

**This is an electronic reprint of the original article.  
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

**Author(s):** Kerttula, Tero

**Title:** Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana

**Year:** 2017

**Version:**

**Please cite the original version:**

Kerttula, T. (2017). Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana. Ennen ja nyt : historian tietosanomat, 2017 (1). Retrieved from <http://www.ennenjanyt.net/2017/01/lets-play-pelikokemuksellisen-muisti...>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

# Ennen ja nyt - Historian tietosanomat

## Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana

Kirjoittanut Tero Kerttula  
Julkaistu 2017-01-11 08:01:38

### JOHDANTO

*Let's Play* tarkoittaa teosta, jossa omaa pelisuoritusta kerronnallistetaan tarinaksi. Teos on joko videomuotoinen tai tekstiksi kirjoitettu<sup>[1]</sup>. Nykymuodossaan ilmiö on *Let's Play* -tarinoita vuodesta 2007 keränneen *Let's Play* Archiven mukaan saanut alkunsa vuonna 2006 Something Awfulin foorumiviestien muodossa<sup>[2]</sup>. Alkuperä ei ole selvä, sillä samankaltaisia *Let's Play* -henkisiä pelitarinoita on kerrottu on tätä ennenkin, kuten esimerkiksi vuonna 2003 Japanissa alkaneessa Gamecenter CX -televisiosarjassa. *Let's Play* on katsoja- ja lukijamäärittään yksi suurimpia harastajalähtöisen videopelikulttuurin muotoja ja nousut siksi sen merkittäväksi osaksi. Syksyllä 2016 pelkästään *YouTube*-videopalvelusta löytyy noin 58 miljoonaa videoita hakusanalla *Let's Play*. Suosituimmat videot keräävät miljoonia katsojia ympäri maailman, kuten esimerkiksi ruotsalaisen Felix "PewDiePie" Kjellbergin pelivideot, jonka pelkästään pelivideoita sisältävän kanavan tilaajamäärä on tällä hetkellä jo yli 48 miljoonaa katsojaa<sup>[3]</sup>. Kaikki *Let's Play* ovat julkisesti saatavilla, useimmat joko Youtubesta tai *Let's Play* *Archivesta*<sup>[4]</sup>. Suuret katsojamäärät ovat mahdollistaneet myös videoiden tekemisen ammattimaisesti mainostulojen ansiosta, minkä vuoksi suosituimmista videoiden tuottajista on tullut ammattimaisia pelaajia, kuten Hector Postigon *Let's Play*in ansaintalogiikkaa käsittelevästä artikkelista käy ilmi<sup>[5]</sup>.

Erään mahdollisen tulkintatavan mukaan *Let's Play*ssä on kyse oman pelikokemuksen kerronnallistamisesta, jossa peli itsessään hahmoineen ja tarinoineen on, Pekka Tammen määrittelemä mukailen, alisteinen pelaajan omalle tarinalle<sup>[6]</sup>. Pelisuoritus voidaan esimerkiksi nauhoittaa, samalla pelin oman kerronnan päälle puhuen. Vaihtoehtoisesti *Let's Play* voi olla myös kirjoitettu muodossa, jolloin tarinaa viedään eteenpäin kuvakaappausen ja tekstimuotoisten kommenttien avulla. Tyylillisesti moni moderni *Let's Play* sisältää myös elementtejä vlog-videoista, joissa kertoja puhuu yleisölleen omasta elämästään ja kuulumisistaan pelaten samalla. Itse peli jää tällöin hieman taka-alalle, mikä on nähtävissä esimerkiksi Youtube-hahmo *wildeerin* videosta *"Missä mennään? Kuulumisia ja höpöttelyä No Man's Skyn merkeissä"*<sup>[7]</sup>

Pohjalla olevan pelin oman tarinankerronnan päälle *Let's Play* luo kerronnallaan tarinan pelikokemuksesta, sitä millaiselta pelin pelaaminen tuntuu, mikä on kertojan suhde itse peliin ja toisinaan jopa täysin uudenlaisia fiktiivisiä tarinoita<sup>[8]</sup>. Tällä tavoin *Let's Play* myös liittävät pelaajansa ympäröivään yhteiskuntaan kertomalla pelaajasta jotain itsestään, kuten esimerkiksi tämän suhteen uskontoon ja hengellisyteen<sup>[9]</sup>. Samalla pelistä itsestään paljastuu pelkkää peliä tutkimalla tarina, joka ei näy pelkkää peliä tarkastelemalla. Tämä tarina liittyy pelaajan subjektiiviseen kokemiseen, hänen muistoihinsa pelistä ja myös pelin historialliseen asemaan. Tämä on mahdollista videoiden ja tarinoiden yleensä hitaan luonteen vuoksi. Kuten *Gabriel Menotti* toteaa artikkelissaan, muihin pelivideomuotoihin verrattuna *Let's Play* esittää rauhallisen temponsa vuoksi peleistä myös elementtejä, jotka saattaisivat jäädä esimerkiksi pelin mahdollisimman nopeaan suorittamiseen perustuvissa speedrun-videoissa huomaamatta. Tällaisia elementtejä ovat esimerkiksi pelin käyttöliittymät, jotka ovat pelikokemuksen kannalta oleellisia<sup>[10]</sup>.

*Let's Play* voidaankin nähdä myös henkilön itsensä kokemuksellisenä kerrontana pelitapahtumista ja peliin itseensä sekä sen pelaamiseen liittyvistä muistoista. Kuten Niklas Nylund toteaa artikkelissaan, *Let's Play*ssä ei ole kyse niinkään pelaamisesta kuin pelaajan reaktioista ja ruudun visuaalisista tapahtumista<sup>[11]</sup>. Tämän vuoksi käytän *Let's Play* -tarinoiden kertojista nimitystä pelaajakertoja, sillä tämä määrittelemä kuvaa kertojan kahta roolia pelaajana ja kertojana yhtä aikaa tarinan yhteydessä parhaiten sekä myös yleisön odotusta *Let's Play*in sisällöstä.

On myös huomattavaa, että *Let's Play* ovat tyyliltään usein erilaisia, eikä yhtä varsinaisesti oikeaa tapaa tehdä *Let's Play*tä ole<sup>[12]</sup>. Tällä tavoin *Let's Play* eroavat longplay-videoista, jotka eivät sisällä pelaajan omaa kerrontaa lainkaan. Tutkimustietoa *Let's Play*stä on saatavilla vielä varsin vähän johtuen kenties ilmiön nuoresta iästä.

