitöskirja. Turku: Turun yliopisto. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-3565-9>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).
- Pantzar, Mika (1996) *Kuinka teknologia kesytetään*. Helsinki: Hanki ja Jää.
- Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko (2006) Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies* 6(1). Saatavilla: <[http://gamestudies.org/0601/articles/parikka\\_suominen](http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2018) Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986. *Lähikuva* 31(4). Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.77932>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Pasanen, Tero (2011) 'Hyökkäys Moskovaan!' – Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–11. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Pasanen, Tero (2014) Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityypinä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 8–23. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-02.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Pasanen, Tero (2017) *Beyond the pale: gaming controversies and moral panics as rites of passage*. Doctoral dissertation of Digital Culture. Jyväskylä: University of Jyväskylä. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Reunanen, Markku; Lankoski, Petri & Heinonen, Mikko (2011) Joystickit kuumina – varhaista erotiikkaa kotitietokoneilla. Teoksessa Petri Saarikoski; Ulla Heinonen & Riikka Turtiainen (toim.), *Digirakkaus 2.0*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 31. Pori: Turun yliopisto, 33–60. Saatavilla: <[http://www.kameli.net/~marq/joystickit\\_kuumina.pdf](http://www.kameli.net/~marq/joystickit_kuumina.pdf)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Reunanen, Markku & Pärssinen, Manu (2014) Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 76–80. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-07.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Reunanen, Markku (2017) *Times of Change in the Demoscene: A Creative Community and Its Relationship with Technology*. Doctoral Dissertation of Digital Culture. Pori: University of Turku. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Saarikoski, Petri; Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017) Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emerging Finnish Home Computer Market. *Well Played* 6(2), 7–31. Saatavilla: <<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1042&context=etcpress>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009) Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 31(3), 20–33.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009) Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Saarikoski, Petri (1998) Elokuva ja tietokonepelit. Vaeltava katse 1990-luvulla. *WiderScreen* 2/1998. Saatavilla: <[http://widerscreen.fi/1998/2/elokuva\\_ja\\_tietokonepelit.htm](http://widerscreen.fi/1998/2/elokuva_ja_tietokonepelit.htm)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Saarikoski, Petri (1999a) Suomalainen tietokonepelikulttuuri ja populaari mikrolehdistö 1980-luvulla osana nuorten poikien kotimikroharrastusta. Teoksessa Timo Honkela (toim.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposiosarja, n:o 15. Helsinki: Suomen tekoälyseura.

Saarikoski, Petri (1999b) Tietokone- ja videopelit uuden median murroksessa 1990-luvulla. Teoksessa Petri Saarikoski, Hannu Nieminen, Jaakko Suominen (toim.), *Uusi media ja arkielämä. Kirjoituksia uuden ajan kulttuurista*. Viestintä, Turun yliopisto, Julkaisuja nr. 41 (Sarja A). Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri (1999c) Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia. *WiderScreen* 1–2/1999. Saatavilla: <<http://www.widerscreen.fi/1999-1-2/tietokonepelit-osana-audiovisuaalisen-kulttuurin-moraalipaniikkia>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Saarikoski, Petri (1999d) *Populaari tietokonelehdistö kotimikrokulttuurin määrittäjänä Suomessa 1980-luvulla*. Kulttuurihistorian julkaisematonta laudatur-työtä. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri (2001) *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Yleisen historian julkaisematonta lisensiaattitutkielma. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri (2003) Tietokonepelit ennen ja nyt. Kotimikrolehdistö ja tietokonepelikulttuurin alkuvaiheet Suomessa. Teoksessa Tanja Sihvonen, Pasi Väliaho (toim.), *Mediaa kokemassa: koosteita ja ylityksiä. Experiencing the Media. Assemblages and Cross-overs*. Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos, Mediatutkimus, Sarja A, nr 53. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri (2004) *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Saatavilla: <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/55764>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).



Saarikoski, Petri (2012) 'Rakas Pelit-lehden toimitus...' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Salmi, Hannu (1996) *"Atoomipommilla kuuhun!" Tekniikan mentaalihistoriaa*. Helsinki: Edita.

Sihvonen, Lilli & Sivula, Anna (2016) Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 38–51. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/klassikoksi-rakennettu-eraan-lautapelin-historia>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Sihvonen, Lilli (2017) Kestävyys ja Pop-O-Matic-muovikupu. Kimble-lautapelin pysyvien ominaisuuksien merkitys. *Ennen ja Nyt* 1/2017 (Pelit ja historia -teemanumero). Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/pop-o-matic-muovikupu-ja-kestavyys-kimbe-lautapelin-pysyvien-ominaisuuksien-merkitys/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Sotamaa, Olli (2009) Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 100–105. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Stuckey, Helen; Swalwell, Melanie; Ndalianis, Angela & de Vries, Denise (2015) Remembering & Exhibiting Games Past: The Popular Memory Archive. *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDiGRA)*, Vol 2, No 1. Saatavilla: <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/40/79>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko & Lahdelma, Päivi (2018) Tuijotusta, tarkkailua ja osallistumista – Digitaalisen pelaamisen ja tietokoneiden käytön katsominen kuvissa 1980-luvulta 1990-luvulle. *Ennen ja nyt* 4/2018 (Kuva historian tutkimuksessa -teemanumero, toim. Olli Kleemola). Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2018/12/tuijotusta-tarkkailua-ja-osallistumista-digitaalisen-pelaamisen-ja-tietokoneiden-kayton-katsominen-kuvissa-1980-luvulta-1990-luvulle/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko & Parikka, Jussi (2010) Sublimated Attractions – The Introduction of Early Computers in Finland in the late 1950s as a Mediated Experience. *Media History* 16:3 (August 2010), 319–340.

Suominen, Jaakko; Reunanen, Markku & Remes, Sami (2015) Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s. *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*, Special Issue, June 2015, Edited by Jonathan Lessard, Martin Picard & Carl Therrien. Saatavilla: <<http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko; Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku (2018) Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 5–34. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/digitaalisen-kilpapelamisen-esihistoriaa-suomessa-1980-luvulta-1990-luvun-puolivaliin>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko; Sivula, Anna & Garda, Maria B. (2018) Incorporating Curator, Collector and Player Credibilities: Crowdfunding Campaign for the Finnish Museum of Games and the Creation of Game Heritage Community. *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*, Special Issue Preserving Play, edited by Alison Gazzard & Carl Therrien, August 2018. Saatavilla: <<https://www.kinephanos.ca/2018/incorporating-curator-collector-and-player-credibilities-crowdfunding-campaign-for-the-finnish-museum-of-games-and-the-creation-of-game-heritage-community/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (2016) Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process – Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game. *Refractory – Australian Journal of Entertainment Media*, volume 27, 2016 – Themed issue: Born Digital Cultural Heritage. Saatavilla: <<http://refractory.unimelb.edu.au/2016/09/02/suominen-sivula/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (1999) Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Timo Honkela (toim.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja, Symposio-sarja nro 15. Helsinki: Suomen Tekoälyseura, 70–86.

Suominen, Jaakko (2001) Salora Playmaster – peliä televisiolla. Lisäarvon tuottaminen teknisten innovaatioiden yhteyteen. Teoksessa Tanja Sihvonen (toim.), *Sähköä, säpinää, vapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*. Turun yliopiston historian laitoksen julkaisuja 59. Turku: Turun yliopisto, 97–104.

Suominen, Jaakko (2003) *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino. Saatavilla: <[https://jaasuo.files.wordpress.com/2017/05/koneen\\_kokemus\\_pieni.pdf](https://jaasuo.files.wordpress.com/2017/05/koneen_kokemus_pieni.pdf)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2008) The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture*, issue 11. Saatavilla: <[http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11\\_suominen.html](http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2010) 'Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille' MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 83–98. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2011) Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010: Case MikroBitti Magazine. *Think, Design, Play - Digra2011 conference*. Utrecht School of the Arts, Hilversum 14-17, September 2011. Saatavilla: <<http://www.digra.org/dl/db/11310.15375.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2012) Mario's legacy and Sonic's heritage: Replays and refunds of console gaming history. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012*. Edited by Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen. Tampere, University of Tampere. Saatavilla: <[http://www.digra.org/dl/display\\_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/12168.57359.pdf](http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/12168.57359.pdf)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2015) Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Suominen, Jaakko (2016) How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical and Pathological Approaches. *Games & Culture*. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1555412016653341>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Swalwell Melanie (2005) Early Games Production in New Zealand. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Saatavilla: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/early-games-production-in-new-zealand/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Swalwell Melanie (2015) CFP Game History and the Local. Kirjoitajakutsu. Saatavilla: <[https://www.academia.edu/12430151/CFP\\_Game\\_History\\_and\\_the\\_Local](https://www.academia.edu/12430151/CFP_Game_History_and_the_Local)> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

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

Tikka, Reko (2012) Antiikin Rooman lautapelit. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–10. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-02.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Tuomi, Pauliina (2009) Television interaktiivinen pelihetki. Television pelillisyyden ja merkityksen pelikemusten tuottamisessa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 34–48. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-03.pdf>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Vaahensalo, Elina (2015) Onko peleissä homoja? LGBT-hahmojen historia digitaalisissa peleissä. *WiderScreen* 3/2015 (Teemanumero: Eri- ja samanarvoisuus digitaalisessa maailmassa – Equality and inequality in digital environments). Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/onko-peleissa-homoja-lgbt-hahmojen-historia-digitaalisissa-peleissa>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Ylänen, Henna (2017) Kansakunta pelissä. Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä. *Ennen ja Nyt* 1/2017 (Pelit ja historia -teemanumero). Saatavilla: <<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/kansakunta-pelissa-nationalismi-ja-konfliktit-1900-luvun-alun-suomalaisissa-lautapeleissa/>> (linkki tarkistettu 5.11.2019).

Miia Siutila

FM, mediatutkimus, Turun yliopisto

## PELITUTKIMUSTA KOREASSA – keskittymistä teknologiaan ja pelihaittoihin?

Kun puhutaan peliteollisuuden, peliharrastuksen tai kilpapelipaamisen suurista maista, Etelä-Korea nousee esiin yhtenä suurimmista. Vuonna 2017 Korean kotimaiset pelimarkkinat olivat vajaan 10 miljardin euron arvoiset ja niiden on ennustettu kasvavan tasaisesti. Globaalisti tarkasteltuna korealaiset pelimarkkinat olivat neljänneksi suurimmat Kiinan, Japanin ja USA:n jälkeen. Pelkkien PC-pelien kohdalla Korea oli kolmantena. (Kocca 2018.) Lähes 30 miljoonaa korealaista, eli reilu puolet maan asukkaista, pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti (South Korea Games Market 2018).

Oma lukunsa korealaisessa pelaamisessa on maan menestys elektronisen urheilun parissa. Maata on tutkimuksessa kutsuttu jopa e-urheilun mekaksi (Taylor 2012), sillä e-urheilu on ollut siellä jo pitkään huomattavasti suositumpaa, ammattimaisempaa ja järjestäytyneempää kuin länsimaissa. Siinä missä länsimaiset pelijoukkueet, ammattilaispelaajat ja kilpailuiden järjestäjät vasta yrittivät ratkaista erilaisia kannattavuuteen ja jatkuvuuteen liittyviä ongelmia koko 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen, Koreassa oli jo useampi ammattilaisliiga. Ja vaikka muu maailma onkin saamassa Koreaa kiinni pelitaidoissa, monissa peleissä korealaisia pidetään edelleen parhaimpina pelaajina ja lähes automaattisina voittajasuosikkeina.

Minulla oli keväällä 2019 mahdollisuus matkustaa Etelä-Koreaan reiluksi kahdeksi kuukaudeksi tutustumaan paikalliseen kilpapelikulttuuriin, alan toimijoihin ja pelitutkijoihin. Paikalliseen tutkimukseen ja tutkijoihin tutustuessa syntyi korealaisesta pelialasta ja -tutkimuksesta varsin erilainen kuva kuin Suomessa. Tilanne oli kummallinen: maan menestyksenkäs historia pelien kehityksessä ja kilpapelipaamisessa sekä nuorison ahkera pelaaminen eivät sovi yhteen jokseenkin yksipuolisen ja haittoihin keskittyneen tutkimuskentän kanssa.

Tämän katsauksen tarkoituksena on avata korealaisen pelitutkimuksen kenttää aihetta käsittelevien systemaattisten kirjallisuuskatsausten avulla sekä pohtia mahdollisia historiallisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia syitä tutkimusalan tilaan paikallisten tutkijoiden kanssa käymieni keskusteluiden kautta. Kirjallisuuskatsaukset on julkaistu korealaisissa julkaisuissa korean kielellä. Ne on tätä katsausta varten käännetty englanniksi googlen käännöspalvelun avulla ([translate.google.fi](https://translate.google.fi)). Vaikka online-käännössivustot alkavat jo tuottaa jokseenkin ymmärrettävää tekstiä, keskityn tässä lähinnä lähteissä olleiden taulukoiden sisältöön, sillä niiden osalta käännöksestä johtuvat virheet ovat pienempiä ja epätodennäköisempiä. Niiltä osin kuin olen käyttänyt muita korealaisia lähteitä, olen varmistanut kieltä äidinkielenään puhuvilta, että olen ymmärtänyt tekstin oikein.

