

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s):

Title: Pelitutkimuksen vuosikirja 2020

Year: 2020

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja 2020

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Please cite the original version:

Arjoranta, J., Friman, U., Koskimaa, R., Mäyrä, F., Sotamaa, O., Suominen, J., & Välisalo, T. (Eds.). (2020). Pelitutkimuksen vuosikirja 2020. Pelitutkimuksen seura. Pelitutkimuksen vuosikirja, 2020. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2020>

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2020

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo (toim.)

Pelitutkimuksen vuosikirja 2020



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymin vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

Toimituskunta: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura

Tekijänoikeudet: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Markus Spiske: CAPTCHA

Versio: 1.0

<http://pelitutkimus.fi/vuosikirja-2020>

Sisällys

Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo	
Artikkelit	
Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990	3
Jaakko Suominen, Tero Pasanen	
Katsaukset	
Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen	36
Tero Kerttula	
Esseet	
Tyhjyys sekä kärsimyksen että toivon lähteenä: NieR: Automata ja androidien monimutkainen maailma	50
Eetu Heikkinen	
Arviot	
Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä	64
Merja Leppälahti	
Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development	67
Mikko Meriläinen	
Lektiot	
Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä	70
Mikko Meriläinen	

Johdanto

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo

Kahdestoista Pelitutkimuksen vuosikirja on toimitettu samaan tapaan kuin suuri osa akateemisesta työstä tämän vuosista pisimmän aikana: etänä ja kotoa käsin työskennellen. Vuosi on ollut kummallinen, mutta tutkimus ei pysähdy odottamaan parempi oloja. Varsinkin pelitutkimuksella on nyt paljon uutta tutkittavaa, kun ihmiset ovat viettäneet enemmän aikaa kotona, usein pelejä pelaten. Tämä on näkynyt esimerkiksi *Animal Crossing: New Horizons* -pelin suosiona.

Miten ihmiset pelaavat pandemian aikaan? Auttavatko moninpelit vähentämään sosiaalisen eristäytymisen aiheuttamaa yksinäisyyttä? Saamme näihin ja muihin kysymyksiin toivottavasti vastauksia tulevina vuosina, kun pandemian aikaan kerätyt aineistot analysoidaan ja tulokset julkaistaan. Pelitutkimuksen vuosikirja toivottaa tervetulleeksi myös tämän peleihin liittyvän tutkimuksen.

Vuoden 2020 vuosikirjan aloittaa Jaakko Suominen ja Tero Pasasen artikkeli ”Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmallistaukset 1978–1990”, joka nimensä mukaisesti kartoittaa julkaistuja peliohjelmallistauksia. Kyseessä on kattava historiallinen perustutkimus, joka kertoo paitsi pelaamisesta myös

peleihin liittyvien lehtien muutoksesta. Artikkelin valottaa sekä ohjelmallistauksien julkaisemisen syitä että niiden julkaisemisen vahvaa sukupuolittuneisuutta: vaikka ohjelmoinnin parissa työskenteli 80-luvulla suhteellisen paljon naisia, peliohjelmallistauksia julkaisivat lähinnä miehet.

Myös urheilu on kärsinyt pandemiasta: otteluita on peruttu tai pelattu ilman yleisöä, mikä voi olla lipputuloista eläville lajeille haastavaa. Tero Kerttulan katsaus ”Puumailoista ylämummoon – Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen” valottaa jääkiekkopelien historiaa erityisesti kilpapelamisen näkökulmasta aikana, jolloin fyysistä jääkiekkoa on korvattu digitaalisella. Tämä ei välttämättä ole sujunut ongelmitta, esimerkiksi sen takia, että taidot jääkiekossa eivät välttämättä siirry suoraan digitaaliseen jääkiekkoon. Tämä on saattanut olla pettymys esimerkiksi Miika ”Koleslaav” Kolehmainen vastustajille: hän on yksi harvoista pelaajista, jotka pelaavat kilpailullisesti sekä fyysistä että digitaalista jääkiekkoa.

Vuoden 2020 vuosikirja sisältää myös uuden tekstityypin: essee. Kriittistä esseekirjallisuutta peleistä on julkaistu vain vähän ja suurelle osalle pelaajista arvio onkin ainoa esimerkki siitä, millä tavalla peleistä voi kirjoittaa. Erityisesti suomen-

kielistä esseekirjallisuutta on tarjolla vain rajatusti. Vuosikirja pyrkii korjaamaan tätä puutetta julkaisemalla vuodesta 2020 alkaen kriittisiä esseitä.

Ensimmäinen esseistä on Eetu Heikkisen ”Tyhjyys sekä karsimyksen että toivon lähteenä – *NieR: Automata* ja androidien monimutkainen maailma”, joka analysoi *NieR: Automataa* eksistentiaalisen ja nihilistisen filosofian näkökulmasta. Heikkinen osoittaa, miten *NieR* käsittelee androidien kautta yhtä ihmisenä olemisen perustavanlaatuisista kysymyksistä: vapautta valita oma kohtalonsa.

Vuosikirja sisältää tänä vuonna kaksi arviota. Ensin Merja Leppälähti arvioi ”Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä” Tuukka Hämäläisen ja Aleksandr Manzosin suuria kysymyksiä syleilevän populaariteoksen. Hämäläinen ja Manzos kertovat kirjassaan esimerkiksi, mitä pelit kertovat kuolemasta ja mielenterveydestä.

Vuosikirjan lopettaa kaksi Mikko Meriläisen tekstiä. Ensimmäinen näistä on hänen arvionsa Veli-Matti Karhulahden kirjasta ”Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development”. Karhulahden kirja on akateeminen teos *League of Legendsin* kilpailullisesta pelaamisesta, mutta se on samalla myös henkilökohtainen kuvaus Karhulahden omista kokemuksista pelaamisen parissa.

Viimeisenä tekstinä vuosikirja julkaisee Mikko Meriläisen lektion ”Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä”. Siinä Meriläinen esittää viisi pelikasvatuksen teesiään. Jos on kiinnostunut pelikasvatuksesta, kannattaa pistää merkille, mitä tämä kokenut pelikasvattaja on aiheesta väitöskirjassaan sanonut.

Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990

Artikkeli

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Tero Pasanen
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa luodaan yleiskuva suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistuista peliohjelmalistauksista julkaisutoiminnan alusta hiipumiseen. Artikkeliki kartoittaa ohjelmalistausten julkaisemisen laajuutta ja vaihtelua, julkaisutoiminnan painopisteitä sekä pelilistausten tekijöitä. Artikkeliki vastaa myös kysymykseen, miksi pelilistauksia tehtiin ja julkaistiin. Artikkelin noin 1300 ohjelmalistauksen ja yli 450 pelin aineisto on koottu 11 suomalaisesta tietokonelehdestä. Teoreettisesti artikkeliki kytkeytyy pelihistorian ja tietokoneharrastamisen historian tutkimukseen ja kulttuuriseen ohjelmistotutkimukseen.

Avainsanat: ohjelmalistaukset, tietokonelehdet, pelihistoria

Abstract

The article provides an overall picture on game code listings that has been published in Finnish computer magazines. The time frame encompasses the emergence, as well the eventual fading of their publication. The article maps how extensive of the publication of the code listings was, how the publications varied and who authored the listings. In addition, the article answers the question why the program listings were made and published. The research material consists of about 1300 program listings, over 450 of them games, from 11 Finnish computer magazines. From the theoretical point of view, the article situates itself to previous studies on game history, home computing history, as well as to cultural software studies.

Keywords: program listings, computer magazines, game history

Johdanto

Tammikuussa 2016 tasavallan presidentti Sauli Niinistö vieraili lasten koodikoulussa Helsingin Kirjasto 10:ssä. Niinistö istahti tietokoneen ääreen ja opetteli, miten sai koodaamalla liikuteltua kilpikonaa näytöllä. *Iltalehden* (Pudas 2016) uutisen mukaan “Niinistö kertoi koodisession jälkeen, että koodaamisessa tärkeintä on välilyönnin laittaminen oikeaan paikkaan.” Niinistön vierailu lasten koodikoulussa liittyi 2010-luvun ohjelmointi- ja koodaamisbuumiin, jossa koodaustaitoa tarkasteltiin yleisenä kansalaistaitona ja tietotekniikkakompetenssina. Taito oli tärkeä paitsi työelämän näkökulmasta myös palveluiden käytön, muokkaamisen ja ymmärtämisen näkökulmista. Koodaamistaidon kehittämistä voitiin ajatella kansallisena ja kansainvälisenä poliittisena tavoitteena. Taitoa on tarkasteltu sekä käyttäjien kykyinä ohjelmoida itse sovelluksia digitaalisille laitteille että laajemmassa viitekehyksessä taitona ajatella monenlaisia asioita jakotettavina ja ohjattavina prosesseina (Tuomi ym. 2018).

Viime vuosien koodaamiskeskustelu ei ole ainutlaatuista. Jo useita vuosikymmeniä aiemmin koodaamiselle tai tietokoneohjelmoinnille hahmoteltiin yleisemmän kansalaistaidon asemaa (ks. esim. Saarikoski 2006). Aiempi historia – ja peliohjelmoinnin keskeinen rooli siinä – unohtuu helposti nykykeskusteluista. Tämän artikkelin tavoitteena onkin tutkia tarkemmin varhaisempaa ohjelmoinnin historiaa, peliohjelmointiharrastusta sekä siihen liittynyttä julkaisutoimintaa.

Laajemman harrastajalähtöisen ohjelmointiosaamisen ensimmäinen aalto käynnistyi noin neljäkymmentä vuotta sitten. Mikrotietokoneiden käyttö alkoi yleistyä 1980-luvun alussa Suomessa ja monissa muissa maissa, ja käyttäjien keski-ikä laski. Markkinoille oli tullut kotikäyttöön sopivia, valmiiksi koottuja ja aiempaa halvempia tietokoneita 1970-luvun lopulta lähtien, mutta erityisesti muutamien uusien koneiden,

kuten Commodore VIC-20:n, Commodore 64:n (C64) sekä Sinclair ZX-81:n ja Sinclair Spectrumin julkaisu kasvatti kotitietokoneiden käyttäjäkuntaa 1980-luvun alussa. Edellä mainittujen laitteiden lisäksi markkinoille tuli suuri määrä muita koneita, jotka eivät yleensä olleet keskenään yhteensopivia. Vaikka tuossa vaiheessa koneiden myyntimäärät laskettiin vielä ainoastaan tuhansissa tai kymmenissä tuhansissa, uusi koteihin, kouluihin ja työpaikoille levinnyt tietotekniikka tavoitti paljon enemmän ihmisiä kuin aikaisemmin. Koneiden ja ohjelmistojen yleistyminen kytkeytyi keskusteluun informaatioyhteiskunnasta sekä uuden yhteiskunnan kansalaisiltaan edellyttäenistä kyvyistä. (Ks. esim. Saarikoski 2004.)

Koneiden käytön yleistyessä myös niitä koskevan tiedon tarve lisääntyi. Tietokonekerhot olivat paikkoja tietojen ja tietokoneohjelmien vaihtamiseen, mutta kerhot eivät tavoittaneet tai kiinnostaneet kaikkia harrastajia. Niinpä kasvavalle käyttäjäkunnalle alettiin suunnata erilaisia painettuja julkaisuja. Tieto levisi opaskirjallisuuden kautta ja tietokoneharrastusta käsitelleiden lehtien avulla. Lehtiä julkaisivat laitteiden maahantuojat, käyttäjäkerhot ja -yhdistykset sekä kaupalliset kustantajat, joiden julkaisut tavoittivat eniten lukijoita.

Koneet kaipasivat ohjelmia toimiakseen, ja iso osa kotitietokoneiden viehätystä perustui siihen, että käyttäjät pystyivät itse ohjelmoimaan niitä. Lehdet alkoivat julkaista ohjelmalistauksia, koska ne olivat edullista sisältöä ja palvelivat lukijakunnan tarpeita kehittämällä heidän ohjelmointitaitojaan sekä laajentamalla heidän käytössään olevien ohjelmien kirjoa (ks. myös Haddon 1988; Saarikoski 2004). Ja koska ohjelmalistaukset olivat usein lehden lukijoiden itsensä lähettämiä, niiden julkaiseminen muodosti vuorovaikutussuhteen lehtien toimituskunnan ja lukijoiden välille.

Ohjelmalistaus oli BASIC-kielellä¹ tai jollain muulla ohjelmointikielellä, kuten assemblerilla kirjoitettu ohjelma- tai koodikokonaisuus, joka oli painettu lehden tai kirjan sivuille. Listauksen avulla käyttäjät pystyivät kopioimaan ohjelman merkki merkiltä ja rivi riviltä omalle tietokoneelleen. Tämän jälkeen ohjelman pystyi tallentamaan silloisille massamuisteille, kuten levykkeelle tai c-kasetille. Manuaalinen kopiointi oli hidasta ja virhealtista. Ohjelmalistauksina julkaistiin pelejä ja erilaisia ajanvieteohjelmia, pelintekoon ja muuhun ohjelmoimiseen liittyviä apuohjelmia, koneiden sisäänrakennettujen BASIC-ohjelmointikielitulkkien laajennuksia, massamuistien käsittelyyn tarkoitettuja työkaluja, grafiikka- ja musiikkieditoreita sekä esimerkiksi kortistointiin, tilastointiin ja tekstinkäsittelyyn sopivia hyötyohjelmia.

Listauksen julkaiseminen perustui Suomessa kansainvälisiin esikuviin, kuten *CLOAD* - ja *Computer & Video Games (CVG)* -lehtiin, mutta erojakin oli. Suomessa lehdet eivät juuri julkaisseet valmiita tallennettuja kasetti- tai levykekytkäisiä vaan panostivat painettuihin ohjelmalistauksiin. Syynä ratkaisuun olivat kustannustekijät. Suomen markkina-alueen pienuudesta johtuen lehdet eivät keskittyneet yhteen tiettyyn koneeseen vaan pyrkivät palvelemaan useiden eri kone-merkkien ja -mallien käyttäjiä.² Useimmiten ohjelmalistaukset tulivat lehtien lukijoilta, ja toimitus testasi ohjelmien toimivuuden, valikoi parhaat julkaistavaksi, valmisteli tarvittavat saatetekstit ja maksoi monissa tapauksissa julkaistujen ohjelmien tekijöille pienen palkkion.³

¹BASIC eli Beginner's all-purpose symbolic instruction code (Kemeny & Kurtz 1964. Ks. myös Montfort ym. 2013, 157–194).

²Sen sijaan suomalaisissa kerholehdissä, kuten esimerkiksi *Tieturissa* (1983–1984), ei julkaistu juuri painettuja ohjelmalistauksia vaan lehden numeroiden mukana tuli kerhon jäsenten koostamia ohjelmakasetteja (Saarikoski 2005, 68).

³Yhdysvalloissa pelilistauksia oli julkaistu ennen lehtiä esimerkiksi kirjoissa jo 1970-luvun alkupuolella. Yhdysvaltain harrastusohjelmoin-

itse ohjelmalistauksien yhteydessä julkaistiin yleensä lyhyt ohjelman sisällön ja tarkoituksen esittelyteksti. Joissakin tapauksissa lehdissä julkaistiin myös pidempi esittely, jossa ohjelmakoodia käytiin yksityiskohtaisemmin läpi. Tarkoituksena oli helpottaa listausten käyttäjien mahdollisuuksia muokata koodia omiin tarkoituksiinsa (ks. myös Haddon 1988, 223). Ohjelmalistauksien tekijöistä ei kerrottu tarkemmin. Yleensä mainittiin ainoastaan heidän nimensä. Ohjelmien monimutkaistuesssa, uusien koneiden tullessa markkinoille ja kaupallisen tarjonnan lisääntyessä tarve kokonaisten ohjelmalistauksien julkaisemiseen väheni, eikä niitä enää juuri julkaistu 1980-luvun lopun jälkeen, vaan lehdet toimittivat ohjelmia lukijoiden käyttöön sähköisessä muodossa. Ohjelmat levisivät disketeillä, cd-romeilla, sähköisissä verkkopalveluissa ja myöhemmin internetissä.

Tässä artikkelissa tutkimme suomalaisia lehdissä julkaistuja ohjelmalistauksia. Keskitymme erityisesti pelilistauksiin ja muihin ajanvieteohjelmiin,⁴ kuten esimerkiksi vedonlyöntiin liittyviin apuohjelmiin. Olemme etsineet listauksia kaikista suomalaisista yleisaikakauslehdistä, kerholehdistä sekä tie-

nin historiaa tutkinut Michael Halvorson toteaa, että David Ahlin toimittamasta kirjasta *101 BASIC Computer Games*, (1973), jossa julkaistiin käyttäjien ympäri Yhdysvaltoja lähettämiä DEC PDP-minitietokoneelle tarkoitettuja ohjelmalistauksia, tuli erittäin suosittu ja sitä myytiin kymmeniä tuhansia kappaleita. Ahl teki kirjalle 1970-luvun lopussa myös jatko-osia, jotka oli suunnattu mikrotietokoneiden käyttäjille, ja kirjat lisäsivät peliohjelmoinnin suosiota sekä näyttävät luoneen esikuvan listausten julkaisuprosesseille: Ahl testasi käyttäjien lähettämät pelit, tarvittaessa teki niihin korjauksia, julkaisi parhaat ja kirjoitti julkaisun yhteyteen lyhyen kuvauksen kustakin pelistä, huomioita pelien käyttökelpoisuudesta ja teknisistä rajoituksista. (Halvorson 2020, 19, 128–132.) Saman tyyppinen toimitusprosessi oli myös monissa suomalaisissa ohjelmalistauksia julkaisseissa lehdissä.

⁴Ajanvieteohjelma oli aikalaiskäsite, jolla viitattiin pelien lisäksi muihin viihteellisiin ohjelmiin, kuten biorytmiohjelmiin, humoristisiin tekoälysovelluksiin, tekstigeneraattoreihin ja niin edelleen.

tokonelehdistä, jotka olemme saaneet käsiimme joko yliopistojen vapaakappalekirjastoista tai digitoituina versioina. Aineisto käsittää 1290 ohjelmalistausta, jotka julkaistiin 11 tietokonelehdessä vuosina 1978–1990. Näistä varsinaisia pelejä tai pelinomaisia ajanvieteohjelmia on 454. Lisäksi mukana on pelintekemistä suoraan tukevia listauksia esimerkiksi grafiikan, liikuteltavien pelihahmojen ja äänten toteutukseen.

Artikkelimme tutkimuskysymykset ovat seuraavia:

- Mitkä seikat vaikuttivat ohjelmalistausten julkaisemiseen, julkaisutoiminnan aloittamiseen ja lopettamiseen?
- Millaisia olivat julkaisujen painotukset ja ominaispiirteet?
- Entä keitä olivat listausten tekijät? Mikä heitä yhdisti tai vastaavasti erotti?

Artikkeli jakaantuu johdannon jälkeen osioihin, joissa esittelemme ensin aiempaa tutkimusta erityisesti kulttuurisen ohjelmistotutkimuksen ja tietokoneharrastuksen historian alueilta. Sen jälkeen käymme läpi aineistomme ja tutkimusmenetelmämme esittelemällä lehtiä ja niiden eroja. Sitten tarkastelemme pelilistauksia ja jaamme tutkittavan aikakauden kolmeen eri periodiin, jotka eroavat toisistaan julkaisukanavien ja pelilistausten suosion perusteella. Ennen loppulukua tarkastelemme vielä peliohjelmien tekijöitä ja jaottelemme heitäkin ryhmiin.

Aiempi tutkimus

2000-luvulla tietokoneohjelmia koskeva humanistinen ja yhteiskuntatieteellinen tutkimus on lisääntynyt. Niin kutsutun software studies -suuntauksen piirissä on tunnistettu monia vuorovaikutussuhteita, joita ohjelmilla ja niiden käyttäjillä on (ks. esim. Fuller 2008; Manovich 2013). Samoin

esimerkiksi tietotekniikan historian piirissä on alettu kiinnittää laitteistojen ohella enemmän huomiota ohjelmistoihin liittyviin kysymyksiin. Tutkimus on käsitellyt esimerkiksi ohjelmistoteollisuutta tai yksittäisten ohjelmien kehittämistä tai käyttökulttuureja (ks. esim. Campbell-Kelly 2004; 2007). Myös demoskeneä ja muita koodaamiseen liittyviä alakulttuureja on tutkittu (ks. erit. Reunanen 2017).⁵ Digitaalisia pelejä koskeva tutkimus on tietyssä mielessä oma kenttensä laajemmassa ohjelmistojen koskevassa tutkimuksessa, vaikkei pelitutkimusta tavanomaisesti kontekstualisoidakaan osaksi ohjelmistotutkimusta.

Minna Saariketo (2020) on kirjoittanut tuoreessa mediatutkimuksen väitöskirjassaan *koodin maisemasta*. Termillä Saariketo viittaa siihen, miten monilla tavoin ohjelmoidut ympäristöt ovat läsnä ihmisten arkielämässä. Nämä koodin maisemat yhtäältä rajoittavat ja ohjaavat ihmisten toimintaedellytyksiä, mutta toisaalta käyttäjät voivat aktiivisesti vaikuttaa itseään ympäröiviin maisemiin. Pekka Mertala ja kumppanit (2020) ovat kirjoittaneet koodista sosiomateriaalisena tekstinä. Heidän mukaansa koodaamista pitäisi tarkastella yhteiskunnallisesti laajasti ja olla valmiita käsittelemään myös niitä ideologioita ja talouden eetoksen sidoksia, joita välillä neutraaliksi puetulla koodaamisella on. Vaikka tutkijat ovat tunnistanet koodin maisemat ja koodikulttuurit erityisesti 2000-luvun ilmiöksi, voi nykykulttuurin tutkimuksen terminologiaa soveltaa osittain aiempien aikakausien tutkimukseen.

Itse ohjelmalistauksista on niistäkin aiempaa tutkimusta. Esimerkiksi *Koneen lumo* -väitöskirjassaan Petri Saarikoski viittasi ohjelmalistauksiin osana suomalaisen tietokoneharrastuksen kehitystä ja korosti listausten roolia erityisesti harrastuk-

⁵Demoskene on 1980-luvun lopulta lähtien kehittynyt tietokoneharrastajien alakulttuuri, joka keskittyy audiovisuaalisesti näyttävien ja koodiltaan optimoitujen ohjelmapätkien tekemiseen.

sen alkuvaiheissa 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alussa (Saarikoski 2004, esim. 67). Samaten useissa kansainvälisissä tutkimuksissa on nostettu esiin ohjelmalistausten – tai oikeastaan laajemmin harrastajien itse tekemien ohjelmien – kulttuurinen merkitys erityisesti 1980-luvun alkupuolella (Haddon 1988; Swalwell 2008; Kirkpatrick 2017; Halvorson 2020). Kansainvälisesti on tehty jopa kokonaisia teoksia yksittäisten lyhyiden ohjelmakoodien pohjalta (Montfort ym. 2013). Yksittäisistä ohjelmalistauksista on alettu tehdä tutkimusta myös Suomessa. Tutkimus on tapahtunut analysoimalla itse ohjelmakoodia, kontekstualisoimalla listauksia suhteessa oman aikansa tietotekniisiin käytänteisiin sekä tarkastelemalla yksittäisiä ohjelmia osana tietokoneharrastamisen kulttuuriperintöä (Saarikoski ym. 2017; 2019).

Jaroslav Švelch (2018) on Tšekkoslovakian varhaista kotitietokone- ja peliharrastusta käsittelevässä teoksessaan kirjoittanut listauksista sekä muilla tavoin julkaistuista tai levitetystä ohjelmista *koodaustekoina*.⁶ Koodausteon käsitteellä Švelch viittaa tapoihin, joilla tietokonepelien ohjelmointi on vaikuttanut harrastajien itseilmaisuuksiin. Švelch näkee koodausteot osana tietokoneharrastamiseen kuulunutta meritokraatista järjestelmää, jossa käyttäjät saivat toisiltaan tunnustusta tekemiensä taidokkaiden ohjelmien perusteella (ks. myös Reunanen 2017). Koodausteot sisälsivät itse ohjelmoinnin lisäksi niiden julkaisemisen ja levittämisen.

Tämä tutkimus eroaa aikaisemmasta siinä, että olemme käyneet systemaattisesti läpi yhdessä maassa tietokonelehdissä julkaistut ohjelmalistaukset luodaksemme niistä alustavan kokonaiskuvan. Toisin kuin monissa muissa tutkimuksissa

⁶Švelchin esittelemä koodausteon tai koodausaktin käsite on saanut inspiraationsa John Austinin ja John Searlen puheaktiteorioista (speech act) ja myös sellaisesta pelihistorian tutkimuksesta ja muusta pelitutkimuksesta, jossa painotetaan harrastajien luovuuden merkitystä.

keskitymme nimenomaan pelilistauksiin. Vastaavaa laajaa tutkimusta ei ole tehty muissa maissa, joten tässä artikkelissa emme voi verrata Suomen tilannetta kansainvälisesti. Emme pysty arvioimaan esimerkiksi sitä, julkaistiinko Suomessa saman tyyppisiä listauksia kuin muualla tai olivatko listauksien tekijät samanlaisia kuin muissa maissa. Voi kuitenkin olettaa, että Suomen tilanne ei merkittävästi poikennut ainakaan vastaavan kokoisista muista länsimaista, mutta toisaalta suomalainen lehdistökenttä erosi monista maista: osalla lehdistöllä oli Suomessa poikkeuksellisen laaja levikki, ja niiden tuotto perustui pitkälti vuosituloiksi, ei irtonumeromyyntiin. Lisäksi koneiden suosio vaihteli osittain maasta toiseen riippuen esimerkiksi maahantuoja ja jälleenmyyntiketjujen panostuksista.

Julkaisukanavat ja listausten tutkimustapa

Tutkimusaineistomme muodostavat 1290 ohjelmalistausta, jotka julkaistiin 11 tietokonelehdessä.⁷ Peleiksi tai pelinomaisiksi ajanvieteohjelmiksi olemme laskeneet 454 listausta, vaikka joskus pelin ja esimerkiksi jonkun muun ajanvieteohjelman raja on häilyvä. Mukana aineistossamme on valtaosa kaikista Suomessa lehdissä julkaistuista ohjelmalistauksista. Jokaisen maassamme julkaistun ohjelmalistauksen löytäminen on lähes mahdoton tehtävä, sillä yksittäisiä listauksia julkaistiin 1980-luvulla myös aikakauslehdissä, jotka eivät muuten käsitelleet tietotekniikkaa tai pelaamista. Tämän lisäksi olemme sulkeneet aineiston ulkopuolelle muutaman rivin pituiset aliohjelmat ja aiempien julkaisujen korjaukset; olemme keskittyneet kokonaisuun ohjelmiin, apuohjelmiin sekä laajempaan ohjelmarutiineihin.⁸ Olemme keränneet aineiston

⁷Lähteet sisältävät myös yleisteknisen aikakauslehden *Tekniikan Maailman*, kerholehtiä sekä Commodore-maahantuojan julkaiseman lehden.

⁸Tämän seurauksena esimerkiksi *C-lehden* Peli-Guru palstalla julkaisuja pelien huijauskoodeja ei sisällytetty tutkimusaineistoon.

lehtien listausliitteistä, ohjelmointia käsitelleistä kolumneista, artikkelisarjoista sekä kerhopalstoilla julkaistuista listauksista. Tästä syystä emme ole sisällyttäneet mukaan esimerkiksi Suomen ensimmäiseksi mikrotietokonelehdiksi itseään kutsunutta, vuonna 1983 aloittanutta *Mikro*-lehteä (myöhemmin *MikroPC*), joka julkaisi alkuvuosina vain muutamia yksittäisiä ohjelmalistauksia tai niiden osia ohjelmointia käsittelevissä jutuisaan. Näistä yksi, laajemman pelejä käsittelevän kokonaisuuden yhteydessä julkaistu artikkeli, kertoi avaruuspelein ohjelmoimisesta (*Mikro* 1/1984, 55-56: Anders Råberg: Tee ikioma avaruuspelejä).

Aineistossamme ei ole myöskään mukana esimerkiksi pienemmissä paikallisissa kerholehdissä julkaistuja listauksia, koska kerholehtiä ei ole juuri yliopistojen kirjastojen kokoelmissa tai skannattuina verkossa. Poikkeuksena ovat Helsingin seudun VIC-kerho ry:n *Vikki* ja Telmac-käyttäjien 1800 Users' Club ry:n *Tieturi* sekä yhdistys- ja harrastajajulkaisu *Micropost*, jotka ovat olleet saatavilla. Lehtien lisäksi ohjelmalistauksia on julkaistu kirjoissa, mutta niitä ei ole mukana aineistossamme.

Olemme käyneet läpi tutkittavien lehtien kaikki numerot joko lehtien digitoitujen näköisversioiden avulla tai sitten selailemalla painetut lehdet. Olemme taulukoineet ohjelmalistaukset ja kirjanneet seuraavat asiat: julkaisukanavan ja julkaisuajankohdan, ohjelman tekijän nimen, ohjelman nimen ja tyyppin (peli, ajanviete, grafiikka, musiikki, muu hyöty). Olemme kirjoittaneet taulukkoon useimmiten myös oman lyhyen kuvauksemme sisällöstä, poimineet lainauksia ohjelmien esittelyteksteistä sekä kirjanneet tutkimuksellisia erityishuomioita. Perustaulukoinnin jälkeen olemme laskeneet taulukosta eri ohjelmatyyppeiden ja konemerkkien välisiä painotuksia sekä muun muassa tunnistanee eri lehdissä ohjelmiaan julkaisseita henkilöitä.

Tutkimuksemme on peli- ja mediahistoriallista *perustutkimusta*, jossa keskeistä on laajan empiirisen tutkimusaineiston koaminen ja huolellinen läpikäynti. Aineiston läpikäynti tarkoittaa sen lukemista, järjestämistä ja eri aineistoyksiköiden keskinäistä vertailua. Tälle metodille ei ole mitään erityistä menetelmänimeä, mutta tutkimustapaa voidaan kutsua esimerkiksi historiallis-kvalitatiiviseksi. Kuitenkin verrattuna moneen muuhun historiatieteelliseen tutkimukseen lähdeaineisto muodostaa tässä tapauksessa varsin yhtenäisen kokonaisuuden, vaikka onkin peräisin monista eri lehdistä.⁹

Perustutkimuksellinen ote näkyy esimerkiksi siinä, että luetelemme tarkoituksella artikkelissa esimerkiksi suuren määrän pelejä ja niiden tekijöitä. Syynä tälle on se, että pelilistausten tekijöiden joukossa on henkilöitä, jotka ovat tuttuja muualta suomalaisten pelikulttuurien tai tietotekniikan historiasta ja toisaalta moni merkittävä listausten tekijä on sellainen, ettei heitä ole aiemmin huomioitu tutkimuksessa tai pelihistoriaa käsittelevissä populaariteoksissa, vaikka he ansaitsevat tunnustuksen. Samaten verrattuna kaupallisiin pelijulkaisuihin harrastajajulkaisut ja pelilistaukset ovat jääneet tutkimuksessa hyvin vähälle huomiolle, eikä ole juuri aikaisempaa tietoa, millaisia pelejä listauksina julkaistiin ja miten niitä nimettiin.

Aineistomme jakaantuu eri lehtiin taulukon 1 mukaisesti.

⁹Historiallisen pelitutkimuksen menetelmistä ja aineistoista ks. esim. Matilainen 2017, 37. Perustutkimuksen käsitteestä historiantutkimuksessa ks. Suominen 2018, 38. Tutkimusmenetelmäämme voisi ehkä kutsua myös aineistolähtöisen laadullisen sisällönanalyysin sovellukseksi, vaikkamme ole tehneet tarkempaa sisältöpohjaista kategorisointia tai luokitte-
lua. Yksittäiset ohjelmalistaukset voi ajatella havaintoyksikköinä ja taulukon sarakkeille kirjatut julkaisutiedot koodausyksikköinä, joihin analyysi pohjautuu, mutta tässä tapauksessa koodaus ei juuri ulotu listaussisältöihin.

Lehti	Julkaisija	Vuodet	Listaukset	Pelejä	Muoto	Muuta
C-lehti	Tecnopress / Sanoma	1987–1990	115	3	Painettu / Digitoitu	Keskittyi yksinomaan Commodoren koneisiin
Elektroniikka / Elektroniikka & Automaatio	Alan järjestöt	1978–1983	43	10	Painettu	Listauksia kerhopalstalla vain Telmacille ja vastaaville koneille
Micropost	Mikromaakarit ry	1983–1985	30	24	Digitoitu	Pienilevikkinen fanzine-tyyppinen julkaisu
MikroBitti	Tecnopress/ Sanoma	1984–1989	538	292	Painettu / Digitoitu	Aikansa suurin tietokoneharrastuslehti, jonka levikki oli useita kymmeniä tuhansia
Poke & Peek!	PCI-Data	1983–1986	22	4	Digitoitu	Commodore- maahantuojaan julkaisu
Printti	A-lehdet	1984–1987	216	22	Digitoitu	Keskittyi kerhotoimintaan
Proessori	Tecnopress	1979–1984	60	23	Painettu	Pelilistaukset loppuivat MB:n perustamisen myötä
Tekniikan Maaailma	Lehtimiehet	1982–1985	30	12	Digitoitu	Julkaisi satunnaisesti ohjelmalistauksia
Tietokone	Tecnopress / Sanoma	1983–1990	196	49	Painettu	Pelilistauksien julkaisu loppui vuoden 1984 jälkeen
Tieturi	Telmac-kerho	1982–1984	5	3	Painettu	Pieni kerholehti
Vikki	Helsingin seudun Vic-kerho	1983–1984	35	8	Painettu	Pieni kerholehti
Yhteensä			1290	454		

Taulukko 1. Peliohjelmalistauksia julkaisseet lehdet.