Tutkin tässä artikkelissa sitä, millaista muistitietoa<sup>[13]</sup> *Let's Play* voivat tuottaa muistelun avulla ja kuinka niistä kerätty muistitieto voisi olla hyödynnettävissä tutkimuksessa ja esimerkiksi digitaalisten arkistojen tausta-aineistoa kerätessä. Aineistoni koostuu kolmesta V2-verkko sivuston "Pelatanpa"-videosta, joista yhtä, artikkelin näkökulmasta eniten muistelua sisältävää analyysin tarkemmin erittelemällä kerronnasta muistelukerronnan erilaisia piirteitä. Videoissa sivuston vastaava tuottaja *Mikko Heinonen* pelaa vanhoja pelejä käsitellen videoissaan muun muassa *Sega Dreamcast*in, ensimmäisen *Playstation*in ja *DOS*-käyttöjärjestelmän pelejä. Pelatanpa-videosarja alkoi V2.fi -verkkopalvelussa 1.2.2015. Sarjan ensimmäinen kohdepeleli oli *Playstation*-peleli *The Incredible Crisis*<sup>[14][15]</sup>. Heinonen on pitkän linjan pelitoimittaja sekä pelikeräilijä. Heinonen kuuluu muun muassa vanhoja pelejä ja pelilaitteita keräilevän *Pelikonepeijoonit*-ryhmittymän<sup>[16]</sup> perustajiin. Toimittaja- ja keräilijätaustansa vuoksi Heinosen tietämys peleistä on videoiden sisällön kannalta oleellinen asia, minkä vuoksi Pelatanpa-videoista on oletettavaa löytää muistelua. Tämän vuoksi videot ovat artikkelin kannalta kiinnostavaa sisältöä.

Alun perin Heinosen ajatuksena oli tehdä *Let's Play* -tyyppinen videosarja sivuston sunnuntaiohjelmistoon omista suosikkipeleistään, mutta sarjan edetessä Heinonen on käsitellyt myös itselleen tuntemattomampia, mutta omasta näkökulmastaan mielenkiintoiseksi kokemiaan vanhoja pelejä. Heinonen käyttää videoissaan usein viittauksia historiaan ja muistelee myös paljon omaa suhdettaan kulloinkin kyseessä olevaan pelilaitteeseen tai peliin. Heinosen henkilökohtaisen suhteen peleihin ja historiallisten viittauksien vuoksi "Pelatanpa"-videot ovat artikkelin tutkimuskysymysten kannalta hyvää aineistoa.

### PELITARINAT JA MUISTELU

*Kirsti Salmi-Niklanderin* mukaan muistelukerronta on luonteeltaan pitkää ajanjaksoa käsittelevää sekä takautuvaa ja liittyy yksilön tai yhteisön elämän kannalta merkittäviin tapahtumiin elämän varrella<sup>[17]</sup>. *Luisa Passerinin* tutkimuksessa todetaan vastaavasti muistelukerronnan kertovan henkilön identiteetistä sekä siitä, millaiset arkiset asiat muokkaavat yksilön henkilöhistoriaa<sup>[18]</sup>. Muistelun narratiivinen luonne on myös otettava huomioon, sillä kuten *Alessandro Portelli* on todennut, osa muistelusta liittyy henkilön omakohtaiseen kokemukseen ja osa taas kertojan ulkopuoliseen maailmaan, jolloin kerrontaan saattaa sekoittua kertojan ulkopuolisia yhteisöllisiä kokemuksia<sup>[19]</sup>. Asia on havaittavissa esimerkiksi videomuotoisten päiväkirjojen, vlogien kohdalla. *Michael Wesch* on todennut vlogien olevan usein kertojaa itseään tarkkailevaa, jatkuvaa monologia<sup>[20]</sup>. Weschin määritelmä on nykyään haastettavissa, sillä moni nykyinen vlogiksi laskettava video sisältää vuorovaikutusta oletetun yleisön kanssa, eikä ole niin introspektiivinen, mikä on useasti nähtävissä myös *Let's Play*in tapauksessa. Moni vlog ja *Let's Play* keskittyy edelleen tästä huolimatta vain kertojaan tai kertojiin itseensä. Tässä artikkelissa keskityn tarkastelemaan erilaisia muistelun tapoja *Let's Play*ssä sekä sitä, millaisia muistoja pelatut pelit herättävät.

Pelitarinat eivät siseroa vlogeista tai blogeista paljoakaan. Itse asiassa kirjoitetut *Let's Play* on monesti julkaistu blogityyillisesti osissa. Kuten vlogien tapauksessa, myös pelitarinoissa kertojan rooli on oleellinen. *Let's Play* saattavat lisäksi sisältää vuorovaikutusta oletetun yleisön kanssa, mutta pääkertojana on yleensä pelaajakertoja itse<sup>[21]</sup>. Tiettyllä tavalla muistelua *Let's Play*ssä voidaan verrata valokuvien tai muun visuaalisen materiaalin kautta tapahtuvaan muisteluun, sillä videoissa esiintyvät pelit toimivat visuaalisina välineinä kertojan muisteluun<sup>[22]</sup>. On kuitenkin huomattava, ettei muistelua esiinny kaikissa *Let's Play* -tarinoissa, eikä tarinoiden otiskoista voi yleensä päätellä, onko muistelua tarinassa mukana. Muistelu ei myöskään ole aina jatkuvaa edes vanhempien pelien tapauksessa. Useimmiten muistelu on vain vaihtelevan suuruisen osa kerronnallista kokonaisuutta.

Tutkimuksen kohdehenkilön, Mikko Heinosen kerronta perustuu peliin liittyvien historiallisten tapahtumien lisäksi Heinosen omaan muisteluun peliharastajana. *Outi Fingerroos* ja *Ulla-Maija Peltonen* määrittelevät muistitiedon tiedonantajien muistiin pohjautuvana kertomuksena, joka ei perustu kirjallisiin aikalaislähteisiin<sup>[23]</sup>. Muistitiedolla voidaan viitata muistelua koskevaan akateemiseen tutkimukseen tai historiatietoon, mutta sen lisäksi myös ihmisten itsensä kertomiin tulkintoihin menneisyyden tapahtumista<sup>[24]</sup>. Tässä tapauksessa *Let's Play*in pelaajakertojen kertomukset olisi mahdollista nähdä muistitietona, vaikka kyseessä ei olekaan esimerkiksi haastatteluaineisto, jossa kertojaa olisi suoraan pyydetty muistelemaan asioita.

*Let's Play*in eri kerronnan tasoilla muistitietoon pohjautuva kerronta ilmenee yleensä niissä tarinan osissa, joissa kertoja pelaa peliä ja pelikokemusta itseensä ja omaan pelaajahistoriaansa<sup>[25]</sup>. Pelatanpa-sarjassa tämän tyyppinen kerronnallistettu muistitieto näkyy Heinosen omia muistikuvia suhteessa omaan peliharastukseen menneinä vuosina, kuten ralliautoiluspesiaalin yhteydessä<sup>[26]</sup>.

Kyllä sitä vaan kuulkaa yhdeksässätoista vuodessa kummasti unohtaa miten jotain peliä pelataan.