Pelaamisen suosiosta ja korealaisten peliyritysten ja pelaajien menestyksestä huolimatta korealainen pelitutkimus on maailmalla varsin tuntematonta. Länsimaista ja suomalaista pelitutkimusta muistuttavista näkökulmista tehtyä tutkimusta on lähes

mahdoton löytää, ja muutamaa tutkijaa lukuun ottamatta vain harva julkaisee lainkaan englanniksi. Vastaavaa tutkimusta ei ole kovin paljoa julkaistu koreaksikaan. Lukiessa paikallisia meta-analyysyjä ja katsauksia pelitutkimuksesta on löydettävissä kaksi vahvaa keskittymää: pelien vaikutuksiin (lähinnä riippuvuuteen) keskittynyt psykologinen ja psykiatrinen tutkimus sekä pelien tuotantoon keskittynyt informaatioteknologinen tutkimus (Jeon 2010a). Myös muunlaista pelitutkimusta on Koreassa tehty, mutta verrattuna kahteen aikaisempaan teemaan se on harvinaisempaa ja jälleen keskittynyt tiettyihin omiin teemoihinsa, lähinnä narratologiaan ja hieman uudempaan ludologiaan (Jeon 2010b), jossa pelit nähdään omana alanaan eikä niinkään vain uutena kenttänä, johon soveltaa muiden alojen teorioita.

Huomattavaa on, että käyttämäni katsaukset on julkaistu jo lähes vuosikymmen sitten. Valitettavasti en ole onnistunut löytämään näitä uudempia lähteitä. Sen perusteella, mitä paikalliset tutkijat ovat kertoneet, on tutkimuskenttä kuitenkin vasta lähivuosina alkanut muuttua. Aikaisemmat trendit jatkuivat siis varsin pitkälle 2010-luvulle.

### Korealaista pelitutkimusta

Riippuvuutta ja muita pelien mahdollisia haittoja koskeva tutkimus on Koreassa ollut kenties eniten esillä yhteiskunnallisessa keskustelussa. Se on kahden viime vuosikymmenen ajan ollut valtion ja muiden julkisten rahoituslaitosten rahoittaman peliaiheisen tutkimuksen keskiössä. Paikallisten tutkijoiden puheita ja selityksiä kuunnellessa tuntuu kuin yhteiskunta ja rahoittajat olisivat reagoineet voimakkaasti pelien suosion kasvun myötä syntyneeseen moraaliseen paniikkiin niiden vaikutuksista. Nuorison ja lasten on koettu olevan vaarassa, ja tutkimuksen, joka joko todistaa tämän vaaran todelliseksi tai avaa sen mekanismeja, on nähty olevan otollinen ja käytännöllinen tapa osoittaa, että vaara otetaan tosissaan. Varsinkin kun liiallinen pelaaminen on nähty uutena ilmiönä, jonka kaltaista ei ole ennen kohdattu, ja joka siten on ollut hyvin vaikea lähestyä.

Haittojenkin osalta korealainen pelitutkimus on vahvasti keskittynyt yhteen teemaan: pelaamiseen addiktiona, pakkomielleisenä toimintana, jonka lopettaminen on vaikeaa, ja joka vaikuttaa negatiivisesti pelaajan elämään. Jeon Gyong Ran (2010a) meta-analyysissä korealaisen pelitutkimuksen trendeistä analysoiduista reilusta 600 artikkelista 23,4 % (141) keskittyy pelien vaikutuksiin. Vaikutuksiin keskittyvistä tutkimuksista yli 55 % tutki pelien aiheuttamaa riippuvuutta (Jeon 2010a). Trendinä näin suuri keskittyminen juuri riippuvuuteen on mielenkiintoinen, sillä vaikka länsimaissa peliriippuvuus onkin saanut osansa mielenkiinnosta, muut mahdolliset pelien haitat, kuten niiden aiheuttama väkivaltaisuus, ovat olleet myös keskiössä.

Vaikka paikalliset pelitutkijat näkivät melkein pä minkä vain peleihin keskittyvän tutkimuksen olevan edistystä aikaisemmasta, jolloin rahoitusta ei ollut juuri lainkaan, he kokivat nopeasti kasvaneen haittoihin keskittyvän rahoituksen olevan myös varsin ongelmallista. Luonnollisesti tutkimusrahoituksesta on pulaa alasta riippumatta, ja kilpailu sen saamisesta on kovaa. Kun peleihin keskittyvän tutkimuksen rahoitus on kasvanut nopeasti, sitä ovat alkaneet hakea myös tutkijat ja tutkimusryhmät, joiden kokemus peleistä on hyvin puutteellista. Kun he eivät tunne tutkimuskohdettaan juuri lainkaan ja rahoitus on ohjattu hyvin tarkasti haittojen tutkimukseen, on syntynyt kasa tuloksia, joissa pelit on huomattu varsin haitalliseksi, mutta selitykset mekanismeista, miksi ne ovat haitallisia, kuulostavat kenties kummallisilta. Toisaalta uusimpien pelien haittoja koskevan tutkimuksen joukossa on myös sellaisia, jotka toteavat peliaddiktion olevan vain oire muista ongelmista, lähinnä erittäin stressaavasta koulu- ja opiskelijaelämästä, turvaverkkojen ja tuen



puutteesta ja huonosta suhteesta vanhempiin (ks. esim. Jeong, Ferguson & Lee 2019). Eui Jun Jeong Konkuk-yliopistosta toteaaakin, etteivät pelit itsessään ole se ongelma, eikä niiden kieltäminen auta. Pelit kieltämällä nuorten riippuvuus vain siirtyy johonkin toiseen kohteeseen: sosiaaliseen mediaan, internetiin, elokuvaan tai vaikka perinteisempään alkoholiin (Kwak 2019).

Jeonin meta-analyysin mukaan toinen erittäin vahva teema korealaisessa peleihin keskittyvässä tutkimuksessa on ollut pelinkehityksessä. Meta-analyysin artikkeleista 33,2 % (202 kpl) tutki pelien tuotantoa tavalla tai toisella. Erityisesti pelien teknologinen puoli, niihin liittyvät ohjelmistot sekä pelinkehityksen suunnittelu ja kehitysprosessit ovat olleet tutkijoiden kiinnostuksen kohteena. (Jeong 2010a.) Nämä aihepiirit tukevat peliteollisuuden menestystä ja paikallisten tutkijoiden mukaan osa tutkimuksen rahoituksesta tulee usein peliteollisuudelta. Heidän mukaansa aihepiiri on vielä suositumpaa kuin mitä meta-analyysien perusteella voi todeta, sillä monesti aihepiiriin keskittyvää tutkimusta ei julkaista missään, vaan se jää teollisuuden rahoittajien omaan käyttöön, vaikka se olisikin toteutettu korealaisen yliopistojen toimesta.

Riippumatta tutkimuksen tarkemmasta aihepiiristä, ne ovat yleensä keskittyneet laajemmin online-pelien ja digitaalisten pelien tutkimukseen. Jeonin mukaan vain muutamassa tutkimuksessa on tarkemmin määritelty, onko kyseessä ollut konsolipeli, PC-peli vai mobiilipeli. Sen sijaan 92 % tutkimuksista on enemminkin käytetty yleisempää määritelmää joko digitaalisesta- tai online-pelistä. (Jeon 2010b.) Tämä jako osaltaan reflektoi myös korealaisen yhteiskunnan narratiivia peleistä sekä potentiaalisesti haitallisina että merkittävänä teollisuuden alana. Useimmiten juuri online-pelit on nähty erityisen addiktoivina ja nuorisolle haitallisina. Haittoihin keskittyvässä tutkimuksessa ei ole koettu tarpeelliseksi erotella sen enempää, millä alustalla pelejä on pelattu, vaan pelien pelaaminen internetin välityksellä muiden kanssa on ollut merkityksellisempää. Koreassa pelaamisen suosio lähti nousuun 2000-luvun alussa PC-bangien, eli ”PC-huoneiden” tai nettikahviloiden myötä, sillä ne mahdollistivat nuorille nopeammat internet-yhteydet ja halvemmat mahdollisuudet pelata ilman vanhempien valvontaa, kuin mitä kotona omalla koneella oli mahdollista (Jin 2010). Samaten korealainen peliteollisuus on menestynyt juuri online- ja digitaalisten pelien saralla, osaksi myös PC-bangien ansiosta, sillä niiden myötä kasvaneet laajat kotimaiset markkinat ovat olleet otollinen kasvualusta, josta ponnistaa kansainvälisille markkinoille.

Vaikka korealainen pelitutkimus onkin vahvasti keskittynyt pelaamisen haittoihin ja peliteollisuuden tukemiseen, myös muuta pelitutkimusta tehdään jonkin verran. Jeonin meta-analyysin mukaan reilu 6 % pelitutkimuksesta kuului humanistiseen tutkimusperinteeseen. Lisäksi reilu 12 % voidaan laskea taiteiden tutkimukseksi, mutta näistä monet ovat enemminkin pelien tuotannon tutkimusta kuin varsinaisesti pelejä taiteena tutkivia artikkeleita. Pelikulttuurit, aihe joka on Suomessa ja maailmalla saanut reilun osan pelitutkijoiden huomiosta, on Koreassa jäänyt suurimmaksi osaksi paitsioon, sillä vain 2,3 % artikkeleista keskittyi siihen. (Jeon 2010a.) Suurin osa humanistisesta tutkimuksesta analysoi pelejä niiden tarinankerronnan näkökulmasta käyttäen yleensä narratiivia lähtökohtanaan – muutama tutkimus oli myös lähestynyt pelejä ludologisesta näkökulmasta. (Jeon 2010a; Jeon 2010b; Jang 2013.) Varsinaista syytä tähän painotukseen ei kirjallisuuskatsauksista löytynyt, mutta haastattelemani tutkijat arvioivat sen johtuvan perinteiden kunnioittamisesta ja tutkijoiden omista lähtökohdista. On helpompaa selittää oman tutkimuksensa tarpeellisuutta, kun voi kertoa nojaavansa vankkaan tutkimusperinteeseen (kuten tarinankerronnan ja narratiivin tutkimukseen), vaikka aihepiiri olisikin jokseenkin erilainen. Huomionarvoista on myös se, että tässä lainatut korealaiset meta-tutkimukset ovat kohta kymmenen vuotta vanhoja, eikä uudempia tunnu olevan

saatavilla. On hyvin mahdollista, että tutkimussuuntaukset ovat voineet muuttua ajan kuluessa paljonkin. Tekemieni haastattelujen perusteella vaikuttaa kuitenkin siltä, että ainakaan koko tutkimusalaa mullistavia muutoksia ei ole tapahtunut, vaan tutkimus on suurimmaksi osaksi seurannut entisiä trendejä.

### Miten tähän on päästy?

Bora Na, Sungkyunkwanin yliopistossa pelihistoriaa tutkiva tohtori, selittää nykyistä humanistisen pelitutkimuksen hankalaa asemaa sekä korealaisen yhteiskunnan riskiriitaista suhtautumista videopelihin historiallisen kehityksen ja yhteiskunnallisten arvojen kautta. Korealaisen yhteiskunnan perinteisiin ja kungfutselaisiin arvoihin videopelien kaltaiset huvitukset eivät sovi. Vaikka nykyaikainen korealainen yhteiskunta on monilta osin vapaampaa ja länsimaistunutta, ovat koulutus, vanhempien ja ylempien kunnioitus ja läpi elämän jatkuva itsensä kokonaisvaltainen kehittäminen edelleen monelle tärkeä malli siitä, miten hyvän ihmisen kuuluisi elää. Tähän malliin istuvat jotenkin sekä go:n tai shakin kaltaiset perinteiset vahvasti strategiset pelit (joiden pelaamisella voidaan ajatella olevan myös käytännön hyötyä) että urheilu, joka kehittää ja ylläpitää fyysistä toimintakykyä. Digitaaliset pelit sen sijaan ovat tästä näkökulmasta turhia, sillä ne on perinteisesti mielletty vain viihteeksi. Korean kielessä videopeljä ja go:n ja shakin kaltaisia strategisia ja perinteikkäitä lautapelejä myös kutsutaan eri sanoilla, ja ne mielletään muutenkin hyvin erilaisiksi asioiksi kuin videopelit. Oman lisänsä kokonaisuuteen tuo se, että ennen Korean oman peliteollisuuden nousua 2000-luvulla monet videopeleistä tulivat Japanista, eikä mitään japanilaista katsottu kovin hyvällä maiden vaikean yhteisen historian vuoksi. (Na 2019.)

Kun Korean talous romahti vuoden 1997 lopussa Aasian talouskriisin (*IMF Crisis*) myötä, monet nuoret ja korkealle koulutetut ihmiset menettivät työnsä. Nan mukaan työttömyyttä voidaan hyvin pitää alkusysäyksenä korealaiselle peliteollisuudelle. Monet työttömät olivat korkeasti koulutettuja ja työskentelivät aikaisemmin tietotekniikkayrityksissä. Heistä useat päätyivät perustamaan joko omia pelinkehitykseen keskittyviä yrityksiä tai helppona ja kustannuksiltaan halpana vaihtoehtona pidettyjä PC-bangejä. Monet muut taas viettivät työttömyytensä myötä kasvanutta vapaa-aikaansa pelaten pelejä samaisissa PC-bangeissa. (Na 2019.) Saman huomion on tehnyt myös korealaisen peliteollisuuden kasvua tutkinut Dal Yong Jin, jonka mukaan PC-bangit ovat vaikuttaneet huomattavasti niin korealaiseen pelikulttuuriin kuin paikallisen peliteollisuuden menestykseen (Jin 2010, 24–26).