Pelilistausten sisällölliset muutokset

Pelisisältöjä on mahdollista käydä läpi lehtikohtaisesti ja niiden painotuseroja vertaillen. Toinen mahdollinen tarkastelutapa on käsitellä sisältöjä yleisellä tasolla kronologisesti. Hyödynämme kumpaakin, mutta painotamme jälkimmäistä tapaa. Tällöin voidaan havaita helpommin tietokoneharrastus- ja pelikulttuureissa tapahtuneita muutoksia 1970-luvun lopulta 1990-luvun alkuun. Kun kaikkia pelilistauksia tarkastellaan kronologisesti, tutkittavan ajanjakson voi jakaa kolmeen osaan: 1) julkaisemisen varhaisvuosiin 1978–1983; 2) lehtikentän murrokseen 1984–1985; sekä 3) pelilistausten julkaisun hiipumiseen 1986–1989. Seuraavaksi tarkastelemme kyseisiä ajanjaksoja.

Listausjulkaisujen alkuvaihe

Ensimmäinen aineistostamme löytyvä pelilistaus julkaistiin *Elektroniikka*-lehdessä alkuvuodesta 1978. *Elektroniikan* listaukset sisälsivät digitaalisia versioita klassisista tai uudehkoista lauta- ja korttipeleistä, joita olivat esimerkiksi *Mastermind*,¹⁰ *Ventti* ja *Jätkänshakki*, mutta myös listauksia, joiden esikuvat löytyvät selvästi videopeleistä, kuten Christian de Gozinskyn *Move Loop* eli *Ansapeli* (*Elektroniikka* 4/1978) sekä Jan-Erik Nyströmin *Miinakenttä* (*Elektroniikka* 7/1978). Osassa tapauksissa emme pysty päättämään, mikä on mahdollinen listausten esikuva. Viimeiset lehdessä julkaistut pelilistaukset, Seppo Kamppikosken *Jätkänshakki* ja Richard Ellerin *Mastermind*, ilmestyivät vuoden 1980 lopussa ja vuoden 1981 alussa (*Elektroniikka* 22/1980; 5/1981).

Toinen varhainen julkaisija oli *Proessori*. Ensimmäiset pelilistaukset olivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta hirs-

¹⁰*Mastermind* on israelilaisen Mordecai Meirowitzin 1970-luvun alussa kehittämä lautapeli, jota voi pelata myös paperilla ja josta tuli Suomessa suosittu 1970–1980-lukujen vaihteessa.

puupelin tai erilaisten lauta- tai korttipelien, kuten *Othellon*, *Mastermindin* tai *Ventin* tietokoneversioita. Yksittäiset poikkeukset olivat avaruus-, urheilu- tai ammutapelejä. *Proessorissa* pelilistausten määrä alkoi lisääntyä loppuvuodesta 1982, ja vuonna 1983 kaikista lehdessä julkaistuista listauksista jo yli puolet oli pelejä. Siihen mennessä *Elektroniikka*-lehden pelilistaukset olivat käytännössä loppuneet. *Elektroniikka*-lehden kerhopalsta keskittyi käytännössä pelkästään Telmacin ja sen sukulaisten ympärille, ja Telmac-koneille tarkoitettujen listausten julkaiseminen jatkui 1982–1984 *Tieturi*-kerholehdessä. *Proessori* sen sijaan julkaisi ohjelmalistauksia useille eri konetyypeille ja -merkeille. Listauksia oli ainakin Commodore PET:lle ja VIC-20:lle, Apple II:lle, TRS-80:lle ja Sinclair ZX-81:lle. Osa näistä koneista oli kalliimpia (PET, Apple II) ja osa halvempia kotikäyttöön tarkoitettuja mikroja (ZX-81, VIC-20). Vuoden 1982 lopusta lähtien *Proessorissa* julkaistujen pelilistausten aihepiirit monipuolistuivat. Perinteisten lauta- ja korttipelien lisäksi julkaistiin monimutkaisempia pelejä, kuten vaikkapa Ismo J. Reitmaan ohjelmoima *Rata-ajo* VIC-20:lle sekä Jan-Erik Nyströmin *Casino Adventure*-seikkailupeli TRS-80:lle (*Proessori* 11/1982, ks. Kuva 1).

Tietokone-lehdessä, *Poke & Peek!:*ssä sekä *Micropostissa* julkaistiin ohjelmalistauksia vuodesta 1983 lähtien. Kyseisenä vuonna *Tietokoneen* 13:sta ohjelmalistauksesta kahdeksan oli pelejä. Vastaavasti *Micropostin* 18 listauksesta 16 oli pelejä. *Micropostin* pelilistauksista vastasivat muutamit samat avustajat ja lehden toimittajat.¹¹ Vuoden 1983 *Micropostin* julkaisut olivat

¹¹*Micropost* oli harrastajavoimin tehty, Petri Tuomolan ja Reima Mäkinen päätoimittama fanzine-tyyppinen julkaisu, jonka ulkoasun pelihistoriatutkija Niklas Nylund (2018) on määritellyt ”punk-henkiseksi”. Luonnehdilla Nylund viittaa muihin saman aikakauden alakulttuurisiin kopiokoneilla monistettuihin julkaisuihin. Myöhemmässä vaiheessa *Micropostia* julkaisi Mikromaakarit-yhdistys. Lehdessä julkaistuista peleistä 10 oli tehty Sinclair ZX81:lle, 12 VIC-20:lle ja kaksi Sinclair Spectrumille. *Mic-*

Lukijapalvelu

Move Loop eli ansapeli

Kahden pelaajan peli. Pelin ideana on saada vastapelaaja koskettamaan joko pelikentän reunusta tai rakennettua estettä. Molemmat pelaajat liikkuvat vakionopeudella, vain suunta on valittavissa, jättäen jälkeensä estekuvioita muodostavaa viivaa.

Peli käynnistyy painamalla mitä tahansa numeronäppäintä, mikä samalla määrää voittopistemäärän. Törmäyksen jälkeen ilmestyy kuvattuun pistemäärä ja seuraava erä käynnistyy alkuasetelmista.

Ohjelmassa on toisen pelaajan käytettävissä näppäimet 1, 2, 4 ja 5 ja vastapelaajalla näppäimet 9, B, E ja F. Mikäli haluat muuttaa ne toisiin paikkoihin, tapahtuu se muuttamalla seuraavassa taulukossa olevien osoitteiden sisältöä.

Osoite	Sisältö	Suunta	Pelaaja	Näppäin
Ø327	Ø2			
Ø32D	Ø5	↑	A	2
Ø333	Ø4	→	A	5
Ø339	Ø4	→	A	4
Ø375	Ø1	←	A	1
Ø37B	Ø9	↑	B	9
Ø381	ØF	→	B	E
Ø387	ØB	←	B	F

Myös pisteen kulunopeutta voit muuttaa muuttamalla osoitteessa Ø31D olevaa tietoa ØA, joka vastaa 167 ms.

Ohjelma on toteutettu Chip-8 kielellä. Oheisessa peliohjelman lis-

tuksessa on Chip-8 tukiohjelma (2 sivua) jätetty pois.

Peliohjelman pituus on Chip-8 tukiohjelma mukaanlukien 4 sivua.
 Christian de Godzinsky

Users manual for the CDP 1802 COSMAC microprocessor, MPM-201B

Uusittu 117-sivuinen opas COSMAC-käyttäjälle.

Seikkaperäinen selostus RCA:n COSMAC CMOS -prosessorin rakenteesta, liittämistä ja ohjelmointitekniikasta. Runsaasti esimerkkejä assembler-ohjelmoinnista, aliohjelmakomenteista ja oheispiirin käytöstä.

Suosittelava lähdeote kaikille modernista digitaali-tekniikasta kiinnostuneille. Hinta mk 45,-.

RCA 1800

User Manual for the CDP1802 COSMAC Microprocessor

Muutoksia tilaajapalvelussa

Cosmac-mikroprosessorin perustuva mikrotietokone on ristitty uudelleen ja sen nimi on nyt TELMAC. Tilaajapalvelukortissa aikaisemmin käytetty Cosmac-sanan tilalla esiintyy nyt TELMAC-nimi, mutta kysymys on kuitenkin samasta laitteesta.

0200	13	46	4C	00	13	54	6A	00
0208	6B	00	6F	00	64	01	65	05
0210	66	10	67	10	68	30	69	10
0220	DD	E0	6D	0E	6E	04	FA	29
0228	DD	E5	6D	2E	6E	04	FB	29
0230	12	56	6D	0E	6E	04	FA	29
0238	62	00	DD	E5	22	46	72	01
0240	32	1C	12	3A	13	48	63	05
0248	F3	15	F3	07	33	00	12	4A
0250	00	EE	00	00	00	6D	FF	5A
0258	FD	15	FD	07	3D	5F	12	5A
0260	00	E0	A2	57	6D	00	6E	00
0268	DD	E1	7D	08	3D	40	12	68
0270	6E	1F	6D	00	DD	E1	7D	08
0278	3D	40	12	74	A2	9F	6D	00
0280	6E	01	DD	E1	7E	01	3E	1F
0288	12	82	A2	8F	6D	38	6E	01
0290	DD	E1	7E	01	3E	1F	12	90
0298	A2	9F	D6	71	D8	91	6D	80
02A0	FD	15	FD	07	3D	50	12	A2
02A8	23	1C	6D	01	44	01	87	D5
02B0	44	02	86	D4	44	03	87	D4
02B8	44	04	86	D5	6F	00	6E	03
02C0	FE	18	D6	71	3F	60	12	F0
02C8	23	1C	6D	01	45	05	89	D5
02D0	45	06	88	D4	45	07	89	D4
02D8	45	08	88	D5	6F	00	6E	05
02E0	FE	18	D8	91	4F	00	12	A8
02E8	7A	01	8D	80	8E	90	12	F6
02F0	7B	01	8D	60	8E	70	6F	00
02F8	62	00	63	02	F3	18	DD	E1
0300	63	05	F3	15	F3	07	33	00
0308	13	04	72	01	32	0A	12	FA
0310	62	40	F2	15	F2	07	32	00
0318	13	14	12	10	6E	0A	FE	15
0320	FE	07	4E	00	00	EB	6D	02
0328	ED	A1	64	01	6D	05	ED	A1
0330	64	02	6D	04	ED	A1	64	03
0338	6D	01	ED	A1	64	04	13	74
0340	13	36	13	20	00	00	00	E0
0348	FC	0A	6D	09	8D	C5	4F	00
0350	13	48	12	02	13	8E	FF	15
0358	FF	07	3F	00	13	58	CD	3F
0360	6E	01	FF	15	FF	07	3F	00
0368	13	64	A2	9F	CE	1E	DD	E1
0370	13	90	00	01	6D	09	ED	A1
0378	65	05	6D	0E	ED	A1	65	06
0380	6D	0E	ED	A1	65	07	6D	0B
0388	ED	A1	65	08	13	20	00	E0
0390	6F	01	13	56	43			

Kuva 2. Useat *Elektroniikassa* julkaistut ohjelmalistaukset oli tehty CHIP-8-ohjelmointikielellä, kuten esimerkiksi Christian de Gozinskyn *Move Loop* -peli (*Elektroniikka* 4/1978).

useimmiten Commodore VIC-20:lle ja Sinclair ZX-81:lle tehtyjä klooniversioita¹² kaupallisista videopeleistä, yleensä avaruuspeleistä tai aikansa hittipeleistä, kuten esimerkiksi *Breakoutista*, *Pongista* tai *Pac-Manista*.

Commodore-maahantuoja PCI-Datan *Poke & Peek!* keskittyi lähes kokonaan hyöty- ja apuohjelmiin. Ainoastaan yksi vuoden 1983 neljästä ohjelmalistauksesta oli peli, aiemmin yhdysvaltalaisessa *Compute*-lehdessä ilmestynyt *Air Defense*, jota *Poke & Peek!* (2/1983, 5) mainosti lauseella “VIC-Ilmatorjuntapeli tarjoaa uuden näkökulman maanpuolustukseen”.¹³

Tavallisesti varhaisvaiheen pelilistaukset saivat vaikutteita lauta- ja korttipelien lisäksi kolikkopelien puolelta. Monella “avaruuspelillä” oli kaupallinen tai teemallinen esikuvansa, kuten *Lunar Lander* (1979), *Asteroids* (1979), *Space Invaders* (1978) tai *Defender* (1981). “Labyrinttipeli”, “sokkelopeli” tai “ahmimispeli”, joita alettiin julkaista vuosina 1983–1984, viittasi tyypillisesti *Pac-Maniin*. Näitä alkuaikojen pelilistauksia nimettiin usein niiden pelimekaniikan tai teeman mukaan. *Pac-Man* julkaistiin keväällä 1980 hallipeliversiona ja seuraavan muutaman vuoden aikana peli levisi ympäri maailmaa. Vuonna 1982 Atari julkaisi *Pac-Manin* 2600-

ropostin pelilistauksia olivat tehneet erityisesti Sami Inkinen, Tuukka Kalliokoski, Ari Kilpeläinen, Reima Mäkinen ja Petri Tuomola.

¹²Tässä yhteydessä termi “klooni” viittaa sekä jonkun peligenren kantamuotoon että peleihin, joiden pelimekaniikka tai sisältö on kopioitu suoraan jostain aikaisemmasta pelistä.

¹³Vastaavanlaista maanpuolustusretoriikkaa käytettiin *MikroBitissä* (2/1985) pari vuotta myöhemmin kaupallisen *Raid Over Moscow* -pelin arvostelussa, jolloin arvostelijan käyttämä viaton lausahdus “erinomaisesta maanpuolustuspeleistä” nosti esiin syytöksiä neuvostovastaisuudesta ja synnytti laajemman pelikohun (Pasanen 2011). *Poke & Peek!*:n ohjelmalistauksesta puuttui suora viittaus Neuvostoliittoon, mutta listauksen esikuvana saattoi olla ensin hallipelinä julkaistu *Missile Command* (1980), jonka versiointea ilmestyi kotitietokoneille paljon 1980-luvun alussa.

kotivideopelikonsolilleen. *Pac-Manista* tuli videopelikulttuurin yksi kaikkein tunnetuimmista symboleista, ja siitäkin syystä harrastajat tekivät pelistä omia versioitaan (Saarikoski ym. 2017). Harrastajat myös nimesivät versioitaan esikuviansa mukaan viittaamalla joko suoraan alkuperäisiin pelinimiin tai sitten tekemällä niistä jonkinlaisia väännöksiä (ks. esim. Antti Hakkaraisen *Zac-Man* VIC:lle [Tietokone 1/1984], Ari Kilpeläisen *ZX-Man* ja Reima Mäkisen *Pac-Nam* [Micropost 3/1983]).

Avaruuspeleissä oli avaruusasemia, avaruustykkeitä, meteorien torjuntaa, tähtien sotaa ja muukalaisten sekä ufojen hyökkäyksiä: teemoja, jotka olivat kaupallisten videopelien lisäksi tuttuja elokuvista, tv-sarjoista ja tieteiskirjallisuudesta.

Myös matopeliä versioitiin usein. Toistaiseksi varhaisimmat löytämämme kotimaiset matopeliversiot julkaistiin vuonna 1984,¹⁴ vaikka kyseisen pelityypin historia ulottuu 1970-luvun lopulle. 1990-luvun lopulla matopeli tuli tunnetuksi Nokian matkapuhelimista, mutta 1980-luvun alun luikerot, madot ja käärmeet perustuivat yhdysvaltalaisen Gremlinin vuonna 1976 julkaisemaan *Blockade*-hallivideopeliin sekä sen pohjalta kehitelyihin kotivideopelikonsoliversioihin. Toinen esikuva oli CLOAD-lehden liitekasetilla vuonna 1979 julkaistu *Worm*-peli, joka oli alun perin ohjelmoitu TRS-80-koneelle (ks. *MikroBitti* 2/1987). Pelistä tehtiin nopeasti käännöksiä muille koneille.

Alkuvaiheen peleistä muista hieman poikkeava oli *Micropostin* 1/1983-numerossa julkaistu Ari Kilpeläisen *Shot-down-revolverikaksintaistelu*. Sekin tosin perustui tunnettuun kaksintaistelupelien lajityyppiin, jonka juuret olivat – paitsi oikeissa kaksintaisteluissa – huvipuistojen elektromeaanisis-

¹⁴Kyseessä on Heikki Kyllösen *Tietokone*-lehdessä helmikuussa 1984 julkaistu “Luikero”.

PAC-MAN

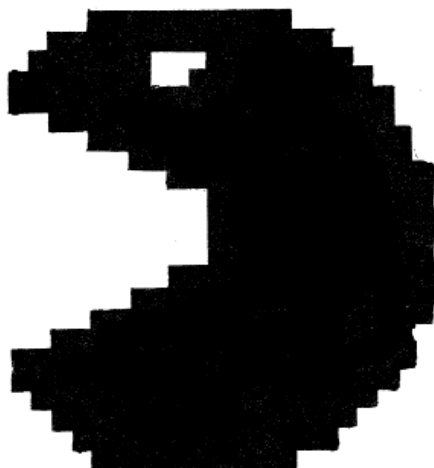
Jokainen meistä on nähnyt jonkinlaisen Pac-Manin, tästä suositusta arcade-pelistä on omat versionsa lähes jokaisella tietokone- ja videopelitalalla. Atarin ja Philipsin versioiden tason näkee tyhempikin jo ensisilmäyksellä, jätämme ne omaan arvoonsa. Commodoren "Jelly Monsters" on grafiikka- ja äänioimaisuuksiltaan edellisiin verrattuna loistava. Täydellinen ei sekään kuitenkaan ole, peli menettää viehätystensä kun oikea systeemi löytyy.

Mies maailman kuuluisimman tietokonepelin, Pac-Manin, takana on japanilainen Toru Iwatani. Iwatani työskentelee Tokiolaisen Namcon leivissä, tosin hän ei enää luultavasti suunnittele pelejä vaan toimii yhtiön suunnittelu- ja kehitysosaston päällikkönä.

Pac-Man nimen käyttöoikeudesta käytiin vuosi pari sitten ankaraa taistelua, kuten monet varmasti tietävätkin. Copyrightin voitti loppujen lopuksi Atari. Taistossa jäi jalkoihin mm. Bug Byten mainio "kopio" Pacman jonka myynti jouduttiin lopettamaan. Ennen pelin siirtymistä Atarille se ehti tuottaa kymmeniä miljoonia dollareita Namcolle, suunnittelija Iwatani ei ole saanut tuotosta minäkäänlaista bonusta tai prosenttia itselleen.

Pac-Man on nykyään kaikille tuttu, bieses nimen ympärillä kasvaa kuin pullataikina. On Pac-Man kelloja, flipperit, T-paitoja, puhumattakaan kotoisesta Pac-Man Disco ilmestymisestä. Uudessa Jefferson Linesin johtaja sijoitti Pac-Man automatteja linja-autoihinsa ja ihmiset viihtyvät paremmin kuin koskaan ennen. Tarina tuntuu jatkuvan loputtomiin, Atari kauppa jo Me.Pac-Mania.

Pieni keltainen näyttää jaksavan porsia loputtomasti pisteitä ja bonus hedelmiä, voimapillereissä on voimaa.



6

basicgames

Tekävänasi on hotkia ruudussa näkyviä juustoja, mutta muista, että salaperäinen ZX-MAN on kannoillasi!!! Jos hän saa sinut kiinni, olet auttamattomasti mennyt! Täpärän paikan tullessa voit onneksi oikeasta kuvaruudun reunalta toiselle. Syödyistä juustoista saat tietysti pisteitä ja mitä kauempaan ZX-MAN sinusta löytyy sitä paremman pistemäärän saat. Kursorin siirtonäppäimet toimivat ohjainina tässä näppärässä pikku pelissä

```

10 LET P=0
20 LET Z=5
30 LET A=3
35 LET B=3
37 CLS
40 PRINT "ZX-MAN; POINTS"
45 PRINT AT 0,17;P
50 LET X=25
60 LET Y=17
70 LET Q=INT(RND*26)+3
80 LET W=INT(RND*15)+3
90 PRINT AT W,Q;" "
100 LET C=CODE INKEY$
110 LET A=A+(C=36)-(C=33)
120 IF A=2 THEN LET A=28
130 IF A=29 THEN LET A=3
140 LET B=B+(C=34 AND B<18)-(C=35 AND B>2)
150 LET X=X+SGN(A-X)/Z
160 LET Y=Y+SGN(B-Y)/Z
180 PRINT AT Y-2,X-2;"oooo"; (o=SPACE)
    TAB X-1;"o "oo"; TAB X-1;"o "o ";
    TAB X-1;"o "o "; TAB X-1;"oooo";
    AT B,A;"A"
190 IF A=Q AND B=W THEN GOTO 300
200 IF A=INTX AND B=INTY THEN GOTO 400
210 PRINT AT B,A;"o " (o=SPACE)
220 GOTO 90

```

ZX-MAN
ZX81
© Ari Kipeläinen-83



Kuva 3. Micropostin fanzinemainen kopiokoneytyli näkyy Pac-Man-artikkelin ja ZX-Man-pelilistauksen yhteydessä (Micropost 3/1983, Niila T. Rautasen skannaama lehtikokoelma, <https://tietokone.ntrautanen.fi/other/micropost.htm>).

sa laitteissa sekä japanilaisen Taiton vuonna 1975 esitellyn *Gun Fight* -hallivideopelin jälkeläisissä, joita julkaistiin kotitietokoneille 1980-luvun alussa (lännenpeleistä laajemmin ks. Heikkinen & Reunanen 2015).

Pelien lisäksi tavallisimpia hupi- ja ajanvieteohjelmia¹⁵ olivat biorytmiohjelmat, jotka olivat kansainvälinen trendi (ks. Švelch 2018; 2019). Pseudotieteellinen ajatus ihmisten syntymääjankohtaan perustuvista biorytmeistä oli keksitty 1900-luvun alussa ja se oli popularisoitu 1970-luvulla, jolloin biorytmikäyriä tehtiin taskulaskimilla, keskustietokoneilla ja julkisissa tiloissa olevilla kolikkoautomaateilla (Švelch 2019). Kotitietokoneilla biorytmisovelluksen ohjelmoiminen oli varsin helppoa, ja niitä ilmestyi Suomessakin listauksina monille kotitietokoneille, ensin Telmacille, Sinclair Spectrumille ja harvinaiselle Sirius 1 -koneelle, mutta tavallaan vasta yllättävän myöhäisessä vaiheessa, loppuvuodesta 1983 eteenpäin. Biorytmisovellusten ohella käyttäjät tekivät yksittäisiä ohjelmistauksia, jotka liittyivät esimerkiksi kädestä ennustamiseen, ja varsinkin hieman myöhemmin tyypillisiä ajanvieteohjelmia olivat reaktiotesterit (ks. esim. *Proessori* 12/1983; *Tietokone* 1/1984; *MikroBitti* 2/1984).

Toinen suosittu ajanvieteohjelmien tyyppi olivat arvontapeleihin, vedonlyöntiin ja penkkiurheiluun kehitetyt apuohjelmat. Nämä ohjelmistaukset eivät olleet pelejä, mutta niissä oli pelillisiä elementtejä tai niitä käytettiin pelikokemusten optimointiin. Kyseisiä ohjelmia julkaistiin useille eri alustoille, suositusta C64:stä harvinaisempaan Memotechiin. Eniten vedonlyöntiohjelmistauksia julkaistiin Veikkauksen peleille. Ne sisälsivät muun muassa jalkapallojoukkueiden kuntosopuntareiden analysointiin tehdyn tilastointiohjelman, Vakioveikkauksen järjestelmäohjelman sekä haravajärjestel-

¹⁵Ajanvieteohjelmien joukkoon ei ole tässä laskettu erilaisia musiikin ja grafiikan tekemiseen tarkoitettuja ohjelmia.

män tarkastusohjelman (*Proessori* 12/1983; *Printti* 20/1985; 18/1987). Myös toto-peleihin kehitettiin useita ohjelmia (*MikroBitti* 1/1985; 9/1989). Määrällisesti suosituimmat olivat kuitenkin erilaiset lottonumerogeneraattorit, joista ensimmäiset ilmaantuivat heti 1980-luvun alussa (ks. esim. *Proessori* 2/1982; *Tieturi* 5/82; *MikroBitti* 1/1984; *Tietokone* 4/1984; *Printti* 20/1985).¹⁶

Läpimurrosta hiipumiseen

MikroBitin julkaisemisen aloittaminen huhtikuussa 1984 merkitsi käännekohtaa pelilistausten ilmestymisessä. Seuraavina kahtena vuotena niitä ilmestyi määrällisesti eniten. Tällöin julkaisuille tuntui olevan selvästi tarvetta, ja *MikroBitti* toimi kokoavana mediana, jonka laaja levikki kiinnosti listausten tekijöitä. *MikroBitti* myös alkoi pian, numerosta 3/1985 lähtien, palkita parhaita listauksia 500 markan (lisä)palkkiolla. Myöhemmin parhaan pelin palkkio nousi ensin 1000 markkaan ja sitten 1500 markkaan.¹⁷ Toisaalta *MikroBitin* tulo lehdistikentälle vaikutti niin, että muut lehdet vähensivät tai lopettivat pelilistausten julkaisemisen tai keskittyivät pelien sijasta hyötyohjelmiin. Saman kustantajan *Tietokone*-lehdessä ilmestyi vuonna 1984 vielä runsaasti peli- ja ajanvieteohjelmien listauksia (yhteensä 40, hyötyohjelmia 27), mutta seuraavina vuosina lehti julkaisi vain hyötyohjelmien listauksia, paria PC-yhteensopiville tietokoneille tehtyä poikkeusta lu-

¹⁶Veikkauspelaamisen suomalaisesta historiasta ja esim. Loton roolista suomalaisena suosikkipelinä ks. Matilainen 2018; Ahonen 2019.

¹⁷Vuoden 1984 500 markkaa vastaa Suomen pankin rahanarvolaskurin mukaan nykyrahassa (2020) noin 180 euroa. Halvimmat kotitietokoneet maksoivat vuonna 1984 vähän alle tuhat markkaa ilman lisälaitteita, mutta tavanomainen hinta massamuisteineen oli vähintään kaksin tai kolminkertainen. Hiittipelien hinnat lähtivät yleensä sadasta markasta ja PC-yhteensopiville sekä esimerkiksi Commodore Amigalle ja Atari ST:lle tarkoitettut pelit saattoivat maksaa 1980-luvun lopulla jopa noin 300 markkaa kappale.

kuun ottamatta. Jyrki J. J. Kasvin derivaattoja ja integraaleja laskevaa matematiikkaohjelmaa oli jo kesällä 1984 mainostettu otsikolla: "Unohda pelit, kokeile Vicillä matematiikkaa" (*Tietokone* 6–7/1984).

Tietokoneen vuoden 1984 peli- ja ajanvieteohjelmalistaukset tehtiin useille eri konetyypeille, kuten Sinclair ZX-81:lle ja Spectrumille, VIC-20:lle, C64:lle, TRS-80:lle ja Apple II:lle, Oric-1:lle sekä ruotsalaiselle Luxor ABC-80 -koneelle sekä sen ABC-800-kehitysversioneille. Peliohjelmien lisäksi *Tietokoneessa* julkaistiin biorytmiohjelmia, esimerkiksi Jari Latvasen GW-BASIC:illa harvinaiselle Victor 9000/Sirius 1 -koneelle tehty versio (*Tietokone* 8/1984).¹⁸

Tietokoneen peliohjelmajulkaisuissa oli useita *Pac-Manista* vaikutteita saaneita ahmimis- ja labyrinttipelejä sekä avaruusaiheisia pelejä. Muista peleistä mainittakoon Heikki Kyllösen matopeliversio *Luikero* (*Tietokone* 2/1984, Spectrumille), Jan-Erik Nyströmin TRS-80 Model I:lle tekemä *Space Adventure* -avaruusseikkailupeli (*Tietokone* 4/1984), jonka esikuvana oli yhdysvaltalaisen Penguin Softawaren *The Quest* (1983), sekä Tuomas Lepolan VIC-20 peli *Muurarin vatsahaava*, jossa tiiliseinää rakentava muurari saa palkkaa jokaisesta muuramastaan tiilestä, mutta tykinkuulat hajottavat muuria (*Tietokone* 9/1984). Lisäksi *Tietokoneessa* julkaistiin muun muassa tietokirjailija Arto Kytöhongan useammalle koneelle sopinut BASIC-kielinen *Mielenlennysohjelma*, jonka avulla saattoi luoda oman terapiaohjelman (*Tietokone* 9/1984).

Myös *MikroBitti* julkaisi pelejä ja muita ohjelmalistauksia erittäin laajalle kirjolle kotitietokonemalleja, ja lehti järjesti silloin tällöin peliohjelmointikilpailuja, joiden tuloksia se julkaisi ohjelmalistauksina. Kuten muussakin sisällössään *Mikro-*

¹⁸Latvasen Siriukselle tekemä biorytmiohjelma julkaistiin myös *Tekniikan Maailmassa* 14/1984. Victor/Sirius muistutti osittain IBM PC -konetta, mutta ei kuitenkaan ollut IBM-yhteensopiva.

Bitti palveli myös listausjulkaisuillaan harrastajia tilanteessa, jossa markkinoille oli ryöpsähtänyt valtava määrä eri valmistajien kotitietokoneita. Mukana aiemmin mainittujen tietokoneiden lisäksi olivat Saloran Fellow ja Manager, Oric-1 ja sen seuraaja Atmos, Atari XL, Dragon, Sega sekä Sharpin eri mallit. Mattelin valmistamille Aquarius I ja II -kotimikroille julkaistiin molemmille yhden ohjelmalistaukset.

MikroBitin kahden ensimmäisen vuoden pelilistaustarjontaa leimasivat erityisesti avaruuspelit, joissa laskeuduttiin vieraille taivaankappaleille tai puolustettiin tukikohtia erilaisia hyökkääjiä vastaan (ks. esim. *MikroBitti* 2/1984; 4/1985; 1/1986). Toinen suosittu aihe oli lauta- ja korttipelien sekä mekaanisten pelien tietokoneversiointi; näitä ei-digitaalisten pelien käännoiksi julkaistiin laajasti myös muissa lehdissä. Esimerkkeinä julkaistusta pelilistauksista mainittakoon *Yksikäätisen rosvon* (*MikroBitti* 1/1986; 9/1986) eli tunnetummin *hedelmäpelin* ja *Ventin* (*MikroBitti* 5/1985; 6-7/1986) lisäksi *Othello* (*MikroBitti* 9/1985; 11/1986), *Hanoin tornit* (*MikroBitti* 3/1983; 9/1988), *Jätkänshakki* (*MikroBitti* 9/1985; 9/1987) sekä *Mastermind* (*MikroBitti* 9/1986; 3/1987). Ehkä hieman yllättäen shakista ei julkaistu yhtään listausversioita, mutta syynä oli luultavasti se, että pelin monimutkaisuuden takia listauksesta olisi tullut liian pitkä. Yleisiä *MikroBitissä* olivat myös erilaiset urheilupelit, joilla niilläkin oli runsaasti kaupallisia esikuvia. Ohjelmalistausten urheilupelit erosivat kaupallisista esikuvistaan siinä, että ne olivat yleensä sisältöltään suppeampia. Ne keskittyivät yksittäisiin urheilulajeihin, joita olivat muun muassa pujottelu, mäkihyppy, keihäänheitto ja kuulantyyntö (ks. *MikroBitti* 1/1984; 1/1985; 8/1985; 1/1987). Ajanvieteohjelmista *MikroBitissä* näkyivät jo aiemmin *Proessori*-lehdessä julkaistu *Kalle Kotipsykiatri* (*MikroBitti* 1/1984) sekä useat biorytmiohjelmat ja reaktiotesterit (*MikroBitti* 2/1984; 6-4/1985; 2/1989).

Mopoilua Vicillä

HENRIK PALMEN

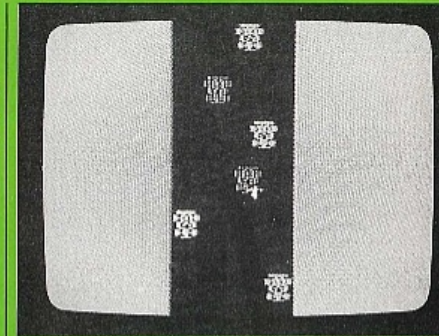
Silverstone-pelin idea on ohjata radalla kulkevaa mopoa ja väistellä vastaantulevia autoja. Hyvän tuloksen rajana voidaan pitää noin 6–7 kilometriä.

Vicin basic on joskus toivoton hidas peliohjelmointiin. Silverstone:ssa on ohjelmoinnin kehystämisen, mopon ohjaus ja kahdeksan merkin levyisen kuvaruudun skrollaus toteutettu konekielellä.