Videolla Heinonen epäonnistuu useita kertoja ajaessaan, kaataa autonsa katolleen ja törmäilee holittomasti. Muistikuviansa mukaan Heinonen on kuitenkin osannut pelata peliä paremmin aikoinaan.

Tällä tavalla tarkasteltuna tuotettua muistitietoa ei kuitenkaan olisi järkevää käyttää pääasiallisena lähteenä yksittäisten videopelien historiallista taustoitusta tehdessä, sillä Pelatanpa-sarjan tapauksessa muistitieto kytkeytyy usein pelihistorian tapahtumiin, kuten esimerkiksi konsolin julkaisupäivämääriin, julkaisupeleihin tai muihin laite- ja pelihistoriaa sivuaviin yksityiskohtiin, kuten videopelien keräilykulttuuriin<sup>[27]</sup>. Käsitellessään *Sega Dreamcast*in shoot'em up -pelejä Heinonen huomauttaa jo videon alkupuolella, miten eräänlainen videopelikeräilijän vaisto opasti ostamaan videolla nähtävät pelit edullisesti julkaisujankohintaan:

*Mä ite oon ostanu, tässä on viissiin kuus peliä, ja tota mä olen ostanu nää ite sillon kun ne tuli uutena, koska mulla oli sellanen kutina että saattaa olla, että nää on jatkossa niin kalliita, ettei niitä kuitenkaan tuu ostettua. Ja tää osottautu oikeeks, näistä suurin osa on huomattavissa hinnoissa tällä hetkellä, kun taas itse maksoin sen mitä ne nyt Play-Asiassa maksoivat kun ne sieltä tilasin.*<sup>[28]</sup>

Kun väitettä pelien hinnasta katsotaan internetin huutokauppojen hintatasoon verraten, se osoittautuu oikeaksi. Jo videolla ensimmäisenä nähtävä *Ikaruga*<sup>[29]</sup> on tällä hetkellä sekä *Dreamcast*- että *Gamecube*-versiona kalliimpi kuin uutena, versiosta riippuen. Pelit myös jäivät todistetusti *Dreamcast*in viimeisiksi, esimerkiksi jo mainittu *Ikaruga* julkaistiin lopulta liiki kaksi

vuotta sen jälkeen, kun Sega oli lopettanut Dreamcastin valmistuksen. Esimerkiksi *Jaakko Suominen* on käyttänyt tämän tapaista aineistotriangulaatiota<sup>[30]</sup> verratessaan aikalaisaineistoa keräämäänsä haastatteluaineistoon Suomen ensimmäistä pelikonsolibuomia tarkastellessaan<sup>[31]</sup>. Tässä artikkelissa keskityn kuitenkin ainoastaan pelaajakertojan omaan muisteluun.

## LET'S PLAY JA PELAAJAN MUISTI

Moni Let's Play on tehty käyttäen aineistona vanhoja, niin kutsutuksi retroksi mielletäviä pelejä<sup>[32]</sup>. Osittain tässä tapauksessa on kyse laajemmasta, vanhojen pelien harrastamiseen keskittyvästä pelaajakulttuurista. Immersion ja pelikokemuksen myötä vanhemmat pelit ovat myös jättäneet väistämättömän jäljen aikansa peli- ja pelaajakulttuuriin<sup>[33]</sup>. Pelataanpa-sarjan kaikki 79 osaa<sup>[34]</sup> käsittelevät retroksi mielletäviä pelejä. Osittain tämä on luultavasti seurausta Heinosen omasta keräilyharrastuksesta, johon hän useassa sarjan osassa viittaa.

Tietyissä Pelataanpa-sarjan videoissa muistelu on selkeästi pääosassa, minkä Heinonen toisinaan ilmaisee jo videon otsikossa. Yksi tällaisista videoista on sarjan video *Kuusnepamuistoja*<sup>[35]</sup>, jossa Heinonen muistelee omaa lapsuuttaan ja pelaamistaan *Commodore 64* -kotitietokoneen parissa. Jo videon esittelyvaiheessa käy ilmi, millaisesta kerronnasta videoissa on kyse:

*Tänään pelaillaan vaihteeksi Commodore 64:llä. Yhteinen nimittäjä peleille on se, että ne eivät ainakaan kaikki ole niitä ilmeisimpiä klassikoita, mutta niihin kaikkiin on itselläni henkilökohtainen suhde.*

Muistelukerronnan ja pelaajakertojan henkilökohtaisen suhteen vuoksi tarkastelen kyseistä jaksoa hieman tarkemmin. Video alkaa osiolla *Chinese Juggler*<sup>[36]</sup> -nimisestä pelistä. Peliin liittyy monenlaisia muistoja, erityisesti sen hankintaan:

*Tämä peli tuli ostettua sillä tavalla, että kun kaikki aina sanoo että joo joo, kuusnelosella, sillä kopioitiin pelejä, että oli hirveet määrät itellä piraatteja ja niitä sitten kavereiden kanssa vaihdeltiin. Tämä voi olla totta, mutta itellä ei niitä koskaan ollut, koska ei ollut ketään, joka olisi niinku supplyttänyt niitä. Joten piti sitten vaan pelata niitä joita oli ja tärkeä juttu oli se, että paikallisessa kirjakaupassa oli 19 markan ja 39 markan pelejä ja sitten kun oli kauhea uuden pelin himo, kaikki entiset oli pelattu, niin sitten sieltä piti jotain noilla viikkorahoilla kaivaa ja sit sieltä löytyi tällasia aarteita niinku tää *Chinese Juggler*.*

Pelimuistot eivät siis liity välttämättä itse pelikokemukseen, vaan ne kytkeytyvät myös osaksi pelaajakertojan omia yleisempiä peleihin ja lapsuuteen liittyviä muistoja. Muistelussa näkyy myös piirteitä yleisestä peleihin liittyvästä historiapuheesta<sup>[37]</sup>, jossa kertoja viittaa pelikulttuurin muutokseen. Lainauksesta on havaittavissa myös sosiaaliseen muistiin liittyvää omaelämäkerrallisuutta<sup>[38]</sup>. Niinpä kaikki pelaamiseen liittyvät tarinat eivät välttämättä kytkeydy pelaamiseen itseensä, vaan jo pelkkä pelin hankkiminen voi olla tarinan arvoinen seikkailu. Esimerkiksi Youtube-käyttäjän *DSNadinen* tarina *Final Fantasy XIII*<sup>[39]</sup> -pelin kymmentuntisesta jonotuksesta on tästä mainio osoitus<sup>[40]</sup>.