Yhteiskunnan ja hallinnon näkemykset digitaalisista peleistä alkoivat muuttua kuitenkin vasta, kun korealaiset MMORPG-pelit (massiiviset monen pelaajan online-roolipelit) *Lineage I* ja *II* etunenässä saavuttivat 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa menestystä myös ulkomailla. Talouskriisistä toipuvassa yhteiskunnassa peliteollisuus alettiin nähdä uutena mahdollisuutena menestyä kansainvälisillä markkinoilla, ja valtio alkoi panostaa siihen enemmän. Vaikka Etelä-Korean hallitus oli tukenut teknologiateollisuutta ja tietoteknologista kehitystä jo 1990-luvun alusta alkaen, se on 2000-luvun taitteen jälkeen alkanut tukea myös peliteollisuutta vapauttamalla suoraan markkinoita, erottamalla ne uhkapelimarkkinoista ja tukemalla peliteollisuutta rahallisesti (Jin 2010, 50–54). Bora Nan mukaan hallitus vapautti myös peleihin liittyvää sääntelyä rankasti mahdollistaen entistä enemmän tuuriin ja uhkapelimäisiin rakenteisiin perustuvat ansaintamenetelmät, jotka puolestaan kasvattivat peliyhtiöiden tuottoja entisestään (Na 2019).

Vuonna 2006 niin peliteollisuus kuin hallituskin joutuivat uuden tilanteen eteen, kun moniin PC-bangeihin ja muihin pelihalleihin asennettujen *Sea Story* -peliauto-

maattien huomattiin kiertävän rahapelaamisen kieltävää lainsäädäntöä. Vastaavia pelejä ja automaatteja oli monia muitakin, mutta *Sea Story* -pelistä tuli kriisin tunnetuin sen suosion takia. Alun perin kolikkopelimäiset automaattit sallittiin, kunhan ne eivät antaneet voittoina rahaa vaan erilaisia kulttuurilahjakortteja. Tarkoituksena oli tukea sekä korealaista peliteollisuutta että kulttuuriteollisuutta. Pelien ei pitänyt antaa suuria palkintoja kerralla, mutta koska niitä oli helppo muokata, ne usein antoivat jättipotteja. Kun kulttuurilahjakortit voitiin vaihtaa rahaan pientä komissiota vastaan, ne olivat käytännössä rahapelaamista, ja monet menettivätkin kaikki rahansa niiden parissa. Valtion herättyä tilanteeseen vuonna 2006 lakeja muutettiin ja *Sea Story* -pelin kaltaiset pelit kiellettiin. Tapaus kuitenkin jätti yleisön mielikuviiin epäluuloja peliyrityksiä ja niiden ansaintamekanismeja kohtaan sekä epäuskon valtion kykyyn kontrolloida ja hallita peliteollisuutta. (Na 2019; Etnews 2012; Kim 2016; Chun & Choi 2006.)

Bora Nan mukaan idea peleistä tavalla tai toisella vaarallisina tai haitallisina aktiviteetteina erityisesti lasten ja nuorten käytössä alkoi vuoden 2006 jälkeen saavuttamaan suosiota. Myös kirjallisuuskatsauksissa on huomattavissa selkeä kasvu haittoihin keskittyvässä tutkimuksessa vuoden 2006 jälkeen (Jeon 2010a; 2010b). Valtion rahoituslaitokset rahoittivat tutkimuksia aiheesta ja useampi niistä päätyi lopputulokseen, jonka mukaan pelit ovat addiktoivia ja niiden vaikutukset pelaajien aivoissa muistuttavat uhkapelaamista. Samaan aikaan peliteollisuus takoi edelleen loistavaa tulosta niin kotimaisilla kuin ulkomaisillakin markkinoilla, ja myös osa Korean hallituksesta koki peliteollisuuden tukemisen tarpeelliseksi pelaamisen mahdollisista haitoista huolimatta. Lopulta päädyttiin rajoittamaan lasten pelaamista mutta jättämään itse peliteollisuus suurimmaksi osaksi rauhaan. Nykyään online-pelien pelaaminen vaatii vahvaa tunnistautumista, jotta pelaajan ikä voidaan varmistaa.

Harvinaisempiin tutkimusteemoihin keskittyvän korealaisen pelitutkimuksen osalta nykytilanne on Bora Naan mukaan jokseenkin hankala. Valtion rahoituslaitokset tukevat edelleen varsin paljon haittoihin keskittyvää tutkimusta peliteollisuuden keskittyessä tukemaan tutkimusta, joka ajaa sen omia etuja ja voi johtaa korealaisen online-pelien entistä suurempaan menestykseen kansainvälisillä markkinoilla. Vaikka avoimia hakuja on alkanut ilmestyä aikaisempaa enemmän, ne ovat silti edelleen harvinaisia.

Tohtorikoulutettavien kohdalla tilanne on jopa muita haastavampi. Samanlaista järjestelmää kuin Suomessa, jossa yliopisto ja joukko muita rahoituslaitoksia tukevat väitöskirjatason tutkimusta varsin laajoilta näkökannoilta, ei oikeastaan ole. Jututtamieni tohtorikoulutettavien mukaan humanistiset ja sosiaalitieteiden väitöskirjat ovat yleensä enimmäkseen omarahoitteisia. Vanhempien tutkijoiden projekteissa työskentely on mahdollista, mutta tällöin akateemista vapautta oman tutkimuksen tekoon ei juurikaan ole. Vaikka nuori tutkija olisikin taloudellisessa tilanteessa, jossa hänellä on varaa rahoittaa tutkimuksensa itse, hänen on silti suostuteltava professori ohjaamaan tutkimusta, mikä voi pelitutkimuksen kaltaisessa korealaisittain epätyypillisen aihepiirin tutkimuksessa olla haastavaa. Varsinkaan jos tutkimusaihe ei istu vanhoihin tuttuihin näkökulmiin, nuoren tutkijan voi olla vaikea saada äänensä kuuluviin. Hierarkkisessa, autoritäärisessä ja maskuliinisessa yhteiskunnassa senioriteetti voi jyrätä uusien näkökulmien ja ideoiden yli.

## Toiveikas tulevaisuus

Kuitenkin niin Bora Na kuin myös muut haastattelemani tutkijat ja tohtorikoulutettavat suhtautuvat tulevaisuuteen toiveikkaasti. Nuoriso pelaa paljon ja on kiinnostunut pelaamisesta monesta näkökulmasta. Vaikka pelitutkimukseen keskittyvät kurssit

ovat edelleen harvinaisia, ne ovat yleensä täynnä aina kun niitä järjestetään. Monet vanhemmat tutkijat ovat entistä avomielisempiä uusia näkökulmia kohtaan, ja muuhun kuin teknologiaan ja haittoihin keskittyvän pelitutkimuksen suosio vaikuttaa olevan kasvussa. Myös peliteollisuus ja valtio näyttävät merkkejä positiivisemmasta suhtautumisesta ja voivat tulevaisuudessa nähdä pelikulttuurien tutkimuksen neutraalina vaihtoehtona aikaisemmin voimakkaasti kahtia jakautuneen tutkimuskentän keskellä. Kun yhteiskunta alkaa nähdä peleissä itsessään arvoa sekä harrastuksena että tutkimuskohteena, on todennäköistä, että myös Koreasta alkaa ilmestyä enemmän meille tuttua pelitutkimusta. Haastateltavat olivat myös toiveikkaita uusien ideoiden ja nuorten tutkijoiden aseman parantumisen suhteen, sillä pelaamisen maineen parantuessa ja yhä useamman korealaisen professorin saadessa myös kansainvälistä kokemusta erityisesti amerikkalaisissa yliopistoissa, vanhat jäykähköt ajatukset ovat päässeet tuulettumaan. Kenties kymmenen vuoden kuluttua tullaan jokin pelitutkimuksen suurista akateemisista konferensseista järjestämään Koreassa, vaikkapa ensi kesänä Tampereella järjestettävä DiGRA.

## Lähteet

Etnews, 17.9.2012, [100대 사건\_074] 바다이야기 파문 <2006년 8월>, *Etnews.com*, Saatavilla: <<http://www.etnews.com/201209110606?m=1>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).

Jang, Ye-Beet (2013) 게임 내 스토리텔링 연구 메타분석: 게임·인문콘텐츠분야 학술지에 게재된 연구 논문을 중심으로 (Meta-Analysis on Game Storytelling Studies in Game and Content Research Fields). *영상문화*, 21.

Jeon, Gyong-Ran (2010a) 한국 디지털게임 학술연구의 동향과 특징 (Analysis on the Trends and Characteristics of the Game Studies in Korea). *인문콘텐츠학회* (Korea Humanities Content Society), 18.

Jeon, Gyong-Ran (2010b) 인문·사회분야 학술지에 게재된 게임연구논문을 중심으로 (Meta-Analysis on Game Studies in the Field of Humanities and Social Science), *사이버 커뮤니케이션 학보* (Journal of Cybercommunication Academic Society), 23/3.

Jeong, E.J.; Ferguson, C.J. & Lee, S.J. (2019) Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea, S.J. *Journal of Youth Adolescence*. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1007/s10964-019-01065-4>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).

Jin, Dal Yong (2010) *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Kim, Tae-kyun (2016) <바다이야기 파문 10년> ① '문어·고래' 쓰나미에 휩쓸린 한국, *Yonhap News*. Saatavilla: <<https://www.yna.co.kr/view/AKR20160914053000017>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).

Kocca (2018) 2018 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES SUMMARY, Korea creative Content Agency.

Kwak, H. H. (2019) 게임은 질병이다? ”원인은 스트레스... 게임 금지해봤자 유튜브·SNS 중독될것”, *Hankook Ilbo*. Saatavilla: <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201905211178043629>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).

Na, Bora (2019) Henkilökohtainen haastattelu tekijän kanssa. Seoul, Etelä Korea.

South Korea Games Market 2018 (2018) *Newzoo* July 27 2018. Saatavilla: <<https://newzoo.com/insights/infographics/south-korea-games-market-2018/>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).

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



Rami Mähkä

FT, kulttuurihistoria, Turun yliopisto

## ”VIRTUAALINEN KIEKKOJUMALA” Jeremy Roenick, *NHL 94* ja samastuminen urheilupeleissä

Elokuvassa *Swingers* (Doug Liman, 1996) kaksi pari-kolmekymppistä miestä pelaa pelikonsolilla jääkiekkopeliä.<sup>1</sup> Kiihkeän kamppailun ohessa he kommentoivat peliä. Vince Vaughnin esittämä hahmo kysyy NHL-seura Los Angeles Kingsin pelipaitaan pukeutuneelta kaveriltaan (Patrick Van Horn), miksi tämä pelaa Kingseillä, vaikka ”he ovat tässä pelissä niin surkeita”, tehden implisiittisen eron oikeaan Kingsiin.<sup>2</sup> Kaveri on eri mieltä ja kertoo vieneensä Kingsit mestaruuteen. Vaughnin hahmo tuhahtaa ivallisesti saavutuksen kyseenalaistaen: ”Niin, [tietysti] tietokonetta vastaan ja paitsiosääntö pois päältä!”<sup>3</sup> (*Swingers* (1996) Hockey Clip” 2006.)

Hän jatkaa: ”Kyse ei ole niinkään siitä, että minä olen hyvä vaan Roenickista. Hän on hyvä!” Ruudulla hänen ohjaamansa ”Roenick” pyörii kiekon kanssa aikansa vastustajan päädyssä, pyörähtää kulmasta pois ja tekee maalin. Kuvaruudulla maalin tehneen joukkueen, Chicago Blackhawksin, pelaajat tuulettavat ja tulosruudulla lukee: ”Goal! 27 J. Roenick. Assist by: 28 S. Larmer”. Tämän jälkeen Vaughnin hahmo keskittyy taklaamaan ”Gretzkyn” niin, että tämän ”päästä tulee verta”, missä hän pienellä huijauksella onnistuukin: pian ”Gretzky” makaa jäällä verta vuotaen. Kings-fani menettää malttinsa ja käy hänen idolinsa virtuaalisesti teloneen kaverinsa kimppeun.

Kohtauksessa tiivistyvät tämän artikkelin aihe, eli videourheilupelaaminen ja siihen liittyvä samastumisen problematiikka, johon Vaughnin hahmo viittaa nostamalla pelihahmon tärkeämmäksi kuin omat taitonsa pelissä menestymiselle. Tutkimusten mukaan urheilupelaamisessa yhdistyvät muun muassa lajitiedon soveltaminen, lajiin samastuminen, fantasia, kilpailullisuus ja pelaamisen sosiaalisuus. Pelaajien katsottu identifioituvan peleissä mallinnettuihin todellisiin pelaajiin ja joukkueisiin. (Ks. esim. Kim & Roos 2006.)

*Swingers* on varmasti Pohjois-Amerikan ulkopuolella tuntematon elokuva, eikä se esimerkiksi koskaan ollut teatterilevityksessä Suomessa. Pohjois-Amerikassa se

<sup>1</sup> Artikkelin on osa Emil Aaltosen säätiön rahoittamaa tutkimustani ”Kaupallisen populaarikulttuurin tuotteistaminen, brändäys ja markkinointi”.

<sup>2</sup> ”They suck in this *game!*” [kurs. R.M.] *NHL 94* perustui kaudelle 1992–1993. Los Angeles menestyi erinomaisesti ja pääsi Stanley Cupin finaaleihin, jossa se hävisi mestaruustaiston Montreal Canadiensille. Vaughnin hahmon kommentti ei siis koske oikeaa Kingsiä.