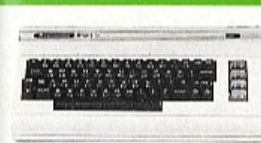
Data-lauseiden kirjoittami-

nessa kannattaa olla tarkkana, sillä yksikin väärä data riittää ohjelman sekottamiseen. Sitä tallenna ennen kuin kokeilet. Ohjelman osat ovat pääpiirteittäin:

- | | |
|-------|--|
| Rivi | Toiminta |
| 10 | Varaa tilan omille merkeille |
| 20–30 | Lataa konekielellä rullit ja kopioi merkkigeneraattorin rammille |
| 40 | Muuttaa kuvaruudun kokoa |
| 50 | Lataa käyttäjän määrittelemät merkit |
| 70–90 | Lähtösignaali |



- | | | | |
|---------|----------------------------------|---------|------------------------|
| 110–150 | Päärutiini | 240–330 | Ohjaisu |
| 160–230 | Törmäys vastaantuleviin autoihin | 340–370 | Merkit ja konekielellä |



Vic

```

1 REM *****
2 REM **SILVERSTONE**
3 REM ***(C)1984***
4 REM *HENRIK PALMEN*
5 REM *****
6 REM
10 PRINT "LADDATA ...":X=25600:POKE52,28
:POKE56,28
20 FOR I=830T0970:READA:POKE I,A:NEXT:FOR
I=7160T07670:POKE I,PEEK(I+X):NEXT
30 FOR I=260T0390:READA:POKE I,A:NEXT:GOS
UB240
40 POKE36867,72:POKE36881,13:POKE36866,
136:POKE36880,25:POKE36879,10
50 PRINT "J":FOR I=7160T07670:POKE I,PEEK
(I+X):NEXT:FOR I=7440T07510:READA:POKE I,A:
NEXT
60 S4=36874:S0=36879:POKE220,4:POKE88+7
,255:L=0:POKE260,32:POKE261,32:POKE88+1,
10
70 POKE7844,41:POKE7952,42:POKE39560,1:
POKE39564,1
80 FORT=1T03:POKES8,15:POKES4+2,170:FOR
I=1T0400:NEXT:POKES4+2,0:FOR I=1T0400:NEX
T
90 NEXT:POKES4+2,240:FORT=1T0800:NEXT:P
OKES4+2,0

```

```

100 A$="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":
ES4,190:POKES8,15:L=0:YK=7680
110 L=L+1:IF INT(RND(1)*1000)+L>1010THEN
J=1:A=INT(RND(1)*7)
120 IFPEEK(YK+A+32)<>32ORPEEK(YK+A+33)<
>32THENJ=0
130 IFJ=1THENPOKE646,INT(RND(1)*7)+1:PR
INT"X":TAB(A)A$:IJ=0
140 IFPEEK(260)<>32ORPEEK(261)<>32GOTO1
60
150 SYS650:GOTO110

```

```

160 POKES4,0:POKES8-1,230:FORT=1T0300:N
EXT:POKES8-1,240
170 FORT=15T00STEP-.1:POKES8,T:NEXT:POK
ES8-1,0
180 A$="XXXXXXXXXX":PRINT "X":FORT=1T010:
PRINTA$:NEXT:PRINT"X AJOIT: "
190 M=INT(INT(L/10))/10
200 PRINT"-----"JM"KM"
210 PRINT"X":FORT=1T015:PRINTA$:NEXT:
PRINT"-PAINA--SHIFT--"
220 IFPEEK(653)<>1THENPOKE36879,INT(RND
(1)*7)+8:GOTO220
230 PRINT"J":GOTO60
240 PRINT"XXXXXXXX SILVERSTONEX
XXXXXXXXXXXX":SYS260
250 PRINT"XXXXXXXXXX - VASEMALLE":PRIN
T"XXXXXXXXXX - OIKEALLE"
260 PRINT"XXXXXXXXXX(C) HENRIK PALMEN"
:PRINT"XXXXXXXXXX1984"
270 A$="XXXXXXXXXX OLET JOUTUNUT MOPEDJ
LLAS1 KESKELLE SILVERSTONEN FORMULA 1 KI
LPAILUA."

```

Sivulle 48

BITTI 3/84

47

Kuva 4. Lehdissä julkaistiin myös ajopelien ohjelmalistauksia. Henrik Palménin *Mopoilua Vicillä* -ohjelmalistauksessa (*Silverstone*-niminen peli) kuvituksena on harvinainen valokuva itse pelistä (*MikroBitti* 3/1984).

Myös *Printissä* julkaistiin lehden alkuaikoina joitakin yleisurheilupelejä. Niiden alustana toimivat pääasiallisesti Spectravideon eri mallit. Yksi mielenkiintoisimmista julkaisuista oli Aki Rimpiläisen nimeämätön peli, jonka teemana oli ominta-keisesti suomalaisurheilijan epäonnistuminen vuoden 1984 Los Angelesin kesäolympialaisissa (*Printti* 1/1985).¹⁹ Rimpiläinen teki myös kaksiosaisen yleisurheilupelin, nimeltään *Athletics* (*Printti* 14/1985; 15/1985), joka käännettiin myös MSX-alustan koneille (*Printti* 19/1985; 20/1985). Kaiken kaikkiaan pelit muodostivat murto-osa *Printin* ohjelmalistauksista lehden koko olemassaolon ajan. Vuonna 1985 julkaistusta 68:sta ohjelmalistauksesta 10 oli pelejä. Niistä neljä oli Spectravideolle, kaksi Spectrumille sekä VIC-20:lle. Lisäksi ilmestyi yksittäiset pelit C64:lle ja Atarille (luultavasti XL-sarjan koneille). Yleisurheilupelien lisäksi listausten joukossa oli avaruuspelejä, yksittäinen tasohyppely sekä käännoiksi ei-digitaalisista peleistä (*Printti* 10/1985; 20/1985; 17/1986; 2/1987). Viimeisenä toimintavuonna 1987 *Printissä* julkaistiin enää seitsemän pelilistausta.

Tekniikan Maailman varhaisimmat löytämämme ohjelmalistaukset julkaistiin vuonna 1982 Tuomas Hirvosen kirjoittaman Basic-ohjelmointia käsitelleen juttusarjan yhteydessä. Hirvonen julkaisi listauksia ohjelmointijuttujen yhteydessä seuraavinakin vuosina. Hänen ohjelmansa painottuivat hyöty- ja apuohjelmiin, mutta vuonna 1984 häneltä ilmestyi myös Spectrumille tehty *Ufo*-avaruuspelin listaus. Hirvosen lisäksi toinen säännöllisesti *Tekniikan Maailmaan* mikrotietokoneista ja listauksista kirjoittanut toimittaja oli Vesa Tiirikainen, joka erityisesti vuonna 1984 versioi useita videope-

¹⁹Pelin lähtötilanne on humoristinen: Suomen olympiakomitea kieltäytyy kustantamasta kisoissa epäonnistuneen urheilijan paluumatkaa ja hänen täytyy palata juosten takaisin Suomeen. Urheilijan paluu pyritään estämään erilaisin keinoin, ja hänen on väisteltävä esteitä. Pelissä on yhteensä viisi kenttää.

lejä C64:lle ja Spectravideolle, mukana *Lunar Lander* -pelin klooniversiot *Kuualus*-nimellä (TM 14/1984) sekä Disneyn *Tron*-elokuvan kuuluisaan virtuaalimaailman moottoripyöräilykohtaukseen perustunut vastustajan motituspeli *Tronn* (TM 2/1984, *Tron*-elokuva populaarikulttuurisesta merkityksestä, ks. Saarikoski 2011). Myöhemmin Tiirikainenkin keskittyi enemmän hyötyohjelmiin, kuten tekstinkäsittelyyn ja kortistointiin listauksissaan. Näiden lisäksi voidaan mainita TM:n vuoden 1984 kakkosnumerossa ilmestyneet Lauri Koi-vulehdon pelit *Palloilu*, jossa oli ”nopeammin liikkuva pallo ja hitaammin liikkuva maalitapla, johon pallo yritetään saada käännettyä” sekä *Frogger*-pelin (1981) kloonin *Sammakko*.

MikroBitin peliohjelmalistausten määrä väheni vuosina 1986–1989. Loppukauden julkaisut olivat edelleen tehty monille erilaisille koneille, kuitenkin etupäässä 8-bittisille kotimikroille muutamaa yksittäistä poikkeusta lukuun ottamatta. Spectravideo-koneille tehdyistä ohjelmista julkaistiin yleensä aina myös MSX-laitteille sopivat versiot ja pian toisin päin. Kuitenkin verrattuna vuosiin 1984–1985, ja osittain vielä vuoteen 1986, pelijulkaisut alkoivat viimeisinä vuosina painottua kaikkein suosituimpiin konemalleihin. Niiden laaja konekanta ja harrastajajoukko ylläpiti ohjelmalistausten tekemistä, vaikka kyseisten koneiden markkinaosuus laskikin. Pelilistauksia julkaistiin edelleen erityisesti C64:lle,²⁰ Sinclair Spectrumille, Spectravideolle, MSX:lle sekä Amstrad CPC -koneille.

Viimeiset VIC-20-tietokoneelle tarkoitetut pelit julkaistiin vuonna 1987. Sen tilalle uusiksi Commodore-julkaisualustoiksi tulivat C16 ja C128, vaikka ne jäivätkin kansainvälisesti myynniltään heikommiksi välimalleiksi ennen Commodore Amigan yleistymistä. 16-bittiselle Amigalle julkaistiin muutama listaus viimeisenä listausten

²⁰Yleisesti C64:n julkaisuissa painottuivat kuitenkin hyötyohjelmat.

julkaisuvuotena 1989. 16-bittisten koneiden yleistymisestä kertoivat Atari ST:lle ja PC-yhteensopiville tietokoneille tehdyt muutamat listaukset. Ei siis vaikuta siltä, että peli- ja ohjelmalistausten julkaisulla olisi tuettu harvinaisempien koneiden harrastamista, mutta kohtalaisen suosittu koneet, erityisesti Amstrad ja Spectravideo/MSX, olivat esimerkiksi C64:een verrattuna yliedustettuina pelijulkaisuissa 1980-luvun loppuvuosina. Näillä koneilla oli aktiivinen käyttäjäkunta, mutta ei yhtä paljon tarjolla kaupallisia pelejä tai niiden piraattiversioita kuin markkinajohtaja Commodore 64:lle, ”tasavallan tietokoneelle”.²¹

Sanoman tytäryhtiö Tecnopress Oy toi markkinoille vuonna 1987 yksinomaan Commodore-koneisiin keskittyneen *C-lehden*, joka oli *MikroBitin* rinnakkaisjulkaisu. Lehti ei julkaissut erillistä ohjelmalistausosiota, mutta ylläpiti useita ohjelmointia sekä tietokoneen rakentelua/parantelua käsitteleviä kolumneja ja juttusarjoja.²² Lehden linja oli hyötyohjelmapiirteinen. Pelikoodilistauksia julkaistiin vuosien 1987–1990 välillä ainoastaan kolme: Jukka Tapanimäen *Uridium*-kloonin *Minidium* (1/1987), toimitusryhmän tekemä ajanvietteohjelma *Reaktiotesti* (3/1988) sekä Risto Paasivirran *Breakout*-kloonin *PingPong* (2/1989). Lehti julkaisi myös hyötyohjelman pelaamiseen. *Inhoword*-ohjelma listasi kaikki amerikkalaisen Infocomin julkaisemien seikkailupelien tekstiparse-

²¹Commodore maahantuoja PCI-Data hyödynsi nimitystä ”tasavallan tietokone” Commodore 64 -mainonnassaan, kun laitteesta oli tullut Suomessa suosituin kotimikro (mainoksista ks. esim. *MikroBitit*, ks. myös Saarikoski 2004; Kuorikoski 2017). Aiemmin esimerkiksi Saksassa Vic-20-konetta oli myyty lauseella ”Volks Computer”, kansan tietokone, jolla oli todennäköisesti viitattu suosittuihin Volkswagen-autoihin.

²²Lehden hyötyohjelmalistauksista vastasivat pääasiassa toimitusryhmään kuuluneet Jukka Marin, Tomi Marin, Pekka Pessi ja Pasi Andrejff. Pelintekoon suuntautuneista listauksista vastasi Pasi Hytönen, mutta myös Jukka Tapanimäki julkaisi muutaman aihepiiriä käsittelevän listauksen.

reiden ymmärtämät sanat (5/1988).²³ Toisaalta lehdessä julkaistiin runsaasti ohjelmalistauksia C64:lle. Niiden kohdeyhtymänä olivat aloittelevat pelintekijät. Nämä listaukset keskittyivät usein eri graafisiin efekteihin. Siinä missä *MikroBitissä* ilmestyi ainoastaan muutama Amigalle tarkoitettu ohjelmalistaus, julkaisi *C-lehti* niitä useita kymmeniä. Amigan listausten määrä alkoi kasvaa C64:n teknisen vanhentumisen myötä. Viimeiset C64:lle tarkoitettut ohjelmalistaukset julkaistiin vuonna 1991, alle vuosi ennen lehden lopetusta.²⁴

Pelijulkaisujen aihepiirit ja teemat säilyivät samantyyppisinä pelilistausten viimeisinä vuosina. Edelleen julkaistiin kotiversioita kaupallisista peleistä ja tietokoneversioita lauta-, kortti- ja muista peleistä. Aiemmin mainittujen pelien lisäksi *MikroBitissä* julkaistiin tietokoneversio muun muassa *Pokerista*, *Pasianssista*, *Ruletista* sekä *Bolerosta* (*MikroBitti* 12/1987; 12/1988; 9/1988; 2/1989). Ja kun *MikroBitti* julkaisi esimerkiksi vuonna 1988–1989 ensimmäiset peli- ja ajanvietteohjelmalistauksensa Atari ST:lle, oli yksi ohjelmista avaruusräiskintä, toinen biorytmiohjelma ja kolmas modifikaatio 1980-luvun globaalista pulmaleluhitistä, Rubikin kuutiosta (*MikroBitti* 4/1988; 2/1989; 6/1989). Joitakin poikkeavia teemojakin oli. Esimerkiksi *MikroBitin* kesänumerossa 1986 ilmestyi Esko Pentikäisen Memotechille ohjelmoima *Jooga*, joka oli myös ainoa kyseiselle koneelle *MikroBitissä* julkaistu peli. Pelillä ei kuitenkaan kuvauksesta päätellen ollut mitään tekemistä joogan kanssa, vaan sen oli jonkinlainen versio Go-lautapelistä (*MikroBitti* 6–7/1986). *MikroBitin* listausjulkaisut loppuivat vuodenvaihteessa 1989–1990 tehtyyn uudistukseen, jonka myötä lehteen pyrittiin lisäämään viihteellisempää juttusisältöä (Saarikoski ym. 2019, 21).

²³Tekstiparseri kääntää ja yksinkertaistaa pelaajien syöttämät tekstikomennot pelisysteemille.

²⁴*C-lehti* julkaisi ohjelmalistauksia viimeiseen numeroonsa asti (1/1992), vaikka listausten lukumäärä väheni rajusti vuoden 1991 alussa.

JYRKI AALTO

Piece of Cake

●● *Nimestä huolimatta ei tällä pelillä ole mitään tekemistä Pac Manin tai yleensäkin minkäänlaisen ahmimisen kanssa, vaan purtavaa on tarjolla lähinnä harmaille aivoso-
luille.*

Peli on kirjoitettu ja toimii AmigaBasicin alaisena, 60 merkkiä rivillä -tilassa. Pelin idea on yksinkertainen: Ruudulla näkyvä 10x10-ruudukko pitää täyttää kokonaan. Täyttö tapahtuu asettamalla hiirellä kohdistin valitsemaasi ruutuun ja painamalla hiiren vasenta näppäintä. Sallittuja ruutuja ensimmäisen vapaasti valittavan jälkeen ovat kolmen ruudun päässä ylhäällä, alhaalla, oikealla tai vasemmalla sijaitsevat ruudut. Väli-ilmansuuntiin on mahdollista siirtyä kahden ruudun hyppäyksin. Muistin helpottamiseksi viimeksi valittu ruutu vilkkuu. Peli loppuu, kun et enää sääntöjen mukaan pysty siirtymään minnekään.

Ohjelman kirjoitus

Ohjelma kirjoitetaan normaaliin tapaan AmigaBasicin editorilla. Kirjoitettuasi ohjelman, tallenna se ennen kuin kokeilet sitä. Ohjelma käynnistyy normaaliin tapaan RUN-käskyllä.

Ohjelman rakenne

Ohjelmassa käytetään 16x16-matriisia, josta välit (4,4)–(13,13) on alussa asetettu kakkoiksi. Pelin edetessä ne muuttuvat nolliksi, eli laittomiksi pai-

koiksi. Ohjelmakoodi on optimoitu koon mukaan, jolloin ohjelman luettavuus on kärsinyt. Basicin parjattua GOTO-käskyä ei Piece of Cakessa ole käytetty lainkaan.

Tärkeimmät muuttujat

xs,ys	kohdistimen määrittäminen ja ruudun piirto
d	määrittää vilkutuksen
t	piirtotapa
n	vilkutuksen laskuri
a	totuusmuuttuja: 1 siirto mahdollinen, 0 ei
x,y	kohdistimen asema
x1,y1	edellisen siirron koordinaatit
al	totuusmuuttuja: 1 ensimmäinen siirto tehty
l	kuinka monta % on täytetty
c,cl	apumuuttujia
r,s	silmukkamuuttujia
k\$	uusi peli?

Amiga

```
SCREEN 1,640,200,2,2:WINDOW 1,"Piece of cake", (0,0)-(570,185),31,1
PALETTE 0,0,0,0:PALETTE 1,.7,1,0:PALETTE 2,.3,.9,0:DIM a(16,16)
FOR f=1 TO 8:READ b(f,1):READ b(f,2):NEXT:xs=30:ys=18:d=1:LOCATE 10,46
FOR s=2 TO 12:LINE ((s-1)*xs,0)-((s-1)*xs,ys*10):NEXT:PRINT"0 %"
FOR s=1 TO 19:LINE (xs,(s-1)*ys)-((11*xs,(s-1)*ys):NEXT:LOCATE 8,40
FOR s=4 TO 13:FOR r=4 TO 13:a(s,r)=2:NEXT:NEXT:PRINT"PELIÄ PELATTU"
WHILE a=0:ON MOUSE GOSUB do:MOUSE ON:IF al THEN n=n+1:IF n=100 THEN GOSUB f
WEND:LOCATE 15,39:PRINT"SIIRROT LOPPU,":LOCATE 16,39
INPUT"UUSI PELI ";a$:IF a$="k" THEN RUN
END
f:MOUSE OFF:d=d*-1:t=ABS(d-1)/2:GOSUB draw:n=0:RETURN
do:IF al THEN t=0:GOSUB draw
b=MOUSE(0):x=INT(MOUSE(3)/xs+1)+2:y=INT(MOUSE(4)/ys+1)+3:c=0:cl=0:ex=ABS(x-
x1)
ey=ABS(y-y1):IF x>3 AND x<14 AND y<14 AND y>3 THEN cl=1
IF ((ex=3 AND ey=0) OR (ey=3 AND ex=0) OR (ex=2 AND ey=2)) THEN c=1
IF cl=0 OR al AND c=0 THEN RETURN
IF a(x,y)=0 THEN RETURN
a(x,y)=0:x1=x:y1=y:al=1:GOSUB draw:SOUND 440,2,,0
a=1:FOR s=1 TO 8:IF a(x+b(s,1),y+b(s,2))=2 THEN a=0
NEXT:l=l+1:LOCATE 10,45:PRINT l;" %":RETURN
draw:COLOR 2,0:AREA ((x1-3)*xs+2,(y1-3)*ys-2):AREA STEP(xs-4,0)
AREA STEP(0,4-ys):AREA STEP(4-xs,0):AREAFILL t:RETURN
DATA 0,-3,2,-2,3,0,2,2,0,3,-2,2,-3,0,-2,-2
```

Kuva 5. Loppuvaiheessa *MikroBitin* listausjulkaisujen ulkonäköön tai kuvitukseenkaan ei panostettu yhtä paljon kuin aiemmin, kuten Jyrki Aallon *Piece of Cake* Amigalle osoittaa (*MikroBitti* 10/1989).

Peliohjelmalistausten tekijöitä

Tarkastelemme vielä pelilistausten tekijöitä. Listausten tekijöiden joukko oli suuri. Jo pelkästään *MikroBitissä* julkaistiin yli 260 eri henkilön tekemiä pelilistauksia. Kaiken kaikkiaan tutkimusaineistossamme oli yhteensä 392 pelilistausten tekijää. Emme voi tehdä päätelmiä esimerkiksi tekijöiden sosio-ekonomisesta taustasta tai siitä, miten listausten tekeminen jakautui ympäri maata. Voimme kuitenkin olettaa esimerkiksi tietokonekerhojen kotipaikkojen, lehtien levikin ja esimerkiksi kansainvälisen tutkimuksen vertailukohtien perusteella (esim. Švelch 2018; Halvorson 2020), että pelilistausten tekijöitä oli kaikkialla Suomessa, vaikka tietenkin enemmän väkiluvultaan suuremmilla paikkakunnilla kuin pienemmiltä.

Nimien perusteella kaikki pelilistausten tekijät olivat yhtä poikkeusta lukuun ottamatta miehiä.²⁵ Johanna Pohjolan tekemä *Muistipeli* VIC-20:lle ilmestyi listauksena *Tietokonelehdessä* toukokuussa 1984. *Muistipeli* näyttää ruudulla satunnaisia numerosarjoja, jotka pelaajan täytyy muistaa ja kirjoittaa ylös. Pelaaja voi määritellä numerosarjojen pituuden. On toki mahdollista, että joku naispuolinen ohjelmoija on voinut esiintyä salanimellä.

Ei ole täysin selvää, miksi ohjelmointiharrastajien – ainakin listauksia julkaisseiden – sukupuolijakauma oli näin miespainotteinen, sillä tietokonealan ammattilaisten joukossa oli paljon naispuolisia ohjelmoijia 1970-luvulla ja 1980-luvun alussa. Siitä huolimatta tosin tietokonealan johtotehtävissä ja suurimassa osassa alaan liittyneistä julkisista esiintymisistä hallitsivat miehet (Vehviläinen 1996; Suominen 2003, 127–158; Švelch 2018, 78).

²⁵Emme voi myöskään päätellä sitä, minkä ikäisiä listausten tekijät yleensä olivat, mutta tunnettujen esimerkkien perusteella vaikuttaa siltä, että tavallisesti tekijät olivat hieman alle tai yli 20-vuotiaita, mutta joukossa oli myös nuorempia tai jonkin verran vanhempia harrastajia.

Näyttää siltä, että tietokoneharrastamisen sukupuolijako noudatteli ammatillisen tietotekniikan sijaan enemmän tekniikan alan rakenteluharrastuksen perinteitä, jotka olivat nekin hyvin sukupuolittuneita. Nimenomaan tekniikan värkkäily ja esimerkiksi uusien keksintöjen tekeminen miellettiin poikien ja miesten harrastukseksi, johon liittyi tekniikan ihannoitua, käsityksiä miehisyydestä, miesten yhteisöllisyydestä ja arvonannon saamisen muodoista (Männistö-Funk 2016, 34–35; mikrotietokoneharrastuskontekstista ja sukupuolesta ks. esim. Saarikoski 2004, 169–179; Švelch 2018, 77–81). Sukupuolijako näkyi myös siinä, että esimerkiksi *MikroBitin* tilaajista lukijatutkimusten mukaan oli 98 prosenttia miehiä tai poikia, ja muun muassa Iso-Britanniassa tietokoneharrastuslehtien lukijoista yli 90 prosenttia oli miehiä (Saarikoski 2004, 178–179).

Yksittäiset pelilistausten tekijät eivät yleensä julkaisseet useita pelejä. Esimerkiksi *MikroBitissä* valtaosalta julkaistiin ainoastaan yksi peliohjelma. Niin oli myös useissa muissa lehdissä, poikkeuksena lähinnä aiemmin mainittu pienlehti *Micropost*, jonka peleistä vastasivat muutamat lehden keskeiset toimittajat ja avustajat. *MikroBitissä* vain harva tekijä sai julkaistua lehdessä enemmän kuin kaksi peliohjelmaa.²⁶ Tyypillisesti näin tapahtui silloin, kun henkilö teki ohjelmia jollekin harvinaisemmalle koneelle, mutta myös muutamat Commodore-koneiden ohjelmoijat saattoivat saada lehtiin useampia pelejä. Jorma Jaakkola sai *MikroBittiin* neljä pelilistausta: tietokoneversion *Maija*-korttipelistä (*MikroBitti* 9/1985), avaruuspelejä *Super Spacen* (*MikroBitti* 6-7/1986), matopeli *Luikeron* (*MikroBitti* 6-7/1987) sekä kuukauden ohjelmana palkitun seikkailupeli *Adrianen* (*MikroBitti* 10/1985).

²⁶Emme tunne tarkasti *MikroBitin* listausten toimitusprosessia, emmekä tiedä, kuinka paljon listauksia julkaistavaksi tarjottiin.

Muistipeli VIC-20:lle

JOHANNA
POHJOLA

Pelin tarkoituksena on testata ja kehittää muistia. Kuvaruutuun tulostuu 10 satunnaisesti valittua numerosarjaa, jotka sinun pitää kirjoittaa.

Pelin aluksi kone kysyy, monenko numeron sarjoja haluat (1–10) ja kauanko haluat numerosarjan olevan ruudussa. Voit aloittaa esim. 4 numeron sarjoilla ja ajalla 500 (FOR: NEXT-silmukoiden lukumäärä). Jos haluat ajan vakioksi, poista rivi 60 ja anna rivin 220 muuttu- jalle N vakioarvo. Tällöin voit lisätä helposti myös sanallisen arvostelun, jonka laatiminen jär- keväksi ajan vaihdella on vai- keaa ja tilaa vievää. (Voit tietysti

pelata testisarjan ajan ja nume- roiden lukumäärän ollessa muut- tujina ja esim. laskea sopivia painokertoimia). Ennen numero- sarjan tulostumista ruudulle kone antaa äänimerkin. Jos kirjoit- tamasi vastaus oli täysin oikein, kone antaa lisäksi äskeistä kor- keamman äänimerkin.

Pelin lopuksi kone ilmoittaa, montako numeroa oli keskimää- rin oikein, oikeiden numeroiden osuuden prosentteina ja täysin oikeiden vastausten määrän sekä kysyy, haluatko uuden pelin.

Ajan voi laittaa hyvin lyhyek- sikin. Tulokset eivät huonone siinä määrin kuin luulisi ajan ly- hentyessä. Sen sijaan yhdenkin numeron lisääminen voi vaikeut- taa peliä huomattavasti. Tämä tapahtuu tavallisesti 6–7 nume- ron kohdalla. □

```
10 REM MUISTIPELI BY J.POHJOLA
20 POKE 36878,10:S2=36875
30 W=0:Y=0
40 PRINT " ";
50 PRINT "MUISTIPELI"
60 INPUT "AAMMA ATRA" :H
70 INPUT "MONTAKO NUMEROA" :A
80 FOR I=1 TO 500:NEXT
90 PRINT " ";
100 FOR F=1 TO 10
110 H=0
120 FOR I=1 TO 500:NEXT
130 POKE S2,225
140 FOR I=1 TO 500:NEXT
150 FOR S2=0
160 FOR R=1 TO A
170 C(B)=INT(RND(1)*10)
180 POKE 7925+0,C(B)*48
190 POKE 38645+0,C
200 H=H+1
210 NEXT R
220 FOR I=1 TO N:NEXT
230 PRINT " ";
240 INPUT "S"
250 FOR H=1 TO 4
260 J(H)=VAL (STR$(0$+H,1))
270 NEXT H
280 PRINT " ";
290 S=0
300 FOR Z=1 TO A
310 IF C(Z)=J(Z) THEN S=S+1
320 NEXT Z
330 IF S=4 THEN 430
340 U=999
350 NEXT F
360 X=0:Y=0
370 XX=1000:K/K
380 PRINT "NUMEROITA OIKEIN RESITHAARIN" X "
XX%"
390 PRINT "TÄYSIN OIKEITA VASTAUKSIA"
Y
400 INPUT "MUISTIPELI (KY/EI)" :H$
410 IF L$="KY" THEN 30
420 END
430 FOR S2=240
440 FOR I=1 TO 500:NEXT
450 FOR S2=0
460 I=(I)
470 GO TO 340
```

74

Kuva 6. Johanna Pohjolan muistipelin listauksesta näkyy, että siinä tekijän nimi on lyhennetty muotoon J. Pohjola ja täten ehkä osittain tietoisestikin hävytetty tekijän sukupuolta (*Tietokone* 5/1984).

Pasi Kettuselta ilmestyi *MikroBitissä* peräti kuusi peliä: viisi Sinclair Spectrumille ja yksi MSX:lle (*MikroBitti* 6-7/1985; 2/1986; 5/1986; 6-7/1987; 3/1987). Spectrumille tehty avaruuspelejä *Starex* sai kuukauden ohjelman lisäpalkkion (ks. Kuva 9), samaten *Skyfox*-avaruuspelejä MSX:lle. Kettuselta julkaistiin myös yksi grafiikkaan liittyvä apuohjelma (*MikroBitti* 9/1987). Hän sijoittui lisäksi kärkisijoille *Tekniikan Maailman* ohjelmointikilpailussa 1984 *Marsu*-nimisellä ohjelmallaan, vaikkei lehdessä hänen listauksia julkaistukaan (TM 12/1984, 103). Heikki Mäenpää puolestaan oli neljän PC-pelin tekijä *MikroBitin* pelilistausten ”myöhäiskaudella” vuosina 1987–1989. Näiden pelien joukossa olivat *PC-Flight*-lentosisimulaattori (*MikroBitti* 9/1987), formulakuski Keijo Rosbergin mukaan nimetty autopeli *Keke* (*MikroBitti* 10/1987) sekä *Lantinheitto* (*MikroBitti* 1/1988). Mäenpään *PC-biljardi* palkittiin kuukauden ohjelmalla (*MikroBitti* 6-7/1989).

Niin ikään pelilistausten julkaisun loppuvuosina Timo Poikela teki kolme MSX-peliä. Niistä yksi oli *Zig Zag Joe*, ”rentouttava Pacman-tyyppinen peli, joka antaa töitä molemmille aivopuoliskoille silmäpariaankaan unohtamatta.” (*MikroBitti* 11/1989.) Mika Silvola ohjelmoi Spectrumille tietokoneversion *Hanoin torneista* (*MikroBitti* 9/1988), *Hyperion*-avaruuspelejä (*MikroBitti* 1/1986) sekä *Reaktori*-nimisen pelin, jossa pelaaja puolustaa ohjuksilla ydinreaktoria hyökkäyksiä vastaan (*MikroBitti* 10/1987). *Reaktorin* kaltaiset kylmän sodan tematiikasta ammentavat sotapelit olivat suhteellisen harvinaisia julkaisuja.

Jouni Suutarisen kolmesta Sharp MZ-sarjalle tarkoituista peleistä yksi, *Hyppivä Jubert* (*MikroBitti* 4/1984), oli nimensä perusteella oma versio vuonna 1982 julkaistusta *Q*bert*-hallivideopelistä. Lisäksi Suutariselta ilmestyivät *Indiana Jones*-temainen *Temple* sekä kamppailupeli *Ninjamestarit* (*MikroBitti* 3/1985; 4/1988). Eero Taipale koodasi Amstradille kak-

si versiota *Ventistä* (*MikroBitti* 5/1985; 6-7/1986), joista toinen oli *MikroBitin* *Ventti*-kilpailun Amstrad-sarjan voittaja, sekä *Othellon* tietokoneversion (*MikroBitti* 11/1988).

Jouko Tammelan neljä C64-pelijulkaisua ilmestyivät *MikroBitin* alkuaikoina. Lukumäärä on huomionarvoinen, sillä Suomen suosituimmalle kotimikrolle C64:lle riitti todennäköisesti niin runsaasti listaustarjontaa useilta tekijöiltä, että omien listauksen saaminen lehteen oli vaikeampaa kuin muiden koneiden ohjelmien kohdalla. Tammela teki muun muassa ilma-ammuskelupeli *Koneen* sekä kaksinpeli *Muurinrakennuspelin* (*MikroBitti* 4/1984; 2/1985). Petri Tynkkysen kolme VIC-20-peliä edustivat nekin aiheiltaan aikansa suosittuja teemoja. Tynkkynen teki *Scivic-jump*-mäkihypyypelin, *Alien Rush*-räiskimispelin sekä *Ritari Ässä*-temaisen *Knight Riderin* (*MikroBitti* 11/1985; 12/1985; 2/1986). Suosittu tv-sarja *Ritari Ässä* kiinnosti muutenkin amatööriohjelmoitsijoita, vaikka sarjasta julkaistiin myös kaupallinen peli. Yksi näistä oli Janne Uurinmäen *KITT* (*MikroBitti* 8/1985), jossa hypittiin autolla erilaisten esteiden yli.

Jotkut pelintekijät imitoivat kaupallisia pelituotantoja ja ilmoittivat pelinsä tekijäksi tai julkaisijaksi kuvitteellisen/rekisteröimättömän softatalon (ks. myös Švelch 2018). Omintakeisten pelitalojen nimet olivat usein muunnoksia tekijöidensä omista nimistä, sisälsivät viittauksia tietokonekulttuuriin tai sisäpiirihuumoria. *MikroBitin* ohjelmien tekijöitä olivat muun muassa Sikala Software, Silly Silicon Software, Jarisoft sekä Jansoft (*MikroBitti* 5/1985; 2/1986; 3/1986; 5/1987).