*Chinese Juggler*ia käsittelevä osa Mikko Heinosen videosta sisältää myös muistelukerrontaa kyseisen pelin pelaamisesta ja sen mekaniikoista:

*Se mitä tässä koko ajan vahingossa tekee on se, että heittää tota lautasta ilmaan mikä vaihtaa sen väriä... ja tässä on vähän vaikeaa aina tietää sitä paikkaa mihin toi lautanen sovitetaan.*



Chinese Juggler Lähde: Pelataanpa: Kuusnepamuistoja – Youtube

Tässä tilanteessa pelaajakertoja ei varsinaisesti muistele peliä itseään vaan sen sijaan tyytyy kertomaan, millaista kyseessä olevan pelin pelaaminen on. Kerronnan sävy on kuitenkin sellainen, että pelaajakertoja on selkeästi pelannut peliä aikaisemmin ja kertoo pelin ominaisuuksista tällä tavoin peliä kenties pelaamattomalle yleisölle. Pelin ominaisuuksien lisäksi pelaajakertoja kertoo myöhemmin pelistä laajemmin muistellen esimerkiksi pelin hankintatilannetta ja hankinta-ajan mediakulttuuria:

*Ja siinä tosiaan oli, kun osti niitä halpoja pelejä, niin oli täysin sen amoiilla että mitä sieltä nyt sattuu tulemaan. Miltä ne takakansitekstit näytti ja millanen oli kansikuva, koska ei niitten arvosteluja ollut missään tai olis ollu brittilehdissä joita ei tänne asti koskaan tullu ja taas se lehden ostaminenkin makso rahaa ja kun oli vähän rahaa, niin mieluummin osti sitten sen pelin, tosin tuloksena oli sitten joskus ihan kammottava pettymys ja täyttä roskaa mut joskus sitten ihan mukavaakin pelattavaa.*

Pelien itsensä lisäksi Let's Playt voivat siis sisältää muistelukerrontaa ajasta, jolloin peli julkaistiin. Tällä tavoin peli sitoutuu omaan julkaisuajankohtaansa myös kulttuurituotteena. Jos peli julkaistaisiin nykyään, siitä olisi tarjolla tietoa huomattavasti enemmän ja helpommin. Aiemmin julkaisuhetkellä peleistä saatava tieto oli kuitenkin tiukassa pelaajakertojan mukaan. Samalla Let's Playn kerrontaan tulee mukaan myös elementtejä pelaajakertojan omasta lapsuudesta ja viikkorahojen käytöstä.

Usea Let's Play sisältää myös sisäistä intertekstuaalisuutta, eli viittauksia kerronnassa joko jakson itsensä, tai pelaajakertojan muiden jaksojen välillä<sup>[41]</sup>. Tämä tapa linkittää mediatuotteita toisiinsa on tuttu myös muusta peleihin liittyvästä populaarikulttuurista, kuten videopeliarvosteluista<sup>[42]</sup>. Pelataanpa ei tee tähän asiaan poikkeusta:

*Mä mainitsin tästä Pulteri-pelistä siinä Colecovision-jaksossa että tätä tuli pelattua paljon. Ja nyt mä lähinnä halusin kokeilla, et oiks tää kuusnelosversio helpompi, kun mulle jäi senmonen mielikuva, että tää olis helpompi kun se tota noin Colecovisionin versio.*

Suomessa muun muassa *Apu*-lehdessä aikanaan nähty yhdysvaltalaisen *Johanny Hartin* sarjakuva *Pulteri*<sup>[43]</sup> kelpasi 1980-luvulla siis myös peliksi (*BC's Quest for Tires*<sup>[44]</sup>) ja pelaajakertojalle ainakin peli on tuttu, kenties myös sarjakuva. Myös Pulterin pelimekaniikat herättävät pelaajakertojassa muistoja:

*Ja sit välillä tulee tällasia tilanteita, et en tiä miten tosta olis oikein pitänyt päästä. Sen mä muistan, et ainakaan vauhdin kiihdyttämisen tohon ei auta.*

Videolla nähdään tilanne, josta pelin mekaniikalla olisi käytännössä mahdotonta päästä läpi. Pelaajakertoja ei onnistu selvittämään tilannetta tällä kertaa, mutta muistaa silti, mitä tilanteen selvittämiseksi ei ainakaan tule tehdä. Vastaavia kohtia tulee pelikerronnan aikana useita, mutta pelaajakertoja muistaa suurimman osan näistä, sekä myös pelin loppukohtauksen.



BC's Quest for Tires Lähde: Pelataanpa: Kuusnepamuistoja – Youtube

Pulteri kuuluu selvästi pelaajakertojan mielestä vaikeampaan päähän Commodore-pelejä, joten videolla esitellään myös rauhallisempi peli, *Traffix* [45].

*Nyt täs on se, et tää oli tosiaan suomennettu tää koko peli, mutta tää versio on nyt englanninkielinen ja lisäksi tää on lokalisoitu niin, että tässä ajetaan vasemmalla puolella, mikä tekee tästä hankalaa.*

Suomenkielinen käännös tunnettiin nimellä *Liikennepeli* ja julkaistiin vuosi alkuperäisen *Traffixin* jälkeen [46]. Peli käännettiin myös esimerkiksi hollanniksi ja saksaksi. Tietoa suomenkielisestä versiosta on kuitenkin saatavilla harmillisen vähän. Esimerkiksi videogames.fi -tietokanta kertoo pelistä ainoastaan sen, että se on suomennettu [47]. Niinpä pelaajakertojan kokemus pelistä suomenkielisenä on mielenkiintoista tietoa, jota on muualta haasteellista löytää. Myös käsitellyssä olevasta käännöksestä opitaan videon aikana se, miten pelin lokalisaatio oli Englannissa viety myös pelimekaniikan asteelle ja liikenne oli oikeaoppisesti vasemmanpuoleista. Tällä tavoin pelin opetuksellinen tavoite liikennekysymyksiin palvelee oman yleisönsä tarvetta. Liikennepeli oli temmoltaan ja vauhdiltaan rauhallinen peli, mikä kerroksen mukaan sopi pelaajakertojalle mainiosi:

*No mikä tykkäsin tästä? No tää on kauheen rauhallista ja koska mä olen kauheen huono pelaaja, mitä oon tietysti nytki, nii semmonen kauheen raivoisa toiminta ei oikeen vedonnu ja tässä oli vähän ajatteluakin, et piti keksiä et missä se on se lähetin.*



Traffix Lähde: Pelataanpa: Kuusnepamuistoja – Youtube

Samalla kun pelaajakertoja antaa katsojalle tietoa itsestään pelaajana, hän tuo samalla esiin myös oleellisia asioita pelin mekaniikoista ja luonteesta. Strateginen ajattelu ja rauhallinen eteneminen ovat selkeästi pelaajakertojan mieleen, joten *Liikennepeli* on selvästi päätytty pelattavaksi useasti. Kyseessä on subjektiivinen kokemus pelistä, mutta pelaamiseen vaikuttivat myös Commodore-ajan tekniset haasteet:

*No joo ja sit tässä oli tietysti se, et tää latausajaksi kierrosta vissiin kasetilla, et sit kun se oli ladannu, niin sitä ei halunnut todellakaan sammuttaa, et sit myös pelattiin hampaat iverissä. Sama syy, kun olit ostanu pelin ja maksanu siitä, niin sitähan sit pelattiin, oli hyvä tai ei. Kun se lataus kauan, niin sitä sit kans pelattiin. Ja tää oli täyshintanen peli ostaa.*

Moni Commodore 64 -ajan elänyt muistaa kasettipelien pitkät latausajat. Lainauksessa on yhtä aikaa teknistä tietoa Commodore-pelien latausajoista, mutta samalla myös itsereflektiivistä muistelua 1980-luvun pelaamisesta. Pitkän latausajan tuloksena pelaajakertoja halusi pelata peliä, joten kenties etenkin useammalla pelikerralla latausaika vaikutti myös pelin valintaan – latausajan palkintona pelaajakertoja halusi kenties saada itseään miellyttävää pelattavaa. Miellyttävällä Heinonen viittaa myös pelin vaikeustasoon. Heinosen mukaan C64-ajan pelit olivat haasteellisia, minkä vuoksi Liikennepeli tarjosi hieman rauhallisemman pelikokemuksen.

*Tää myös tuntuu aika paljon helpommalta ku silloin, mut ehkä tää silloinki oli helpommasta päästä ja täytyy tässä kiinnittää huomiota siihen, et siis hyvin iso osa kuusnelospeleistä oli nurhaavan vaikeita, koska tarkoitus niinkun, se syvyyt tuli siitä vaikeudesta ja silloin alottelevalle pelaajalle ei ollut paljon ampa jaossa.*

Kokemusvaikeustasosta on subjektiivinen ja siksi vaikea osoittaa pelkän muistelun perusteella todeksi. Samankaltaisia kokemuksia on löydettävissä muualtakin. Esimerkiksi Lemon 64 -yhteisö muistelee myös vaikeita Commodore 64-pelejä keskustelupalstallaan ketjussa *"Most difficult game ever (c64)"* [48]. Keskustelussa nousee esiin useita yhteisön vaikeiksi mieltäviä pelejä, kuten *China Miner* [49]. Jos Commodore-pelien vaikeustasosta haluaisi siis saada hyvän kuvan, pelaajien itsensä mielipide on oleellinen. Samalla myös pelaajakertojen ja keskustelupalstojen ohella myös pelilehtien aikalaisarvostelut ovat hyvä lähde tämänkaltaisen tiedon etsimiselle.

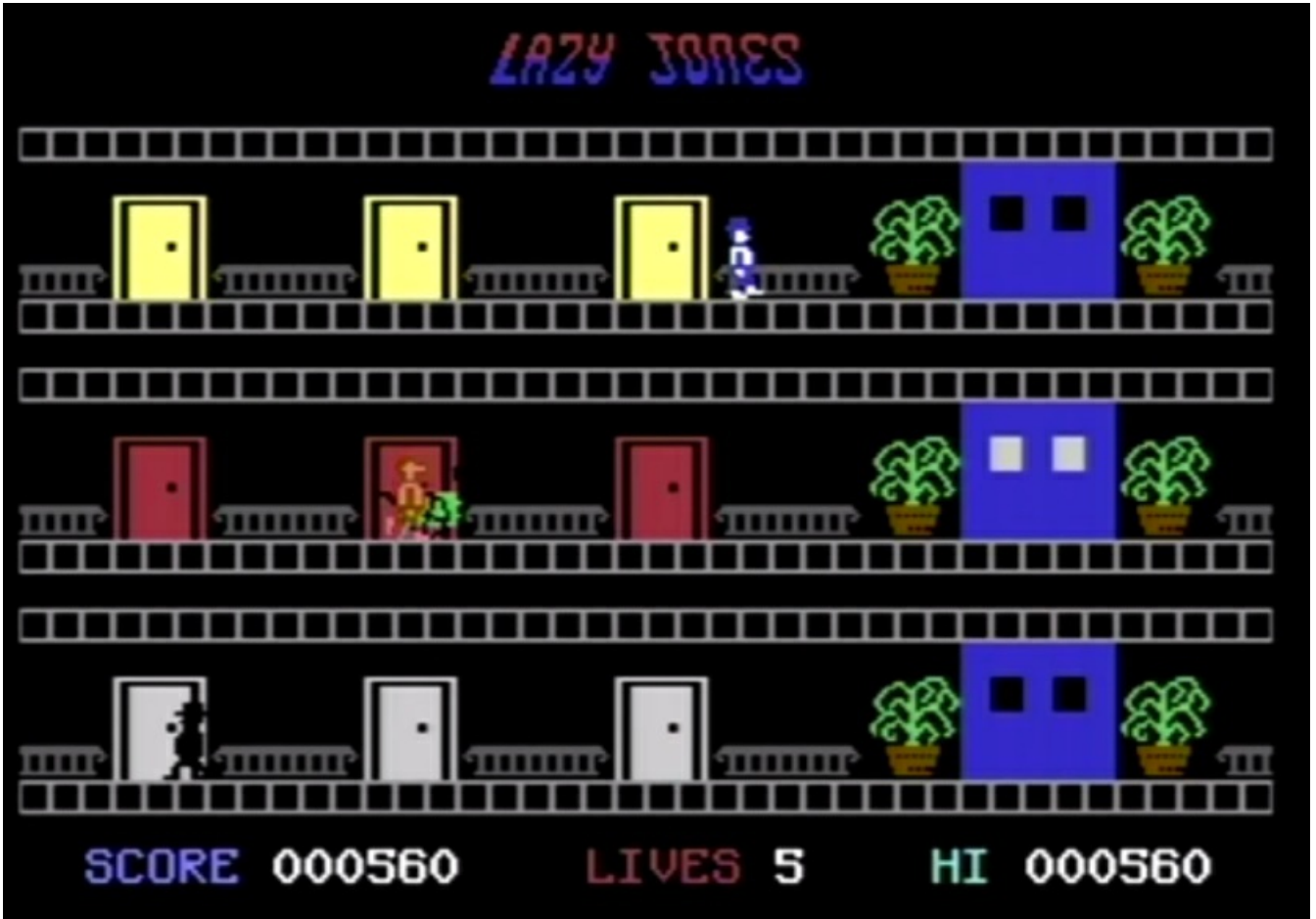
Peleihin saattaa sisältyä myös sosiaaliseen elämään liittyviä muistoja, sekä tietynlaista aikalaismuistelua pelien sisällön osalta. *Lazy Jones* <sup>[50]</sup>-nimistä peliä käsittelevässä osiossa Heinonen muistelee seuraavasti:

*Ja mulla ei itselläni ollut tätä vaan mun kaverilla oli ja tää oli jotenkin niinku aivan ihmeellistä että niinku peli, jonka sisällä on niinku pelejä, ei ollu todellakaan kaheksyteljä vuonna yleistä tännönen minipelikokoelma.*