<sup>3</sup> Tekoälyä pidetään helpompana vastustajana kuin (taitavaa) ihmisvastustajaa; paitsiosääntöjen kytkeminen pois päältä voi auttaa pelaajaa, mutta toisaalta myös vastustajaa. Joka tapauksessa sen tai muiden jääkiekon sääntöjen kytkeminen pois päältä pidetään hyvin arveluttavana jääkiekkopelien harrastajien keskuudessa.

on taas kulttielokuva, mikä johtunee nimenomaan kuvatusta kohtauksesta. Kohtaus taltioi tuoreeltaan yhden tunnetuimmista urheilupelilegendeista, eli NHL-tähti Jeremy Roenickin (s. 1970) pelihahmon ylivertaisuuden EA Sports -yhtiön *NHL 94* -jääkiekkovideopelissä. Johnson (2013) kirjoittaa, miten NHL-pelissä Roenick mallinnettiin hänen ominaisuuksiensa perusteella, mutta tapahtui jotain odottamatonta: ”digitaalisen Roenickista tuli ’kiekkojumala’” (*the god of hockey*). Käyttäisin itse digitaalisen sijaan termiä virtuaalinen, mistä tämän artikkelin otsikko. Tapaus avaa hedelmällisen näkökulman urheilupelaamiseen niin Suomessa kuin kansainvälisesti. *NHL* on Suomen suosituin urheilupeli vuodesta toiseen (Kinnunen et al. 2018; Qaund et al. 2014, 34–35). Artikkelissa nostan yhtäältä esiin niitä tekijöitä, joilla *NHL*-pelisarjasta aikanaan rakennettiin menestystarina. Toisaalta katson, miten tämä näkyy käyttäjäkommenteissa, mikä johtuu epäilemättä ensi sijassa jääkiekon yleisösuosiosta, vaikka pelejä pidettäisiinkin ”vain” onnistuneina peleinä.

### ***NHL 94* urheilupelinä**

EA Sportsin *NHL 94* on konsolipeli, jota pidetään yleisesti yhtenä kaikkien aikojen niin jääkiekko- kuin ylipäätään urheiluvideopeleistä (ks. esim. Johnson 2013; *Classic Gaming Quarterly* 2016). Se on yksi osa vuosittain uutena, päivitettyinä editiona ilmestyvää pelisarjaa, jonka uusin laitos on *NHL 20*.<sup>4</sup> Ensimmäinen sarjan peli, *NHL Hockey*, julkaistiin vuonna 1991. Sen esikuvana oli EA:n jenkkifutispeli *John Madden Football*<sup>5</sup>, jonka ensimmäinen versio ilmestyi vuonna 1988. *NHL 94*:n suosiota nosti sen aiempaa paremmaksi koettu pelattavuus sekä ennen kaikkea avainelementiksi noussut suoraan syötöstä -laukaus (*one timer*). Laukauksella maalintekoon tuli uusi, realistinen ulottuvuus, sillä se on myös oikean jääkiekon tehokkaimpia tapoja yrittää tehdä maali. EA Sportsin tuottaja Sean Ramjagsingh on todennut, että *NHL 94* oli ensimmäinen ”kerta” (so. jääkiekkopeli), jossa saattoi tehdä ”mitä vain halusi, milloin vain halusi ja sait ruudulla juuri sen mitä odotit”, mikä ”oli suuri osa *NHL 94* -kokemusta”. (NHL 2013.) Vaikka lausunnosta vähentäisi markkinapuhelisän, voi todeta, että peli oli todellinen menestys ja tänä päivänä klassikko.<sup>6</sup>

NHL lisensioi sarjan ensimmäisen pelin, *NHL Hockeyn* (1991), jossa oli mukana kaikki sarjan joukkueet, mutta ei pelaajien nimiä, koska pelaajayhdistys ei ollut mukana. NHL myös puuttui pelin sisältöön. Kun NHL:lle selvisi, että peliin oli ohjelmoitu myös tappelaminen, se yritti estää pelin julkaisun uhkaamalla vetää lisenssinsä pois. Tämä tapahtui liian myöhään, koska peli oli jo tuotannossa. NHL kuitenkin toteutti uhkauksensa ja veti lisenssinsä pois seuraavalta versiolta. Peli ilmestyi nimellä *NHLPA '93*. Nimi viittaa liigan sijasta NHL:n pelaajayhdistykseen (Players' Association), mikä tarkoitti sitä, että nyt mukana olivat kaikki pelaajat, muttei NHL:n logoa ja seuroja. Joukkueet oli nimetty vain kaupunkeina (Chicago, Pittsburgh ja niin edelleen). Tappelut pysyivät pelin suosittuna sisältönä. (*Classic Gaming Quarterly* 2016.)

<sup>4</sup> *NHL 20* julkaistiin 20.9.2019. Pelin nimen vuosiluku on aina jääkiekkokauden päätösvuosi (tässä tapauksessa kausi 2019–2020).

<sup>5</sup> Madden (s. 1936) oli menestynyt valmentaja, jonka nimi ja ääni päätyivät peliin. Pelillä ei ollut aluksi niin NFL-liigan kuin pelaajayhdistyksenkään (NFLPA) lisenssiä, joten joukkueet olivat anonyymeja. Sitten peli on mainittujen tahojen lisensioima (*John Madden NFL*).

<sup>6</sup> *NHL 94*:n kulttiasemasta kertoo paljon se, että pelissä järjestetään nykyään vuosittain kenelle tahansa avoin maailmanmestaruusturnaus ”King of 94”. Se järjestetään sekä Sega- että Super Nintendo -versioina. Tänä vuonna se järjestetään 21.–22. syyskuuta Torontossa. Sen ohessa on myös ”rennomp” (*casual*) turnaus ”Duke of 94” niille, jotka haluavat vain pelata muiden pelin fanien kanssa. (*King of 94* 2019.)



*NHL 94* julkaistiin keväällä 1993. ”J. Roenick” (27) tuulettaa maalia jälleen kerran. Kuva: kuvakaappaus pelistä.

Kuuluu pelisuunnittelija Mark Lesser, joka oli suunnitellut *John Madden Football* -pelin, palkattiin suunnittelemaan seuraava versio, *NHL 94*, Sega Genesis -pelikonsoleille. Hän otti tehtävän ilomielin vastaan, mutta hänellä oli yksi ongelma: hän ei tiennyt jääkiekosta juuri mitään. NHL palasi yhteistyökumppaniksi, mutta vain sillä ehdolla, että tappelut poistettaisiin, mihin EA suostui: selvästi he pitivät liigan ja sen joukkueiden kuulumista pelin sisältöön tappeluita tärkeämpänä. Tässä mentiin jopa niin pitkälle, että kunkin joukkueen kotihallissa soivat niille ominaiset urkukappaleet pelikatkojen aikana, mikä on varmasti lisännyt peliin samastumista kunkin joukkueen faneille. (*Classic Gaming Quarterly* 2016; ks. myös Graham 2013; Pinchevsky 2013; McCrea 2015; Satriano ja O’Leary 2018.) Tappelut palasivat parin vuoden tauon jälkeen peliin *NHL 96*, mutta näyttää varsin selvältä, että ”oikeat” joukkueet ja pelaajat ovat pelikokemuksen ytimessä ja sitä kautta keskeinen pelisarjan yli neljännesvuosisadan kestänyttä elämää selittävä tekijä. Tähän palataan alla.

Norman (2013) kirjoittaa, että *NHL 94* tuli markkinoille merkittävänä hetkenä NHL:n historiassa. Gary Bettman oli juuri aloittanut komissaarina ja johti NHL:n kunnianhimoisia laajentumissuunnitelmia. Erityisen keskeistä oli USA:n markkinoiden valtaaminen niiden taloudellisen potentiaalinsa takia – Kanadalle kansallispeli oli myyty jo ajat sitten. Erilaiset oheistuotteet sekä eri viihteen muotojen ja urheiluliigojen aggressiivinen ristiin markkinointi olivat markkinointistrategian ytimessä. Jopa Suomesta katsoen triviaalilta näyttävä urheilukeräilykorttiteollisuus nousi isoksi liiketoiminnaksi. Video- ja tietokonepelit istuivat tähän malliin kuin sitä varten luotuna. EA Sportsin NHL-pelit olivat NHL-tuotteen kasvun sekä seuraus että sitä rakentanut tekijä.<sup>7</sup>

*NHL 94* oli siis ensimmäinen NHL-peleistä, jossa oli oikeiden pelaajien nimet, joukkueiden logot ja jokainen NHL-joukkue. Tästä syystä *Swingers*-elokuvassa, tai toisessa aikakauden elokuvassa, jossa nähdään NHL-videopeli, eli *Häiriköissä*

<sup>7</sup> Mediateollisuuden konvergenssista ks. Jenkins 2006; Gray 2010.

(*Mallrats*, Kevin Smith, 1995), ei nähdä *NHL 94* -peliä, vaikka *Swingers* siihen epäsuorasti viittaakin. Lisensiointiverkosto esti tämän, ainakin taloudellisista syistä. (Graham 2013; Pinchevsky 2013.) *NHL 94* on edelleen osa NHL-folklorea, mikä johdetaan siitä, että sitä pelasivat lapsena nykyiset NHL-pelaajat, mutta vaikuttaa samalla siltä, että peliä on pelattu paljon sen ”loogisen” elinkaaren jälkeen. NHL:n omalla YouTube-kanavalla on pelin 20-vuotisjuhlavideo vuodelta 2013, jolla silloiset (ja pääosin myös nykyiset) NHL-pelaajat muistelevat peliä.

Videolla Adam Henrique muistelee pelanneensa peliä pikkuveljensä kanssa. Henrique on syntynyt vuonna 1990, eli hän on ollut 3- tai 4-vuotias pelin ilmestyessä, mikä viittaa juuri pelin jatkuneeseen suosioon uusista versioista huolimatta – tai siihen, että juuri *NHL 94* on ollut helposti saatavilla vanhempana pelinä. Suurin osa haastatelluista on kuitenkin 1980-luvulla syntyneitä, kuten maailman parhaana pelaajana vuosia pidetty Sidney Crosby (s. 1987). Scott Hartnell (s. 1982) toteaa taas, että *NHL 94* oli hänen ”ensimmäinen kanssakäymisensä ’NHL-pelaajien’ kanssa”. Hän tekee ”NHL-pelaajat” sanoessaan lainausmerkkieleen, mikä viittaa eron tekemiseen pelin ja oikean jääkiekon välillä (*NHL 2013*), mutta samalla ”Gretzkyn ja muiden” mainitseminen hämärtää oikean pelaajan ja tämän digitaalisen hahmon välistä suhdetta.

Myös yksi NHL:n suurimmista nykytähdistä, Auston Matthews, joka on juuri ilmestyneen *NHL 20* -pelin kansikuvapelaaja,<sup>8</sup> kertoo pelanneensa lapsena *NHL 94*:ää, vaikka hän itse asiassa syntyi 1997 ja hänen tullessaan videopeli-ikänsä pelisarja oli kehittynyt valtavasti. ”Pidin siitä, koska se oli yksinkertainen, ja olin hyvä siinä. Tyyppillisesti voitin.” Hän pelaa sitä satunnaisesti edelleen kavereidensa kanssa. Jotkut häntä vanhemmat NHL-kiekkoilijat ovat muistelleet, miten peli oli silloin uusi osa jääkiekon harrastamista ja NHL:n seuraamista, jääkiekkokorttien, televisio-otteluiden ja muun ohessa. Brian Boyle (s. 1984) toteaa, että *NHL 94* oli niin hieno peli, koska ”tiesit, keitä pelin joukkueet ja pelaajat olivat”. (Satriano ja O’Leary 2018.)

Miikka Lehtonen taas kirjoitti viime vuonna *Pelaaja*-lehdessä, että hänelle *NHL 94* on ”urheilupelien kukkulan kuningas”. Sen merkitys on kuitenkin hänelle paljon laajempi, sillä kyseistä peliä ”on pitkälti kiittäminen siitä, että minusta yleensäkin tuli urheiluhullua”. Hän kävi yläastekavereidensa kanssa koulupäivien jälkeen pelaamassa paikallisessa pelikaupassa EA Sportsin urheilupelejä, vaikka hän itse ei ”pahemmin urheilusta pitänytkään”.

”*NHL 94* oli täydellinen porttihuume, sillä se oli pelinä sangen yksinkertainen. Vauhdikas, aikanaan näyttävä ja helposti pelattava lätkäpeli ei toki oikeasti jääkiekkoa muistuttanut kuin vahingossa, mutta peliin pääsi mukaan helposti, vaikka ei lätkämies ollutkaan.” (Lehtonen 2018.) Kaikki nämä esimerkit kertovat juuri siitä, miten *NHL 94* nivoutui osaksi sekä jääkiekkokulttuuria että urheilupelikulttuuria. Peli osallistui näiden kahden eri pelikulttuurin välisen symbioottisen vuorovaikutussuhteen rakentamiseen.

## Jeremy Roenick: tähtijääkiekkoilija ja urheilupelilegenda

Kuten *Swingers*-elokuvan kohtauksessa viitataan, *NHL 94* -pelissä Chicagon tähtihyökkääjä Jeremy Roenick oli ylivertainen pelaajahahmo. Roenickista tuli pelin kautta ”legenda” tavalla, jota hänen sinänsä komea peliuransa ei olisi mahdollistanut. Hän on useaan otteeseen kertonut, että peliuran jälkeen ihmiset tulevat aina

<sup>8</sup> <<https://www.nhl.com/news/ea-sports-nhl-20-cover-star-auston-matthews/c-307913954>>. Linkki tarkistettu 10.11.2019.





Jeremy Roenickin peliura kesti parikymmentä vuotta, 1989–2009. Hän pelasi San Jose Sharksin joukkueessa vuosina 2007–2009. Kuva: Wikimedia Commons.

puhumaan hänelle *NHL 94*:sta ja kuinka huippu hän oli siinä, ei hänen oikeasta peliurastaan. Roenick on itse jäsentänyt pelistä saamansa palautteen ("ja saan sitä joka toinen päivä joko Twitterissä tai kadulla") kolmeen seikkaan: 1) "Chicago Blackhawksin voittaminen *NHL 94*:ssä on mahdotonta Jeremy Roenickin takia"; 2) "Suoritin collegen pelaamalla Jeremy Roenickilla '94 Segalla"; 3) "Blackhawkseilla ei saanut pelata, koska sitä ei voinut pysäyttää". (Sit. Norman 2013; ks. myös Satriano ja O'Leary 2018.)