MikroBitin lisäksi useamman ohjelman tekijöitä löytyy muista lehdistä. Jan-Erik Nyström kirjoitti ahkerasti pelejä harvinaiselle TSR-80-tietokoneelle. Ensimmäinen oli *Proessorissa* toukokuussa 1981 julkaistu *Tähtien sota*, toinen saman vuoden elokuussa julkaistu *Mottipeli* ja kolmas marraskuus-

sa 1982 julkaistu "seikkailuohjelma" *Casino Adventure*, joka kuvauksen perusteella vei "pelaajan tyypilliseen 'jenkimaailmaan'" (ks. Kuva 1). *Tietokoneessa* (4/1984; 9/1984; 12/1984) Nyström julkaisi *Space Adventure* -seikkailupelin, *Labyrintin* sekä noppapeli tietokoneversion *Yatzyn*. *MikroBitissä* (3/1984) Nyström julkaisi vielä loppuvuodesta 1984 *Taikurin linna* -nimisen pelin, jonka mukana oli ohjeet pelin soveltamisesta myös muille koneille. Nyström näytti erikoistuneen seikkailupeleihin, missä hän poikkesi muista varhaisista suomalaisista julkaisseista harrastajapeli-ohjelmoitsijoista. Emme voi olla täysin varmoja, oliko kyse samasta tekijästä, mutta Jan-Erik Nyström oli julkaissut listauksia Telmac-koneille ja vastaaville jo vuonna 1978 *Elektroniikka*-lehdessä (ks. kuva 2).

Ismo Rakkolainen²⁷ puolestaan teki ohjelmia Sinclair ZX-81:lle. *Proessorissa* (9/1983; 12/1983) häneltä ilmestyivät *Lunar Lander* -tyyppinen *Tukikohta* sekä *Reaktiotesteri* ja *Tietokoneessa* (9/1983) *Pujottelu kasiykköselle*. Ismo J. Reitmaa oli siitä harvinainen listausjulkaisija, että hän teki peli- ja ajanvietelistauksia eri kustantajien julkaisemille lehdille. Hänen ensimmäinen pelinsä, *Rata-ajo VIC-20:lle*, ilmestyi *Tecnopressin Proessorissa* (11/1982), minkä jälkeen hän julkaisi saman julkaisijan *Tietokoneessa* (9/1983) *Avaruustykki* -nimisen pelin. Tämän jälkeen Reitmaa siirtyi A-lehtien kustantamaan *Printtiin*, jossa häneltä ilmestyi kaksi VIC-20-peliä, avaruussotapeli *Törmäily* sekä tietokoneversio *Yksikäteisestä rosvosta* (*Printti* 20/1985). Reitmaalta ilmestyi vielä *Tecnopressin MikroBitissä* (6–7/1986) Commodore 16 -tietokoneelle tehty *Linnanmuurilla*.

²⁷Rakkolainen on sittemmin työskennellyt ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksen tutkijana Tampereen yliopistossa ja on ollut kehittämässä mm. FogScreen-teknologiaa. Ks. <https://www.tuni.fi/fi/ismo-rakkolainen>.

Tuntemattomia vai tunnettuja tekijöitä?

Suuri osa pelilistausten tekijöistä oli tavallisia peli- ja tietokoneharrastajia. Listausten tekijöiden joukosta erottuvat jo edellä mainitut tiettyjen konemerkkien aktiivit sekä ohjelmoijat, jotka olivat tai tulivat myöhemmin tunnetuksi kaupallisista pelijulkaisuistaan. Tietyvästi Suomen ensimmäisen kaupallisen pelin, shakkipeli *Chesmacin* vuonna 1978 tehnyt Raimo Suonio julkaisi *Elektroniikka*-lehdessä 1/1980 peliin lisälehdessä, joka lisäsi mahdollisuuden pelitason vaihtamiseen kesken pelin sekä tallennusmahdollisuuden.²⁸ Kolme *Bomulus*-peliään kaupallisen kustantaja Teknopisteen kautta julkaisut Sampo Suvisaari julkaisi myös ohjelmistauksiaan ahkerasti *Printti*-lehdessä.²⁹ Hänen tuotoksiaan ilmestyi ensin MSX-kerhopalstalla, kunnes hän alkoi toimittaa konekieligrfiikkaan keskittyntä laajaa artikkelisarjaa. Suvisaaren ohjelmistaukset olivat *Printille* tyypilliseen tapaan pelien sijasta apuohjelmia, mutta ne liittyivät monesti peliohjelmointiin, esimerkiksi liikkuvien graafisten pelielementtien eli spritejen toteutukseen. "Tietokonepelien Paavo Nurmi"³⁰ eli Stavros Fasoulas julkaisi ensimmäisen pelinsä, *Pac-Man*-kloonin *MikroBitin* (1/1984) ensimmäisessä numerossa (ks. lisää Saarikoski ym. 2017). Fasoulasin *Sanxion* (1986) oli ensimmäinen suomalaisen pelisuunnittelijan tekemä peli, joka päättyi kansainväliseen levitykseen.

MikroBitissä (3/1984; 9/1986) julkaistiin niin ikään Pasi Hytösen Oric-1:lle tekemä *Galactic Guard* sekä C-64:lle tehty *Num-*

²⁸Lisää Chesmacista ks. Reunanen & Pärssinen (2014).

²⁹Teknopiste julkaisi kolme *Bomulus*-peliä Spectravideolle ja MSX:lle vuosina 1985–1986. Pelitoimittaja ja tietokirjailija Juho Kuorikosken (2014, 23) mukaan *Bomulus*-pelit olivat "aikakautensa Tomb Raidereita, simppeillä ongelmanratkaisulla ryyditettyä toimintaa."

³⁰"Tietokonepelien Paavo Nurmi" -nimityksen, joka viittasi moninkertaiseen 1900-luvun alkupuolen olympiavoittajaan, Fasoulasille antoi *Sanxion*-peliarvostelussaan Niko Nirvi (*MikroBitti* 12/1986).

ISMO J. REITMAA

TÖRMÄILY VIC-20:LLE

■ Seuraava peli on kaikille pe-
rusVICistelle tarkoitettu. Pelissä
on ohjeet, mutta muutama sel-
ventävä sana lienee silti paikal-
lan.

Perimmäinen tarkoitus on tör-
mäillä tietynlaisin merkkeihin ja
väistellä toisenlaisia. Viistuhatta

pistettä (äärimmäisen vaikea)
saatuasi voitot pelin ja kone antaa
sinulle vapaapelin. Jos ennen
5000 pistettä tulee sata virhepis-
tettä, peli päättyy. Kuitenkin, jos
olet tehnyt ennätyksen, kone an-
taa Sinulle eräänlaisen "kunnia-
maininnan". Pelatessasi saat pian

todeta, että mitä enemmän saat
pisteitä, sitä enemmän vaarallisia
merkkejä ilmestyy kuvaruutuun.

Pelin alussa, ohjeiden seassa
on myös neuvottu vaaralliset
merkit sekä ne, joista saa pistei-
tä. Alku on helppo, mutta noin
tuhat pisteen paikoilla oh-

```
10 PRINT"J"
20 PRINT"VIHOLLINEN ON HYÖKÄNYT MAAN HALLITSEMAAN LINNUNRATAAN"
30 PRINT"MYI TUOHUNAN SE"
40 PRINT" A -MERKKI ON SINUN ALUKSESI"
45 PRINT" TÖRMÄKSI:STA SEURAAVASTI"
50 PRINT"=#SART 10 PIST. , #=SART20 PIST. ,#=VIHOLLINEN SAA 10 PIST."
60 PRINT"#=VIHOLLINEN SAA 15 PISTETTA"
90 PRINT"VIHOLLINEN TARVIKSEE VOITTOON 100 PISTETTA ,SINA TARVIKSET 5000.
92 PRINT"ENNATYS ON" ,AR
95 PRINT"OHJUSKAPPULAT A-VASEN,S-OIKEA,W-VLOS,Z-ALAS"
100 PRINT"PRINA < F1 >"
110 IFPEEK(197)C99THEN110
120 PRINT"J"
130 V=2000
140 POKE36878,15
150 POKE36879,8
155 GOOUE10000
195 POKE,32
200 #PPEEK(197)
210 IFA=STHEND=22
220 IFA=17THEND=1
230 IFA=41THEND=1
240 IFA=23THEND=22
250 IFX=D<79C7HEND=D#-1
260 IFX=D>8163THEND=D#-1
261 IFPEEK(X+D)=3ETHEND=274
262 IFPEEK(X+D)=8ETHEND=H+10
263 IFPEEK(X+D)=0THEND=H+20
264 IFPEEK(X+D)=3STHENS=S+10:OOT050000
265 IFPEEK(X+D)=42THENS=S+15:OOT050000
295 POKE36977,245
267 FORGO=1TO200:NEXTG:POKE36977,0
274 W=X+D
275 POKE,1
276 POKE36976,200:POKE36976,0
280 GOT0190
10000 P=782+INT(21#2#RAND(1))
10010 #=RND(1)
10020 IFR<.45THENPOKEF,88
10025 IFR<.115+H/15000THENPOKEF,0
10027 IFR<.00+H/10000THENPOKEF,25
10029 IFR<.015+H/10000THENPOKEF,42
10030 IFR>.45THENPOKEF,32
10040 PRINT"8"
10050 PRINT"9";H
10055 PRINT"#####";S
10065 PRINT"#####";AR
10067 IFC9999THEN30000
10058 IFD4999THEN20000
10059 IFD9ATHEH#H
10060 RETURN
20000 POKE36879,27
20010 PRINT"J"
20020 PRINT"HIENDE,VOITIT PELIN"
20030 PRINT"VAPAPELI"
20040 PRINT"ENNATYS MEHEE NYT NOLLILLE"
20050 S=0:W=0:AR=0
20060 PRINT"PRINA < F1 >,KUN ALOITAT PELIN."
20070 IFPEEK(197)C99THEN20070
20080 GOT0120
30000 PRINT"J"
30010 POKE36879,27
30020 IFH<RATHEN30200
30030 PRINT" TEIT ENNATYKSEN,MUTTA ET PARSSYT PELIA LAPSI."
30040 PRINT"ANNITTELUT HYVASTA PELISTASI"
30050 FORW=123TO230
30060 POKE36876,W
30070 FORW=15TO0STEP-1
30080 POKE36876,W
30090 NEXTW
30100 NEXTW
30110 POKE36876,0
30115 S=0:W=0
30120 GOT010
30200 PRINT"VALITAN , PELI LOFFUI."
30210 FORX=123TO230STEP3
30220 POKE36876,X
30230 FORGO=1TO50:NEXTGO
30240 NEXTG
30250 POKE36876,0
30255 S=0:W=0
30260 GOT010
30300 FORC=1TO5
30310 POKE36876,109:FORGO=1TO60:NEXTGO
30320 POKE36876,100:FORGO=1TO60:NEXTGO
30330 POKE36876,166:FORGO=1TO60:NEXTGO:POKE36976,0
30340 NEXTC
30350 GOT0274
READY.
```

jelma vaikeutuu huomattavasti.

Ohjausnäppäimet ovat myös ohjeissa. Huomaa, että ohjauksen tekee vaikeaksi se, ettei alus pysähdy, vaikka lopettaisitkin napin painamisen. Jos alus tulee oikeaan laitaan, se siirtyy hyper-avaruuden kautta vasempaan laitaan, yhtä riviä alemmas. Samoin, mutta päinvastoin käy, jos alus tulee vasempaan laitaan. Yks- ja alareunassa sensijaan on kimmoke, josta aluksi kimpooa päinvastaiseen suuntaan.

Mikäli haluat, että koneessa on pelin alkaessa jonkinmoinen pohjennäytys, näyttele riviksi 15:AA=2560 (haluamasi pohjalukema). Myös tavoitteitavien pisteiden maksimimäärää voit muuttaa siten, että vaihdat riville 10058 luvun 4999 tilalle minkä tahansa muun luvun, joka on haluamaasi lukua yhden pienempi. Tällöin olisi tosin myös peliohjeisiin riville 90 vaihdettava luku, joka olisi haluamasi.

Kuva 8. Ismo J. Reitmaan *Törmäily*-pelin ohjelmalistauksen mukana on ohjeita listauksen muuttamiseen, ja pelissä näkyy kuvauksen perusteella vaikuttavia hallikolikkopeleistä: pelin voittanut pelaaja saa tietokoneelta uuden "vapaapelin". (*Printti* 20/1985).

berBumber, joka oli julkaisun kuvauksen mukaan versio aiem-
masta Spectravideolle tehdystä pulmapelistä. Hytönen voiti
myös *Tekniikan Maailman* (14/1984, 32–34) järjestämän oh-
jelmointikilpailun Oric-1:lle tekemällään *Arttu*-pelillä, joka
oli ”hieno sekoitus taktiikkaa, sokkelopeliä ja tuhoamispe-
liä”.³¹ Hytönen tuli sittemmin tunnetuksi samannimiseen eloku-
vaan perustuneesta *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -pelistä
(1986), josta tuli kotimaisen peli- ja ohjelmistojulkaisija Amer-
softin viimeinen mutta myös kaupallisesti suosituin pelijul-
kaisu (Kuorikoski 2014, 15–16; Pasanen & Suominen 2018).
Hytönen piti myös *C-lehdessä* (1987–1989) Pelinikkarin päi-
väkirja -nimistä kolumnia, joka tarjosi graafisiin efekteihin
keskittyneitä ohjelmia ja rutiineja aloitteleville pelintekijöille.
Alustana listauksille toimi C64. Näistä ohjelmista oli saatavil-
la myös lyhyet demot.

Stavros Fasoulasin ohella Jukka Tapanimäki julkaisi pelejään
kansainvälisen kustantajan kautta. Tapanimäki toimi myös
MikroBitin ja *C-lehden* avustajana. Hänen ensimmäinen pe-
lijulkaisunsa oli *MikroBitissä* (6–7/1986) ilmestynyt kolmiu-
lotteisella grafiikalla toteutettu *Monolith*-räiskintäpeli, joka
palkittiin kuukauden ohjelmana. Kuten aiemmin todettu, *C-*
lehdessä (1/1987) ilmestyi puolestaan kansainvälisestä *Uri-*
dium-hittipelistä inspiraationsa saanut *Minidium*. Tapanimä-
ki jakoi myös vinkkejä pelintekoon *C-lehteen* kirjoittamissaan
artikkeleissa. Hän otti vastuun Hytösen kolumnista *C-lehden*
numerosta 5/1989 eteenpäin.

Mikko Helevä, jonka *Golfmaster*-pelin englantilainen Hewson
julkaisi vuonna 1987, sai *Space Master* -avaruuspelinsä *Mikro-*
Bittiin (2/1987). Se palkittiin kuukauden ohjelmana, ja Hele-
vä sijoittui myös *MikroBitin* ohjelmointikilpailussa kakkosek-

³¹Hytönen kehitteli myös *Little Knight Arthur* -nimistä peliä Commo-
dore 64:lle, mutta peli ei saanut tekoaikanaan julkaisijaa ja se ilmestyi vas-
ta muutama vuosi sitten.

si Tapanimäen jälkeen (Kuorikoski 2014, 29). Muitakin koti-
maisten kaupallisten pelijulkaisujen pioneereja löytyy tieto-
konelehtien ohjelmalistaussivuilta. Suomalainen Triosoftware jul-
kaisi vuonna 1987 Olli Kainulaisen *Talvisota*-nimisen MSX-
pelin. Pari vuotta aiemmin Kainulainen oli tehnyt yhdessä
Heikki Lappalaisen kanssa *Sheriffi: Revolverisankari lännestä*
-kaksintaistelupelin, joten Kainulainen oli kiinnostunut eri-
tyisesti historia-aiheisista peleistä (*MikroBitti* 10/1985). Suo-
malaisen pelimusiikin uranuurtajan Jori Olkkosen (nyk. Pet-
rik Salovaara) hyötyohjelmia julkaistiin *C-lehdessä*. Näistä
mielenkiintoisin oli Olkkosen itse ohjelmoima *MegaSound*,
jolla hän oli tehnyt musiikkia kaupallisiin peleihin (*C-lehti*
5/1988).

Juha Ojaniemi oli puolestaan Amersoft-yhtiön ensimmäisten
pelijulkaisujen, *Mehulinjan* ja *Raharuhtinaan* tekijän Simo Oja-
niemien veli. Juha Ojaniemen (2019) kertoman mukaan hän
oli mukana esimerkiksi *Raharuhtinaan* ohjelmoinnissa. Yhden
ohjelmalistauksen lisäksi Juha Ojaniemi kirjoitti artikkeleita
Poke & Peek! -lehteen, mutta erityisesti hänen ohjelmalistauk-
siaan julkaistiin VIC-20-käyttäjien *Vikki*-kerholehdessä, jossa
ilmestyvät hänet *Ristinolla*-versionsa, pelit *Virgo*, *FASP* ja *Hit*
and Run sekä nimetön joystickilla ohjattava peli ja joitakin
piirto- ja grafiikkaohjelmia (ks. esim. *Vikki* 1/1983; 4/1983;
5/1983; 7/1983).

Yksittäisiä peli- ja ohjelmalistauksia julkaisivat myös muil-
ta elämän- ja kulttuurin aloilta tunnetut tekijät. *Kalle Kotipsy-*
kiatri -terapiakeskustelusimulaattorin tehnyt Pekka Tolonen
tuli tunnetuksi myös elektronisen musiikin pioneerina (Saa-
rikoski ym. 2019). Runoilija ja tietokirjailija Arto Kytöhön-
ka julkaisi kaksi ohjelmalistausta (*Tietokone* 9/1984; 11/1984)
ja oli muutenkin aktiivinen tietokoneharrastaja, joka kirjoit-
ti muun muassa hakkerismista innokkaana tietokoneharras-
tamisena. Käsikirjoittaja ja Helsinki-filmin toimitusjohtaja



ORIC-1, 48 kt
Ohjelmointikilpailun voittaja:

Pikku ritari

ARTTU

* ARTTU *

© Carlipoli & P. Hytönen
1984

Ohjauk: ■ vasemmalle
■ oikealle
■ hyppy
■ mieldä
■ kilpi

aika: ■



Ohjelmointikilpailun tulokset julkaistiin TM:n numerossa 12/84. Tässä kilpailun voittanut ohjelma nyt on kokonaisuudessaan valmiina naputeltavaksi koneeseen. Muut kuin Oricin omistajat joutuvat tekemään ohjelmaan runsaasti muutoksia, ennen kuin ohjelma lähtee pyörimään mulla koneilla, mutta kokeilkaa – se kannattaa! Ohjelma on tehty kokonaan ansiokkaasti BASICilla. Erilaisilla hyviksi havaittuja sääntöjä noudattaen se on saatu nopeaksi ja äänen ja kuvan yhteistoiminta on saumatonta.

PASI HYTÖNEN, ohjelma
PASI HYTÖNEN ja **ESKOENSIO PIPATTI**, teksti
ILARI JÄRVINEN, kuvat

Ohjelmointikilpailun osallistuneiden ohjelmien taso oli kautaltaan korkea. 81 ohjelman joukossa oli hyviä kuvaruutupelejä, kodin hyötyohjelmia sekä matemaattisia tehtäviä suorittavia ohjelmia. Syy hyvään tasoon voisi löytyä siitä, että TM:n kilpailu oli lajissaan ensimmäisiä asian harrastajien piirissä pidettyjä. Vuosien aikana korääntyneet hyvät ohjelmat ja ohjelmaideat löysivät tarkoituksensa kilpailussa.

Parhaimpaan saavutukseen ylsi 16-vuotias koululainen Pasi Hytönen Kornevedellä. Pasi on harrastanut kotitietokoneita ja ohjelmointia oman Oric-1:n kanssa hieman yli vuoden. Harjoitukseksi erinimensuokki Pasi, kuten myös monet muut Oricin omistajat, kokee kuvaruutukäsittelyn, joka Oricissa on varsin omaperäinen. Oricissa ei ole erillistä väriruutua lainkaan, vaan käytettyjen värien koodit on sijoitettava tulostettavien merkkien sekaan kuvaruutuun. Ne syövät aina merkkipaikoja, joten esimerkiksi kahta eriväristä merkkiä ei voi sijoittaa vierekkäin.

Näistä vaikeuksista huolimatta Pasi onnistui varsin mainiosti ARTTU-pelinsä grafiikassa. Ohjelman tekemiseen häneltä kului aikaa noin 2,5 kauden iltat ja viikonloput. Peli on hieno sekoitus taktiikkaa, sokkelepelä ja tuhoamispelejä. Erityisen ansiokasta pelissä on ääni- ja melodiaefektit, joihin Oricin äänigeneraattorit antavat hyvät mahdollisuudet. Peli on juuri sopivan vaikea, eikä aloittelijakin päässe siihen kohtuullisella harjoittelulla "kiinni". Pasi vaikeutuu pisteiden karttuessa, muttei

32 □ TM-mikro 14/1984

Kuva 9. Ohjelmointikilpailun voittanut Pasi Hytönen ja hänen *Arttu*-pelinsä esiteltiin *Tekniikan Maailman* artikkelissa, jossa oli listauksen lisäksi myös kuvaruutukuva pelistä (*TM* 14/1984, kuvassa vain osa artikkelista).

Aleksi Bardy julkaisi *Printissä* (6/1987; 12/1987) *Igorin*, kyrillisten aakkosten opetteluohjelman sekä BASIC-kielen laajenuksen Spectravideolle. Tietoyhteiskuntavaikuttajana ja kansanedustajana tunnetun Jyrki J. J. Kasvin pelejä ja hyötyohjelmia julkaistiin *Proessori-* ja *Tietokone-*lehdissä. Hän toimi myös *MikroBitin* ja *Pelit-*lehden avustajana. Kasvin ainoa julkaisu *Proessori-*lehdessä (12/1982) oli *Katko* eli *Viimeinen Tikki* -korttipelin tietokoneversio VIC-20:lle. *Tietokone-*lehdessä (11/1983) Kasvilta ilmestyi peli *Romurallia Vicille*. *Tietokone-*lehden listauksissa oli mukana myös tietotekniikkakirjailija Petteri Järvinen, mutta hänen ohjelmansa olivat melkein kaikki hyötyohjelmia, poikkeuksena marraskuussa 1982 *Proessori-*lehdessä julkaistu *Hirsipuu*-pelin tietokoneversio Apple II:lle sekä *Tietokone-*lehdessä kesällä 1985 julkaistu lottonumerogeneraattori *Laiskan miehen lotto* PC-yhteensopiville koneille.

Oulun yliopistossa tietojenkäsittelytieteen professorina tällä hetkellä toimiva Harri Oinas-Kukkonen teki Sharp MZ-700-koneille pari *MikroBitissä* (6-7/1985; 10/1985) julkaistua peliä, *Nopeustesterin* ja *Pujottelun*. Nykyisin pelitutkijana ja professorina Ruotsissa työskentelevän Petri Lankosken *Ansapolku Spectrumille* julkaistiin *Tietokoneen* huhtikuun numerossa 1984. Pelissä oli tarkoitus päästä ruudun vasemmasta reunasta oikeaan esteitä väistellen.

Kovin monet harrastajat eivät siis julkaisseet ohjelmiaan useammassa tai eri kustantajien lehdissä. Jonkin verran siirtymää tapahtui *Proessorista* ja *Tietokoneesta MikroBittiin*, ja samaten kerhopalstojen siirtyessä lehdestä toiseen niiden vaki kirjoittajat jatkoivat. Eri kustantajien, kuten *MikroBitin* ja *Printin* välillä ei juuri ollut ohjelmoijien liikennettä, mutta ainakin aiemmin mainitun Ismo J. Reitmaan lisäksi myös Heinrich Pesch julkaisi molemmissa lehdissä. *MikroBitissä* hänen ohjelmansa olivat C64-apuohjelmia sekä *Game of Life* -

simulaation versiointeja (ks. esim. *MikroBitti* 4/1986). *Printissä* hän julkaisi erityisesti LOGO-ohjelmointikielelle tehtyjä esimerkkiohjelmia yhdessä Susanna Peschin kanssa.

Lopuksi

Syyt peli- ja muiden ohjelmalistausten julkaisulle olivat moninaiset. Kuten aiemmassa tutkimuksessa on todettu, listaukset olivat lehdille halpaa sisältöä, joka palveli lukijakunnan tarpeita, varsinkin kotitietokoneiden yleistymisen alkuvaiheissa. Silloin kaupallisia ohjelmistoja ei ollut vielä runsaasti saatavilla kaikille konemalleille.

Yksi keskeinen syy julkaisemiselle oli myös harrastajayhteisön rakentaminen ja sen ylläpito. Tämä näkyi erityisesti kerholehdissä ja kerhopalstoilla, mutta myös kaupallisissa julkaisuissa. Siinä missä kerholehdet ja -palstat keskittyivät yleensä yhteen konemerkkiin tai malliin, pyrkivät tietokonelehdet lisäksi rakentamaan laajempaa harrastajayhteisöllisyyttä ja vuorovaikutussuhdetta toimituksen ja lukijakunnan välille. Kaiken kaikkiaan on kuitenkin olennaista kysyä, millaisia yhteisöjä ohjelmalistauksilla rakennettiin. Johanna Pohjola lukuun ottamatta vaikuttaa siltä, että kaikki julkaistujen pelilistausten tekijöistä olivat miespuolisia, eikä hyötyohjelmienkaan julkaistujen listausten tekijöissä ollut juuri ollenkaan naisia. Tältä osin tietokoneharrastaminen oli hyvin sukupuolittunutta.

Ohjelmoinnin osaaminen kuului harrastajan tunnusmerkistöön 1980-luvun puolivälissä. Tietokoneharrastajalta ikään kuin odotettiin – yhteisöllisesti ja jopa yhteiskunnallisesti – jonkinlaista ohjelmointitaitoja tai ainakin pyrkimystä näiden taitojen hankkimiseen. Pelilistausjulkaisut toimivat työkaluna ohjelmoinnin harjoittelussa. Ohjelmaesimerkkejä ja niiden dokumentaatioita saatettiin laatia nimenomaan sillä periaatteella, että listauksen kirjoittajan odotettiin itse muokkaavan

ohjelmaa ja siten tutustuvan ohjelman toimintaperiaatteisiin. On kuitenkin vaikea sanoa, missä määrin näin tapahtui. Tässä tapauksessa pitää myöskin kysyä, minkälaista ohjelmointia – ja mitä varten ohjelmointia ylipäätään – oltiin harjoittelemassa.

Ohjelmoinnin harjoitteluun liittyi etenkin pelien tapauksessa ohjelmien toimintalogiikan ymmärtäminen. Monet julkaistuista pelilistauksista olivat enemmän tai vähemmän suorilla klooneja tunnetuista suosikkipeleistä. Kloonaaminen eli aiemmin ilmestyneiden pelien jäljittely ja matkiminen satoi pelilistaukset laajempaan digipelikulttuuriseen kontekstiin. Toiminta oli erittäin yleistä 1980-luvulla, erityisesti ensimmäisen sukupolven konsolien ja kolikkopelien kohdalla. Sitä harjoittivat niin kaupalliset toimijat kuin tietokoneharrastajatkin. Klooneja auttoivat pelejä leviämään eri alustojen välillä (ks. esim. Swalwell 2009). Monet aineiston kloonipelilistauksista perustuivat suosittuihin kolikkopeleihin, joiden pelimekaniikka oli todettu toimivaksi. Näin listausten tekijät saattoivat keskittyä pelattavuuden hiomisen sijaan itse koodin kirjoittamiseen. Alkuperäisen pelin tunnettavuus auttoi myös kloonien, sillä pelaajat tiesivät heti, millaisesta pelistä oli kyse.

Lauta- ja korttipelien sekä rulettien ja hedelmäpelien tietokoneversiot olivat myös yleisiä. Näitä tekemällä harrastajat pyrkivät ymmärtämään pelimekaniikkoja ja niiden toimintatapoja eri muodoissaan. Tätä voi ajatella samantyyppisenä logiikkana kuin kuvataiteen tekniikoiden harjoittelua mestariteoksia kopioimalla. Se voidaan myös tulkita pyrkimyksenä takaisinmallinnukseen (engl. *reverse engineering*) eli jäljitystyöhön, jossa rekonstruoidaan omilla työvälineillä jokin olemassa oleva lopputuote, jonka takana olevaa ”kaavaa” tai koostumusta ei tunneta.

Jaroslav Švelchin (2018) tutkimusta seuraten voidaan myös todeta, että pelilistausjulkaisut olivat ”koodaustekoja”, joi-

den motiivina oli myös maineenhankinta tai aseman esiintuominen. Tässä yhteydessä voidaan puhua niin sanotusta alakulttuurisesta pääomasta eli kulttuurisidonnaisesta tiedosta, joka toi arvostusta ja loi asemaa tiettyssä alakulttuurissa (ks. Thornton 1995). Ohjelmoinnin harrastajat saivat listauksillaan huomiota harrastajayhteisössä ja ne saattoivat toimia jopa ponnahduslautoina peli- tai ohjelmistoalalle. Listaukset myös meritoivat tekijöitään tietotekniikka-alan ammattilaisiksi, esimerkiksi alan kirjallisuuden tekijöiksi, tietokonelehtien toimittajiksi tai avustajiksi. Kaupallisissa pelituotannoissa mukana olleet henkilöt tai lehtien toimitusryhmäläiset saattoivat taas korostaa omaa alakulttuurista pääomaansa ja asemaansa palstoilla julkaistujen ohjelmalistausten kautta. Suurelle osalle harrastajista kyse oli kuitenkin luultavasti vain pienestä palkkiosta sekä mielihyvystä siitä, että sai nähdä oman tuotoksensa julkaistuna lehden sivuilla. Lehtien toimitusten motiivi oli taas palvella lukijakuntaa jakamalla tietoutta ja vinkkejä ohjelmoinnista.

Syyt ohjelmalistausten tekemiseen ja julkaisemiseen muuttuivat 1980-luvun kuluessa, ja vuosikymmenen lopulla edellä kuvatut motivaatiotekijät alkoivat yksi toisensa jälkeen väistyä. Pelaaminen oli vakiinnuttanut asemansa suosittujen 8-bittisten kotimikrojen pääasiallisena käyttötarkoituksena. Niille oli saatavilla runsaasti pelien piraattiversioita, eivätkä pelilistaukset missään vaiheessa kilpailleet kaupallisten pelien kanssa laadusta ja pelattavuudesta. Tämä vaikutti eittämättä myös niiden suosioon ohjelmointiharrastajapiirien ulkopuolella. Lisäksi suosituimmat konetyypit vanhenivat teknisesti 1980-luvun loppupuolelle tultaessa. Ohjelmointiharrastajat siirtyivät uudempiin 16-bittisiin tietokoneisiin, joiden ympärille esimerkiksi kotimainen demoskene muodostui 1990-luvulla (ks. Reunanen 2017, 67–71).³² Ohjelmalis-

³²Tietokonedemojen tekemiseen keskittyneen demoskenen alkua voidaan vetää kuitenkin jo 1980-luvun puoliväliin ja C64-tietokoneeseen. De-

taus ei enää ollut järkeenkäyvin tapa jakaa koodia. Listausten julkaiseminen kuihtui tietokonelehdissä, mutta itse tehtyjä epäkaupallisia ohjelmakoodeja levitettiin muiden kanavien kautta, vähitellen yhä enemmän digitaalisesti tietoverkkojen ja myöhemmin internetin välityksellä.

Tässä artikkelissa olemme tarkastelleet Suomessa julkaistuja ohjelmalistauksia kattavan tutkimusaineiston kautta. Artikkelimme nostaa esiin, miten monella varhaisvaiheen kaupallisia pelejä tehneillä suomalaisella oli tausta pelilistausjulkaisuissa. Myös jotkut muut tietotekniikan tai median parista tutuksi tulleet henkilöt julkaisivat kyseisiä listauksia. Olemme lisäksi esitelleet useita pelilistauksia julkaisseita henkilöitä, joiden nimet eivät ole aiemmin tulleet esiin suomalaisen tietokonepelihistorian varhaisvaiheita käsiteltäessä.

Emme ole kuitenkaan analysoineet itse ohjelmakoodeja tai pelanneet julkaistuja pelejä. Näistä näkökulmista tutkimusta voisikin jatkaa. Jatkotutkimuksessa tulisi kiinnittää tarkemmin huomiota myös esimerkiksi joidenkin tiettyjen pelien versiointeihin, yksittäisten pelityyppien kehittymiseen tai harrastajatulkintoihin. Lisäksi valtavirrasta eronneet pelijulkaisut ansaitsevat perusteellisempaa tarkastelua. Samaten suomalaisia harrastajaohjelmointi- ja julkaisukulttuureja pitäisi verrata muiden maiden vastaaviin.

Kiitokset

Kiitämme *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskuntaa ja arvioitsijoita sekä Markku Reunasta ja Petri Saarikoskea kommenteista. Kiitos Elina Vaahensalolle, joka taulukoi *Prosessori-* ja *Tietokone* -lehtien ohjelmalistaukset ja Anni Vesteriselle, joka taulukoi *Tieturi-* ja *Vikki* -lehtien listaukset. Tutkimus on

moskene ei kuitenkaan ollut vielä tuolloin oma alakulttuurinsa vaan oli vahvasti liitoksissa esimerkiksi ohjelmistopiratismiin (Reunanen 2014).

tehty osana Suomen Akatemian rahoittamaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (rahoituspäätös 312396).