*Lazy Jonesia* pelattiin sis kaverin luona ja pelin rakenteen Heinonen muistelee olevan aivan erityistä vuonna 1984. Heinonen viittaa aiemmissa repliikeissä itsekin *Nintendo Warioware* <sup>[51]</sup>-pelisarjaan, joka käytti samaa perusajatus rakenteen suhteen lähes kaksi vuosikymmentä myöhemmin. Niinpä *Lazy Jones* olikin varmasti tietynlainen edelläkävijä omalla sarallaan. *Lazy Jones* ei kuitenkaan ole Heinosen mielestä kestänyt aikaa, sillä pelin yleinen vaikeustaso, rytmitys ja modemeihin peleihin verrattuna vaihtelun puute nakertavan kokonaisuutta:

*En mä tiedä, ei aika välttämättä tälle oo kauheen kiltti ollu. Vähän sellanen ikääntyminen, tota, lähinnä se, että nää pikkusen kestää liian kauan nää pelit ja vaihtelua on vähän vähän, mutta.*

Pelin eri minipelit sis kestävät Heinosen mielestä liian pitkään, eikä pelejä ole riittävästi erilaisia. On mahdollista, että Heinonen vertaa pelikokemustaan juuri edellä mainittuun *Warioware*-sarjaan, joissa erilaisia minipelejä on paljon erilaisia ja ne kestävät vain muutaman sekunnin kukin. Niinpä muisteltu erityisyys ei ole enää yhtä kiinnostavaa pelin kannalta kuin yli kolmekymmentä vuotta sitten. Samalla lainauksesta voidaan huomata myös peliarvostelumaisia piirteitä, jossa vanha peli asetetaan nykypäivän pelejä vastaan kriittisessä valossa.



Lazy Jones Lähde: Pelataanpa: Kuusnepamuistoja – Youtube

Kokonaisuutena aineistosta voidaan havaita, miten Let's Play ei tähän kontekstiin laitettuna kerro ainoastaan yhdestä pelikokemuksesta, vaan antaa kuvaa myös pelaamisen historiasta kokonaisuutena. Pelien saatavuus, pelijournalismin nousu, pelikokemusten muuttuminen ja omien pelitaitojen eräänlainen unohtuminen ovat jatkuvasti osa kertontaa. Heinonen ei ole suinkaan ainoa pelaajakertoja, joka käyttää tämän tyyliä muistelukerronnan keinoja videoissaan. Muita suosittuja esimerkkejä ovat *James Rolfen* esittämä *Angry Video Game Nerd* <sup>[52]</sup> sekä tämän vastakohta, *Derek Alexanderin* esittämä *Happy Video Game Nerd* <sup>[53]</sup>, jotka sitovat usein pelaamansa pelin sekä pelihistorian tapahtumiin että omaan pelaajahistoriaansa, usein myös erilaisin huumorin keinoin. Pelivideoiden kautta peleistä voi tietysti myös oppia pelin mekaniikkaa ja mahdollisia läpäisymenetelmiä <sup>[54]</sup>, mutta kuten *Jesper Juul* on todennut, pelivideoiden katsominen ei vastaa pelaamista itseään <sup>[55]</sup>.

## LOPUKSI

Aineistosta on havaittavissa selkeästi se, millaista muistelua Let's Play voi sisältää. Muistelu ei sisällä ainoastaan peliin itseensä liittyviä muistoja, vaan myös pelin pelaamiseen, sen hankintaan, pelilaitteistoon ja myös pelin aikaa ympäröineeseen yhteiskuntaan liittyviä muistoja. Let's Play ei ole haastatteluaineistoa, mikä suuremmissa mittakaavoissa tuo esille myös sen ongelmallisuuden muistitietoa-aineistona. Kaikki Let's Playt eivät sisällä pelaajakertojan omaa muistelua ja kokemusta peilausta pelatusta pelissä, vaan keskittyvät sen sijaan enemmän pelitapahtumien sen hetkiseen kerronnallistamiseen tai esimerkiksi peliin luodun hahmon tarinan kertomiseen. Let's Play on samalla myös täysin omaehtoisia kertontaa, eikä vastaa mihinkään ennalta luotuaan kysymykseen. Koska Let's Play -tarinoiden määrä on valtava, muistelua ja sen kautta kokemuksellista kertontaa sisältävien tarinoiden etsiminen on haasteellista, eikä kaikista kerronnallistetuista peleistä ole löydettävissä pelaajakohtaisia historia-aineistoa.

Muistelukertontaa sisältävä Let's Play antaa dokumentoinnin arvoista informaatiota esimerkiksi digitaalista museointia tai pelikokemuksen tutkimiseen tarvittavaa taustatietoa varten. Jo peleistä itsestään luodut tarinat ovat sellaisia. Digitaalisten pelien taustatietoa kerätessä pelaajatarinoita ei voida jättää täysin huomiotta, sillä jos peliä tarkastellaan objektina, on myös tärkeää tietää, millaista sitä oli pelata. Nykyinen Let's Play -ilmiö tuottaa tällaista tietoa erittäin hyvin, vaikka kaikki Let's Playt eivät suoraa muistelukertontaa sisältäisikään. Sen sijaan jokainen Let's Play kertoo tarinan pelaajasta pelin parissa. Toisaalta, kuten *Niklas Nyland* artikkelissaan huomauttaa, Let's Playt ovat aina oman aikansa tuotteita ja on mahdotonta arvioida, ymmärtävätkö niiden katsojat kymmenen vuoden päästä vielä niiden sisältöä ja temistöä <sup>[56]</sup>. Tämä myös problematisoi Let's Play -kerrontaa esimerkiksi digitaalisen museoinnin näkökulmasta.

Kerätyn muistitiedon käyttöarvo on niin ikään pohdinnan arvoinen asia. *Petri Saarikoski* esitti Salon taidemuseon Pelaarä -näyttelyä käsittelevässä katsauksessaan kysymyksen siitä, miten takavuosien pelaajakulttuurista olisi mahdollista antaa museoympäristössä mahdollisimman oikeanlainen kuva. Lisäksi *Saarikoski* huomautti, että museointia varten haasteellisin kohderyhmä ovat he, joille peleillä ei ole omaa tartuntapintaa <sup>[57]</sup>. Digitaalisten pelien kulttuuriarvo on kuitenkin huomattava, sillä niiden historiallinen tausta yltää lähes yhtä kauas kuin tietokoneiden historia ylipäätään <sup>[58]</sup>.

Let's Playn avulla digitaalisista peleistä on pelaamatta mahdollista oppia asioita, joita pelkästään pelin fyysisistä kappaleista, kuvakaappauksista tai edes pelkkää videoitua pelisuoritusta katsomalla olisi mahdoton havaita. Pelaajan ulottuvuus, se millaiselta peli tuntui pelata, millaisia muistoja siihen liittyy ja miten peli linkittyy pelihistorian kirjoitukseen pelaajan näkökulmasta, ovat digitaalisten pelien kontekstissa tärkeitä asioita tiedostaa.