Hän toteaa tiedostavansa, että hänestä on osin *Swingers*-elokuvan takia tullut osa popkulttuuria, ja että se on pitänyt hänet yleisön tietoisuudessa. Hänestä on tullut yksi suurimmista urheiluvideopelihahmoista Pohjois-Amerikassa, mikä johti hänen esiintymiseensä pelien kannessa vielä 2000-luvun alkuvuosina. Roenick myönsi, että ympäri maailmaa myytävän pelin kanteen pääseminen on poikkeuksellinen kunnia, sillä se tavoittaa niin monta demografista joukkoa ja saa pelaajan näyttämään poikkeukselliselta. Kun häneltä kysyttiin, koettivatko hänen joukkueoverinsa kuittailla hänelle kansikuvista, hän totesi ironisesti, että jotkut yrittivät, mutta hän vain näytti niissä aivan liian hyvältä, että se olisi kantanut mihinkään.<sup>9</sup> (Barry 2018.) Viime kädessä on kuitenkin kyse siitä, että hän on ymmärtänyt, että hänen myytin maineensa perustuu *NHL 94* -pelihahmolle, ja hän selvästi myös nauttii tästä ristiriitaisesta asemastaan ex-huippuammattijääkiekkoilijana.

<sup>9</sup> Roenick tunnettiin itsevarmana ja mediassa viihtyvänä tähtenä, joka piti provosoinnista. Kun hän yritti ärsyttää maalivahti Patrick Roy'ta median kautta, Roy totesi, ettei kuule Roenickia, koska hän on tunkenut Stanley Cup -sormukset korviinsa. Royn vastaus oli piikki siitä, että Roenick ei koskaan voittanut NHL:n mestaruutta.

Kanadalainen urheilukanava TSN teki humoristisen muka-haastattelun Roenickin paljastuksesta koskien ihmisten mielenkiintoa häneen. Roenick kysyy jo ennen ensimmäistä haastattelijan kysymystä, ”ethän vain aio kysyä *NHL 94*:stä?” Toimittaja on hätkähtävinään, ja kamera tarkentaa tämän kysymyspaperiin: kaikki kysymykset koskevat peliä ja ovat lähinnä korneja (”mikä on suosikkivuorokaudenaikasi pelata *NHL 94*:ää?”) tai provosoivia (”miten oikea Roenick pärjää vertailussa pelin Roenickille?”). Roenick alkaa selittää turhautuneena, että hän pelasi USA:n maajoukkueessa, teki NHL:ssä 500 maalia (mihin on pystynyt vain 45 pelaajaa liigan historiassa) ja kehottaa lukemaan kirjansa (jota hän näyttää kameralle), jos ihmiset ovat hänestä kiinnostuneita, mutta pelistä hän ei ole kiinnostunut puhumaan. (TSN 2015.) Peli on tehnyt Roenickista paljon kuuluisamman kuin mitä hän olisi pelaajana ollut, ja hän on tästä tietoinen. Pelin tuoma huomio sekä imartelee häntä että hämärtää hänen saavutuksiaan huippupelaajana, sillä hän ei hahmonsa tapaan ollut kuitenkaan ylivertainen pelaaja, ”paras”.

Mistä Roenickin hahmon ylivertaisuus pelissä sitten johtuu? *NHL 94*:n tuottaja Michael Brooks rinnastaa mielenkiintoisella tavalla pelihahmon ja biologisen ihmisen: ”Roenick oli tilastollisen viriiliyden täydellinen näytekappale. Jos näkisit hänen tilastonsa spermapankissa, haluaisit hänen ominaisuutensa” (sit. Johnson 2013). Brooks tarkoittanee sanalla ”stat” ensi sijassa (mitattavia) ominaisuuksia, mutta jää hieman epäselväksi, puhuuko hän ihmis-Roenickista, pelihahmo-Roenickista vai molemmista. Johnson (ibid.) sen sijaan tekee eron pelihahmo-Roenickin ja tämän tosielämän esikuvan välillä toteamalla, että viimeksi mainittu oli ”loistava, mutta ei niin loistava [kuin *NHL 94* -pelissä]; todellisuudessa hän ei todennäköisesti mahtuisi unelmajoukkueeseesi, mutta pelihahmona hän on ensimmäinen valintasi. Jostain syystä taidot, jotka tekevät urheilijasta todella muistettavan ovat eri taitoja, kuin jotka tekevät virtuaaliurheilijasta loistavan”.

Brooks nostaa esiin parhaan mahdollisen esimerkin, kun puhutaan tuon aikakauden jääkiekosta, eli Wayne Gretzkyn. Siinä missä pelaajahahmolle on helppo asettaa nopeus ja laukaisutarkkuus, pelisilmä ja -vaisto ovat paljon hankalampia mallintaa. Gretzkylle nämä asetettiin korkeammalle kuin muille pelaajahahmoille *NHL 94* -pelissä, mutta ”hyvä intuitio” ei merkitse kirjoakaan kolmen erän jääkiekkopelissä erityisesti silloin, kun ihmispelaaja ottaa hahmon hallintaansa ohjelmoidulta tietokonepelaajalta.<sup>10</sup> Gretzkyn ilmiömäinen taidokkuus ”haihtuu ilmaan”, ”marginalisoituu”, koska pelaajan ”tietoisuus” ei todennäköisesti ole yhtä hyvä kuin Gretzkyn. (Sit. Johnson 2013.)

Lausunto on samaan aikaan rehellinen ja röyhkeä, sillä harva ammattilaisjääkiekkoilija kehtaisi väittää omaavansa saman pelisilmän ja pelinlukutaidon kuin Gretzky, mutta tuottaja Brooks näyttää väittävän, että se on onnistuttu luomaan tämän pelaajahahmoon *NHL 94* -pelissä. Väite on nähtävä enemmän markkinointikikkana kuin vakavasti harkittavana asiana, sillä on mahdoton kuvitella, miten pelin ohjelmoijat kykenisivät vangitsemaan Gretzkyn kaltaisen poikkeuksellisen urheilijan ”vaiston” periaatteessa varsin yksinkertaiseen pelimoottoriin.<sup>11</sup> Niinpä hänen tietyt attribuutinsa – keskinertainen nopeus ja fyysisen kamppailuvoiman puute – määrittivät häntä enemmän pelissä kuin hänen suurimmat vahvuutensa. Pelihahmo jäi helposti nopeampien ja vahvempien jalkoihin. Sen sijaan Roenickin

<sup>10</sup> Pelissä pelaajalla on automaattisesti ohjauksessaan (vain) se pelihahmo, jolla on kiekko hallussaan. Jos kiekko on vastustajalla, pelaaja voi vaihdella vapaasti pelaajaa, jota kulloisellakin hetkellä ohjaa.

<sup>11</sup> ”Taidon” ja reaktionopeuden kaltaisten pelielementtien on epäilty rajoittavan esimerkiksi iäkkäämpien pelaajien urheilupelipelaamista, osin siitä syystä, että oman ikäisiä vastustajia on vaikea löytää online-monipelaajapeleihin (Quand et al. 2014, 38).

hahmon ominaisuudet olivat kenen tahansa peliä edes hieman taitaneen käsissä erittäin käyttökelpoisia. (Johnson 2013.)<sup>12</sup>

### Samastuminen jääkiekkopelissä

Oli aika hienoa. Tällä kaudella olen pelannut *NHL 19* -peliä sen kanssa, niin oli hienoa päästä pelaamaan sitä vastaan täälläkin. Niissä olen ollut aika kova, en tiedä olenko ihan niin kova kuin nyt kunnolla pelatessa, mutta ihan hyvä niissäkin. (Sit. Paasi 2019.)

Näin kuvaili odotuksiaan kevään 2019 jääkiekon maailmanmestaruuskisojen aikana Suomen joukkueen nuori tähti Kaapo Kakko (s. 2001). Hän puhui Suomen juuri päättyneestä ottelusta Yhdysvaltoja vastaan. ”Se”, jota vastaan Kakko erityisesti oli odottanut päästä pelaamaan, oli USA:n tähtihyökkääjä Patrick Kane (s. 1988). Hän toteaa pelanneensa Kanea vastaan huippusuositussa digitaalisessa jääkiekkopelissä *NHL 19*, mutta lausunnon tarkka merkitys jää avoimeksi: onko hän siis todella pelannut internetin palvelimella NHL-tähti Kanea vastaan, vai ainoastaan peliin luotua virtuaalista Kanea vastaan, kuten joissain samasta haastattelusta tehdyissä toisissa mediajutuissa tulkittiin (ks. esim. Miettinen 2019)? Vai tarkoittaako ”sen kanssa”, että Kakko on pelannut *NHL 19* -peliä pelihahmo Kanella, ja nyt oikeasti häntä vastaan kaukalossa. Itse asiassa tämä merkitysten häilyvyys tuo urheilupeleihin mielenkiintoisen, pelihahmoon samastumiseen liittyvän ulottuvuuden.

Kakosta on nyt pelihahmo tuoreessa *NHL 20* -pelissä ja näin hänelle on mahdollista päästä pelaamaan jonkun toisen näkemyksellä siitä, millainen pelaaja hän on.<sup>13</sup> Myös Roenick on myöntänyt pelanneensa poikansa kanssa NHL-pelejä ”itsenään” (siis pelihahmo Roenickina), mutta toteaa, ettei osaa nuoruuden videopeli-innostuksestaan huolimatta pelata kiekkopelejä, koska ei ole ehtinyt niihin perehtyä paremmin. Hänen poikansa on sen sijaan pelannut enemmän, myös isänsä hahmolla. (Barry 2018.) Tässä tulee hyvin esiin eri ammattikiekkoilijasukupolvien ero, vaikka edellä kävikin ilmi, että myös Kakkoa huomattavasti vanhemmat nykypelaajaikäluokat ovat NHL-pelejä pelanneet.

*NHL 94* teki varmasti monista, varsinkin Pohjois-Amerikassa, Chicago Blackhawks- ja Roenick -faneja, vaikka nämä eivät välttämättä edes seuranneet jääkiekkoa ennen peliin hurahtamista. Roenickista se, että peleissä alettiin käyttää ”oikeita” (haastattelijan muotoilu) pelaajia oli hyvä idea, sillä se auttoi (oikeita) pelaajia saamaan näkyvyyttä ja tunnistettavuutta.<sup>14</sup> (Sit. Barry 2018.) Pelissä otteluiden alussa esiintynyt (tietokoneanimoitu) selostaja<sup>15</sup> Ron Barr kertoi Roenickin tapaan, että ihmiset – usein lapset – tunnistivat hänet ja kysyivät, että etkö sinä olekin se tyyppi siitä jääkiekkopelistä (Pinchevsky 2013). Tämä osoittaa jälleen, miten urheilupelin

<sup>12</sup> Pelin tunnettuja erikoisuuksia, joka hyödytti nimenomaan Roenickiakin, oli se, että pelaajan *painolla* on päinvastainen vaikutus kuin todellisuudessa. Roenickin kaltainen kevyempi – pienempi ja nopeampi – pelaaja saattoi jyrätä isommat jalkoihinsa. (Satriano ja O’Leary 2018.) Kyseessä oli ilmeisesti tahaton piirre, sillä se korjattiin seuraaviin peleihin.

<sup>13</sup> Kakon pelihahmo on nähtävissä täällä: <https://www.suomikiekko.com/2019/08/nain-kaapo-kakon-taidot-on-arvioitu-pian-julkaistavassa-nhl-20-pelissa/>. Linkki tarkistettu 11.11.2019.

<sup>14</sup> Roenick on sittemmin avustanut EA Sportsia myöhemmissä peleissä, muun muassa animoinnissa käytettävissä liikkeenkaappauspuvuissa esiintyen, mukaan lukien *Tiger Woods* -golfpelissä (golf on ammattilaisjääkiekkoilijoiden suosikkiharrastuksia). (Barry 2013.)

<sup>15</sup> *NHL 98* -pelin suomalaispainoksessa oli jopa kiekkopiireissä suuresti arvostetun ”paikallisselostajan” J.P. Jalon selostus (TPS, myöhemmin Jokerit), mikä nostettiin pelin suomiedition takakannessa näkyvästi esiin.

ja laajemman jääkiekkokulttuurin välinen suhde on kaksisuuntainen ja moniselitteinen. Parhaiten tämä tulee kuitenkin esiin kysymyksessä pelaajiin samastumisesta.

Lehtonen kertoo edellä mainitussa *Pelaajan* jutussaan, että ”(e)mme olleet innostuksemme kanssa yksin, sillä Turussa pyöri noihin aikoihin useita *NHL 94* -liigoja, joissa pelaajat valitsivat kukin itselleen joukkueen ja sitten pelasivat sarjoja niiden kanssa. Peli itse ei moista tukenut, vaan kirjanpito hoidettiin käsin. Jokaisen pelin jälkeen pistemiehet ja tulokset kirjattiin ylös ja kauden lopuksi pelattiin oikein pudotuspelit.” Hän päättää hyvin mielenkiintoiseen näkökohtaan: ”Se, että *NHL 94* on edelleen minulle kaikkien aikojen suosikkikiekkopelini, johtuu varmasti enimmäkseen näistä *pelin ulkopuolisista asioista*. [kursiivi R.M.] Mutta ei fanitus yksin siitä johdu. *NHL 94:ssä* yhdistyivät 16-bittisten aikojen urheilupelien sujuvuus ja helppous aikanaan riittävään realismiin ja tuloksena oli puhdasta kiekkomagiaa.” (Lehtonen 2018.) Peli, jääkiekko ja lajikulttuurit sekoittuvat keskenään.