Lähteet

Lehtien vuosikerrat

C-lehti 1987–1989.

Elektroniikka 1978–1981.

Elektroniikka & Automaatio 1981–1983.

Micropost 1983–1985.

Mikro 1984.

MikroBitti 1984–1989.

Poke & Peek! 1983–1986.

Printti 1984–1987.

Prosessori 1979–1984.

Tekniikan Maailma 1982–1985.

Tietokone 1984–1990.

Tieturi 1982–1984.

Vikki 1983–1984.

Kirjallisuus

Ahonen, Jukka. 2019. "Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen." Väitöskirja, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4778-3>.

Campbell-Kelly, Martin. 2004. *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog: A History of the Software Industry*. London: MIT Press.

-
- Campbell-Kelly, Martin. 2007. "The History of the History of Software." *IEEE Annals of the History of Computing* 29 (4): 40–51.
- Fuller, Matthew (toim.). 2008. *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Haddon, Leslie. 1988. "The Roots and Early History of the British Home Computer Market: Origins of the Masculine Micro." Väitöskirja. Lontoo: Lontoon yliopisto.
- Halvorson, Michael J. 2020. *Code Nation: Personal Computing and the Learn to Program Movement in America*. ACM Books #32. New York: Association for Computing Machinery.
- Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2015. "Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games." *WiderScreen* 2015(1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>.
- Kemeny, John G. ja Kurtz, Thomas E. 1964. *BASIC: A manual for BASIC: The elementary algebraic language designed for use with the Dartmouth Time Sharing System*. Hanover, NH: Dartmouth College Computation Center.
- Kirkpatrick, Graeme. 2012. "Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture, 1981–1995." *Game studies: The international journal of computer game research* 12 (1). <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.
- Kuorikoski, Juho. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja. Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Sl: Phobos.
- Kuorikoski, Juho. 2017. *Commodore 64: Tasavallan tietokone*. Helsinki: Minerva.
- Mackenzie, Adrian. 2008. "Internationalization." Teoksessa *Software Studies: A Lexicon*, toimittaja Matthew Fuller, 153–161. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury.
- Matilainen, Riitta. 2017. "Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland." Väitöskirja, Helsingin yliopisto: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>.
- Mertala, Pekka, Lauri Palsa, ja Tomi Slotte Dufva. 2020. "Monilukutaito koodin purkajana: Ehdotus laaja-alaiseksi ohjelmoinnin pedagogiikaksi." *Media & viestintä* 43 (1): 21–46. <https://doi.org/10.23983/mv.91079>.
- Montfort, Nick, Patsy Baudoin, John Bell, Ian Bogost, Jeremy Douglass, Mark C. Marino, Michael Mateas, Casey Reas, Mark Sample, ja Noah Vawter. 2013. *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Männistö-Funk, Tiina. 2016. "Kipinäinduktorien ja influenssikoneiden tenhosointu: Nuorten kokeilijain ja keksijäin kirja teknologiasuhteen rakentajana." *Tekniikan Waiheita* 34 (2): 26–40. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/82282>.
- Niklas Nylund. 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): 1–18. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311983.2016.1191124>.
- Ojaniemi, Juha. 2019. "Tietokoneet ja minä". <https://juha.info/tietokoneet-ja-mina/>.
- Pasanen, Tero. 2011. "'Hyökkäys Moskovaan!' - Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*,

toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>.

Pasanen, Tero ja Suominen, Jaakko. 2018. "Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986." *Lähikuva* 31 (4): 27–47. <https://journal.fi/lahikuva/article/view/77932>.

Pudas, Mari. 2016. "Sauli Niinistö opetteli koodaamaan – 'Haluan, että kilpikonna kääntyy oikealle'." *Iltalehti* 19.1.2016. <https://www.iltalehti.fi/uutiset/a/2016011920980504>

Rautanen, Niila T. 2014. "Micropost syntyi koodaamisen vimasta". <https://tietokone.ntrautanen.fi/other/micropost2.htm>.

Reunanen, Markku. 2014. "How Those Crackers Became Us Demosceners." *Widerscreen* 1–2/2014. <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>.

Reunanen, Markku. 2017. "Times of Change in the Demoscene: A Creative Community and Its Relationship with Technology." Väitöskirja, Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>.

Reunanen, Markku ja Pärssinen, Manu. 2014. "Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 76–80. Tampere: Tampereen yliopisto.

Saariketo, Minna. 2020. "Kuvitelmiä toimijuudesta koodin maisemissa." Mediatutkimuksen väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1531-3>.

Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus*

Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin. Turun yliopiston yleisen historian väitöskirja. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7243-1>.

Saarikoski, Petri. 2006. "Koneen ja koulun ensikohtaaminen: suomalaisen atk-koulutuksen varhaisvaiheet peruskoulussa ja lukiossa." *Tekniikan Waiheita*, 24 (3): 5–19. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/63817>.

Saarikoski, Petri. 2011. "Kasarisukupolven teknoanimaation perintö." *Widerscreen* 2011(1–2). <http://widerscreen.fi/2011-1-2/kasarisukupolven-teknoanimaation-perinto/>.

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

Saarikoski, Petri, Markku Reunanen & Jaakko Suominen. 2019. "'Leiki pöpiä – Kalle parantaa': Kalle kotipsykiatri -tietokoneohjelma tekoälyn popularisoiduna 1980-luvulla." *Tekniikan Waiheita* 37 (3): 6–30. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/86772>.

Suominen, Jaakko. 2003. *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.

Suominen, Jaakko. 2018. "Soveltavasta kulttuurintutkimuksesta hybridihumanismiin." Teoksessa *Soveltava kulttuurintutkimus*, toimittajat Pilvi Hämeenaho, Tiina Suopajarvi ja Johanna Ylipulli, 31–54. Tietolipas 259. Helsinki: SKS.

Swalwell, Melanie. 2008. "1980s Home Coding: The Art of Amateur Programming." Teoksessa *The Aotearoa Digital Arts Reader*, toimittajat Susan Ballard ja Stella Brennan, 193–201.

Auckland: Aotearoa Digital Arts and Clouds.

Swalwell, Melanie. 2009. "Towards the Preservation of Local Computer Game Software. Challenges, Strategies, Reflections." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15 (3): 263–279.

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

Švelch, Jaroslav. 2019. "Red Stars, Biorhythms, and Circuit Boards: Do-It-Yourself Aesthetics of Computing and Computer Games in Late Socialist Czechoslovakia." Teoksessa *The Oxford Handbook of Communist Visual Cultures*, toimittajat Aga Skrodzka, Xiaoning Lu ja Katarzyna Marciniak, 136–156. New York: Oxford University Press.

Thornton, Sarah. 1995. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge, MA: Polity Press.

Tuomi, Pauliina, Jari Multisilta, Petri Saarikoski ja Jaakko Suominen. 2018. "Coding skills as a success for a society." *Education and Information Technologies* 23 (1): 419–434.

Vehviläinen, Marja. 1996. "'Maailmoista ilman naisia' tietotekniikan sukupuolieroihin." Teoksessa *Työelämän sukupuolittavat käytännöt*, toimittajat Merja Kinnunen ja Päivi Korvajärvi, 143–170. Tampere: Vastapaino.

Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen

Katsaus

Tero Kerttula

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Digitaalisten jääkiekkopelien kilpapelaminen nousi otsikoihin keväällä 2020, kun COVID-19 -pandemian vuoksi jääkiekon suomenmestaruussarja Liiga jouduttiin keskeyttämään. Varsinaisen jääkiekkoviikenteen tilalle Telia yhteistyökumppaneineen loi virtuaaliset pudotuspelit, eli ePlayoffit, jotka saivat näkyvyyttä useissa kotimaisissa medioissa. Samalla ePlayoffit nostivat esiin myös NHL-pelien ammattipelaamista ECL- ja NACL-sarjoissa. Tässä katsauksessa käyn läpi digitaalisiin jääkiekkopeleihin liittyvää tutkimusta, sekä kartoitan uusia mahdollisia tutkimussuuntia niihin liittyen. Katsaus keskittyy historiallisiin ja yhteiskunnallisiin näkökulmiin, sekä kilpapelamiseen. Mahdollisia uusia tutkimussuuntia on useita ja esittelen tässä niistä vain muutaman.

Avainsanat: jääkiekko, digitaalinen jääkiekko, kilpapelaminen

Abstract

Competitive play in digital ice hockey simulations rose to the headlines in Spring 2020, when the COVID-19 -pandemic resulted in the cancellation of the 2019–2020 -season of the Finnish national ice hockey league, Liiga. To replace traditional ice hockey, the Swedish telecommunications company Telia created virtual ice hockey playoffs, called the ePlayoffs, which attracted the attention of several Finnish media outlets. At the same time, these ePlayoffs gave attention to professional NHL video gaming in the ECL- and NACL-leagues. In this review, I look at the research based on these digital ice hockey simulations and map some new possible directions for the future research on the subject. The review focuses on historical and societal points of view, along with competitive gaming. There are multiple possible new directions for the research and I will only present a handful of them in this review.

Keywords: ice hockey, digital ice hockey, competitive gaming

Johdanto

Erilaiset urheilupelit ovat olleet tärkeässä osassa koko videopelialan historiankirjoitusta katsoessa. Jo aivan ensimmäisissä videopeleiksi laskettavissa teoksissa urheilupelit, kuten *Tennis for Two* (William Higinbotham 1958) sekä Atarin *Pong* (Atari, Inc. 1972) nousevat esiin käytännössä kaikissa videopelihistoriaa kartoittavissa kirjoituksissa. Urheilupelien suosio on vuosien saatossa vain kasvanut, mistä eräänä osoituksena voidaan pitää EA Sportsin *NHL*- ja *FIFA*-pelisarjojen suosiota, sekä myös ilmiöksi noussutta *Wii Sportsia* (Nintendo 2006), joka osaltaan vaikutti Nintendon Wii-konsolin maailmanlaajuiseen menestykseen.

Pelitutkimuksessa urheilupelien rooli on ollut vaihteleva. Pelihistorian tutkimuksessa niillä on oma ehdoton paikkansa ja *Wii Sportsin* (2006) kaltaiset pelillistetyt liikuntasovellukset ovat näkyneet useissa liikuntapelaamista (*exergaming*) käsittelevissä tutkimuksissa (esim. Peng, Ling & Crouse 2011; Best 2013). Silti erityisesti joukkueurheilupelien rooli on ollut muita urheilupelejä näkymättömämpi.

Yleistäen voidaan sanoa urheilupelien jääneen pelitutkimuksen kentällä aliedustetuiksi. On mahdollista, että asiaan vaikuttaa urheilupelien aliarvostus peleinä, minkä katson johtuvan suureksi osaksi siitä, että uusia osia pelisarjoihin julkaitaan vuosittain mutta usein vain pienillä muutoksilla edeltävään versioon verrattuna. Erityisesti EA Sportsin pelit ovat saaneet pelimediassa usein kritiikkiä siitä, ettei uusi versio tuo edeltäjäänsä nähden lisää juuri muuta kuin päivitetyt pelaajalistat. Urheilupelien suosioon vuosipäivitykset eivät ole näkyvästi vaikuttaneet, sillä erilaisia urheilusimulaatioita otetaan edelleen paljon. Esimerkiksi vuonna 2014 *NHL 15* ja *Fifa 15* ottivat Suomen myydyimpien pelien listalla molemmat kärkisijat (Koponen 2015). Yleisesti otettuna urheilupelien suosio on oman pohdintansa arvoinen aihe. Ian Bogost

(2003) määrittelee urheilupelit digitaalisiksi versioksi esittämistään lajeista (Bogost 2003, 51–63). Näin ollen on mahdollista tehdä oletus, että urheilupelien pääasiallinen kohdeyleisö on lajit jo ennalta tuntevat ja niitä joko urheillen tai katsoen kuluttavat henkilöt.

Keskityn tässä katsauksessa erityisesti jääkiekkosimulaatioihin, sillä aihepiiri on itselleni läheisin ja myös vähän tutkittu. Sen lisäksi katsauksen laajentaminen esimerkiksi jalkapallo- ja koripallosimulaatioihin laajentaisi kokonaisuutta liikaa. Jääkiekkopelit voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri kategoriaan. Yleisin ja suosituin muoto on tavallista kuudella kuutta vastaan pelattavaa jääkiekko-ottelua simuloivat pelit. Tähän kategoriaan kuuluvat esimerkiksi EA Sportsin *NHL*-pelit (EA Sports 1991–2020) ja 2K Gamesin *NHL2K*-pelisarja (Black Box Games/2K Sports 2000–2017). Toisena kategoriana ovat manageripelit, jotka itse jäätapahtumien sijaan keskittyvät jääkiekkjoukkueen johtamiseen ja valmennusrooleihin. Manageripelejä julkaistaan harvemmin, ja viime vuosina genreä onkin hallinnut lähinnä kuudenteen osaansa ehtinyt *Franchise Hockey Manager* (Out of the Park Developments 2014–2019)-pelisarja. Kolmannen kategorian muodostavat viihteellisemmät jääkiekkopelit, joissa varsinaisen jääkiekon sääntöjä noudatetaan vain löyhästi, eikä kentällä yleensä ole täyttä 12 pelaajaa. Tällaisia pelejä ovat mm. *3 on 3 NHL Arcade* (EA Canada 2009) sekä *NHL Hitz* (Black Box Games 2001–2003)-pelit. Tällä hetkellä *NHL*-pelisarjalle ei ole simulaatiomielessä kilpailijoita ja manageripelejäkin on tarjolla vain vähän.

Tässä katsauksessa käyn lyhyesti läpi jääkiekkopelien tähänastista tutkimusta ja pohdin mahdollisia näkökulmia näiden pelien tutkimukseen historiallisessa ja yhteiskunnallisessa kontekstissa, sekä niiden käyttöä e-urheilussa ja kilpapelissa. Keskitän katsaukseni tiettyihin jääkiekkoa simuloiviin peleihin, mutta viittaan aika ajoin myös mui-

hin joukkueurheilulajeihin, kuten koripalloon. Erityisen huomion kohteena on EA Sportsin NHL-pelisarja, mutta viittaa myös muiden kehittäjien versioihin erilaisista jääkiekkosimulaatioista. Valinnat on tehty huomioiden pelisarjojen suosio ja niiden käyttö elektronisen urheilun parissa.

Jääkiekossa on lajina tiettyjä ristiriitaisuuksia liittyen lajin väkivaltaisuuksiin ja miespainotteisuuteen, jotka ovat läsnä myös videopeleissä. Otan huomioon näitä ristiriitaisuuksia ja tarkastelen jääkiekkoa simulaation ja representaation näkökulmasta. Aiempaa tutkimusta aiheesta on tarjolla varsin vähän, joten tästä syystä juuri jääkiekkopelien tutkimusta on syytä nostaa esille. Jääkiekkopelit ovat myös kasvattamassa suosiotaan kilpapelaaamisen alueella, minkä vuoksi myös tämä näkökulma kannattaa ottaa huomioon.

Historiallinen näkökulma ja yhteiskunnallinen vaikuttavuus

Videopeli- ja urheilumedian piirissä jääkiekkopelien historiankirjoitusta on käsitelty useasti (katso esim. Larkin 2014; Miller 2010 & British Ice Hockey 2020). Näissä esimerkeissä jääkiekkopelejä käsitellään usein pelkästään listausten kautta. Osa vastaavista artikkeleista käsittelee myös tiettyä valitua peliä nostalgisesti (esim. Mair 2020; O'Brien 2020; Provoost 2017). Merkillepantavaa populaareja tekstejä tarkastellessa on se, miten paljon jääkiekko- ja urheilumedia käsittelee näitä pelejä varsinaisen videopelimedian ohella.

Jääkiekko- ja muut joukkueurheilupelit ovat olleet läsnä videopelien kehityksessä lähes alusta alkaen. Median ja yhteiskunnan näkökulmasta katsottuna urheilupeleillä on ollut merkittävä rooli muun muassa pelaamisen markkinoinnin kohdalla. Esimerkkeinä voidaan pitää varhaista kilpapelaaamista, joissa urheilupelit olivat näkyvässä osassa, sekä pelialustojen markkinointia, jossa jo 1990-luvun aikana Segan Me-

ga Drive -alustaa pidettiin urheilupelien kannalta Nintendon Super Nintendo -konsolia parempana nopeamman suorittimensa ansiosta (esim. RushDawg 2013).

1970- ja 1980-luvuilta esimerkkeinä voidaan pitää Intellivisionin *NHL Hockey* (APh Technological Consulting 1980), Atari 2600:n *Ice Hockey* (Atari 1981) ja *RealSports Soccer* (Atari 1983) -pelejä, sekä NES-alustan *Ice Hockey* (Nintendo 1988) -peliä. On huomioitavaa, että varhaiset joukkueurheilupelit kärsivät alustojensa teknisistä rajoituksista, minkä vuoksi esimerkiksi Atari 2600 -alustan *Ice Hockey* -pelissä kentällä oli täyden joukkueen sijasta vain kaksi hahmoa kumpaakin joukkuetta kohden ja joukkuettaan ei voinut valita. Pelejä on kuitenkin tutkittu historiallisesta näkökulmasta vain vähän. Useimmissa tapauksissa nämä pelit mainitaan osana laajempia historiallisia kokonaisuuksia (esim. Montfort & Bogost 2009, 37; Newman 2017, 85 & 94) ilman tarkempaa analyysistä käsittelyä.

Varsinaisen historiallisen näkökulman osalta Rami Mähkä (2019) käy *NHL'94*-pelin historiallista kontekstia lyhyesti läpi samastumista urheilupeleissä käsittelevässä artikkelissaan. Historiallisen kontekstin tärkeys käy tekstistä hyvin ilmi, sillä Mähkän mukaan jo tuossa vaiheessa tietyt speaktaakkelimaiset keinot, kuten musiikki, yleisö ja esimerkiksi mahdollisuus hidastuskuvaan ovat lisänneet samastumisen kokemuksia yleisöön ja pelaajiin, minkä lisäksi artikkeli tuo esille pelin vaikutuksia pelaamiseen ja urheilun aloittamiseen yleensä (Mähkä 2019, 82–84).

Vähäisestä tutkimustiedosta huolimatta jääkiekkopelien historiasta löytyy mielenkiintoisia yksityiskohtia, joita olisi syytä huomioida tarkemmin. Esimerkiksi EA Sportsin ensimmäiset jääkiekkopelit 16-bittisille alustoille, *NHL Hockey* ja sen eurooppalainen julkaisu *EA Hockey* (EA Sports, 1991) olivat käytännössä sisarjulkaisuja, sillä erotuksella, et-

tä NHL-joukkueiden sijaan Euroopassa pelattiin maajoukkueilla. Maajoukkueet olivat kuitenkin varsin eksoottisia, eikä senhetkistä maailmantilannetta huomioitu joukkuelistauksessa lainkaan. Mukana oli muun muassa vasta seuraavana vuonna ensimmäiset kansainväliset ottelunsa jääkiekon MM-kisojen C2-divisioonassa pelannut Luxemburg (Championnats du monde de hockey sur glace 1992), sekä vasta vuonna 1999 kansainvälisen jääkiekkoliiton jäseneksi liittynyt Portugali (IIHF Member National Association Portugal). Eksoottisia jääkiekkomaita nähtiin myös vuonna 1995 julkaisussa *Alex Dampier Pro Hockey 95* (tunnetaan myös nimellä *World Hockey 95*, Merit Software 1995) -pelissä, jossa jääkiekkomaiden joukossa nähtiin toki jo maajoukkuedebyyttinsä tehneet Kreikka, Bulgaria ja Australia. Historiallisesta näkökulmasta mielenkiintoisena yksityiskohtana *EA Hockeyssa* olivat mukana pelissä myös vuonna 1991 hajonnut Neuvostoliitto sekä vuonna 1992 hajonneet Tšekkoslovakia ja Jugoslavia, jotka olivat saman vuoden maailmanmestaruuskisoissa mukana viimeistä kertaa yhtenäisinä valtioina.

Esimerkit osoittavat sen, että pelit eivät sisältönsä puolesta pyrkineet suoraan vastaamaan jääkiekkomaailman senhetkistä tilannetta ja maajoukkueita laitettiin peliin todennäköisesti lähinnä pelimarkkinoita ajatellen ja samalla tuoden mukaan mahdollisimman monelle pelaajalle oma maajoukkue samaistumisen kohteeksi.

Pelitapahtumien esittämisen tärkeys korostuu myös jääkiekkoon liittyvissä kielteisissä puolissa. Jääkiekko on lähtökohteisesti väkivaltainen urheilulaji, sillä voimakkaat taklaukset ja jopa tappelut katsotaan kuuluvan olennaisena osana sen viihteellisyyteen. Asiaa on myös tutkittu urheilututkimuksen puolella laajalti ja erityisesti aivotärähdyksiin liittyvät ongelmat ovat olleet tapetilla jääkiekkotutkimuksessa ja -journalismissa (esim. Kerr 2006; Celozzi ym. 1981; Young

2019). Siksi onkin ymmärrettävää, että jääkiekkopelit ovat olleet osana myös peliväkivaltaa käsitteleviä tutkimuksia. Käsitteily ei ole kuitenkaan ollut täysin ongelmatonta.

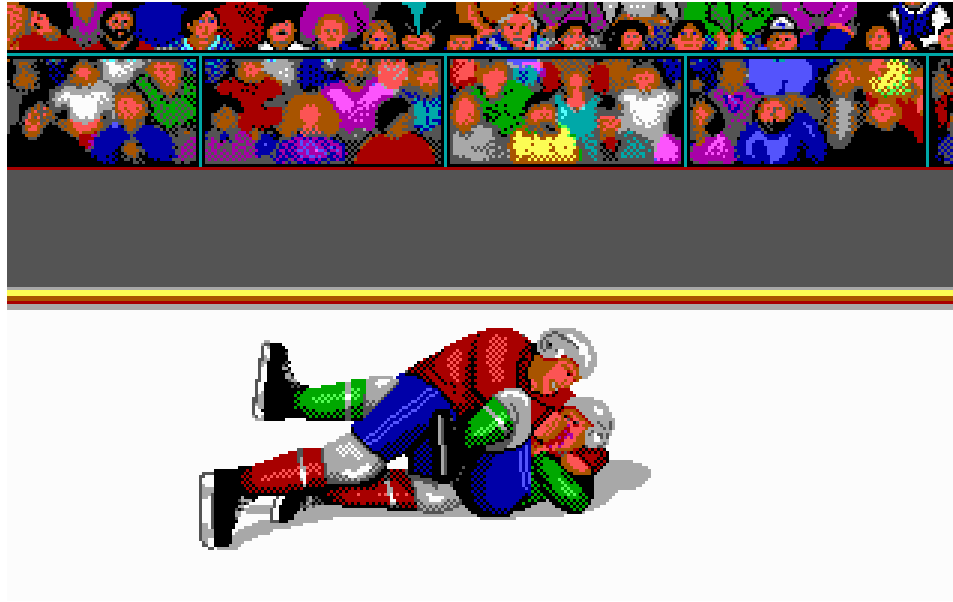
Esimerkiksi Anderson ja Carnagey (2009, 733–734) luokittelevat urheilupelit väkivaltaisiksi ja ei-väkivaltaisiksi vain sen perusteella, miten pelit ovat esittäneet näkemyksensä jääkiekosta lajina. Andersonin ja Carnageyn tutkimuksen metodiosassa koeryhmä pelasi muun muassa väkivallattomaksi luokiteltua EA:n *NHL*-sarjaa, sekä väkivaltaiseksi väitettyä Midwayn *NHL Hitz* -pelisarjaa (Black Box Games 2001–2003). Tutkimus jättää huomiotta sen, miten väkivalta itsessään on osa jääkiekkoa ja jopa simulaatioissa taklausten rooli ja esitystapa ovat suuremmissa osassa kuin esimerkiksi mailapuolustus. Peliväkivalta on yhdistetty jääkiekkopeleihin myös muissa tutkimuksissa ja artikkeleissa (katso esim. Griffiths 1997; Dietz 1998 & Bajovic 2013).

Jääkiekon väkivaltaisuus on tutkimustiedon valossa (esim. Weinstein, Smith & Wiesenthal 1995; Boyle 2014) omanlaisensa juonne lajin miesvetoisuudesta, tai ”äijämäisyydestä”. Naisten jääkiekkoa on pelattu omissa sarjoissaan liki yhtä kauan kuin miestenkin sarjoja, mutta siitä huolimatta jääkiekon imago lajina on sukupuolittunut miehiseksi (esim. Gee 2009 & Allain 2008). Imagon sukupuolittunut kehittyminen on mielenkiintoista, sillä kuten CBC-kanavan tuottama dokumenttisarja *Hockey: A People's History* (CBC Entertainment 2006) esittää, myös naisten jääkiekko muuttui alkuvuosinaan nopeasti väkivaltaisemmaksi ja fyysisemmäksi.

Videopelit korostavat omalta osaltaan jääkiekon maskuliinista imagoa, sillä naisjääkiekkoa ei peleissä ole käytännössä nähty lainkaan. Vuodesta 2011 NHL-pelisarjassa on ollut mahdollista luoda naishahmoja (O'Brien 2011), mutta erityisesti naisten sarjat ja turnaukset ovat loistaneet peleistä pois saolollaan. Omanlaisensa poikkeuksen tähän tekevät SEGAN



Kuva 1. Neuvostoliiton ja Iso-Britannian välinen kiekkotaisto meni tappeluksi. (EA Hockey, Sega Mega Drive 1991)



Kuva 2. Tappelut ovat osa jääkiekkoa sekä myös jääkiekkopelejä (FaceOff! [Gamestar Inc. 1989])

olympialaispelit *Mario and Sonic at the Olympic Winter Games* -sarjassa (Sega Sports R&D 2009 & 2013), joissa eri sukupuolia edustavat fiktiiviset hahmot mahtuvat samalle areenalle kaikissa olympialaislajeissa, myös jääkiekossa.

E-urheilu ja kilpapelaminen

Kilpapelamisessa jääkiekkopelit ovat olleet muiden urheilupelien tapaan mukana jo varhaisessa vaiheessa. Suomessa tietyvästi ensimmäinen videopeliturnaus, jossa pelattiin virtuaalista jääkiekkoa, oli vuonna 1991 järjestetty Nintendon suomenmestaruusturnaus. Pelinä tuolloin toimi *Blades of Steel* (Konami 1988; Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018, 19). Pitkästä taustastaan huolimatta NHL-pelit ovat muiden joukkueurheilusimulaatioiden kanssa toistaiseksi marginaalisia verrattuna kilpapelamisen kenttää hallitseviin peleihin,

kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve 2012), *League of Legendsiin* (Riot Games 2009) ja *Rocket Leagueen* (Psyonix 2015; Hamari & Sjöblom 2017, 212).

Tällä hetkellä jääkiekkopelien markkinoilla ei ole kilpailijoita EA Sportsin NHL-sarjalle, joten kilpapelamista harrastetaan ainoastaan kyseisen pelisarjan tuoreimmalla osalla. Peliiä kilpapelataan kahdessa eri pelimuodossa. Yksi vastaan yksi -pelimuodossa kaksi pelaajaa ottelee vastakkain, ohjaten kaikkia kenttäpelaajia yksin. Vastaavasti esimerkiksi eurooppalaiset ECL- ja pohjoisamerikkalaiset NACL-sarjat pelataan kuusi vastaan kuusi -pelimuodolla.

Eurooppalaisessa ECL-sarjassa suomalaisia, perinteisen jääkiekkoseuran alla toimivia joukkueita on eri divisioonissa mukana vain kaksi, pääsarjaa pelaavat JYP Esports ja Helsingin IFK:n alla toimiva Helsinki Reds (NHLGamer 2020a). Ero

naapurimaa Ruotsin edustuksiin on merkittävä, sillä ruotsalaisilla jääkiekkjoukkueilla on edustusjoukkueita myös alemmissa divisioonissa ja perinteisten jääkiekkoseurojen brändin alla toimivien joukkueiden määrä on huomattava. Joukossa ovat useat perinteiset ruotsalaiset jääkiekkoseurat, kuten HV71, Leksands IF sekä Växjö Lakers HC. Sarjoissa on jääkiekkjoukkueiden brändin alla toimivia edustusjoukkueita myös esimerkiksi Sveitsistä (Zürich Lions) ja Norjasta (Storhamar IF). Perinteisten urheiluorganisaatioiden ohella sarjoissa on myös kilpapelioorganisaatioiden joukkueita. Näistä esimerkkeinä voidaan mainita suomalaiset Havu Gaming sekä Kova Esports.

Tommi Koskisen (2019) opinnäytetyön haastatteluista selviää, että varsinkin nimekkäämmät toimijat ovat lähteneet mukaan e-urheilutoimintaan brändilähtöisistä syistä. Tavoitteina on ollut saada e-urheilua seuraavat katsojat mukaan jääkiekkoyleisöön ja päinvastoin. Taustalla on ollut myös halua osoittaa brändin olevan nuorekas, toimintakykyinen, ja aikaansa seuraava (Koskinen 2019, 25–30). Haastatteluista seuroista ainoastaan Helsingin IFK:lla on toimintaa jääkiekkopelien parissa, muut haastatellut seurat toimivat pääsääntöisesti *Counter-Strike: Global Offensive*-, sekä *League of Legends*-joukkeillaan.

Yleisöturnauksia voi järjestää myös vähemmän kokeneilla pelaajilla ja enemmän viihteeseen keskittyen. Vuonna 2020 lukuisien urheilusarjojen päättymiseen johtanut COVID-19-epidemia (ks. esim. Thunström ym. 2020; Parnell ym. 2020) sai aikaan esimerkiksi Suomessa jääkiekon pääsarjatason pudotuspelien siirtymisen digitaaliseen muotoon, vaikkakin leikkimielisessä ja viihteellisessä muodossa (Telia 2020).

Jääkiekkosivusto *Jatkoajan* toimittaja Miska Kouvalainen (2020) tiivisti ePlayoffeihin kilpailullisessa ja viihteellisessä mielessä liittyneen ongelman: kaikkien joukkueiden pelaajat

eivät olleet lainkaan tasaväkisiä ja mukana oli myös tällä hetkellä Suomen mestaruudesta käytävän FCL-sarjassa pelaavaa Kaupallinen Yhteistyö -joukkuetta edustava Miika “Koleslaav” Kolehmainen, jota vastaan kenelläkään ei ollut turnauksessa mitään mahdollisuuksia. Kolehmaisen pelaajatilastot puoltavat väitettä: hän on joukkueensa maalitilastoissa tällä hetkellä toisena ja pistekeskisarvo ottelua kohden on huomattavasti yli yhden (NHLGamer 2020b).

ePlayoffit tarjosivat silti erilaisen näkökulman NHL-pelien kilpapeliamiseen ja sosiaalisessa mediassa sekä keskustelupalstoilla (ks. Jatkoajan keskustelupalsta 2020) toteutusta kiihrettiin, vaikka muiden pelaajien selkeää altavastaaja-asemaa Kolehmaiseen nähden kritisoiinkin rajusti. Varsinaisten sarjojen ollessa tauolla, Telia markkinoi sarjaa näkyvästi sosiaalisessa mediassa, mistä osittain varmasti johtui keskusteluisa ja aiemmin mainitussa Kouvalaisen kolumnissa toistunut “koska oikeaakaan lätkää ei ole tarjolla” -sananparsia. Viihteellisempi kilpapeliaminen on kuitenkin oma lajinsa ja sopisi luultavasti hyvin oikean jääkiekon oheen, tuoden samalla NHL-sarjan kilpapeliamista näkyväksi laajemmalle yleisölle.

Sarjasta saatu palaute oli kuitenkin pääsääntöisesti positiivista, minkä vuoksi ePlayoffs-sarja uusitaan marraskuussa 2020 (Mynttinen 2020). Hyvästä palautteesta kertoo jotain sekin, että Telia julkisti myös syksyllä 2020 pelattavan virtuaalisen Veikkausliigan, joka pelataan FIFA 20 -pelillä (Telia Esports Series 2020).

Kynnys digitaalisten jääkiekkosimulaatioiden seuraamiseen on myös tehty katsojaa ajatellen matalaksi. Esimerkiksi NHL-Gamerin Twitch-kanavan (Twitch 2020) lähetyksistä näkyy selvästi perinteisten jääkiekkolähetyksien vaikutteet. Pelaajatilastot ja -vertailut ennen ottelua, analyysit otteluista ennen ja jälkeen, sekä pohdinnat sarjatilanteesta ja kauden ete-



Kuva 3. Sasu Kauppi (vas. KooKoo) ja Sami Hintsanen (oik. Ilves) vastakkain Liigan ePlayoffs-turnauksessa.

nemisestä ovat toteutettu samalla tavalla kuin jääkiekkolähteyksissä. Tämänkaltainen esillepano on osa videopelien urheilullistamista, jota on havaittu aiemmin muun muassa *Overwatchin* (Blizzard Entertainment 2016) verkkolähteyksissä (Kerttula 2020; Turtiainen, Friman & Ruotsalainen 2020, 356–359).

Yhteenveto

Esitän tässä katsauksessa vain osan mahdollisista tutkimusnäkökulmista digitaalisiin jääkiekkopeleihin liittyen. Esitetyt näkökulmat edustavat omaa tutkimustaustaani, erityisesti historian ja kilpapelaamisen kautta. Koska aiempaa tutkimusta on vielä varsin vähän, erilaisia vaihtoehtoja tutkia näitä pelejä on varmasti muista näkökulmista katsoen useampia.