Let's Playn aikana kerottuja muistoja on mahdollista verrata kirjallisesti dokumentoituihin tapahtumiin ja käsitellä tuotettua tietoa ensisijaisesti kokemuksellisenä lisänä pelihistorian tapahtumiin. Vertaamalla muistelukertontaa ja aikalaisähteitä, Let's Play tuo oman osansa lisää esimerkiksi tietyn aikakauden ja ilmiön historialliseen tarkasteluun.

Useampaa eri muistitietolähdettä, keskustelupalstakeskustelua ja peliarvioita yhdistelemällä yhdestä pelistä on mahdollista saada aikaan kuva, jossa pelin itsensä lisäksi myös pelikokemus ja sen mahdollinen henkilökohtainen vaikutus on nostettavissa esiin. Siitä huolimatta Let's Play tässä tarkoituksessa käytettynä osoittaa sen, miten pelaajalähtöinen kertova kulttuuri on tärkeä ja huomioitava osa modernia pelikulttuuria muutenkin kuin viihteellisessä näkökulmasta.



Kirjoittaja on filosofian maisteri, joka tekee väitöskirjaansa Jyväskylän yliopistossa. Artikkelit on kirjoitettu Suomen Akatemian rahoittamassa tutkimushankkeessa *Ludification and the Emergence of Playful Culture* (276012).

## LÄHTEET

### Kirjallisuus

- Fang, X. & Zhu, M. 2014. What Nouns and Adjectives in Online Game Reviews Can Tell Us About Player Experience? <http://dx.doi.org/10.1145/2559206.2589648> Viitattu 3.2.2016
- Fingerroos, O. & Haanpää, R. 2006. Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä. Teoksessa Fingerroos, Haanpää, Heimo & Peltonen. 2006. Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Fingerroos, O. & Peltonen, U-M. 2006. Muistitieto ja tutkimus. Teoksessa Fingerroos, Haanpää, Heimo & Peltonen. 2006. Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Finniss, David. 2009. What is a "Let's Play". <https://web.archive.org/web/20140729024203/http://voices.yahoo.com/what-lets-play-4901264.html> Viitattu 14.11.2016
- Fludemik, Monika. 1996. Towards a "natural" Narratology. Routledge. Lontoo.
- Heineman, David. 2014. Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia. *Journal of Games Criticism* <http://www.gamescriticism.org> Viitattu 13.1.2016
- Juul, Jesper. 2004. Introduction to Game Time. Teoksessa Crumpton, Harrigan & Wardrip-Fuin (toim.) *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. The MIT Press. Cambridge.
- Kerttula, Tero. 2014. Peli, jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri. Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. <http://www.pelitutkimus.fi>
- Kerttula, Tero. 2016. "What an Eccentric Performance". Storytelling in Online Let's Plays. *Games and Culture*. Published before print 21.11.2016. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412016678724>
- Korkiakangas, Pijo. 2006. Etnologisia näkökulmia muistiin ja muisteluun. Teoksessa Fingerroos, Haanpää, Heimo & Peltonen. 2006. Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Kückich, Julian. 2006. Literary Theory in Digital Games. Teoksessa Rutter & Bryce (toim.) *Understanding Digital Games*. Sage. Lontoo.
- Laine, M., Bamberg, J. & Jokinen, P. 2007. Tapaustutkimuksen teoria ja käytäntö. Teoksessa Laine, Bamberg & Jokinen (toim.) *Tapaustutkimuksen taito*. Gaudeamus. Helsinki.
- Mannik, Lynda. 2011. Remembering, Forgetting and Feeling with Photographs. Teoksessa Freund & Thomson (toim.) *Oral History and Photography*. Palgrave Macmillan. New York.
- Menotti, Gabriel. 2014. Videorec as gameplay: Recording playthroughs and video game engagement. *GJA|ME: The Italian Journal of Game Studies* 1 (3). [http://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME\\_3\\_Subcultures\\_Journal\\_Menotti.pdf](http://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Menotti.pdf)
- Newman, James. 2013. *Videogames* (Second edition). Routledge. London.
- Nylund, Niklas. 2015. Walkthrough and Let's Play. Evaluating Preservation Methods for Digital Games. University of Tampere. <http://dx.doi.org/10.1145/2818187.2818283>
- Passerini, Luisa. 1988. *Fascism in Popular Memory. The Cultural Experience of the Turin Working Class*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Portelli, Alessandro. 2006. What Makes Oral History Different. Teoksessa Perks & Thomson (toim.) *The Oral History Reader*. Routledge. New York.
- Postigo, Hector. 2016. The Socio-technical Architecture of Digital Labor: Converting Play into Youtube Money. *New Media and Society*, February 2016. [dx.doi.org/10.1177/1461444814541527](http://dx.doi.org/10.1177/1461444814541527)
- Radde-Antweiler, K., Walmathe, M. & Zeiler, X. 2014. Video Gaming Let's Plays and Religion: The Relevance of Researching. *gamevironments* 1 (1): 1-36. <http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00104169-1.pdf>
- Salmi-Nikander, Kirsti. 2006. Tapahtuma, kokemus ja kerronta. Teoksessa Fingerroos, Haanpää, Heimo & Peltonen (toim.) Muistitietotutkimus. Metodologisia kysymyksiä. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Strangelove, Michael. 2010. *Watching Youtube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. University of Toronto Press. Toronto.
- Saarikoski, Petri. 2010. Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa. Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. <http://www.pelitutkimus.fi>
- Suominen, Jaakko. 2009. Peliiä perinnöllä. Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. <https://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf> Viitattu 11.7.2016
- Suominen, Jaakko. 2010. "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille." *MikroBitti-lehden* peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984-2008. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. <http://www.pelitutkimus.fi>
- Suominen, Jaakko. 2015. Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988-1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. <http://www.pelitutkimus.fi> Viitattu 7.7.2016
- Szczepaniak, John. 2005. Obscurity Below the Radar. *The Escapist Magazine*. [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_23/142-Obscurity-Below-the-Radar](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_23/142-Obscurity-Below-the-Radar) Viitattu 15.11.2016.
- Tammi, Pekka. 1992. Kertova teksti: esseitä narratologiasta. Gaudeamus. Helsinki.
- Tuomi, J. & Sarajävi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Tammi. Helsinki.
- Wesch, Michael. 2009. Youtube and You. Experiences of Self-Awareness in the Context Collapse of the Recording Webcam. <http://krex.k-state.edu/dspace/handle/2097/6302> Viitattu 13.1.2016

### Verkkosivut

AVGN Episodes | Cinemassacre Productions <http://cinemassacre.com/category/avgn/avgnepisodes/> Viitattu 29.7.2016