Urheilupelin pelaajan ja pelihahmon välisen suhteen häilyvyys, johon Kakon kertomuksen tulkintojen kohdalla viittasin, käy hyvin ilmi seuraavassa kuvauksessa retropelitapahtumasta. Pelinä on *NHL 94*, pelaajien valitsemat joukkueet ovat Philadelphia Flyers (pelaaja: Insanolord) ja New York Rangers (pelaaja: kirjoittaja, eli jutun ’minä’). Alla pelaajien yhteenveto ottelusta, kaikki kursiivit ovat minun lisäämiäni:

Ensimmäinen erä oli minulle kivikkoinen. *Minulla* oli vaikeuksia merkata Phillyn [Philadelphia] isoja tähtiä enkä puolustanut hyvin, joka johti *Insanolordin tekemiin maaleihin*. Hän käytti *Eric Lindrosia* tekemään kaksi maalia ja *Mark Recchi* teki kolmannen vain 13 sekuntia ennen erän loppua. Tilanne näytti jo synkältä, mutta sitten *annoin kiekon Brian Leechille* [...] ja *minä pääsin* tulostaululle vain kaksi sekuntia ennen erän loppua.

Toinen erä oli vähemmän tapahtumarikas [...] mutta *onnistuin pääsemään tulostaululle Mark Messierillä tehdessäni* 3–2-maalin. [...] *Onnistuin pitämään Insanolordin* poissa tulostaululta loppuerän, *raapien* itseni takaisin peliin.

Kolmas erä oli EEPPIINEN. *Insanolord yritti epätoivoisesti syöttää Eric Lindrosille, jotta tämä viimeistelisi minut* (harmi vain, ettei *Lindros* kestä taklaamista yhtään),<sup>16</sup> kun *minä* taas vain yritin tasoittaa pelin. *Lauoin* tolppaan, kun peliä oli jäljellä 6:40 [...]. Peli pääsi vauhtiin kunnolla, kun *Insanolord käytti vahingossa maalivahtiaan antamaan kiekon Messierille* aivan maalin lähellä, ja *minä tein tasoitusmaalin* tyhjiin, kun peliä oli jäljellä 3:11. Nyt meille alkoi kerääntyä yleisöä, ja asiat alkoivat muuttua MIELENKIINTOISIKSI.

Seuraavat muutamat minuutit täytyivät *molempien puolien* muutamista hurjista taklauksista. *Kumpikaan meistä* ei antanut tuumaakaan periksi, kunnes *otin kontrollin Mike Gartnerista* (numero 22, eli ”The Gartner Snake”), *pelasin vapaaksi Rod Brind’Amourin* (numero 17) ja *luistelin* Philadelphian alueelle. *Harhautin* vastustajan maalivahdin klassisella siksak-liikkeellä ja *tein KAUNIIN* maalin Phillyn maalin yläkulmaan päästen 4-3-johtoon, kun peliä oli jäljellä vain 32 sekuntia! Yleisöstä kuului hurrauksia, ja Insanolord läimäytti pöytää turhautuneena!

Epäonnekseni hänen läimäyksensä muutti urheiluhistorian kulkua. Peli nimittäin jä-mähti iskun seurauksena, ja kuva juhlivista *Rangers-pelaajistani* tallentui ikimuistoisesti TV-ruudulle. Emme saa koskaan tietään, miten nuo 32 sekuntia olisivat menneet, mutta pysyn luottavaisena, että *Messier ja Rangersit olisivat hallinneet* voitokkaina loppuun asti.

(Lindemann 2010.)

<sup>16</sup> Isokokoisien, häikäilemättömän ja erittäin taitavan Lindrosin uraa varjostivat ja sen lopulta päättivät (tosin vasta paljon *NHL 94* -pelin jälkeen) rajuista taklauksista tulleet aivotärähdykset, joita hän sai kahdeksan kappaletta vuosina 1998–2004. Tässä pelaaja siis lukee ”taaksepäin” Lindrosin historiaa.



Välillä kertoja on "minä", seuraavaksi hän "ottaa kontrollin Gartnerista" ja "pelaa vapaaksi Brind'Amourin", joksi hän muuttuu kiekon saatuaan: "harhautin maali-vahdin". Hän "antaa kiekon" Leechille, jonka avulla hän "pääsee tulostaululle" (eli syntyy maali). Vastustaja (Insanolord) taas "käyttää Lindrosia" tekemään maaleja ja toisessa kohtaa "yrittää epätoivoisesti syöttää" tälle. Kertomuksen lopuksi Messier ja muut ovat "hänen Rangers-pelaajiaan", jotka olisivat todennäköisesti "hallinneet loppuun asti". *Peli* – eli lopussa mukaan tuleva uusi subjekti pelaajien ja pelihahmojen ohella – kuitenkin jäättyi, ehkä Insanolordin turhautuneen pöydän läimäytyksen takia. Pelaajan identifikaatio selvästi vaihtelee pelin sisällä: hän on pelaajana "oma itsensä" yhtenä hetkenä, joka ohjaa pelin ulkopuolisena pelihahmoja, mutta toisena hän antaa kiekon pelihahmolle, joka tekee maalin, jonka ansiosta pelaajalle kirjataan maali. Hän syöttää pelaajahahmolle ja muuttuu täksi kiekon haltuun saadessaan. Samastuminen on reaaliaikaisesti syntyvää, jatkuvassa muutosten ketjussa.

## Lopuksi

NHL-pelien ja samanlaisten tosielämän vastineille perustuvien urheilupelien samastuminen on monitasoista. Pelaaja voi ihailla ja pelin kautta samastua urheilijaan tai yleisemmin suosikkiseuraansa. Pelin kautta samastuminen vahvistuu, sillä pelaaja pelaa suosikkiseuransa menestystä tavoitellen – NHL-peleissä tämä tarkoittaa Stanley Cupin, eli NHL:n mestaruuden, voittamista peliin rakennetun runkosarja-play-off-moottorin avulla. Toisaalta pelin kautta voi alkaa pitää tai arvostaa uudella tavalla jotain peliin luodusta virtuaalipelaajasta. Muistan tästä itsekkin esimerkkejä 1990-luvulta, jolloin pelejä kaverien kanssa pelasini. Joku saattoi tehdä paljon maaleja pelin pelaajalla N.N., joka johti ajattelemaan, että tämän on pakko olla poikkeuksellisen hyvä pelaaja myös todellisuudessa. Monta kertaa kuitenkin tilastoja tarkastelemalla paljastui, että kyseinen pelaaja ei todellisuudessa ollut samanlainen otteluita videopelissä maaleillaan ratkonut kärkipelaaja, vaan niin sanottu pienten minuuttien rivimies. Jostain syystä kyseisen pelaajan pelihahmo sattui vain sopimaan videopelaajan "käteen".



Electronic Arts on julkaissut NHL-pelejä vuosittain vuodesta 1991 alkaen eri pelikonsolleille sekä PC:lle. Kuva: Rami Mähkä.

Edellä siteeratun Johnsonin (2013) tavoin Good (2008) kutsuu Roenickia ”yhdeksi viimeisistä urheilupelijumalista”. Perusteluna hänellä on se, että vaikka urheilupelisuunnittelijat hiovat pelien realismia asteittain yhä täydellisemmäksi, on yhä mahdollista pelata ”aikamme parhaina [urheilijoina]”. Kuitenkaan heidän [sic] suorituksensa eivät dominoi pelitapahtumia ruudulla kuten Roenick teki *NHL 94*:ssä. Hänen lahjakkuutensa [sic] oli niin puhdasta, hehkuvan kuumaa ja kestäväää, ja se asetti hänet ja hänen pelinsä [ensisijainen merkitys ”pelitapa”, toissijainen *NHL 94*] yhteen kulttiklassikon muistettavimmista kohtauksista. Good viittaa viimeksi mainitulla *Swingers*-elokuvaan.

*Swingersin* kohtauksesta tehtiin myöhemmin parodia (”Swingers Hockey with Jeremy Roenick”, 2011), jossa Roenick esittää Kings-fania. Vaughnin paikalla on puolestaan urheilutelevisiotuottaja Bernie Kim, joka tekee välittömästi ”Roenickilla” maalin. Oikea Roenick syyttää Kimiä huijaamisesta ”Blackhawkseilla”, koska ”Roenick on liian hyvä, hän on paras!” Vaivaantunutta esittävä Kim kehottaa Roenickia jatkamaan pelaamista. Roenick jatkaa: ”Hän on niin komea, ja mikä ihmisystävä...”, mutta palaa sitten alkuperäisen elokuvakohtauksen dialogiin.

Roenick on todennut kysyttäessä, että hänen maineensa ei perustu sille, että hän olisi ollut todellisuudessa yhtä hyvä pelaaja kuin pelihahmo Roenick, mutta toisaalta hänen poikkeuksellinen maineensa tulee siitä, että hän oli paras ”*video hockey guy in video game history*”. Virtuaaliurheilupelien ja kasvavan e-urheilun aikakaudella saavutus on huomattava ja se herättää kysymyksiä, joihin vastaaminen vaatii systemaattista tutkimusta. Tämän artikkelin tarkoituksena oli kartoittaa tutkimusaihetta yhden historiallisen esimerkin avulla.

## Lähteet

- Barry, Sal (2018) Interview: Jeremy Roenick on NHL '94. *Puck Junk* 25.10.2019. Saatavilla: <<https://puckjunk.com/2018/10/25/interview-jeremy-roenick-on-nhl-94/>> (linkki tarkistettu 8.11.2019).
- Classic Gaming Quarterly (2016) The History of NHL '94. *Classic Gaming Quarterly* 4.2.2019. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=PiiOgGAMiEQ>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).
- Good, Owen (2009) A Tribute to One of the Last Sports Game Gods. *Kotaku* 8.8.2009. Saatavilla: <<https://kotaku.com/457583529>> (linkki tarkistettu 10.11.2019).
- Graham, John Wallace (2013) An Ode to the Best Game Ever. *The Hockey Writers* 20.7.2013. Saatavilla: <<https://thehockeywriters.com/an-ode-to-nhl-94-the-best-game-ever/>> (linkki tarkistettu 8.11.2019).
- Gray, Jonathan (2010) *Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press.
- Hockey Beast (2019) ”Jeremy Roenick was a beast in NHL 94”. *Hockey Beast* 14.8.2019. Saatavilla: <<https://www.facebook.com/1638998306322761/posts/2352217051667546/>> (linkki tarkistettu 6.9.2019).
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, Jason (2013) We talk to NHL '94's producer to figure out why the game is still revered today. *Killscreen* 30.9.2013. Saatavilla: <<https://killscreen.com/articles/we-talk-nhl-94s-producer-figure-out-why-game-still-revered-today/>> (linkki tarkistettu 5.9.2019).
- Kim, Yongjae & Roos, Stephen (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports marketing and Sponsorship* 8:1, 28–40.
- ”King of 94” (2019). Saatavilla: <<https://smash.gg/tournament/king-of-94-4-toronto>> (linkki tarkistettu 5.9.2019).
- Kinnunen, Jani; Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>> (linkki tarkistettu 6.11.2019).

Lehtonen, Miikka (2018) Retrostelussa NHL94 – kaikkien aikojen legendaarisin retropeli. *Pelaaja.fi* 12.5.2018. Saatavilla: <<https://pelaaja.fi/artikkelit/retrostelussa-nhl-94-kaikkien-aikojen-legendaarisin-latkapeli>> (linkki tarkistettu 5.9.2019).

Lindemann, Jon (2010) PAX East 2010 Reader Challenge: NHL '94. *Nintendo World Report* 3.4.2010. Saatavilla: <<http://www.nintendoworldreport.com/feature/22839/pax-east-2010-reader-challenge-nhl-94>> (linkki tarkistettu 10.11.2019).

McCrea, Nick (2015) Retired developer who created 'NHL '94' video game in Maine barn reflects on career. *Bangor Daily News* 21.2.2015. Saatavilla: <<https://bangordailynews.com/2015/02/21/living/retired-developer-who-created-nhl-94-video-game-in-maine-barn-reflects-on-career/>> (linkki tarkistettu 6.9.2019).

Miettinen, Heikki (2019) Kaapo Kakko kohtasi idolinsa, joka on tuttu NHL 19 -pelistä: "Oli hienoa päästä pelaamaan häntä vastaan". *Helsingin sanomat* 13.5.2019. Saatavilla: <<https://www.hs.fi/urheilu/art-2000006104492.html>> (linkki tarkistettu 14.11.2019).

NHL (2013) Looking Back: 20<sup>th</sup> Anniversary of EA NHL '94. *NHL YouTube* 20.3.2013. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=spd3k6Yx5FI>> (linkki tarkistettu 6.9.2019).

Norman, Mark David (2018) NHL '94 and Hockey Nostalgia: An Analysis of Hockey's Most Culturally Resonant Game. *Hockey in Society* 10.9.2013. Saatavilla: <<https://hockeyinsociety.com/2013/09/10/nhl-94-and-hockey-nostalgia-an-analysis-of-hockeys-most-culturally-resonant-video-game/>> (linkki tarkistettu 10.11.2019).

Paasi, Jussi (2019) Kaapo Kakko sai yleisön villiintymään – pelin jälkeen hän nauratti toimittajia: "No nyt saatiin eka kysymys tuosta, hieno homma!" *Yle Urheilu* 13.5.2019. Saatavilla: <<https://yle.fi/urheilu/3-10781407>> (linkki tarkistettu 14.11.2019).

Pinchevsky, Tal (2013) EA's NHL '94 remains landmark game after 20 years. *NHL.com*. Saatavilla: <<https://www.nhl.com/news/eas-nhl-94-remains-landmark-game-after-20-years/c-660713>> (linkki tarkistettu 8.11.2019).

Quand, Thorsten; Chen, Vivian; Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan (2014) (Multiplayer) Gaming Around the Globe? A Comparison of Gamer Surveys in Four Countries. Teoksessa Thorsten Quandt & Sonja Kröger (toim.) *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. Lontoo ja New York: Routledge, 23–46.