On silti huomioitava se, miten tärkeässä roolissa jääkiekkopelit ovat olleet muiden urheilupelien joukossa videopelien historiankirjoitusta katsottaessa. Tarkempi historiallinen analyysi pystyisi alleviivaamaan tätä roolia tarkemmin. Jo nyt kirjoitetun perusteella on selvää, että jääkiekkopelit ovat omalta osaltaan myös kuvanneet paitsi oman aikansa jääkiekko- ja urheilukulttuuria, myös omaa aikaansa laajemmalla mittakaavalla. Vaikka esimerkiksi tappelut ja muu jääkiekkoväkivalta ovat edelleen osa näitä pelejä, niiden rooli ei ole enää yhtä korostunut kuin 1980-luvulla. Olisikin syytä tutkia sitä, miten urheiluväkivalta esiintyy peleissä verrattuna lajiin itseensä ja millaisia väkivallan representaatiot peleissä ovat. Myös muunlainen sisällönanalyysi jääkiekkosimulaatioista olisi tarpeellista.

Pelejä olisi tärkeää tutkia myös pelaajakulttuurisista lähtökohdista. Erityisesti 16-bittisen aikakauden jääkiekkopelit ovat olleet tärkeässä roolissa laitemyynnin kannalta, mutta mahdollisesti myös uusien pelaajasukupolvien tutustuttami-

nessa videopeleihin laajemminkin. ePlayoffs-turnauksen (Telia 2020) yhteydessä nähdyissä pelaajahaastatteluilissa usea pelaaja kommentoi jääkiekkopeliuransa alkaneen vuosien 1994–1995 NHL-sarjan peleistä. On mahdollista, että erityisesti 1990-luvulla jääkiekko lajina on houkutellut uusia pelaajia digitaalisten pelin pariin simuloimalla jo valmiiksi tuttua ja suosittua lajia. Tämän vuoksi pelien esittämä representatio jääkiekosta lajina ja jääkiekkopelien kehityksen analysointi saattaisi olla mielenkiintoinen tutkimuskohde. Yksi mahdollinen tutkimussuunta olisi myös selvittää, miten urheilumedia näitä pelejä käsittelee ja millaisena näiden videopelien rooli näyttäytyy osana jääkiekkokulttuuria urheilumedian ja -journalismin kautta.

Kilpapelaamisen näkökulmasta mahdollisia tutkimussuuntia on useita. Koska erityisesti Suomessa jääkiekkoseurat eivät ole suuressa määrin NHL-pelisarjan kilpapelaamisessa mukana, olisi hyödyllistä selvittää pelin mahdollisuuksia laajemmin tämän tapaisessa kilpapelaamisessa, sekä syitä siihen, miksi seurojen kilpapelijaostot eivät ole toistaiseksi lähteneet merkittävässä määrin NHL-kilpapelaamiseen mukaan. Todennäköisin syy on yksinkertaisesti se, ettei pelaajia ole tarpeeksi, mutta kartoitus harrastajapelaajista ja innostuksesta lähteä brändin toimintaan mukaan olisi silti tarpeellista.

Koska NHL on lajina kilpapelaamisen kentällä pieni, myös toiminnasta saatava hyöty esimerkiksi brändin ja yleisön näkökulmasta olisi myös oleellinen tutkimuksen kohde. Selvitystyö myös toiseen suuntaan olisi oleellista. Kuinka paljon perinteiset seurabrändit tuovat mahdollisesti lisää sarjojen näkyvyyteen? Ottaako yleisö tunnetun brändin alla toimivan seuran helpommin omakseen ja miten vastaavasti kilpapelaamisyleisö suhtautuu sarjojen ammattimaistumiseen organisaatitasolla? Kysymyksiä näihin asioihin liittyen on varmasti paljon enemmänkin.

Samalla myös viihteellisemmän kilpapelamisen medianäkyvyyttä kannattaisi tutkia tarkemminkin, sillä on oletettavaa, että varsinaisten seurojen kannattajat pysyisivät omiansa takana myös näissä turnauksissa. Yhdistettynä esports-sarjoista tehtyyn bränditutkimukseen olisi kenties mahdollista saada lisätietoa digitaalisen kiekkoviihteen tuomasta lisästä joukkueiden näkyvyyteen ja fanikulttuuriin.

Samasta näkökulmasta on aiheellista pohtia myös jääkiekon suosion vaikutusta digitaaliseen pelaamiseen. Suomessa 1980-luvulla alkanut isompi jääkiekkobuumi, joka saavutti omanlaisensa kiintopisteen vuoden 1995 maailmanmestaruuteen on saattanut näkyä myös jääkiekkopelien kuluttamisessa. Maailmalla jääkiekko ei ole edelleenkään suuruusluokaltaan moniin muihin palloilulajeihin tai yleisurheiluun verrattuna suuri, minkä vuoksi jääkiekkopelejä myös kohdennettiin maihin, joissa jääkiekko oli jo suuri yleisölaji. Esimerkiksi *NHL'96*-pelistä nähtiin Ruotsin markkinoilla lokalisoitu *Elitserien'96*-peli Sega Mega Drivella (EA Sports 1995).

Myös yksi mahdollinen näkökulma näiden pelien tutkimiseen on niiden merkitys urheiluun liittyvässä populaarikulttuurissa. Esimerkiksi musiikin näkökulmasta suomalaisen hiphop-duo JVG:n kappaleissa urheilupelien pelaaminen mainitaan muun muassa kappaleissa *Kasarin lapsi* ja *Nelisilmä*. Samaisen duon kappale *Tarkenee* on myös mukana *NHL19*-pelin ääniraidalla. Erityisesti 2000-luvulta eteenpäin monenlainen populaarimusiikki on ollut merkittävä osa urheilupelien valikkorakennetta.

Temaattisesti valittu musiikki edustaa usein jonkinlaista mielikuvaa lajin erityispiirteistä, tyylistä ja asenteesta. Esimerkiksi NHL-sarjan valikkomusiikki on usein erittäin rockvetoista, siinä missä NBA-sarjassa valikoissa soi lajin imagoon sopivasti rap ja hiphop. Itse pelitapahtumien aikana musiikki ei peleissä useinkaan soi, vaan pelitapahtuma rau-

hoitetaan vain ääniefekteille ja yleisön sekä kommentaattoreiden äänille. Muiden urheilupelien kohdalla kaupallisen musiikin käyttöä on tutkittu erityisesti *Tony Hawk's Pro Skater* (Neversoft Inc. 1999) -pelisarjan kohdalla, keskittyen esimerkiksi rytmiikan vaikutuksiin pelisuorituksessa ja musiikin kaupalliseen käyttöön ja brändäykseen videopelissä (esim. Cassity ym. 2007; Lawrence 2012; Meier 2017). Musiikin lisäksi mahdollisia tutkimussuuntia tästä näkökulmasta ovat jääkiekkopelien näkyminen elokuvissa ja televisiosarjoissa, sekä peleihin liittyvät narratiivit pelijournalismissa ja muussa lehdistössä.

Mahdollisia näkökulmia on siis useita, eikä pelkästään historiallisesta tai kaupallisesta näkökulmasta. Yhtä kaikki, näyttää kuitenkin siltä, että lisätutkimus jääkiekkosimulaatioista osana urheilu- ja viihdetutkimusta olisi tarpeen. Vaikka urheilupelejä on tutkittu toistaiseksi verraten vähän, ne ovat kuitenkin selkeästi merkittävä osa paitsi videopelikulttuuria kokonaisuutena myös urheilun kuluttamisen kulttuuria. Nämä näkökulmat olisi syytä yhdistää tulevassa tutkimuksessa urheilupelaamisen ja siihen liittyvien mahdollisten hyöty- ja ongelmakohtien paremman ymmärryksen edistämiseksi.

Lähteet

Kirjallisuus

Allain, Kristi A. 2008. " 'Real Fast and Tough': The Construction of Canadian Hockey Masculinity." *Sociology of Sport Journal* 25 (4): 462–481. DOI: 10.1123/ssj.25.4.462.

Anderson, Craig A., ja Carnagey, Nicholas L. 2009. "Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?" *Journal of Experimental Social Psychology* 45 (4): 731–739. DOI: 10.1016/j.jesp.2009.04.019.

Bajovic, Mirjana. 2013. "Violent video gaming and

moral reasoning in adolescents: is there an association?" *Educational Media International*, 50 (3): 177–191, DOI: 10.1080/09523987.2013.836367.

Best, John R. 2013. "Exergaming in Youth. Effects of Physical and Cognitive Health." *Zeitschrift für Psychologie* 221 (2): 72–78, DOI: 10.1027/2151-2604/a000137.

Bogost, Ian. 2013. "What Are Sports Videogames?" Teoksessa *Sports Videogames*, toimittanut Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch, and Abe Stein, 50–63. New York: Routledge.

Boyle, Ellexis. 2014. "Requiem for a 'Tough Guy': Representing Hockey Labor, Violence and Masculinity in *Goon*." *Sociology of Sport Journal* 31 (3): 327–348. DOI: 10.1123/ssj.2013-0108.

Cassity, H.D., Henley, T.B. & Markley, R.P. 2007. "The Mozart effect: musical phenomenon or musical preference? A more ecologically valid reconsideration." *Journal of Instructional Psychology* 34 (1): 13–17.

Celozzi, Matthew J., Kazelskis, Richard & Gutsch, ja Kenneth U. 1981. "The Relationship Between Viewing Televised Violence in Ice Hockey and Subsequent Levels of Personal Aggression." *Journal of Sports Behavior* 4 (4): 157–162.

Dietz, T.L. 1998. "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior." *Sex Roles* 38: 425–442. DOI: 10.1023/A:1018709905920.

Gee, Sarah. 2009. "Mediating Sport, Myth and Masculinity: The National Hockey League's 'Inside the Warrior' Advertising Campaign." *Sociology of Sport Journal* 26 (4): 578–598. DOI: 10.1123/ssj.26.4.578.

Griffiths, Mark. 1997. "Video games and aggression." *The*

Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society 10: 397–401.

Hamari, Juho, ja Sjöblom, Max. 2017. "What is eSports and why do people watch it?". *Internet Research* 27 (2): 211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.

Kerr, John H. 2006. "Examining the Bertuzzi–Moore NHL ice hockey incident: Crossing the line between sanctioned and unsanctioned violence in sport." *Aggression and Violent Behavior* 11 (4): 313–322. DOI: /10.1016/j.avb.2005.07.010.

Kerttula, Tero. 2020. "Early Television Video Game Tournaments as Sports Spectacles." *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, 75–89. ETC Press. DOI: 10.1184/R1/12217766.

Koskinen, Tommi. 2019. "E-urheilu urheiluorganisaatioiden toiminnassa." *Opinnäytetyö*, Turun Ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019061316805>.

Lawrence, Daniel. 2012. "The effect of musical tempo on video game performance." Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201207021987>.

Meier, Leslie M. 2017. *Popular Music as Promotion: Music and Branding in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.

Montfort, N. & Bogost, I. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Lontoo: MIT Press.

Mähkä, Rami. 2019. "'Virtuaalinen kiekkojumala': Jeremy Roenick, NHL 94 ja samastuminen urheilupeleissä." *Lähikuva* 32 (3): 81–91.

Newman, Michael Z. 2017. *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*. Lontoo: MIT Press.

Parnell, Daniel, Widdop, Paul, Bond, Alex, ja Wilson, Rob. 2020. "COVID-19, networks and sport." *Managing Sport and*

Leisure. DOI: 10.1080/23750472.2020.1750100.

Peng, Wei, Lin, Jin-Hsuan, Crouse, Julia. 2011. "Is playing exergames really exercising? A meta-analysis of energy expenditure in active video games." *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* 14 (11): 681–688. DOI: 10.1089/cyber.2010.0578.

Suominen, Jaakko, Saarikoski, Petri, ja Reunanen, Markku. 2018. "Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/digitaalisen-kilpapelamisen-esihistoriaa-suomessa-1980-luvulta-1990-luvun-puolivaliin>.

Thunstrom, Linda , Newbold, Stephen, Finnoff, David , Ashworth, Madison, ja Shogren, Jason F. 2020. "The Benefits and Costs of Using Social Distancing to Flatten the Curve for COVID-19." *Journal of Benefit-Cost Analysis*, tulossa. DOI: 10.2139/ssrn.3561934.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva, ja Ruotsalainen, Maria. 2020. "'Not Only for a Celebration of Competitive *Overwatch* but Also for National Pride': Sportificating the *Overwatch* World Cup 2016." *Games and Culture* 15 (4): 351–371. DOI: 10.1177/1555412018795791.

Young, Kevin. 2019. *Sport, Violence and Society: Second Edition*. New York: Routledge.

Weinstein, Marc D., Smith, Michael D., ja Wiesenthal, David L. 1995. "Masculinity and Hockey Violence." *Sex Roles* 33: 831–837.

Digitaaliset pelit

APh Technological Consulting. 1980. *NHL Hockey*. Intellivision. El Segundo, Kalifornia, Yhdysvallat: Mattel Electronics.

Atari Inc. 1972. *Pong*. Kolikkopeli. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari Inc.

Atari Inc. 1981. *Ice Hockey*. Atari 2600. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari Inc.

Atari. 1983. *RealSports Soccer*. Atari 2600. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari.

Black Box Games/2K Sports. 2000-2017. *NHL2K*. Dreamcast, Playstation 2, Playstation 3, Nintendo Wii, Xbox, Xbox 360. Tokio, Japani: SEGA.

Black Box Games. 2001–2003. *NHL Hitz*. Playstation 2, Nintendo Gamecube, Xbox. Chicago, Illinois, Yhdysvallat: Midway Games.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Irvine, Kalifornia, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

EA Sports. 1991–2020. *NHL Hockey*. DOS, Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Nintendo Gameboy, Nintendo Gameboy Advance, Nintendo Wii, Sony Playstation, Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4, Playstation 5, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat: EA Sports.

EA Sports. 1995. *Elitserien'96*. Sega Mega Drive. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat: Electronic Arts.

EA Canada. 2009. *3 on 3 NHL Arcade*. Xbox 360 & Playstation 3. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat. EA Sports Freestyle.

Konami. 1988. *Blades of Steel*. Nintendo Entertainment System. Tokio, Japani: Konami.

Merit Software. 1995. *Alex Dampier Pro Hockey 95*. DOS. Toronto, Ontario, Kanada: SoftKey.

Mindspan Technologies. 1989. *FaceOff!*. DOS. Yhdysvallat: Gamestar Inc.

Neversoft Inc. 1999. *Tony Hawk's Pro Skater*. Sony Playstation, Nintendo 64, Dreamcast. Santa Monica, Kalifornia, Yhdysvallat: Activision.

Nintendo. 1988. *Ice Hockey*. Nintendo Entertainment System. Kioto, Japani: Nintendo.

Nintendo. 2006. *Wii Sports*. Nintendo Wii. Kioto, Japani: Nintendo.

Out of the Park Developments. 2014–2019. *Franchise Hockey Manager*. Microsoft Windows. Hollern-Twielenfleth, Saksa: Out of the Park Developments.

Psyonix. 2015. *Rocket League*. Microsoft Windows, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One. San Diego, Kalifornia, Yhdysvallat: Psyonix.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows. Los Angeles, Kalifornia, Yhdysvallat: Riot Games.

Sega Sports R&D. 2009. *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*. Nintendo Wii. Tokio, Japani: SEGA.

Sega Sports R&D. 2013. *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games*. Nintendo Wii. Tokio, Japani: SEGA.

Valve. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Microsoft Windows. Bellevue, Washington, Yhdysvallat: Valve.

William Higinbotham. 1958. *Tennis for Two*. Donner Model 30. Yhdysvallat: William Higinbotham.

Muu audiovisuaalinen aineisto

CBC Entertainment. 2006. *Hockey: A People's History*. 2006. Dokumenttisarja. Kanada: CBC.

Verkkosivut

British Ice Hockey. 2020. "Ice Hockey Video Games Over the Years." Viitattu 21.4.2020, <https://www.britishicehockey.co.uk/post/ice-hockey-video-games-over-the-years/>.

Hockeyarchives. n.d. "Championnats du monde 1992." Viitattu 20.4.2020, <https://www.hockeyarchives.info/mondial1992.htm>.

International Ice Hockey Federation. n.d. "IIHF Member National Association Portugal." Viitattu 20.4.2020, <https://www.iihf.com/en/associations/1359/portugal>.

Jatkoajan keskustelupalsta. 2020. Viitattu 3.8.2020, <http://keskustelu.jatkoaiika.com>.

Koponen, Jenni-Maarit. 2015. "Urheilupelit olivat jälleen Suomen myydyimpiä pelejä." *Yle Uutiset*, 8.1.2015. <https://yle.fi/uutiset/3-7725369>.

Kouvalainen, Miska. 2020. "Näkemys: Ajatuksena hieno, toteutuksena toivoton – Liigan ePlayoffit on täydellinen pannukakku." *Jatkoaiika.com*, 17.4.2020. <https://www.jatkoaiika.com/Kolumni/N%C3%A4kemys-Ajatuksena-hieno-toteutuksena-toivoton-%E2%88%92-Liigan-ePlayoffit-on-t%C3%A4ydellinen-pannukakku/221080>.

Larkin, Matt. 2014. "Pixels and Pucks: A History of Hockey Video Games." *The Hockey News*, 7.9.2014. <https://thehockeynews.com/news/article/pixels-and-pucks-a-history-of-hockey-video-games>.

Mair, Tyler. 2020. "Replaying NHL 2004 – The Greatest Hockey Video Game Ever (Part 1)." *Defendingbigd.com*, 18.3.2020. <https://www.defendingbigd.com/2020/3/18/21183874/dallas-stars-nhl-2004-greatest-hockey-video-game-ever-playthrough-series-part-1-dynasty-mode>.

Miller, Stew. 2010. "The Complete History of NHL Video Games." *Gunaxin.com*, 25.3.2010. <https://gunaxin.com/the-complete-history-of-nhl-video-games>.

Mynttinen, Leevi. 2020. "Telia julkaisi virtuaalisen Liigan! Änäripelaajat voivat osallistua karsintaan." *Urheiluviedot*, 10.9.2020. <https://www.urheiluviedot.com/muut-lajit/esports/telia-julkaisi-virtuaalisen-liigan/>.

NHLGamer. 2020a. "Standings – ECL 10 – Elite." Viitattu 4.6.2020, <https://nhlgamer.com/leagues/65/standings>.

NHLGamer. 2020b. "Koleslaav." Viitattu 3.8.2020, <https://nhlgamer.com/players/4906>.

O'Brien, James. 2011. "Teenage Girl Finds Herself in NHL 12 After Asking EA Sports Why Its' Games Lacked Female Players." *NBC Sports*, 12.9.2011. <https://nhl.nbcsports.com/2011/09/12/14-year-old-girl-finds-herself-in-nhl-12-after-asking-ea-sports-why-its-games-didnt-include-female-players/>.

O'Brien, James. 2020. "PHT Remembers: EA Sports' NHL '98 and it's Unmatched Intro Video." *NBC Sports*, 7.4.2020. <https://nhl.nbcsports.com/2020/04/07/pht-remembers-video-games-ea-sports-nhl-98-and-its-unmatched-intro-video/>

Provost, Kelly. 2017. "Remembering the Birth of EA Sports NHL Hockey." *The Hockey Writers*, 15.7.2017. <https://thehockeywriters.com/nhl-91-ea-sports-nhl-hockey-beginnings/>.

RushDawg. 2013. "NHLPA 93 Hockey Review." *SNES HUB*, 25.3.2013. Viitattu 3.8.2020, <http://playingwithsuperpower.com/nhlpa-hockey-93-review/>.

Telia Esports Series. 2020. "Veikkausliigalta historiallinen päätös – Virallinen e-urheilusarja pääsarjan rinnalle." 2.7.2020. <https://www.teliaesportsseries.com/fi/finland/>

[news/veikkausliigalta-historiallinen-paaeto-es-virallinen-e-urheilusarja](https://www.teliaesportsseries.com/fi/finland/news/veikkausliigalta-historiallinen-paaeto-es-virallinen-e-urheilusarja).

Telia. 2020. "Liigan ePlayoffsit." Viitattu 4.6.2020, <https://www.telia.fi/liiga/eplayoffs>.

Twitch. 2020. "nhlgamer." Viitattu 4.6.2020, <http://www.twitch.tv/nhlgamer>.

Tyhjyys sekä kärsimyksen että toivon lähteenä: NieR: Automata ja androidien monimutkainen maailma

Essee

Eetu Heikkinen

Johdanto

Vuonna 2017 julkaistu japanilainen toimintaroolipeli *NieR: Automata* on ravisteleva ja ajatuksia herättävä teos. *Automata* on kolmannesta persoonasta kuvattu toimintapeli, jossa pelaaja ohjaa kolmea eri hahmoa 40 tuntia kestävä tarinan aikana. Pelaajan mietteitä ravistelee etenkin *Automatan* tarina, joka sisältää filosofista pohdintaa monenlaisista näkökulmista. Tarinassa esiintyvät hahmot pohtivat oman elämänsä merkitystä ja tarkoitusta. Onko sillä, mitä he tekevät ja uskovat, mitään merkitystä? Miksi heidät on luotu tähän maailmaan ja mikä heidän roolinsa on maailmankaikkeudessa? Tarinan maalaama kuva olemassaolon tarkoituksesta on paikoitellen synkkä ja ahdistava. Se kuvaa miten käy, kun mielekkään elämän perustuksina toimineet totuudet ja rakenteet murenevat. Tästä huolimatta näen, että *Automatan* lopullinen viesti niin hahmoille kuin pelaajille on positiivinen ja voimaannuttava. Valmiina annetut roolit ja tavoitteet voivat nimittäin osoittautua ahtaiksi ja sysätä pelin hahmot epätoivoon. Tiukasti määritellyn elämän tarkoituksen purkaminen antaakin

hahmoille mahdollisuuden luoda elämälleen merkityksen itse.

Automatan tarina sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen vuoteen 11945, postapokalyptiselle maapallolle. Vuosikymmeniä sitten avaruusoliot hyökkäsivät Maahan ja lähettivät rakentamansa ”kone-eliöinä” (machine lifeforms) tunnetun robottiarmeijan valloittamaan sen puolestaan. Massiivisen armeijan uhka pakotti ihmiskunnan evakuoimaan itsensä pois Maasta ja siirtymään Kuuhun. Kuusta käsin ihmiset ryhtyivät vastaiskuun, ja Maahan lähetettiin ihmisten luomia androideja sotimaan kone-eliöitä vastaan. Androidien ja kone-eliöiden välistä sotaa on kuitenkin käyty jo useita vuosikymmeniä eikä konfliktille näy loppua. Kääntäkseen sodan voitokseen ihmiset lähettävät Maahan uuden androidityypin, YoRHa-malliston. *Automatan* tarina käynnistyy jalkaväkisotilas YoRHa-malli 2B:n ja tiedustelijayksikkö YoRHa-malli 9S:n saapuessa vanhalle teollisuusalueelle. Androidi 2B³³ on vähäsanainen ja keskittyy usein pelkästään annetun

³³Androidien nimessä esiintyvä numero merkitsee persoonallisuustyyppiä ja kirjain merkitsee niiden tehtävää. Esimerkiksi A2:ssa A tarkoit-

tehtävän suorittamiseen. 2B pitää tunteensa visusti kurissa ja antaa sen vuoksi itsestään hieman kylmän ja tylyn vaikutelman. Puhelias 9S on taistelutoverinsa aurinkoinen vastakohta, joka yrittää aina tilaisuuden tullen käydä lämminhenkisiä keskusteluja 2B:n kanssa. Tarinan alussa 9S:n keskustelunavaukset eivät oikein onnistu 2B:n viileän luonteen takia, mutta kaksikon suhde lämpenee tarinan edetessä. He kasvavat jopa niin läheiseksi, että 2B kutsuu muutaman otteen 9S:ää tämän itse keksimällä Nines-lempinimellä. Tiedustelijana 9S on myös erityisen utelias ympäröivää maailmaa kohtaan. Molemmilla androideilla on mukanaan taktista tukea antava pieni robotti (Pod). 2B:n tukena toimii Pod 042 ja 9S:n tukena taas on Pod 153. Myöhemmin päähahmojen joukkoon liittyy myös entinen jalkaväkisotilas YoRHa-malli A2, jota muut androidit syyttävät karkuruudesta ja petturuudesta. A2 edustaa vanhempaa androidimallistoa, joka katosi vuosia sitten Pearl Harbor Descent -nimisen tehtävän yhteydessä. A2 hautoo katkeraa vihaa kone-eliöitä kohtaan ja on 2B:n tavoin persoonaltaan vähäsanainen ja varautunut.

Automatan tarina rakentuu useasta toisiaan täydentävästä tarinapolusta. Ensimmäinen osa, Polku A, pelataan 2B:n näkökulmasta katsottuna. Seuraava osuus, Polku B, pelataan taas 9S:n näkökulmasta. Polut C ja D vaihtelevat A2:lla ja 9S:lla pelattavien osuuksien välillä. Ensimmäinen läpipeluu avaa osan pelin tarinan luvuista, kun taas kolmannen läpipeluuun jälkeen kaikki 17 lukua avautuvat uudelleen pelattaviksi. Tämän lisäksi tarina jakaantuu erilaisiin loppuihin pelaajan tekemien valintojen mukaan. Kun pääpolut lasketaan mukaan, tarinalle on erilaisia päätöksiä yhteensä 26 kappaletta. Tarinan päätökset vaihtelevat sen suhteen, miten humoristisia tai vakavia ne ovat. Osa loppuista on pelin tarinan tai viestin kannalta olennaisia, kun taas muut ovat niistä irrallisia.

taa sanaa "Attacker", kun taas 2 merkitsee persoonallisuustyyppiä, joka toimii hyvin paineen alaisena.

Esimerkiksi Loppu N aukeaa pelaajalle, jos hän tuhoaa pasifististen kone-eliöiden kylän. Lopputekstit kertovat, kuinka kylä autioituu ja sen lähistöllä liikkuvat voivat kuulla sekopäisen androidin naurua. Loppu on masentava, ja se on mahdollista nähdä viestinä androidien ja kone-elämänluontojen välisen konfliktin luonteesta. Loppu K puolestaan on aivan erilainen, eikä liity pelin sanomaan millään tavalla. Jackass-niminen androidi haluaa 2B:n syövän löytämänsä kalan, jotta voisi testata sen vaikutuksia androidien kehoon. Syötyään kalan 2B yksinkertaisesti kuolee ja peli päättyy. Loppu K onkin synkän humoristinen ja parodiaa lähentelevä lopetus tarinalle.

Androidien muuttuva maailma

Ensimmäisten tuntien aikana *Automata* antaa viitteitä siitä, millaisena ympäröivä maailma tulisi hahmottaa. Androidien käymä sota kone-eliöitä vastaan kuvataan oikeutetuksi, koska he taistelevat ihmiset pois kotoaan maapallolta ajaneita hyökkääjiä vastaan. Ihmiskunta puolestaan esittää milteipä jumalallista roolia androidien elämässä. Androidien luojina ja heidän elämäntehtävänsä antajina ihmiskunta luo perustan androidien koko olemassaololle. Pelin lataustaukojen aikana näkyvä teksti "Glory to Mankind", eli projekti YoRHan mantra, on ainainen muistutus niin hahmoille kuin pelaajille androidien taistelun tarkoituksesta. Tarinan alkuasetelma ja sen tapahtumia kommentoivat hahmot luovat myös kah-tiajakoa androidien ja kone-eliöiden välille. Esimerkiksi prologin aikana 2B ja 9S seuraavat, kuinka kone-eliöt käyvät läpi tehdasalueelta löytyviä vanhoja nauhoitettuja kuulutuksia. 2B:n pohtiessa, mistä on kysymys, 9S toteaa: "Se vain avaa jottain sattumanvaraista mieletöntä dataa vanhasta maailmasta. Kone-eliöiden tekemisillä ei ole mitään tarkoitusta" (luku 01-02_3). Vaikka YoRHa-androideille syötetty maailmankuva esittää ympäristön selkeänä ja mustavalkoisena, *Automata*

alkaa purkaa ja kyseenalaistaa alkuasetelmia. Miksi esimerkiksi pelkkinä tappokoneina pidetyt kone-elänmuodot alkavat yhtäkkiä puhua ja osoittaa merkkejä yksilöllisyydestä? Suorittaessaan tehtävää aavikolla 2B ja 9S kohtaavat kone-eliöitä, jotka vaikuttavat pelästyneiltä ja anelevat apua. 2B järkyttyy näkemästään, mutta 9S tyynnyttelee taistelutoverinsa heränneitä huolia. Hänen mukaansa kone-eliöiden sanat ovat sattumanvaraisia: "Ne vain päästävät sanoja sattumanvaraisesti. Jos ne tahtoisivat apua, niin miksi ne hyökkäävät meitä kohti?" (luku 03-1).³⁴

Etenkin 9S:n suhde kone-eliöihin on ristiriitainen. Vaikka hän kohtaa merkkejä tietoisuudesta kone-eliöiden esimerkiksi puhuessa ja näyttäessä tunteita, 9S ei näe kone-eliöitä tasa-vertaisina androidien kanssa. 2B ja 9S pystyvät myös solmimaan rauhanomaisia ja tuttavallisia suhteita joidenkin kone-eliöiden eliöiden kuten pasifistisen kylän asukkaiden ja sen johtajan Pascalin kanssa. Osa androideista näyttää myös pitävän itseään erityisempinä verrattaessa kone-eliöihin. Pascal pyrkii rauhallisella käyttäytymisellään todistamaan 9S:lle, ettei hän edusta uhkaa. 9S vastaa kuitenkin Pascalille, että tämä voi sanoa suullaan mitä tahansa, mutta Pascalilla ei silti ole sydäntä (luku 05-01). Androidien ja kone-eliöiden välille muodostettu erottelu on mielenkiintoista, sillä pohjimmiltaan molemmat ryhmät ovat keinotekoisia koneita. Vaikka androidit edustavat ihmisiä ja heidät on ulkomuotonsa perusteella rakennettu ihmisten kaltaisiksi, niiltäkin puuttuu "sydän".

Epäluulo androidien johtoa ja YoRHa-projektia kohtaan kasvaa tarinan edetessä. Näin käy esimerkiksi sivutehtävä "YoRHa Betrayersissa". Siinä 2B ja 9S saavat komentoportaalta salaisen tehtävänannon, jossa heitä pyydetään ottamaan kiinni karkuriksi ryhtyneitä YoRHa-sotilaita. Tehtävänannon mu-

kaan karkurit olivat hyökänneet androidien vastarintaryhmittymien kimppuun ja varastaneet näiltä tarvikkeita. Kiinniotto kärjistyy konfliktiksi ja 2B ja 9S joutuvat eliminoimaan karkurit. Järkyttäneinä 2B ja 9S suuntaavat takaisin vastarintaryhmittymän leiriin kysyäkseen lisätietoja tapauksesta. 2B:n ja 9S:n yllätykseksi vastarintaryhmittymän johtaja Anemone sanoo kuulevansa tapauksesta ensimmäistä kertaa. Hänen mukaansa myöskään tarvikkeita ei ole kadonnut. Tämä hämmästyttää kaksikkoa entisestään, ja 9S kysyy tapauksesta komentoportaasta ottamalla yhteyttä häntä avustavaan Operaattoriandroidi 21O:aan. 21O:lla ei kuitenkaan ole valtuuksia kyseisen tehtävän tietoihin, ja määräys on tullut suoraan YoRHan Komentajalta. Päättyessään keskustelun 21O pyytää 9S:ää olemaan varovainen.

Myöhemmin 9S ja 2B törmäävät A2:een, kun tämä tappaa vaarattoman nuoren kone-eliön. 9S ja 2B saavat käskyn tuhota A2:n, jota komentoporras pitää petturina. Taistelun aikana 9S kyseenalaistaa, miksi heidän täytyy taistella samaa mallia olevan androidin kanssa. 9S:n kysyessä miksi A2 petti heidät, A2 vastaa komentoportaan olevan todellinen petturi. (Luku 06-05.)

Alkaa vaikuttaa siltä, että komentoporras salaa muilta androideilta jotakin. Tässä alkuasetelmien purkamisessa on mahdollista hahmottaa yksi *Automatan* voimakkaimmista teemoista. Peli esittää androidien maailmankuvan lepäävän absoluuttisen vakaalla pohjalla. Ihmiskunnan rooli on enemmän kuin pelkkä sotilaskoneiston johto, ja androideille ihmiset ovat jumalallisessa asemassa. Nämä ovat androidien luojina ja heidän elämäntehtävänsä antajina kuin kristinuskon Jumala, jonka sanan varaan uskovaisen elämä rakentuu. Kun jumalankuvaksi luotu Raamatun Aatami, myös androidit on luotu ulkomuotonsa perusteella luojiensa kuvajaiseksi. Androidien elämän perustukset kuitenkin murennetaan

³⁴Sitaatit kirjoittajan kääntämiä.

hahmojen silmien edessä, sillä *Automata* on nihilistinen tarina. *Automata* ei silti edusta pelkästään nihilismia, vaan siinä on myös mahdollista havaita eksistentialistisia teemoja.

Mitä ovat nihilismi ja eksistentialismi?