Frequently Asked Questions – The Let's Play Archive <http://lparchive.org/faq> Viitattu 14.11.2016

Gamebase 64 <http://www.gamebase64.com/game.php?id=17151&d=39> Viitattu 26.7.2016

PewDiePie – YouTube <https://www.youtube.com/user/PewDiePie> Viitattu 3.10.2016

Final Fantasy XIII Launch – Yodobashi Akiba <https://www.youtube.com/watch?v=3BeYAMjV0Oo#t=13> Viitattu 11.7.2016

Hylätyt – Videogames.fi <http://videogames.fi/vgfi/index.php?title=Hyl%C3%A4tyt> Viitattu 10.11.2016

Most difficult game ever (c64)? <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=35792&sid=472716ae90714f018fe8ee4b8af3e646> Viitattu 1.8.2016

My Dad Invented Let's Plays? RFC Father's Days Special <https://www.youtube.com/watch?v=1RZnOoTIUN4> Viitattu 11.7.2016

Pelikonepeijoonit | The Arctic Computer & Console Museum <http://pelikonepeijoonit.net/> Viitattu 5.12.2016

Retroware TV Happy Video Game Nerd <http://retrowaretv.com/category/shows/hvgn/> Viitattu 29.7.2016

The Let's Play Archive <http://www.lparchive.org> Viitattu 17.7.2016

Who Invented Let's Play Videos? – Kotaku <http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484> Viitattu 1.8.2016

### Let's Play -videot ja tarinat

V2.fi | Pelataanpa: Incredible Crisis, osa 1. <http://www.v2.fi/uutiset/pelii/21678/Pelataanpa-Incredible-Crisis-osa-1/> Viitattu 5.7.2016

Pelataanpa: Rallispesaa! <https://www.youtube.com/watch?v=jlKHbH5FcZy> Viitattu 20.7.2016

Pelataanpa: Kuusnepamuijtoja <https://www.youtube.com/watch?v=mNVZCBC56is> Viitattu 1.8.2016

Pelataanpa: Dreamcastin joutsenlaulut <https://www.youtube.com/watch?v=wh0CzJYABss> Viitattu 1.8.2016

Missä mennään? Kuulumisia ja höpöttelyä No Man's Skyn merkeissä <https://www.youtube.com/watch?v=DNIQ-gCHggU> Viitattu 25.11.2016

#### Viitattut digitaaliset pelit

BC's Quest for Tires. Sierra On-line 1984.

China Miner. Interceptor Software 1984.

Chinese Juggler. Ocean Software Ltd. 1983.

Final Fantasy XIII. Square Enix 2009.

Lazy Jones. David Whittaker 1984.

The Incredible Crisis. Titus Software 1999.

Ikaruga. Treasure 2001.

Traffix. Sierra On-line. 1984.

Wariorware Inc.: Mega Microgames! Nintendo 2003.

1. Kerttula 2016, 1-2. [Takaisin]
2. Frequently Asked Questions – The Let's Play Archive. [Takaisin]
3. PewDiePie – YouTube. [Takaisin]
4. The Let's Play Archive. [Takaisin]
5. Postigo 2016, 337-340. [Takaisin]
6. Kerttula 2014, 83-84; Fludemik 1996, 31-35; Tammi 1992, 13. [Takaisin]
7. Missä mennään? Kuulumisia ja höpöttelyä No Man's Skyn merkeissä. [Takaisin]
8. Kerttula 2016, 19. [Takaisin]
9. Radde-Antweiler, Walmathe & Zeiler 2014, 20-21. [Takaisin]
10. Menotti 2014, 89. [Takaisin]
11. Nylund 2015, 57. [Takaisin]
12. Kerttula 2016, 1-2. [Takaisin]
13. Fingerroos & Peltonen, 8. [Takaisin]
14. V2.fi | Pelataanpa: Incredible Crisis, osa 1. [Takaisin]
15. Titus Software 1999 [Takaisin]
16. Pelikonepeijoonit | The Arctic Computer & Console Museum. [Takaisin]
17. Salmi-Niklander 2006, 199-200. [Takaisin]
18. Passerini 1988, 53-60. [Takaisin]
19. Portelli 2006, 35. [Takaisin]
20. Wesch 2009, 26. [Takaisin]
21. Kerttula 2016, 13. [Takaisin]
22. Mannik 2011, 80-83. [Takaisin]
23. Fingerroos & Peltonen 2006, 8-9. [Takaisin]
24. Fingerroos & Haanpää 2006, 28. [Takaisin]
25. Kerttula 2016, 16; Strangelove 2010, 74-77. [Takaisin]
26. Pelataanpa: Ralliautospesiaali. [Takaisin]
27. Esim. Szczepaniak, 2005. [Takaisin]
28. Pelataanpa: Dreamcastin joutsenlaulut. [Takaisin]
29. Treasure 2001. [Takaisin]
30. Esim. Tuomi & Sarajärvi 2002, 141; Laine, Bamberg & Jokinen 2007, 9-38. [Takaisin]
31. Suominen 2015, 75. [Takaisin]
32. Esim. Finnis 2009. [Takaisin]
33. Heineman 2014, 18; Saarikoski 2004, 254-257. [Takaisin]
34. Kyseessä on videoiden määrä 25.11.2016. Videoita tulee viikottain lisää. [Takaisin]
35. Pelataanpa: Kuusnepamuijtoja. [Takaisin]
36. Ocean Soft Ltd. 1983. [Takaisin]
37. Suominen 2010, 95. [Takaisin]
38. Korkiakangas 2006, 127. [Takaisin]
39. Square Enix 2009. [Takaisin]
40. Final Fantasy XIII Launch – Yodobashi Akiba. [Takaisin]
41. Kerttula 2006, 11; Kücklich 2006, 105-107. [Takaisin]
42. Suominen 2010, 84. [Takaisin]
43. Engl. BC. Johnny Hart 1958 – 2007, Mason Mastroianni 2007 – edelleen. [Takaisin]
44. Sierra On-Line, 1983. [Takaisin]
45. Sierra On-Line, 1983. [Takaisin]
46. Gamebase 64. [Takaisin]
47. Hylätyt – videogames.fi. [Takaisin]
48. Most difficult game ever (c64)? [Takaisin]
49. Interceptor Software 1984. [Takaisin]
50. David Whittaker 1984. [Takaisin]
51. Nintendo 2003. [Takaisin]
52. AVGN Episodes | Cinemassacre Productions. [Takaisin]
53. Retroware TV Happy Video Game Nerd. [Takaisin]
54. Newman 2013, 62. [Takaisin]
55. Juul 2004, 133. [Takaisin]
56. Nylund 2014, 60. [Takaisin]
57. Saarikoski 2010, 133. [Takaisin]
58. Esim. Suominen 2009, 243. [Takaisin]