Satriano, David ja O'Leary, Daniel (2018) 'NHL '94' Video Game Has Enduring Popularity 25 Years Later. *NHL.com*. Saatavilla: <<https://www.nhl.com/news/nhl-94-enduring-popularity-25-years-later/c-301326816>> (linkki tarkistettu 10.11.2019).

"Swingers (1996) Hockey Clip" (2006). *Youtube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z3vHbOilhpc>> (linkki tarkistettu 5.9.2019).

"Swingers Hockey with Jeremy Roenick" (2011). *Youtube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=z1PWACWz1gU>> (linkki tarkistettu 5.9.2019).

TSN (2015) Jeremy Roenick VS. NHL '94. *TSN* 24.11.2015. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=uIeibWrBT70>> (linkki tarkistettu 11.11.2019).



## VAIHTOEHTOKOMIIKAN MYÖHEMPIÄ VAIHEITA

*Sophie Quirk (2018): The Politics of British Stand-up Comedy: The New Alternative. Palgrave Studies in Comedy. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 131 s.*

Sophie Quirk (Kentin yliopisto) on kasvavan stand up -tutkimuksen brittiläisiä asiantuntijoita, jonka väitöskirja koski Mark Thomasin poliittista komiikkaa ja edellinen teos *Why stand-up matters: How comedians manipulate and influence* (2015, Bloomsbury) stand up -komiikan valtdynamiikkaa. Uusimmassa kirjassaan hän syventyy brittiläisen ”vaihtoehtoisen” stand up -komiikan (*alternative comedy*) genealogiaan, historiallisiin jatkuvuuksiin ja nykypäivän erityispiirteisiin. Vaikka tyyllilajin kulta-ajaksi määritellään vuodet 1979–1990, sen vaikutus näkyy yhä tämän päivän stand upissa, komiikkadiskursseissa ja koomikoiden (itse)identifikaatioissa. Tällaisten yhtymäköhtien ja niiden vaihtuvien sosiaalisten ja poliittisten kontekstien perkaaminen on lyhyesti sanoen Quirkin kirjan ytimessä.

Vaihtoehtoinen tai ”kokeellinen” stand up oli alkuaikoinaan 1970-luvun lopulla reaktiota hallitseville brittikomiikan perinteille: pohjoisen ”työläiskomiikan” matalaotsaiselle seksismille, rasismille ja homofobialle, mutta toisaalta myös muodollisen älylliseksi koe-tuille ”Oxbridgen satiirikoille” eli Oxfordin ja Cambridgen eliittiyliopistotaustasta nouseville koomikoille. Jälkiviisaasta nykyperspektiivistä voi todeta, että vaihtoehtokoomikot olivat monissa teemoissaan edellä aikaansa. He olivat julkisista puhujista varhaisimpia, jotka esittelivät keskeisenä aseenaan nimenomaan *poliittisen korrektiuden*. Heidän pyrkimyksensä olivat aikanaan radikaaleja: he kieltäytyivät turvautumasta väsyneimpään ”se oli vain vitsiä”-siilipuolustukseen ja toivat eksplisiit-

tisesti esiin pyrkimyksensä puolustaa tasa-vertaisuutta ”lyömällä ylöspäin” (*punch up*) kohti valtaapitäviä tai kulloinkin hallitsevia tahoja ja diskursseja. Nämä koomikot olivat vasemmistolaisesti identifioituvia boheemeja, taiteilijoita ja anarkisteja, jotka olivat ottaneet päämääräkseen yhteiskunnallisen muutoksen kokeellisen stand up -komiikan keinoin. Kapitalistisen ironian mukaisesti vaihtoehtokomiikasta tuli kuitenkin – totta kai – itse hegemoninen malli ja esikuva myöhemmälle brittiläiselle stand upille.

Vaihtoehtoisuutta voisikin stand upin yhteydessä jäsentää mielestäni muodon, sisällön ja funktion kannalta. Ensiksi, muodon osalta vaihtoehtokomiikka assosioituu ennen muuta kokeellisuuteen ja perinteisillä, kiteytyneillä stand up -juttujen kaavoilla leikittelyyn. Toiseksi, sisällön osalta vaihtoehtokoomikot välttelevät perinteisimpiä rasistisia, seksistisiä, homofobisia ja muita xenofobisia teemoja. Ja kolmanneksi, funktion osalta he kieltävät, että kaiken komiikan tulisi välttämättä tähdätä (vain) naurattamiseen, ja etsivät sille muita merkityksiä ja tehtäviä.

### Vaihtoehtojen premissit

Quirk hahmottelee tutkimuksensa metodologiaa väljän narratiivisen kehyksen kautta. Hänen historiantutkimuksellinen orientaation- sa koskee etupäässä sitä, miten vaihtoehtokomiikan tarinaa on kerrottu ja miten se jäsentää komiikan kenttää ja yhteisöjä nykypäivänä.



Lähestymistapa paljastaa vaihtoehtokomiikasta historiallisten kehityskulkujen ja vaikutussuhteiden sijaan pikemminkin sen hallitsevia diskursiivisia tendenssejä ja artikulaatioita, mitä voisi kutsua kulttuurintutkimukselliseksi näkökulmaksi (historialliseen) tutkimuskohteeseen. Näitä tendenssejä ja artikulaatioita, joiden pohjalle Quirk teoksensa rakentaa, ovat vasemmisto-oikeisto-akseli, poliittinen korrektius (eli kieli-ideologia), uusliberalismin vastustus, maun ja luokan artikulaatiot sekä poliittisen todellisuuden viimeaikaiset muutokset ja niin sanottu postanarkismi.

Johdatus vaihtoehtokomiikkaan alkaa hie- man yllättäen pohdinnalla sen vastinparin eli konservatiivis-oikeistolaisen stand up -komiikan kriteereistä ja elinehdoista. Aiheen taustalla on brittilehdistössä joitain vuosia siten käyty keskustelu siitä, onko oikeistolainen stand up oikea sosiokulttuurinen ilmiö – onko sellaista edes olemassa taide- ja komediakentällä, joka tavanomaisesti mielletään liberaalin vasemmiston hallitsemaksi? Koska kysymystä ei voi esittää ilman täsmennyksiä ”poliittisuuden” kriteereistä ja lajin muodosta – koskien esimerkiksi jakoa koomikon henkilökohtaisen elämän ja hänen materiaalinsa välillä – se avaa erityisen hyvin erilaisia komediaa koskevia ideologioita taustaoletuksiamme, jotka liittyvät esimerkiksi yhteiskunnallisesti kantaa ottavan satiirin luontaiseen ”edistyksellisyyteen” tai vasemmistolaisuuteen. Satiirin ajatellaan ”lyövän ylöspäin” kohti auktoriteetteja ja normatiivista sosiaalista järjestystä, aivan kuin komedian ajatellaan olevan pienen ihmisen puolella – tai kuten komediaohjaaja-käsikirjoittaja Atte Järvinen esittää, ”komiikka ei voi perustua epäreilulle havainnolle” ja tuppaa näin ollen olemaan humanistista (ks. Lindström 2017). Vastaavien näkemysten ongelma on siinä, että altavastaajan asemaa voidaan retorisesti soveltaa hyvin monenlaisten asioiden ajamiseen, kuten valkoista työväestöä ”maahanmuuttajien invaasiolta” puolustavan ja poliittisen korrektiuden ylivaltaa kritisoi- van Roy ’Chubby’ Brownin tapaus osoittaa.

Toisaalta vastaavalta pohjalta kaikenlainen komiikka, joka ei eksplisiittisesti arvostele etabloitua järjestystä, vaan tyytyy lähinnä viihdyttämään yleisöään, ylläpitäisi epäsuorasti vallitsevaa systeemiä ja olisi näin ollen ”oikeistolaista”, kuten vaihtoehtokoomikoksi

identifioitua John-Luke Roberts kirjassa lausuu. Tämän tapaista foucault’laiseksikin kuvailemaansa mutta lopulta yhtä intuitiivista näkökulmaa soveltamalla Quirkin onnistuu nostaa esiin erilaisia oikeistolaisuuteen assioituvia nimiä kuten esimerkiksi valtavirran koomikon, veronkierrostakin syytetyn Jimmy Carrin. Ja vaikka hänen lopputulema onkin hieman valju – kyllä, oikeistolaisiksi mielletäviä koomikoita on löydettävissä ja vastaavasti tarvetta ja kysyntää vastaanille löytyy – luvun anti on pikemminkin komiikan (epä)poliittisuudesta käydyin (brittiläisen) keskustelun *premissien* eksplikoimisessa, mikä pohjustaa tulevia lukuja havainnollisesti.

### Maku- ja luokka-asioita

Kolmannessa luvussa Quirk esittelee erilaisia vaihtoehtoisen stand up -komiikan klubeja sekä niistä käytyä keskustelua julkisuudessa ja koomikoiden itsensä keskuudessa. Komiikan piirissä vaihtoehtoisuutta tai kokeellisuutta toteutetaan vastustamalla ”kaupallisuutta” sen monissa muodoissa, ennen muuta viihteellisyysytensä. Tämä ilmenee esimerkiksi niin, että koomikkoihin kohdistettu vaatimus nauruihin on sulkeistettu: kaiken komiikan ei tarvitse tähdätä *vain* naurattamiseen, ja koomikoilla on myös kaikki lupa epäonnistua. Tuoreemmista vaihtoehtokoomikoista erityishuomiota osakseen saa muun muassa Chris Coltrane, jonka isännöimällä klubilla esiintyjä rohkaitaan suoraan sanoa unohtamaan stand upin perinteiset suoritusvaatimukset, kuten juuri komiikan, mikäli poliittinen viesti tai taiteellinen näkemys sitä vaatii. Muistanpa myös, että Suomessakin koomikot ovat kuvailleet erilaisia ”vaihtoehtoklubeja” tiloissa, joissa koomikon vaatimukset naurattaa yleisöään ovat väljemmät. Implisiittinen viesti onkin siinä, että näillä klubeilla taiteellinen vapaus ja luova prosessi menevät kaupallisen voiton edelle.

Koska maku liittyy läheisesti sosiaaliseen luokkaan, komiikkamieltyneiden ja huumorintajun analyysi tarjoaa kiinnostavan näkymän myös luokkaidentiteetin neuvottelun erityispiirteisiin komiikkadiskurssien kontekstissa. Intuitiiviseen päättelyymme kuuluu tässä yhteydessä ajatus siitä, että ylempää ja keskiluokkaa edustavat sekä usein korkeammin

koulutetut ihmiset pitäisivät ”korkeammasta” ja älyllisemmästä komiikasta, kun taas työväenluokalle kelpaisi matalamielinen viihde ja hauskuutus. Laadukkaaseen komiikkaan pitäisi ylempien luokkien mukaan näin ollen sisältyä huumorin lisäksi *merkitystä*, joka voi viitata paitsi poliittiseen viestiin myös muodollisiin kokeiluihin. Yleisön pitää ikään kuin *työskennellä* humoristisen nautintonsa eteen ja tätä kautta nousta huumorin hierarkiassa palkitsevammille tasoille (s. 92).

Kokeellisen stand upin esitysanalyysien sijaan Quirk keskittyykin jälleen siihen, kuinka kokeellisuutta tai vaihtoehtoisuutta komiikan tapauksessa tulkitaan. Onko kokeellisuus ja stand upin muodolla leikittely vastaliikettä kaupallisen komedian kapealle taidekäsitteelle, vai onko vaihtoehtoinen komiikka päinvastoin elitististä ja luokkatietoista snobbailua, ja sellaisenaan komedian kaikkia syleilevän eetoksen vastaista? Quirkin haastattelemat koomikot kuten Josie Long kiistävät ajatuksen, että komiikalla pyrittäisiin sulkemaan tiettyjä ihmisryhmiä ulos. He puolustavat itse moninaisuuden arvoa sekä yksinkertaisesti laatua: intohimolla ja sydämellä tehty komiikka löytää kyllä yleisönsä. Koomikot tiedostavat myös sen, että ihmisten maku jakautuu lukemattomiin sektoreihin ja erilaiset koomikot palvelevat erilaista kysyntää ja makua (s. 97). Stand up -komiikan katkeransuloiseen ironiaan kuuluu nimittäin se, että mikäli koomikko etsii alinta yhteistä nimittäjää, hän tuskin puhuttelee kehtään kovin syvällisesti.

### Samastumisen politiikka

Teoksen anti syvenee paitsi kolmannessa makua ja luokkaa koskevassa luvussa, myös päätösluvussa, jossa kirjoittaja pääsee pohtimaan tämän päivän poliittisen kulttuurin ja stand up -komiikan artikulaatioita niin sanotun postanarkismin viitekehyksessä. Hän viittaa postanarkismilla politiikan tutkimuksen juonteeseen, jonka mukaan poliittisessa identifikaatiossa on siirrytty perinteisestä puoluepoliittisesta samastumisesta (jossa eri puolueet ovat tarjonneet kokonaisvaltaisempia viitekehyksiä) kohti spesifimmin, esimerkiksi eläinten oikeuksiin, ympäristöön tai identiteettiin kytkeytyvää ja yksilöllisemmin räätälöityä

identifikaatiota. Tätä uutta identiteettipoliittikkaa hallitsevat ennen kaikkea moraalisiin ja maailmankuvaan liittyvät arvot: sen piirissä poliittisuus on liudentunut koskemaan myös arkielämän valintoja ja muita aiemmin lähinnä ”kulttuurisiksi” (ja ”yhteiskunnallisen” rinnalla näin vähempiarvoisiksi) koettuja seikkoja. Puhuessaan vetävästi ja kriittisesti nimenomaan arkisen elämän kokemuksistaan – lajissa, joka nojaa suuressa määrin samastuttavuudelle ja jaettuudelle (ks. Lindfors 2019) – stand up -koomikot ovat kuin vahingossa nousseet juuri tämääntapaisen poliittisuuden keskiöön.