Automata esittää kysymyksiä ja näkemyksiä elämän tilasta sekä olemassaolon tarkoituksesta. Nämä teemat punoutuvat pelin ympärille sen päätehtävien sekä sivutehtävien kautta. Pelin ensimmäinen tehtävä alkaa 2B:n monologilla. Androidi kuvailee ympäröivää maailmaa spiraaliksi:

Kaikki mikä elää on suunniteltu loppuvaksi. Me olemme alituisesti vangittuina... loppumattomassa elämän ja kuoleman spiraalissa. Onko tämä kirous? Vai jokin rangaistus? Ajattelen usein sitä jumalaa, joka siunasi meitä tällä salaperäisellä pulmalla... ja pohdin, saammeko koskaan tilaisuutta tappaa hänet. (Luku 01-01_1).

2B:n kuvaus ympäröivästä maailmasta on masentava. Elämä spiraalissa vaikuttaa niin kärsimyksen täyhteiseltä, että 2B näkee sen eräänlaisena kirouksena. Samantyylistä ankeaa pohdintaa elämästä esiintyy myös sivutehtävissä, joista "The Wise Machine" -niminen on hyvä esimerkki. Toisen läpipeluun aikana avautuva tehtävä keskittyy erään kone-eliön kysymyksiin elämän tarkoituksesta. Kone-eliö yrittää ymmärtää, miksi se on olemassa ja onko elämässä mitään arvoa. Sen päätelmien lopputulos elämän tarkoituksesta on synkkä. Kone-eliön mukaan he elävät päättymättömässä konfliktissa, jossa heidän uudelleensyntymisensä sekä kuolemansa jatkuu loputtomiin. Tässä maailmassa, jossa heitä ei rakasteta eikä tarvita, ainoaksi vaihtoehdoksi jää oman elämän päättäminen. Tehtävä loppuukin kone-eliön itsemurhaan.

Tämäntapaiset käänteet on mahdollista tulkita *Automatan* esittämiksi kysymyksiksi niin pelin hahmoille kuin itse pelaajalle. Onko olemassaolo vain masentava elämän ja kuoleman sykli? Voiko tästä syklistä löytää arvoa tai mitään syytä elämälle, ja jos olemassaolo on niin kärsimyksentäyteistä, onko ainoa vaihtoehto oman elämän päättäminen? Nämä ovat teemoja, joita nihilisminä ja eksistentialismina tunnetut filosofiset suuntaukset tarkastelevat. *Automatassa* on vaikutteita näistä aatesuuntauksista, ja pelin ymmärtämiseksi onkin hyvä tutustua niihin.

Kirjassaan *The Spectre of the Absurd: Sources & Criticisms of Modern Nihilism* (1998) Donald A. Crosby analysoi nihilismia. Crosbyn mukaan nihilismi on kaikkien muiden ismien tapaan terminä vaikeasti määriteltävä ja epämääräinen. Crosby erottaakin viisi eri nihilismin muotoa, jotka ovat kytköksissä toisiinsa. Nämä muodot ovat poliittinen, moraalinen, epistemologinen, kosminen sekä eksistentiaalinen nihilismi. Crosby keskittyy kirjassaan etenkin eksistentiaaliseen nihilismiin, sillä hän näkee sen siksi nihilismin muodoksi, jota termillä yleensä tarkoitetaan (Crosby 1998, 8). *Automata* painottaa etenkin kosmista ja eksistentiaalista nihilismia. Kosmisessa nihilismissä pääosaa näyttelee Crosbyn mukaan välinpitämätön maailmankaikkeus. Vaikka maailmankaikkeutta pystytään ymmärtämään matematiikan ja muiden tieteellisten menetelmien avulla, se on täysin merkityksetön eikä anna minkäänlaisia säännöksiä ideaaleille tai tavoitteille, jotka ovat tärkeitä ihmisille (Crosby 1998, 26–27). Eksistentiaalinen nihilisti taas näkee ihmisolemassaolon merkityksettömänä ja absurdina. Ihmiset, jotka väittävät löytäneensä elämälleen jonkin tarkoituksen, ovat joko epärehellisiä tai järjiltään. He epäonnistuvat kohtaamaan ihmiselämän karun todellisuuden (Crosby 1998, 30).

Eksistentialismi on filosofinen aatesuunta, jonka tärkeimpiä

edustajia oli ranskalainen Jean-Paul Sartre. Tekstissään *Eksistentiaalisuus on humanismia* (1965) Sartre havainnollistaa eksistentiaalismin eri elementtejä. Vaikka eksistentiaalismissa on useita koulukuntia, Sartren mukaan niitä yhdistää yksi näkemys, jota on mahdollista pitää eksistentiaalismin tärkeimpänä perusajatuksena. Sen mukaan olemassaolo edeltää olemusta (Sartre 1965, 12). Tämä toteamus kuvastaa ihmistä ja tarkoittaa Sartren mukaan sitä, että ihminen on olemassa ensin, tavoittaa itsensä, ilmaantuu maailmaan ja määrittelee itsensä vasta kaiken tämän jälkeen (Sartre 1965, 13). Eksistentiaalistien mukaan ihminen ei ole määriteltävissä, koska hän ei ole aluksi mitään. Olemus alkaa vasta myöhemmin ja hänestä tulee se, mitä hän itsestään tekee. Sartren mukaan ihminen ei ole ainoastaan sellainen, miksi hän itsensä käsittää, vaan myös sitä mitä tahtoo olla, sellainen minä hän itseään pitää ollessaan olemassa (Sartre 1965, 13–14). Eksistentiaalisuus onkin parhaimmillaan vapauttava filosofian suuntaus. Sartre sanoo, että mitään ei voida selittää muuttumattoman ja määrätyn ihmisluonnon avulla. Determinismia ei ole ja ihminen on vapaa (Sartre 1965, 19).

Nihilismi näyttölee suurta roolia *Automatassa* etenkin 9S:n elämässä. 9S:n tarinakaari on kuvaus henkilöstä, joka menettää kaikki mielekkään elämän kulmakivet. Androidien maailmankuva, joka tuo merkitystä heidän elämäänsä, romahuttaa 9S:n ympäriltä. Tiedustelija ajautuu merkityksen menettäneessä maailmassa. Eksistentiaalisuus puolestaan on osa 2B:n elämää, sillä hän tuskailee oman olemuksensa ja ahtaan roolinsa sisällä. Sartrelainen vapaus on androidien käden ulottuvilla, mutta sen konkreettinen toteutuminen on hyvin haastavaa YoRHan valtakoneiston ympäröivässä maailmassa.

Nihilismi ja androidien olemassaolon absurdius

Automatan ensimmäinen suuri murros liittyy ihmiskuntaan ja siten androidien perimmäiseen olemassaoloon. Tiedustelija 9S on suunniteltu tietoa kerääväksi ja uteliaaksi androidiksi. Tämä suunnittelulähtökohta johtaa kuitenkin tilanteisiin, joissa 9S alkaa tutkia asioita turhankin tarkasti. 9S loukkaantuu taistelussa kone-eliöitä vastaan, joten hänet tuodaan korjattavaksi androidien tukikohtaan, Bunkkeriin. 9S:n kytkessä itsensä Bunkkerin palvelimiin hän huomaa toimintahäiriön. 9S pysäyttää sekä omansa että 2B:n datasykronisoinnin Bunkkerin palvelinten kanssa ja päättää tutkia palvelimen toimintahäiriön lähdeä. Hän löytää palvelimelta epäilyttävää informaatiota, joka kääntää 9S:n tuntemaan maailmankuvan ylösalaisin. Tiedostojen mukaan Kuuhun, jossa jäljellä olevan ihmiskunnan ja heidän muodostamansa Ihmiskunnan Neuvoston pitäisi asustaa, toimitetaan erittäin vähän tarvikkeita. Toisen vielä epäilyttävämmän tiedoston mukaan projekti YoRHa on perustettu ennen ihmisten muuttoa Kuuhun. Tämä ei voi pitää paikkaansa, sillä tapahtumien kulun pitäisi olla juuri toisin päin. 9S:n palvelinten tutkiminen keskeytyy, kun hän kohtaa toisen toimintahäiriön. Tämä on edellistä paljon voimakkaampi ja koko kuvaruutu pimentyy. (Luku 09-01_1.) Samaan aikaan 9S saa hätäkutsun 2B:ltä, joka on ollut avustamassa pasifistisen kylän johtajaa Pascalia tehdasalueella asuvien kone-eliöiden kanssa. Tehdasaluetta asuttaa joukko uskonnollisia kone-eliöitä, jotka haluavat tehdä rauhansopimuksen Pascalin kylän kanssa. (Luku 09-01_3.) Neuvottelut muuttuvat kuitenkin väkivaltaiseksi ja Pascal ja 2B joutuvat taistelemaan uskonnollisen kiihkon vallanneita kone-eliöitä vastaan. 9S avustaa kaksikkoa Bunkkerista käsin ja Pascal ja 2B pääsevät pakenemaan.

Tilanteen rauhoittuessa YoRHan Komentaja pyytää 9S:ää tulemaan komentokeskukseen. Komentaja kertoo olevansa tie-

toinen, että 9S selasi salattuja tiedostoja Bunkkerin palvelimilla. 9S pitää lukemiansa tiedostoja epäilyttävinä ja päättää kysyä niistä Komentajalta. Miten esimerkiksi on mahdollista, että Ihmiskunnan Neuvosto olisi perustettu osana Projekti YoRHaa. Silloinhan YoRHa olisi luonut Ihmiskunnan Neuvoston, ja 9S ymmärryksen mukaan asiat ovat toisinpäin. Lyhyen hiljaisuuden jälkeen Komentaja myöntää asioiden olevan kuten tiedostoissa puhutaan. YoRHa asensi Ihmiskunnan Neuvoston palvelimen Kuun pinnalle. Tämän jälkeen Komentaja kertoo vielä musertavamman uutisen: ihmiskunta on kuollut sukupuuttoon aikoja sitten. Ihmiskunta oli itse asiassa jo kadonnut avaruusolioiden tullessa maapallolle. Kuusta lähetettävät viestit eivät tule ihmiskunnalta, vaan androidien rakentamasta automaattijärjestelmästä. Komentaja luovuttaa 9S:lle muistisirun, jossa kerrotaan tarkemmin asioiden todellisesta tilanteesta. Projekti YoRHa oli valtava peittelyoperaatio, jonka tarkoituksena oli levittää valhe ihmiskunnan selviytymisestä. Ilman ihmiskuntaa androidien motivaatio elämään ja sotaan kone-eliöitä vastaan olisi vähentynyt murskaavasti. Projekti YoRHan tarkoitus oli antaa androidille syy taistella. Kuten Komentaja asian ilmaisee, kukaan ei taistele ilman syytä, ja he tarvitsevat jumalan, jonka vuoksi kuolla. (Luku 09-03_2.)

Tieto ihmiskunnan sukupuutosta järkyttää pahasti 9S:ää. Syy ja pohja hänen koko olemassaololleen romahtaa Komentajan sanojen myötä. 9S:n kokema järkytys johtuu todennäköisesti vahvasta tunnesiteestä, joka androideilla on ihmisiin. Tämä side on syötetty androideihin ohjelmoinnin kautta. Komentajan luovuttamassa tietosirussa mainitaan androidien taistelutahdon jyrkkä lasku. Lasku johtui siitä, että androidit olivat menettäneet kohteen, jota heidät oli ohjelmoitu suojelemaan. Aivan *Automatan* lopussa A2:n ja 9S:n välillä käyty dialogi myös vahvistaa, että tunteet ihmisiä kohtaan kumpuavat syvältä androidin sisältä.

9S: Mutta jos sei ei merkitse mitään... miksi kaipaan näin ihmisiä!?

9S: Miksi kaipaan jonkin kosketusta, jota ei enää ole!?

A2: Sellaiseksi meidät luotiin. Androidit oli suunniteltu suojelemaan ihmisherrojaan.

A2: Meidän ydinohjelmamme vaati, että me-

9S: Ole hiljaa, ole hiljaa, OLE HILJAA!

(Luku 17-09).

Androidit tunsivat itsensä merkitykselliseksi ja tärkeiksi toteuttaessaan ihmiskunnan heille käsikirjoittamaa tehtävää. Kuten eräs tiedonkeräykseen keskittyvä operaattoriandroidi asian ilmaisee, ihmiskunnan täytyy varmasti luottaa heihin paljon antaessaan heille näin tärkeän tehtävän. (Luku 01-05.) 9S:n tuntema tyhjiys *Automatan* lopussa on myös merkki siitä, että ihmiskunnan antama rooli toi androideille eräänlaisen täyttymyksen. Vaikka androidit eivät aina täysin ymmärrä luojiensa kaikkia tapoja ja ajatuksia, he puolustavat silti ihmisiä kiivaasti. 2B tekee esimerkiksi näin Polku A:n puolivälissä. 2B ajautuu taisteluun voimakkaan Adam-nimisen kone-eliön kanssa. Adam on kiinnostunut ihmiskunnasta ja on tullut siihen lopputulokseen, että ihmisten todellinen olemus on konflikti. 2B kiistää tämän johtopäätöksen jyrkästi ja sanoo, ettei Adam ymmärrä ihmiskuntaa ollenkaan. Adam pitää 2B:tä ja tämän vastausta huvittavana ja suhtautuu androidiin kuin lapseen, jonka vanhempaa on loukattu.

2B: Sinä et tiedä mitään ihmiskunnasta.

Adam: Olenko loukannut sinua, pieni androidi? Puhuinko pahaa rakastetuista ihmisistä?

(Luku 08_2)

Ihmiskunnan kuoltua androidit joutuvatkin nihilismin kouriin. Heille jää jäljelle vain ympäröivä maailmankaikkeus, josta nihilistien mukaan ei voi löytää tarkoitusta. Heidän uurasuksillaan ja elämällään ei ole enää mitään väliä. Taistelumuoti-vaation ja elämän tarkoituksen menettämisen jälkeen androidit tarvitsivat itselleen olemassaolon takaavan jumalhahmon. Kun tätä ei enää ole, androidit valtaa samanlainen kaipuun ja tyhjyyden tunne, joka nakertaa 9S:ää sisältäpäin. Artikkelissaan *Kant, Nietzsche And The Idealization of Friendship Into Nihilism (2013)* Paul van Tongeren pukee sanoiksi nihilismin herättämän ristiriitaisen tunteen:

Tämä on täydellinen luonnehdinta meidän aikamme nihilistisestä katastrofista: me ymmärrämme väistämättä, että pysymme kiintyneinä niihin asioihin, joihin emme enää voi uskoa. (van Tongeren 2013, 13).

Herää kuitenkin kysymys, kuinka montaa androidia kyseinen seikka lopulta koskee. Maininta ohjelmoinnista antaa sellaisen vaikutelman, että sama tyhjyys nousisi automaattisesti kaikissa androideista, sillä ohjelmoidun suojelemisen kohde on kuollut. Pelissä esiintyy kuitenkin hahmoja, jotka pystyvät yhä elämään ja toimimaan ympäristössä, jonka olisi pitänyt menettää merkityksensä ihmisten kuoleman jälkeen. Esimerkiksi Komentaja jatkaa yhä eteenpäin, vaikka hän tietää ihmiskunnan kuolleen jo aikaa sitten. Projekti YoRHa onkin androidien itse itselleen luoma tarkoitus, jonka kautta he jatkavat elämäänsä. Se on mahdollista nähdä androidien aieman tehtävän jäljittelynä, mutta se on silti androidien itselleen antama. Osa androideista ei myöskään suhtaudu ihmisiin niin juhlallisesti kuin voisi olettaa. Vieraillessaan Bunkerin komentokeskuksessa pelaaja voi keskustella ihmisiin

epäluuloisesti suhtautuvan androidin kanssa. Androidi kysyykin, miksi hänen pitäisi kuolla jonkin sellaisen puolesta, jota hän ei ole koskaan nähnyt tai tavannut. Hän haluaisi vain viettää aikaansa androiditovereidensa kanssa. (Luku 06-01.)

Aiemmin kuvattu dialoginpätkä A2:n ja 9S:n välillä ihmiskunnan kaipuusta havainnollistaa myös mielenkiintoisesti, kuinka eri tavalla hahmot suhtautuvat ihmiskunnan kuoleman herättämään tunteeseen. 9S:n äänestä kumpuaa tuska, hämmennys ja viha, kun hän kamppailee sisäisen konfliktinsa kanssa. A2 taas puhuu rauhallisesti ja suhtautuu asiaan tyynesti. Ero hahmojen suhtautumisessa selittyy todennäköisesti erilaisten elämäkokemusten kautta. 9S on ollut koko elämänsä kiinnitettynä YoRHa-aatteeseen, joka edustaa taistelua ihmiskunnan puolesta. Siksi hän on järkyttynyt ihmiskunnan kuolemasta ja tuntee sisältään kumpuavan kaipuun voimakkaana. A2 puolestaan petturina ei ole ollut kytköksissä YoRHaan pitkään aikaan, ja häntä on ajanut eteenpäin viha kone-eliöitä kohtaan. A2:n onkin mahdollista tarkastella tilannettaan ikään kuin ulkoapäin, kun vastikään perustansa elämälleen menettänyt 9S kamppailee hämmennyksen ja vihan kourissa.

Elämän tarkoitus toisista androideista

Kuinka sitten yksilö pystyy elämään maailmassa, jonka nihilismi on syövyttänyt merkityksettömäksi? *Automata* ehdottaa yhdeksi ratkaisuksi sosiaalista verkostoa ja suhteita muihin henkilöihin. Toisiin androideihin sisältyy mahdollisuus löytää tarkoitus ja sisältö elämälle. Elämme toisia henkilöitä varten ja heidän seurastaan nauttien. Viime luvussa mainitussa artikkelissaan van Tongeren käsittelee ystävyyttä nihilismin valtaamassa maailmassa. Ainoastaan jokin sellainen kuin ystävyys voi Van Tongeren mukaan pelastaa meidät nihilistisestä tilastamme. Pelkästään jo yksinkertainen tietämys siitä,

etemme ole yksin, on voimaannuttava (van Tongeren 2013, 16–17). *Automata* kuitenkin näyttää, että tässä menetelmässä piilee myös vaaransa. Tarinan aikana esiintyy tehtäviä, jotka käsittelevät androidien ja kone-eliöiden välisiä suhteita. Yksi mielenkiintoinen esimerkki on 9S:nä pelattavan polku B:n yhteydessä. 2B ja 9S saavat tehtäväkseen selvittää kadonneiden YoRHa-joukkojen olinpaikan. Jäljet johtavat kaksikon huvipuistossa sijaitsevaan teatteriin, joka on kone-eliöiden asutama. Teatterissa 2B ja 9S kohtaavat Beauvoir-nimisen kone-eliön, joka muistuttaa valtavaa oopperalaulajaa. Beauvoir on pukeutunut asuun, joka on koristeltu androidien ruumiilla. Kiivaan taistelun jälkeen 2B ja 9S päihittävät kone-eliön. (Luku 04-03).

Sama tehtävä suoritetaan myös 2B:n polun aikana, mutta 9S:llä polku avaa uuden välianimaation Beauvoirin päihittämisen jälkeen. Tekstinä esitettävä välianimaatio kertoo, kuinka Beauvoir yritti saada toisen kone-eliön kiinnostumaan itsestään. Beauvoir ei oikein itse ymmärrä omia tunteitaan tai mitä rakkaus tarkoittaa, mutta kone-eliö on määrätietoinen voittamaan puolelleen tunteidensa kohteen. Beauvoir kokeilee kaikenlaisia keinoja, joiden sanotaan voittavan toisen rakkauden. Beauvoir yrittää tehdä itsestään kauniin pukeutamalla tyylikkäästi, hankkimalla komeita koruja ja jopa syömällä androideja, koska on kuollut sen tuovan ikuista kauneutta. Beauvoirin sinnikkäistä yrityksistä huolimatta ihasutuksen kohde ei vastaa tämän tunteisiin. Tavoitellessaan kauneutta toisen tunteiden tähden Beauvoir on muuttunut niin paljon, ettei enää tunnista itseään. Beauvoir onkin rakentanut koko elämänsä toisen kone-eliön varaan, ja kun tämä ei vastaakaan Beauvoirin tunteisiin, elämä romahtaa. Beauvoirin olemassaololta katoaa pohja. Katsoessaan itseään peilistä kone-eliö ymmärtää sen koko kauheudessaan:

Miksi olen tehnyt näin itselleni? Merkityksetöntä. Merkityksetöntä. MERKITYKSETÖNTÄ. Katson peiliin. Sen heijastuksesta näen vain oman merkityksettömyyteni. Ja niin huudan. (Luku 04-03).

Samanlainen kriisi tapahtuu “Photographs”-nimisen sivutehtävän loppupuolella. Vastarintajoukkojen tukikohdassa elävä androidi on menettänyt muistinsa. Ainoat todistuskappaleet edellisestä elämästä ovat androidin hallussa olevat valokuvat. 2B ja 9S vierailevat valokuvissa esiintyvissä paikoissa ja saavat androidin muistot palautettua. Androidi muistaa, että tämän rakastettu on kuollut ja valokuvat olivat tämän viimeinen viesti. Sivutehtävä päättyy androidin pohtiessa elämänsä tarkoitusta. Toisaalta valokuvien herättämät muistot kannustavat häntä elämään, mutta kuten androidi pohtii ääneen, mitä mieltä on elää maailmassa, jossa hänen rakastetunsa on kuollut?

Yhdistävänä elementtinä näissä tehtävissä esiintyvillä hahmoilla on se, että he ovat laskeneet elämänsä tarkoituksen liian voimakkaasti toisen henkilön varaan. Mitä silloin tapahtuu, kun tämä sosiaalisen verkoston vastapari kuolee? Ihmiskunnan sukupuuton tavoin androidi menettää elämänsä tarkoituksen tärkeän androiditoverin kuollessa. Yksinäisyys ja nihilismi löytävät tiensä androidien sisälle myös tätä kautta.

Automata on paikoitellen julma tarina, joka systemaattisesti purkaa 9S:n elämää kannattelevat tukipilarit. Ensin ihmiskunnan kuoltua hajoaa androidien olemassaolon perinteinen tarkoitus. Sivutehtävissä esiintyvien hahmojen tavoin 9S:n sosiaalinen verkosto myös romahtaa, kun 2B kuolee Polku C/D:n aikana. Näiden polkujen alussa androidit aloittavat massiivisen hyökkäyksen kone-eliöitä vastaan. Hyökkäyksen tarkoituksena on toimia sodan lopetuksena. Operaatio epäonnistuu kuitenkin murskaavasti, sillä androidisotilaisiin

alkaa tarttua logiikkavirus, joka korruptoi heidän järjestelmänsä. (Luku 11-04.) Logiikkavirus onnistuu tunkeutumaan Bunkkeriin asti ja androidien komentokeskus tuhoutuu. Paetessaan Maahan 2B huomaa, että logiikkavirus on tarttunut myös häneen. 2B joutuu avuttomana seuraamaan, kuinka virus korruptoi hitaasti mutta varmasti hänen järjestelmiään. 2B:n elämä päättyykin hänen kohdatessaan A2:n. Ennen kuin virus ehtii korruptoida 2B:n kokonaan, hän pyytää A2:ta tappamaan hänet. (Luku 11-06.) 9S todistaa tapahtuman ja joutuu sokean raivon valtaan. A2:n ja 9S:n välienselvittely siirtyy kuitenkin myöhempään ajankohtaan, sillä maanjäristys erottaa heidät. (Luku 11-07.) Tässä vaiheessa 9S:ltä on riistetty arvopohja ja fyysiset rakenteet (Bunkkeri), joita vasten nojata sekä sosiaalisen verkoston tärkein jäsen. *Automatan* järjestyttävien juonenkäänteiden on kuitenkin vielä edessäpäin, ja se liittyy androidien todellisen olemassaolon syyn paljastamiseen. Kammottavimmat salaisuudet valkenevat valtavassa Torni-nimisessä rakennuksessa. Kone-eliöiden rakentama Torni nousee maasta Bunkkerin tuhoutumisen jälkeen ja toimii *Automatan* viimeisenä määränä.

Eksistentialismi ja olemassaolon syy kärsimyksen lähteenä

Automatassa esiintyvä rakenteiden purkaminen ja nihilismin kouriin joutuminen on hahmoille tuskallista. Etenkin 9S:lle maailmassa ei näytä olevan enää mitään voimaannuttavaa tai rakentavaa syytä elää. Automata ei kuitenkaan keskeyty pelkkään nihilismin tuottamaan tuskaan. Yhtä suurta tai melkein päsuurempaa tuskaa voi tuottaa elämälle annettu absoluuttinen tarkoitus. Mitä jos minut oli luotu täyttääkseni tehtävä, joka tuottaa kärsimystä? Tätä kysymystä on mahdollista tarkastella eksistentialistisesta näkökulmasta.

Lähellä *Automatan* tarinan loppua sekä pelaajille että hahmoille paljastuu raskaita salaisuuksia. Yksi näistä liittyy 2B:n identiteettiin. Todellisuudessa 2B ei olekaan jalkaväkisotilas vaan salainen E-malli. E-mallien tehtävänä on karkureiden ja pettureiden etsiminen sekä projekti YoRHan salaisuuden ylläpito. Tämä tapahtuu muun muassa eliminoimalla henkilöt, jotka saavat tietää totuuden projektista. 2B olikin todellisuudessa lähetetty valvomaan 9S:ää. Joka kerta kun 9S saisi tietää totuuden projekti YoRHasta, 2B:n tehtävänä oli eliminoida hänet. Koska 9S-malli luotiin uteliaaksi, usein oli vain ajan kysymys, milloin hän saisi totuuden selville. Tämän takia 2B oli jo eliminoinut 9S-mallin useaan otteeseen. Androidit ”kuolevat” kehojen tuhotuessa, mutta niiden on mahdollista käynnistyä uudelleen, jos androidien tiedot ladataan Bunkkeriin ennen kehon tuhoutumista. 9S ei muista eliminointeja ja niiden takia tapahtuvia uudelleenkäynnistymisiä, mutta 2B joutuu muistamaan ne kaikki. (Luku 17-09.)

E-mallin kärsimää tuskaa käsitelläänkin ”Amnesia”-nimisessä sivutehtävässä. Siinä erään androidin ystävä on menehtynyt, mutta androidi ei muista tapahtumista mitään muistinmenetyksen vuoksi. Sivutehtävän lopussa androidin muistot saadaan palautettua, ja niihin kätkeytetyt yksityiskohdat ovat karmaisevia. Androidi muistaa olevansa E-malli ja että hän on joutunut työkseen tappamaan tuttaviansa, myös ystävänsä. Tämä on saanut androidin mielentilan hajoamaan järjettömyyden partaalle. Tovereiden jatkuvasta eliminoimisesta kumpuava tuska oli niin hirveä, että se sai hänet pyyhkimään oman muistinsa.

Vaikka sivutehtävä ei sano sitä suoraan, se todennäköisesti vihjaa 2B:n kokevan samanlaista sisäistä kauhua. Hän on joutunut tappamaan itselleen läheisen 9S:n lukuisia kertoja. 2B:n tunteita 9S:ää kohtaa valotetaan äänitallenteessa, joka pelaajan on mahdollista löytää Polku C/D:n aikana. Tallen-

ne sijaitsee pakkolaskupaikalla, jonne 2B pakeni Bunkkerin tuhoutuessa. Se on mahdollista aukaista vain, kun sitä lähestyy 9S:n hahmolla pelattaessa. Värisevällä äänellä 2B kertoo, kuinka hänen viettämänsä aika 9S:n seurassa oli kuin muistojen puhtaasta valosta. 2B päättää tallenteen kiittämällä 9S:ää ja kutsuen tätä Nines-lempinimellä. 2B:n tunteet selittävät, miksi tämä suhtautuu niin kylmästi 9S:ään tarinan alussa. Hän ei halunnut muodostaa jälleen kerran läheistä suhdetta henkilöön, jonka hän joutuu eliminoimaan. 2B:n elämän tarkoitus ja syy eivät olekaan onnen vaan kärsimyksen lähde. Pelin alussa lausuttu monologi, jossa 2B vertaa ympäröivää maailmaa kiroukseen ja jumalan (jonka voi tulkita ihmiskunnaksi) antamaksi pulmaksi, liittyy todennäköisesti tähän. 2B ei selvästikään ole tyytyväinen ympäröivään maailmaan ja hänelle siinä annettuun rooliin.

Androidit ja etenkin 2B ovat erikoisia olentoja, ja niiden kärsimää tuskaa on mahdollista hahmottaa eksistentiaalismin kautta. Yhdellä tasolla 2B ja androidit ovat teknisiä rakennelmia, joiden elämän tarkoitus on ennalta määrätty. Androideilla on selvästi määritelty tehtävä ja rooli sotakoneiston sisällä, ja ympäröivät rakenteet valvovat kyseisten tehtävien suorittamista. Androidit eivät kuitenkaan ole pelkästään keinotekoisia kehitelmiä, vaan heillä on myös tunteet ja itsetietoisuus. 2B onkin kuin itsetietoinen kone, joka kokee roolinsa 9S:n teloittajana kammottavana. Tästä roolista vapautuminen on kuitenkin vaikeaa, sillä ympäröivät rakenteet valvovat sen toteutumista. Nämä rakenteet estävät 2B:tä tulemasta ihmisen kaltaiseksi olennoksi, jonka olemassaolo edeltää olemusta ja joka voi päättää omasta kohtalostaan. Tästä näkökulmasta katsottuna androidit ovatkin ihmisen vastakohtia, joiden olemus määrittää heidän kohtaloaan olemassaoloa voimakkaammin. Koska 2B on luotu E-malliksi, hänen täytyy toimia E-mallin tavoin ja jatkaa 9S:n tappamista.

Toisaalta androideilla näyttäisi myös olevan mahdollisuus valita oma elämänsä. Eräät androidit ovat irtautuneet sekä YoRHasta että vastarintaliikkeestä. ”Wandering Couple”-sivutehtävä käsittelee tätä vaihtoehtoa mielenkiintoisella tavalla. Sivutehtävässä 9S ja 2B tapaavat androidipariskunnan, joka on karannut vastarintaliikkeestä. He haluavat aloittaa uuden elämän ja pyytävät 2B:ltä ja 9S:ltä apua. Kaksikko päättää auttaa pariskuntaa pakenemaan. Sivutehtävä kulminoituu tunteikkaaseen kohtaukseen huvipuistoalueella. Pariskunnan matka on ollut pitkä ja vaikea, ja he päättävät lopulta luopua pakoaikeistaan, formatoida muistonsa ja palata vastarintaliikkeeseen. Kuitenkin vain yksi heistä formatoidaan, sillä toinen androidi kieltäytyy toimenpiteestä. Käy ilmi, että hän on formatoinut kumppaninsa jo kuusi kertaa, ja hän uskoo pienten muokkausten taistelukykyihin parantavan pariskunnan mahdollisuuksia. Toivo pakomatkasta ei olekaan vielä sammunut. Tällä tavoin sivutehtävä havainnollistaa, että androidien on mahdollista elää ympäröivien rakenteiden ulkopuolella sekä myös muokata persoonallisuuttaan. Androidi haluaa nimittäin tehdä kumppanistaan voimakastahtoisemman poistamalla tämän ”namby-bamby ways”.

Ohjelmoinnin avulla syötetyt piirteet eivät mahdollisesti olekaan niin kahlitsevia. Niiden poistoa voisi verrata Sartren mainintaan ihmisluonnon olemattomuudesta. Olemattomuuden tai ”tyhjyyden” kautta ihmisestä voi tulla mitä tahansa, koska Sartren mukaan mitään kiveen hakattua ihmisluontoa ei ole. Androidit voivat siis ”tyhjentää” itsensä ja mahdollisesti kumota olemuksestaan kumpuavan kärsimyksen.

Kyseinen sivutehtävä on mielenkiintoinen eksistentiaalisesta näkökulmasta. Androideilla näyttäisi olevan mahdollisuus sartrelaiseen täydelliseen vapauteen kuten ihmisillä. Toisaalta sivutehtävän ja *Automatan* voisi myös lukea ek-

sistenttialistisen vapauden kritiikkinä. Kun pariskunta tapaa 2B:n ja 9S:n ensimmäistä kertaa, he säikähtävät kaksikkoa. Pariskunta nimittäin luulee, että 2B ja 9S edustavat vastarintaa ja että nämä ovat tulleet pidättämään heidät. Jos pariskunta olisi tavannut komentoportaaseen kuuluvan henkilön, heidän pakomatkinsa ja vapaa elämänsä olisi pysähtynyt pidätykseen. Aiemmin mainittu "YoRHa Betrayers" -sivutehtävä myös havainnollistaa, kuinka YoRHa käsittelee karkureita ja pettureita ja kuinka vaikeaa on elää ympäröivien sosiaalisten rakenteiden ulkopuolella.

Tähän perustuu myös sartrelaisen vapauden kritiikki. Artikkelissaan *Sartre's Early Ethics: A Critique* (1981) Risieri Frondizi huomauttaa, että Sartren radikaali vapaus jättää huomioimatta ihmisiä todellisuudessa rajoittavat rakenteet. Frondizin mukaan ei ole järkevää odottaa, että köyhä, sairas ja tietämätön henkilö omaisi "valinnanvapauden". Tällaisen henkilön vapauttamiseksi pitäisi keskittyä alistavien olosuhteiden muuttamiseen eikä saarnata vapaudesta, jota hän ei pysty hahmottamaan saati harjoittamaan (Frondizi 1981, 385). 2B voisi siis periaatteessa valita "täydellisen vapauden" karkaamalla ja yrittää vapautua ahdistavasta roolistaan, mutta voiko elämää, jossa androidia ajetaan takaa petturina, kutsua vapaaksi? Androidi tekisi omien valintojen kautta itse itsensä, mutta tämä tapahtuisi YoRHan pelon asettamassa kontekstissa. Pelon ilmapiirissä tapahtuvien valintojen vapautta on mahdollista kyseenalaistaa.