Quirkin mukaan vaihtoehtokoomikot ovatkin julkisina puhujina ja vaikuttajina sisäistäneet erityisen hyvin modernin valta-analyttisen ajatuksen hajautuneesta ja arkisesta vallasta. He ymmärtävät sen, miten vallankäyttöä harjoittavat kaikki – eivät vain hallinnolliset auktoriteetit tai muut institutionaaliset tahot – kuten myös sen, että sosiaaliset etuoikeudet edesauttavat sen harjoittamisessa (s. 123). Myös luokkatietoisuus on saanut uusia sävyjä. Siinä missä alkuperäiset vaihtoehtokoomikot saattoivat julistaen alleviivata omaa työläistäustaansa tai vaihtoehtoisesti peitellä keskiluokkaisia juuriaan, nykypäivän koomikot kuten edellä mainittu Josie Long tuovat omat taustansa ja mahdolliset etuoikeutensa – esimerkiksi valkoisuutensa, keskiluokkaisuutensa, yliopistokoulutuksensa – avoimemmin esiin ja pyrkivät hyödyntämään niitä taktisesti yhteisen asian eduksi (s. 110–111). Poliittisen todellisuuden reunaehdot ja toimintaperiaatteet ovat hajanaisempia ja pirstaleisempia kuin 1980-luvulla, mikä tarkoittaa Quirkin mukaan sitä, että myös stand upin poliittista luonnetta ja ylipäätään poliittisen vaikuttamisen ehtoja on arvioitava uusista, vaihtoehtoisista näkökulmista.

Quirkin teos on ainoalaatuinen ja tarpeellinen esitys brittiläisestä vaihtoehtokomiikan perinteestä. Teos antaa työkaluja ja näkökulmia pohtia stand up -komiikan ajankohtaisuutta ja uutta nousua myös 2000-luvulla. Se on analyttinen katsaus ennen kaikkea niihin ideologisiin periaatteisiin ja premisseihin, jotka leimaavat hyvin monenlaista vaihtoehtoista, poliittista ja niin sanottua kantaa ottavaa komiikkaa Britanniassa ja sen ulkopuolella. Vaikka sen kohde ja esimerkit nousevat Britannian monia muita

maita rikkaammasta ja monipuolisemmasta komiikan traditiosta, monet kirjan ja kirjassa lainattujen koomikoiden avaamat teemat ovat helposti siirrettävissä ja uudelleentulkittavissa myös muiden (länsi)maiden stand up -komiikan tarkasteluun. Kirjan voisi kuvitella antavan syventäviä virikkeitä myös koomikkojen omille näkemyksille ja keskusteluille esityslajistaan.

### **Antti Lindfors**

FT, folkloristiikka, Turun yliopisto

### **Lähteet**

Lindfors, Antti 2019. *Intimately Allegorical: The Poetics of Self-Mediation in Stand-Up Comedy*. Doctoral dissertation. Turku: Turun yliopisto. Saatavilla: <<https://www.utupub.fi/handle/10024/147073>> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Lindström, Jukka 2017. Vieraana Atte Järvinen. *Noin viikon radio*. Yle Areena. Saatavilla: <<https://areena.yle.fi/audio/1-4303190>> (linkki tarkistettu 14.10.2019).

## ABSTRACTS – ABSTRAKTIT



Raine Koskimaa

**GAME OF THRONES LET'S PLAY VIDEOS AND THE RECEPTION OF POPULAR CULTURE AS PERFORMANCE**

The highly popular TV series *Game of Thrones* has made the transmedia universe originally based on George R. R. Martin's novel cycle *The Song of Ice and Fire* into a phenomenon, which has gained fans from much wider audience than fantasy fandom. In this article, I look at the ways how people experience the world, characters, and events of the *Game of Thrones*, and how they interpret these and relate them to their own lives. I take it as my hypothesis that Let's Play videos provide fruitful material for scrutinizing the experiences evoked by video games, and more generally, by popular culture productions. My research method consists of analyzing Let's Play videos based on the *Game of Thrones* videogame (Telltale 2014–15), focusing especially on the performance of the player-narrators.

The data set of this research was sampled from two online video publication platforms (Twitch, Youtube). On the audio track the player-narrators mainly verbalize things happening on the screen while playing *Game of Thrones*, and they also extensively dwell in the reflections and explanations regarding moral choices prompted by the game. Showing off emotional responses of the player-narrators plays an important role, too, which emphasizes the performative aspect of Let's Play videos.

Let's Play videos provide a way to show and increase one's fancultural capital. Through publishing Let's Play videos the player-narrators participate in the immaterial exchange economy of fandom, by contributing their share into the *Game of Thrones* universe. In the *Game of Thrones* Let's Play videos the reflection focuses on moral

choices. These videos open up views to private reception processes of the player-narrators, and to the flexible shifts and overlaps between various moral codes during these processes. Let's Play videos seem to offer a new kind of platform to perform one's fan activities, in which the intimate moment of reception may be opened up to a communal experience.

**GAME OF THRONES -PELIN LET'S PLAY -VIDEOT JA POPULAARIKULTTUURIN VASTAANOTTO ESITYKSENÄ**

Suosituksen *Valtaistuinpeli* (*Game of Thrones*) -tv-sarjan myötä George R. R. Martinin *Tulen ja jään laulu* -kirjasarjaan perustuvasta transmediauniversumista on tullut ilmiö, jolla on faneja huomattavasti laajemmin kuin vain fantasiaharrastajien piirissä. Tässä artikkelissa pyrin selvittämään tapoja, joilla ihmiset kokevat *Valtaistuinpelin* maailman, hahmot ja tapahtumat, ja sitä, miten he niitä tulkitsevat ja suhteuttavat omaan elämäkokemukseensa. Hypoteesinä on, että Let's Play -videot tarjoavat hedelmällisen aineiston pelien ja yleisemmin populaarikulttuurin synnyttämien kokemusten tarkasteluun.

Tutkimusmenetelmänäni on *Game of Thrones* -videopelistä tehtyjen Let's Play -videoiden analysointi erityisesti pelaaja-kertojan esiintymiseen keskittyen. Tutkimuksen aineisto on koottu satunnaisotantana kahdelta eri videonjakoalustalta (Twitch, Youtube). Ääniraidalla pelaaja-kertojat ensisijaisesti sanallistavat ruudulla näkyviä tapahtumia ja käyttävät runsaasti aikaa myös pelin edellyttämien moraalisten valintojen pohtimiseen ja selittämiseen. Videoissa on myös tärkeässä roolissa pelaaja-kertojen tunnereaktioiden esittäminen, mikä korostaa Let's Play -videoiden performatiivista luonnetta.

Let's Play -videot tarjoavat tavan sekä esittää että kasvattaa fanikulttuurista pääomaa. Let's Play -videoiden kautta pelaaja-kertojat osallistuvat fan-

dominaineettomaan vaihdantaan, tuoden oman panoksensa *Valtaistuinpelin* universumiin. *Game of Thrones* -pelin Let's Play -videoissa pohdinta keskittyy moraalisiin valintoihin. Videot avaavat näkymän pelaaja-kertojen yksityiseen vastaanotto prosessiin ja sen aikana tapahtuvaan joustavaan erilaisten moraalikoodistojen liittymiseen. Let's Play -videot näyttävät tarjoavan faniuden esittämiseksi uudenlaisen alustan, jossa intiimi vastaanoton hetki voidaan tuottaa yhteisölliseksi kokemukseksi.



Riikka Turtiainen

**LET'S PLAY HAIRDRESSERS? DIGITAL TOUCH IN ASMR ROLE PLAY VIDEOS**

ASMR is an acronym for *Autonomous Sensory Meridian Response*, which is an autonomous, pleasurable and calming feeling accompanied by a tingling sensation that begins on the scalp and moves down the back of the neck and spine. It is caused by specific auditory or visual stimuli, which are called triggers (close whispering, tapping, rustling, and slow hand movements). In this article, I analyse the popular video category of ASMR role plays in YouTube. In these role play videos vloggers are performing triggers for instance as hairdressers, cosmetologists, and doctors. I am interested in finding out how they are creating an illusion of touch.

ASMR videos have been studied as therapeutic technologies and in the context of affect theories and haptic media studies. By applying play theory to understandings of ASMR role plays,



my aim is to point out that they can be seen as a digital manifestation of physical play. My methodological approach consists of close reading of the videos but I have also utilized auto-ethnography as sensory participation. According to my analysis, the digital touch consists of synaesthesia, bodily knowledge, and imagination.

#### LEIKITÄÄNKÖ KAMPAAJAA? DIGITAALINEN KOSKETTAMINEN ASMR-ROOLILEIKKIVIDEOISSA

ASMR on lyhenne sanoista *Autonomous Sensory Meridian Response*. Ilmiöllä tarkoitetaan erilaisten aistiärsykkeiden eli triggereiden aikaansaamia, tahdosta riippumattomia, miellyttäviä ja rauhoittavia aistielämyksiä. Joillakin ihmisillä nämä ääni- ja visuaaliset ärsykkeet (lähikuiskaukset, naputtelut, rapistelut ja hitaat käsiliikkeet) aiheuttavat ”kylmien väreiden” kaltaista kihelmöintiä, jonka kuvataan kulkeutuvan pään takaosasta selkärankaan pitkin muualle kehoon. Tässä artikkelissa analysoin YouTubeissa viime vuosina suosituiksi muodostuneita ASMR-roolileikkivideoita, joissa vloggaajat ovat tarinallistaneet triggereiden tuottamisen esittäessään esimerkiksi kampaajia, kosmetologeja ja lääkäreitä. Olen kiinnostunut siitä, miten näissä ASMR-roolileikkivideoissa luodaan koskettamisen illuusio.

ASMR-videoita on tutkittu terapeutisina teknologioina sekä affektiteorioihin ja haptiseen mediatutkimukseen tukeutuen. Itse asetan ilmiön leikintutkimuksen viitekehukseen tarkoitukseni osoittaa, että videot on mahdollista nähdä fyysisen leikin digitaalisena ilmenemismuotona. Analysoin videoita niiden lähiluennalla, mutta tutkimuksessani voi nähdä myös piirteitä auto- ja aistietnografisesta lähestymistavasta. Analyysini perusteella digitaalisen kosketuksen voi ASMR-roolileikkivideoiden kohdalla nähdä muodostuvan aistien synestesian, kehollisen tietämisen ja mielikuvituksen yhteisvaikutuksesta.



**Lasse Hämäläinen**

#### USERNAMES AT USE: PERSONAL REFERENCES IN ONLINE AND FACE-TO-FACE CONVERSATIONS OF A FINNISH GAMING COMMUNITY

One form of gaming culture are communities of persons interested in the same game. In these communities, members discuss not only the game and their experiences during gameplay, but also other community members. But what names do they use among the community – given names, usernames, or some other names? This article examines the question in the online and face-to-face conversations of Playforia *Minigolf* hobbyist community. This small but close-knit community, consisting mostly of Finnish young males, has been running for almost 20 years.

Most members of the community have a calling name, which is principally used in referring to them in everyday discussions of the community. Calling names are mostly formed on the basis of person's official registered username through shortening (e.g. *Jepppe-82* > *Jepppe*; *Haamukirjailija* > *Haamu*; *Humahuta* > *Humis*), but some usernames work as calling names as such. There are, however, some situational and speaker-related variation in the name usage. In most official contexts, the registered form of the username is often used. Given names and several kinds of temporary pet names are used for playing with the language or for indexing the close relationship between the speaker and the name bearer. The study also deals with questions related to changing username and playing with multiple usernames simultaneously.

#### KÄYTTÄJÄNIMET KÄYTÖSSÄ: HENKILÖVIITTAUKSET SUOMALAISEN PELI- YHTEISÖN VERKKO- JA KASVOKKAISKESKUSTELUISSA

Eräs pelikulttuurin ilmentymä ovat tietystä pelistä kiinnostuneiden henkilöiden muodostamat yhteisöt. Niissä keskustellaan paitsi itse pelistä ja pelitapahtumista, myös yhteisön jäsenistä.

Mutta mitä nimiä heistä käytetään – etunimiä, käyttäjänimiä vai joitakin muita nimiä? Tässä artikkelissa kysymystä tarkastellaan suomalaisen pelisivusto Aapelin *Minigolf*-pelin harrastajayhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Lähes 20 vuoden ajan toiminut yhteisö on pienehkö mutta tiivis, ja se koostuu pääosin nuorista suomalaisista miehistä.

Useimmat pelaajayhteisön jäsenet ovat saaneet kutsumanimen, jota käytetään yhteisön arkisissa keskusteluissa melko vakiintuneesti. Kutsumanimet muodostetaan pääosin virallisen käyttäjänimen pohjalta lyhentämällä (esim. *Jepppe-82* > *Jepppe*; *Haamukirjailija* > *Haamu*; *Humahuta* > *Humis*), mutta jotkin käyttäjänimet toimivat kutsumaniminä sellaisenaan. Nimien käytössä on kuitenkin jonkin verran tilanne- ja puhujakohtaista variaatiota. Virallisuonteisissa keskusteluissa käytetään useammin käyttäjänimen rekisteröityä muotoa. Henkilöiden etunimiä ja erilaisia tilapäisiä kutsumimiä käytetään etenkin kielelliseen leikkelyyn sekä osoittamaan puhujan ja nimen kantajan välistä läheistä suhdetta. Tutkimuksessa käsitellään myös käyttäjänimen vaihtamisen ja useilla käyttäjänimillä samanaikaisesti pelaamisen vaikutusta kutsumanimeen.