Myös tietotekniikalla suoritettavat muokkaukset voi nähdä pessimistisessä valossa. Androidin itsemuokkauksen voi ymmärtää pyrkimyksenä vapauteen, mutta entä jos sen tekee joku toinen ja ilman lupaa? Sartrelaisesta tyhyydestä muodostuukin vallan väline, jolla komentoporras voi yksinkertaisesti formatoida haitalliset yksilöt. Androidille tärkeät muistot ja persoonan osat, jotka muodostavat tämän identiteetin,

poistetaan. Muistot itse tehdyistä valinnoista, joiden avulla androidi on ohjannut elämäänsä haluamaansa suuntaan, katoavat bittiavaruuteen.

2B:n lisäksi 9S on hahmo, jolle olemassaolon syy tuottaa kärsimystä. *Automatan* lopussa 9S:lle selviää, että projekti YoRHan avulla ihmiskunnan sukupuutto pyrittiin salaamaan lopullisesti. Kun taisteludataa kerättiin tarpeeksi, androidit ottavat käyttöön uuden malliston. Bunkkeri ohjelmoitiin avaamaan "takaovi", jota pitkin kone-eliöt hakkeroivat ja tuhosivat sen. Bunkkerissa olleiden dokumenttien ja androidien tuhon myötä ihmiskunnan sukupuutto pystyttiin salaamaan lopullisesti. 9S:n todellinen tarkoitus oli siis olla pelkkä "vaihe" tai astinkivi valtavassa salausprosessissa. Uusien androidimallistojen aktivoituessa hänen elämällään ei ole mitään väliä. (Luku 17-05.) Kuten 9S ilmaisee asian järkyttyneen raivon vallassa A2:lle, hän ja hänen androiditoverinsa olivat pelkkiä uhrilampaita (Luku 17-09.) Tämä nyanssi tekeekin *Automatan* tarinasta ja teemoista mielenkiintoisen. Tuskaa voi siis aiheuttaa nihilismi, joka juontuu tarkoituksen menettämisestä maailmassa, mutta olemassaolon ja tarkoituksen syyn ymmärtäminen voi myös olla potentiaalinen kärsimyksen lähde. Ympäröivät rakenteet pakottavat androidit käyttäytymään tietyllä tavalla ja täten rajoittavat näiden vapautta. Roolien ja olemassaolon tuottaman tuskan takia *Automatan* rakenteiden purkamisessa on myös jotain hyvää.

Tyhjyydessä on palanen toivoa ja kamppailu syklin sisällä

Suoritettuaan *Automatan* neljä pääloppua eli polkua (Polku A, B, C, D) pelaajalle aukeaa viimeinen loppu, E. Polku E (the [E]nd of yorha) on voimaannuttava ja toiveikas *Automatan* loppunäytös. Jotta Polku E:n ymmärtäisi parhaiten, on ensin selvennettävä, mitä Polku C:n ja D:n loppuissa tapahtuu. Sekä

A2:lla että 9S:lla pelattavat osuudet johtavat heidät sisälle Tornin uumeniin. Hahmot tapaavat toisensa rakennelman huipulla, ja androidit päättävät selvittää välinsä taistelun kautta. Pelaaja joutuukin siis valitsemaan, kummalla hahmolla taistelee toista vastaan. A2:n valitseminen aukaisee polku C:n lopun, 9S:n valitseminen polku D:n lopun.

Polku C päättyy A2:n tyrmätessä 9S:n ja hakkeroidessa itsensä 9S:n sisälle Pod 054:n avustuksella. A2 ja Pod 054 päättävät korjata 9S:n logiikkapiirit, jotka ovat vioittuneet emotionaalisen trauman sekä virustartunnan takia. Tämä tehdäkseen A2:n täytyy kuitenkin uhrata oma henkensä, ja androidi katsoo, kuinka Pod 054 kantaa 9S:n ulos Tornista. Viimeisinä elonhetkinään Tornin sortuessa A2 katsoo ylöspäin ja toteaa, ettei aiemmin ymmärtänyt kuinka kaunis maailma on. Polku C:n (meaningless [C]ode) voisikin tulkita vapautumiseksi vihan kierteestä. Pelin aikana ja etenkin Polku C:n alussa A2:ta motivoi pelkästään viha kone-eliöitä vastaan. Herätessään aiemmin Bunkkerin tuhoutumisen ja Tornin aiheuttaman maansortumisen jäljiltä A2 lähtee metsästämään ensi töikseen vihansa kohteita. A2:n asenne alkaa kuitenkin muuttua, kun hän viettää aikaa Pascalin ja tämän kylän asukkaiden kanssa. Askareet kone-eliölasten kanssa siirtävät A2:n tuntemaa vihaa syrjään ja tuovat elämään myönteistä ja rakentavaa sisältöä. (Luku 14-01.) A2 todennäköisesti näkeekin lopulta maailman kauniina kylässä viettämänsä ajan ansios-ta, eikä pelkästään vihan ja ankeuden täyttämänä. A2:n ymmärrys tulee hänen itsensä kannalta kuitenkin myöhään, sillä hänen elämänsä päättyy Tornin sortuessa (luku 17-10_2).

Jos Polku C:n voi tulkita vapautumisena vihan kierteestä, Polku D:n (chil[D]hood's end) loppu taas näyttää, mihin vihan kierre johtaa. Polku D:n huipentumassa 9S päihittää A2:n Tornin huipulla. 9S ei kuitenkaan ehdi nauttia vihansa täyttymisestä, sillä surmatessaan A2:n 9S kaatuu vastustajansa miek-

kaan. 9S kuoleekin kivuliaasti tuskanhuutojen kaikuessa Tornissa. (Luku 17-10_1.) Voimakkaista tunteista ja etenkin vihasta on siis mahdollista luoda elämälle tarkoituksen antava voima, mutta sen lopputulos on elämää tuhoava. Viha onkin voima, joka kuljettaa 9S:aa eteenpäin ihmiskunnan kuoleman jälkeen. Loppu D näyttää, mihin vihan varaan rakennettu tie johtaa. *Automatan* voidaan tulkita ehdottavan, että yksilöiden pitäisi luoda elämänsä tarkoitus jonkin rakentavamman voiman ympärille.

Loput C ja D on mahdollista nähdä surumielisinä. 2B on kuollut Polkujen aikana, ja Polkujen C/D lopussa yksi tai molemmat päähahmoista kuolevat. Viimeisenä aukeava Loppu E onkin toiveikas, sillä se antaa päähahmoille ja ylipäätään androideille uuden mahdollisuuden. Loppu E:n alkaessa pelaaja katselee lopputekstien animaatiota, jossa Pod 042 ja Pod 153 valmistelevat YoRHa-projektin viimeistä vaihetta. Tämä vaihe käsittää kaiken datan pois pyyhkimisen. Molemmat Podit ovat kuitenkin kiintyneet toverihiinsa, ja Pod 042 haluaa pysäyttää datan pyyhkimisen. Podit haluavat pelastaa androidit, ja tehdäkseen tämän ne kysyvät pelaajan apua. Antaessaan suostumuksensa pelaaja siirretään minipeliin, jossa hänen täytyy taistella häntä kohti hyökkääviä vihollisia vastaan. Vihollisina toimivat *Automatan* tekijät, ja minipeli itsessään on haastava. Se on melkein mahdoton, ellei pelaaja hyväksy pelin esittämää tarjousta kutsua muita pelaajia avukseen. Suoritettuaan minipelin pelaaja palkitaan välanimaatiolla. Pod 153 ja 042 lentävät taivaalla kantaen androidiystäviensä palasia. Lentäessään taivaalla Pod 153 lausuu 2B:n monologin, jossa hän kuvailee heidän olevan vangittu elämän ja kuoleman spiraaliin. Välanimaation lopussa vihjataan, että 9S, 2B ja A2 todennäköisesti selvisivät pelin tapahtumista. Tämän lisäksi he ovat myös säilyttäneet muistonsa. Pod 042 ja 153 pohtivat, tuleeko sama väkivaltainen spiraali toistumaan, mutta Pod 042:n mielestä toisenlainen tulevai-

suus on myös mahdollinen. Kuten Pod 042 asian ilmaisee, loppujen lopuksi tulevaisuus on jotain, mitä sinulle ei anneta, vaan jotain, joka sinun täytyy itse ottaa.

Artikkelissaan *NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of Nier: Automata (2018)* Grace Gerrish kirjoittaa monien tulkinneen *Automatan* syklisen luonteen Friedrich Nietzsche'n ikuisena paluuna. Ikuinen paluu on Nietzsche'llä esiintyvä ajatus, jonka mukaan äärettömien pitkien ajanjaksojen kuluttua samat tapahtumat toistuvat uudelleen (Kunnas 1981, 111). Tarmo Kunnaksen mukaan ikuisen paluu olisi mahdollista nähdä Nietzsche'n esittämänä nihilistisenä haasteena. Kirjassaan *Nietzsche – Zarathrustan varjo (1981)* Kunnas esittää, ettei ikuisen paluun oppi ole Nietzsche'lle juhlan asia, vaan se kysyy, olisimmeko valmiita kokemaan elämämme yhä uudestaan. Ovatko omaksumamme arvot tarpeeksi vahvoja ja aitoja kestämaan ikuisuutta? Olemmeko tarpeeksi vahvoja kohtamaan onnellisuutemme sekä kärsimyksemme uudelleen niiden kaikkia yksityiskoh tia myöten? (Kunnas 1981, 113.) Kaiken kaikkiaan Nietzsche kysyy, alistuuko ihminen kohtaloonsa vai luoko hän elämästään sellaisen, jonka paluuta hän voi toivoa (Kunnas 1981, 115). *Automatan* voi nähdä esittävän niin hahmoille kuin pelaajalle samanlaisen haasteen. 2B vaikuttaa alistuneen kohtaloonsa 9S:n teloittajana, kun taas 9S kohtaa syklin yhä uudelleen elämänintoa täynnä. Nietzsche'n mukaan ihminen ei muista tai tiedosta aiempia kokemuksiaan, ja tämä säilyttää yrityshalumme syklissä voimakkaana (Kunnas 1981, 115). Tässä kontekstissa 2B:n alistuminen ikuisen paluun edessä johtuu siitä, että hän säilyttää muistonsa ja tiedostaa kokevansa syklin yhä uudestaan ja uudestaan. 9S puolestaan menettää muistinsa eliminoimisen jälkeen, ja siksi hän on tarmoa täynnä syklin alkaessa uudelleen.

Neljäkymmentä tuntia kestävän tarinan aikana *Automata* on

myös esitellyt erilaisia keinoja, joiden varaan hahmot pystyvät rakentamaan elämänsä tarkoituksen. Tekeekö androidien elämästä mielekäästä suuri valmiina annettu tarkoitus, vai luottaako tämä sosiaalisen verkostoonsa? Androidin elämää voi myös kannatella voimakas tunne, esimerkiksi viha. Ovatko nämä arvot tarpeeksi väkeviä perustuksia, että ne kestävät *Automatan* nihilistisen syklin sisällä? Kuten Podit ilmaisevat, sykli voi jälleen kerran päättyä väkivaltaisesti, mutta androidille annetaan mahdollisuus uuteen yritykseen. Ikuinen paluu ei Kunnaksen mukaan loppujen lopuksi merkitse alistumista, vaan taistelua, yritystä ja lopulta voittoa, jossa ihminen tunnistaa itsensä (Kunnas 1981, 115). YoRHan valtakoneiston romahtamisen jälkeen sykli tarjoaa mahdollisuuden androidien emansipaatioon. Vaikka sama väkivaltainen sykli voi toistua, androidit ovat ensimmäistä kertaa vapaita valitsemaan oman elämänsä ja tulevaisuutensa.

Artikkelissaan "*This. Cannot. Continue.*" – *Ludoethical Tension in NieR: Automata (2017)* Milan Jacevic näkee Loppu E:n eksistentiaalistisena testinä. Jacevicin tulkinta keskittyy pelaajan tekemään moraalisen valintaan (Jacevic 2017, 13). Tulkitsin, että myös pelin hahmoille esitetään eräänlainen eksistentiaalistinen testi. Loppu E:tä edeltävässä maailmassa androidien yläpuolella oli komentoporras, joka etenkin YoRHa-joukkojen kohdalla määritteli heidän elämänsä. YoRHa-joukkojen edellytettiin käyttäytyvän ja elävän tietyllä tavalla. Androidien ei esimerkiksi sallittu näyttää tunteitaan, joten nämä oli vangittu tarkkaan määritellyn roolin sisälle. Aiemmin mainitut sivutehtävät myös havainnollistivat, mitä karkaaville androideille tapahtuu. Myös YoRHan laatimat tehtävät olivat tuskallisia, ja E-mallina oleminen tuotti 2B:lle kärsimystä. Loppu E:n jälkeisessä maailmassa YoRHa-projektia, androidien komentoporrasta, Bunkkeria tai ihmiskuntaa ei enää ole. Androidien yläpuolella ei ole valtakoneistoa, joka valvoisi näiden käyttäytymistä ja pakottaisi tiettyyn muottiin.

Androidit saavat valita ja löytää oman elämänsä merkityksen itse. Androidit voivat täten olla ihmisten kaltaisia olentoja, joiden olemassaolo edeltää olemusta, ja joiden olemus (E-mallina olo) ei enää aiheuta tuskaa. Pod 042:n lausahdus siitä, kuinka tulevaisuus ei ole annettu, vaan että se pitää ottaa, huokuu sartrelaista eksistentialismia, jonka mukaan ihminen on se mitä hän itsestään tekee. Androidit voivat ottaa nyt tulevaisuutensa omiin käsiinsä, vapaammin kuin koskaan ennen. Tyhjiys onkin epätoivon sijasta loppujen lopuksi toivon lähde androideille. Se herättämä ahdistus voi kauhistuttaa, mutta se on myös tuntematon horisontti, jossa voi tapahtua mitä tahansa. Androidit saavat valita itse, miten he täyttävät tämän tyhjyyden.

Lähteet

Crosby, Donald A. 1988. *The Specter of the Absurd: Sources and Criticisms of Modern Nihilism*. Albany, New York: State University of New York Press.

Fronzizi, Risieri. 1981. "Sartre's Early Ethics: A Critique". Teoksessa *The philosophy of Jean-Paul Sartre*, toimittanut Paul Arthur Schilpp, 371–391. La Salle, Illinois: Open Court.

Gerrish, Grace. 2018. "NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of NieR: Automata." *DiGRA Nordic '18: Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/nier-deautomata-defamiliarization-and-the-poetic-revolution-of-nier-automata/>.

Jacevic, Milan. 2017. "This. Cannot. Continue." – Ludoethical Tension in NieR: Automata. *The Philosophy of Computer Games Conference, Krakova*. Luettu 28.9.2020. https://www.researchgate.net/publication/326735843_This_Cannot_Continue_-_Ludoethical_Tension_in_NieR_Automata.

Kunnas, Tarmo. 1981. *Nietzsche – Zarathustran varjo*. Helsinki: Otava.

PlatinumGames. 2017. *NieR: Automata*. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Tokio, Japani: Square Enix.

Sartre, Jean-Paul. 1965. "Eksistentialismikin on humanismia". *Esseitä I*. Käännös Aarne T.K. Lahtinen ja Jouko Tyyni, 7–58. Helsinki: Otava.

van Tongeren, Paul. 2013. "Kant, Nietzsche and The Idealization of Friendship Into Nihilism". *Kriterion: Revista de Filosofia* 54, no. 128 (December): 401-417. <http://www.scielo.br/pdf/kr/v54n128/08.pdf>.

Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä

Arvio

Merja Leppälahti

Turun yliopisto

Tuukka Hämäläinen & Aleksandr Manzos. 2020. *Pelien äärettömät maailmat. Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Helsinki: Gaudeamus.

Pelien äärettömät maailmat ei ole akateemista pelitutkimusta, vaan teos on suunnattu peleistä kiinnostuneelle yleisölle. Kirjoittajat itse määrittelevät teoksen pyrkimykseksi keskustella peleistä erilaisista näkökulmista, ja teos nostaakin esille monenlaisia kiinnostavia näkökulmia pelien sisältöihin. Kirjan pääotsikko johtaa sikäli harhaan, ettei kirjassa käsitellä varsinaisesti pelimaailmoja, vaan nimenomaan alaotsikon lupauksia ”elämän suuria kysymyksiä”, joita ovat esimerkiksi (hyvä) elämä ja kuolema, ihmisyyden, tasa-arvo ja oikeudenmukaisuus.

Molemmat kirjoittajat ovat kirjoittaneet peleistä pitkään; Tuukka Hämäläinen on toiminut *Tiltin* ja *Muropaketin* pelitoimittajana ja -kriitikkona, Aleksandr Manzos on kirjoittanut *Pelit*-lehteen. Manzos on lisäksi julkaissut kirjan *Pelit elämän*

peilinä, joka ilmestyi Avaimelta vuonna 2018. Kirjoittajat kertovat kirjan johdannossa, että he haluavat käsitellä pelejä syvällisemmin kuin kohujen, myyntilukujen tai menestystarinoitten kautta. *Pelien äärettömät maailmat* -teokseen kumpikin kirjoittajista on kirjoittanut neljä lukua. Hämäläisen kirjoittamat luvut ovat nimeltään ”Kuolema”, ”Mielenterveys”, ”Vaihtaminen” ja ”Tiede”, Manzos puolestaan vastaan luvuista ”Mieli”, ”Teknologiset unelmat”, ”Yhteisö” ja ”Ekologia”.

Kirjan takakannessa määritellään pelien olevan taideteoksia, joissa on mahdollista käsitellä käytännössä mitä tahansa. Kirjoittajat perustelevat juuri edellä lueteltujen teemojen valitsemista sillä, että ne ovat ajankohtaisia ja heillä itsellään oli juuri näistä jotain sanottavaa. Jokaista aihetta esitellään laajemmin muutaman pelin kautta. Osa käsiteltävistä peleistä on tunnettuja ja suosittuja, osa hyvinkin marginaalisia indiepelejä. Eri aiheiden teksteissä on hiukan päällekkäisyyttä, mutta ei liiallisesti. Kirjassa on runsaasti värikuvia peleistä, mutta monet kuvista ovat harmillisen tummia.

Kirjan ensimmäinen luku käsittelee kuolemaa. Pelin päätymistä epäonnistumiseen voidaan nimittää kuolemiseksi, vaikka mukana ei ole edes varsinaista pelihahmoa. Vaikkapa *Tetrixen* ruudun täyttymisestä pelaaja voi harmissaan todeta kuolleensa, joten voidaan hyvällä syyllä todeta kuoleman olevan yleisin pelikokemus. Kuolema merkitsee tietenkin eri peleissä eri asioita, oman pelihahmon kuolema voi tarkoittaa pelin päättymistä (ja aloittamista uudelleen alusta tai viimeisestä tallennuksesta) tai se voi olla pelkkä merkintä pistetilastoissa. Peleissä voidaan käsitellä myös kuoleman merkitystä, esimerkiksi pelihahmon kumppanien kuolemasta menetys voi olla lopullinen. Toki monissa suosituissa peleissä vihollisten listiminen on keskeistä eikä sisällä pohdintaa tappamisen oikeutuksesta tai elämän pyhydestä. Esimerkkeinä erityyppisistä peleistä tässä luvussa tarkastellaan pelejä *Call of Duty*, *The Flame in the Flood* ja *What Remains of Edith Finch*.

Itselleni otsikko ”Mielenterveys” toi mieleen vanhat *Ctulhu*-roolipelit, joissa pelihahmojen kohtaamat kauheudet saattoivat saada aikaan pelaajan toimintaa haittaavan mielenterveyden järkkymisen, mutta tässä ei ollut kysymys lainkaan samasta asiasta, sillä esittelyssä ovat pelit, joissa olennaisia asioita voivat olla masennus, ahdistus, psykoosi tai jokin muu mielenterveyden ongelma. Luvussa käsitellään tarkemmin kolmea peliä: *Actual Sunlight*, *Hellblade: Senua’s Sacrifice* ja *Celeste*. Tässä luvussa käsitellyt mielenterveysongelmat ovat melko passiivisia tiloja, joita ei ole kovin helppo pelillistää. 2010-luvulla on kuitenkin tehty niin paljon tähän teemaan liittyviä pelejä, että kirjoittaja kutsuu mielenterveyspelejä uudeksi trendiksi tai alalajiksi.

Luvussa ”Mieli” käsitellään kysymyksiä tekoälystä, inhimillisyydestä ja ihmisyydestä ja luvussa ”Teknologiset unelmat” ihmisen ja koneen yhteyttä, elämän pidentämistä, teknologian tarjoamia uusia kykyjä. Molemmista pohditaan myös ih-

misyyden rajoja. Toisaalta näissä käsitellään myös erilaisuuden pelkoja ja yhteiskunnallisia eroja niiden välillä, kenellä on mahdollisuus saada varaosia tai kalliita lääkkeitä. Joku voi elää ikuisesti, mutta aina on myös niitä, joille se ei ole mahdollista. Tarkastelussa ovat muun muassa pelit *Soma*, *Talos* ja *Deux Ex: Human Revolution* sekä *Mankind Divided*. Osittain näitä kysymyksiä käsitellään myös ”Tiede”-luvussa, jossa keskeisinä peleinä tarkastellaan *Bioshock 2*- ja *Civilization VI* -pelejä. Luvussa nostetaan esille myös yhteiskunnan kehitys ja dystopiat, jotka taas voivat liittyä yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

Pelit voivat myös herättää tietoisuutta ja välittää yhteiskunnallisia viestejä. Vaikuttamiseen pyrkiviä pelejä käsitellään kahdessa eri luvussa, sillä ekologisia kysymyksiä käsittelevät pelit on nostettu vielä erikseen tarkasteltaviksi. Kirjoittajien mukaan vaikuttamiseen pyrkivissä peleissä kysymyksessä on pelintekijöiden tietoinen valinta, pelillä on välitettävää tietoinen tehtävä tai sanoma. Pelillinen vaikuttaminen voi olla uuden tiedon opettamista, poliittisen viestin välittämistä tai mitä tahansa siltä väliltä. Kirjoittajat esittelevät sekä pelejä, joiden keskeinen sisältö tähtää vaikuttamiseen, sekä pelejä, joissa vaikuttaminen tapahtuu vähemmän näkyvästi. Keskeiset vaikuttamissa käsitellyt pelit ovat *Never Alone* ja *Oddworld*, ekologisten kysymysten pelit ovat *Rain World* ja *Everything*.

”Yhteisöllisyys”-luvussa tarkastellaan peliyhteisöjä, joihin kuuluu myös pelien kehittäminen yhdessä, ja yhdessä muokattuja pelejä. Pelimaailmassa yhteisöllisyys voi merkitä peleistä puhumista, uusien pelitapojen keksimistä tai pelien muokkaamista. Tässä luvussa esitellään pelejä, joissa pystyy itse luomaan maailmoja ja tasoja, ja pelejä, joissa pelaajat rakentavat ja muovaavat itse peliä. Luvun keskeinen peli on *Doom*, jota kirjoittaja tarkastelee sekä pelin kehittämisen että

pelaamistapojen näkökulmista.

Nykyään ei enää ajatella, että pelit olisivat pelkkää tyhjää ajanvietettä, vaikka pelien viihdearvoakaan ei ole syytä ohittaa. *Pelien äärettömät maailmat* on mielenkiintoinen puheenvuoro pelien sisältöihin. Paikoin teksti muistuttaa lehdessä julkaistua peliesittelyä tai -arvostelua, paikoin nostetaan esille myös käsiteltävään aiheeseen liittyvää tieteellistä keskustelua. Joka tapauksessa kirjoittajat osoittavat tuntevansa aiheensa perusteellisesti.

On hyvä ratkaisu käsitellä kutakin aihetta muutaman kiinnostavan pelin avulla vyöryttämättä lukijalle valtavaa peliluettelo. Silti lähdeluetteloon kertyy parisataa pelinimikettä, jotka on tekstissä vähintään mainittu. Kirjan tekstiin on merkitty lähdeviitteet numeroin; lähdetietojen luettelo on kirjan lopussa samoin kuin varsinainen lähdeluettelo. Lähteiden merkitseminen ei siten keskeytä lukemista, mutta halutessaan asioita voi tarkastaa ja etsiä lisätietoja. Vaikka kysymyksessä ei ole tutkimus eikä akateeminen teos, se voi kuitenkin toimia inspiroijana vaikkapa opinnäytetöille ja uusille pelejä käsitteleville teksteille.

Nykyään pelit kiinnostavat myös muita kuin intohimoisia pelaajia tai pelitutkijoita, ja uskoakseni tällainen kirja löytää lukijoita myös niin sanotun suuren yleisön joukosta, mukaan lukien nuorten pelaajien vanhemmat ja kasvattajat.

Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development

Arvio

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto

Karhulahti, Veli-Matti. 2020. *Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*. New York, NY: Bloomsbury.

Sana esport, suomeksi usein e-urheilu tai kilpapelaaminen, tuo helposti mieleen kilpailullisen pelaamisen näkyvimmat puolet: suurturnaukset, ammattilaispelaajat ja mittavat palkintorahat. Olin siksi aavistuksen skeptinen tarttuessani dosentti Veli-Matti Karhulahden kirjaan, sillä oletin luvassa olevan ilmiön yleisluontoisen, akateemisen kartoituksen. Ennako-odotukseni oli ilahduttavan väärä.

Esport play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development on tutkijan henkilökohtaista pelaamista käsittelevä, mutta teoriaan napakasti kiinnitetty, kilpailullisen pelaamisen tutkimus. Nimenomaan *pelaamisen*, ei uran; Karhulahti ei ole suurturnauksia kiertävä kilpapeliammattilainen, vaan harrastaja, joka pelaa *League of Legendsiä* kilpailullisesti. Näkökulma on tuore, ja näyttää ansiokkaasti kilpapelaamisesta puolen, joka jää varsin usein pimentoon. Valtaosa kil-

pailullisesti pelaavista ei koskaan nouse, tai haluakaan nousta, parrasvaloihin. Vaikka *League of Legends* on kirjan keskiössä, monet kirjan havainnot istunevat kilpailullisiin peleihin ylipäänsä.

Kirja on mielenkiintoinen yhdistelmä kahdenlaista lähestymistä. Toisaalta kyseessä on kirjoittajan viihdyttävä, autoetnografinen monen vuoden pitkittäistutkimus omasta pelamisestaan, toisaalta yleistasoisempi teorettinen katsaus vielä toistaiseksi alituttuun aiheeseen. Rakenteella on vahvuutensa ja heikkoutensa, mutta kokonaisuus jää myönteiseksi.

Esport play pyrkii ennen kaikkea vastaamaan suuriin kysymyksiin siitä, miksi kilpailullisia pelejä pelataan ja mistä ilmiössä pohjimmiltaan on kyse. Seitsemässä luvussa kirjassa käydään läpi erilaisia kilpailulliseen pelaamiseen, ja etenkin *League of Legendsiin*, liittyviä tekijöitä. Osansa saavat niin asiaton pelikäytös, kilpailullisen nettipelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet kuin riippuvuuskin. Kirjan lopuksi Karhulahti

esittelee psykopedillisen kehityksen (*psycholudic development*) teoriansa, jossa hän tarkastelee, kuinka pelaajan suhde pelaamiseen ja pelattuun peliin kehittyy ja muuttuu ajan mittaan. Teoria on uusi, käyttökelpoinen kontribuutio aiheen tutkimukseen.

Karhulahti kirjoittaa pelikokemuksistaan *League of Legendsin* parissa rehellisesti, tarkkanäköisesti ja kiitettävän viihdyttävästi. Henkilökohtaiset katkelmat eivät jää kuriositeeteiksi, vaan henkilökohtainen ja teoreettinen kulkevat kirjassa rinnakkain. Anekdotit pelaavan, itsereflektiivisen tutkijan pelaamisarjesta ovat kiehtovia ja havainnollistavat Karhulahden esittelemää psykopedillistä kehitystä. Kokemuksia ei ole kaunisteltu liiaksi, tai ainakin sellainen kuva lukijalle välittyy, vaan esiin tuodaan esimerkiksi hetket, joissa kirjoittaja laiminlyö muuta elämäänsä pelaamisen vuoksi, tai sortuu turhautuneena äyskimään pelikavereilleen. On kuvaavaa, että Karhulahden eläväiset kuvaukset houkuttelevat vuoroin kokeilemaan ja välttämään *League of Legendsiä*.

Intiimi, henkilökohtainen ote teki minusta lukijana kanssakokijan tavalla, johon harva akateeminen teos on pystynyt. Tällä ei ole merkitystä vain viihteellisyyden kannalta, vaan henkilökohtaisuus myös tukee kirjan argumentointia antamalla lisää kontekstia ja läpinäkyvyyttä. Samalla kirja muistuttaa lukijaa siitä, että tutkija ei ole koskaan vain tutkija, saati neutraalissa suhteessa tutkimiinsa ilmiöihin.

Kuten Karhulahti mainitsee kirjansa esipuheessa, henkilökohtaisuudessa on riskinsä. Esimerkiksi toksista pelikäytöstä ja ongelmallista pelaamista käsittelevissä osioissa kirjaa voi helposti pitää akateemisen työn ohella myös intohimaisen, joskin analyttisen ja kriittisen, pelaajan puolustuspuheena. Vaikka Karhulahti argumentoi pääosin vakuuttavasti, etenkin pelaamisen haittoja käsittelevissä osioissa otteeseen kaipaasi lisää kriittisyyttä. Kirjoittajan subjektiivinen ote mah-

dollistaa myös tulkintojen subjektiivisuuden kritiikin. Kyseessä ei ole kategorinen heikkous, vaan tavoitteena vaikuttaa olevan myös lukijan aktiivinen haastaminen ajattelemaan kriittisesti omia näkemyksiään.

Kirjan teoriapuoli on mielenkiintoinen, ja autoetnografinen ote havainnollistaa esiteltyjä teorioita, ja antaa niille ymmärrettävän kontekstin. Antropologiaan, filosofiaan ja psykologiaan perehtynyt Karhulahti ei pidättelee liikoja aiempaa kirjallisuutta hyödyntäessään: Freudin, Huizingan, Banduran, Nietzschen ja Bourdieun kaltaisista klassikoista hypätään sujuvasti tuoreempaan ongelmallisen pelaamisen, motivaatiopsykologian ja lahjakkuuden tutkimukseen ja takaisin. Kirja on täynnä täkyjä lukijalle, ja jokainen kirjan seitsemästä luvusta houkuttelee jollekin tutkimuksen sivupolulle. Tuomalla ennakkoluulottomasti yhteen tutkimusta monelta eri alalta ja aikakaudelta, Karhulahti antaa kilpailulliselle pelaamiselle ja sen tutkimukselle runsaasti uusia ulottuvuuksia.

Itselleni kirjan käytäntöä ja teoriaa yhdistelevä ote toimi, mutta se myös jakanee yleisöä. Lukijalle, joka haluaisi lukea lisää kirjoittajan pelaamisesta, tai joka haluaisi uppoutua syvemälle *League of Legendsiin*, teoreettiset osat tuntunevat raskailta – olkoonkin, että Karhulahti kirjoittaa myös teoreettisemmat osiot ymmärrettävästi ja tekemättä liikaa oletuksia lukijan tietotasosta. Toisaalta nämä myönnytykset populaaritieteen suuntaan johtavat väistämättä siihen, että teoreettiset osiot jäävät monessa kohdin melko ohuiksi raapaisuiksi, etenkin monialaisten lähteiden yhdistelyn vuoksi. Kirja on monipuoliseen sisältöönsä nähden lyhyt, 176 sivua, mikä korostaa samaa problematiikkaa: se on toisaalta helposti lähestyttävä ja nopealukuinen, mutta jättää toisaalta lukijan turhauttavastikin kaipaamaan lisää. Juuri kun jokin aihealue alkaa käydä kiinnostavaksi, kirja siirtyy eteenpäin. Vaikka kirja tästä syystä myös etenee joutuisasti, esimerkiksi Karhulah-

den psykopedillisen kehityksen teorian, kirjan nimeen nostetun ydinsisällön ja Karhulahden keskeisen teoreettisen kontribuution, esittelylle olisi suonut enemmänkin sivuja.

Karhulahden ilmaisu on hyvää ja sujuvaa, ja kirja on helppolukuinen. Ajoittain kielen rekisterit muuttuvat turhankin nopeasti, kun kirjoittaja hyppii kaksoisroolissaan tutkijan akateemisemmän ilmaisun ja pelaajan puhekielisemmän tekstin välillä. *League of Legendsiä* tuntemattomalle lukijalle pelin yksityiskohtiin paneudutaan välillä tarpeettoman tarkasti. Pääosin lukija pidetään kuitenkin hyvin mukana, ja oletan, että *League of Legendsiä* paremmin tuntevalle lukijalle yksityiskohtaisuus tuo lisäarvoa. Karhulahti tiedostaa tämän itsekin, ja mainitsee asian jo kirjan esipuheessa.

Veli-Matti Karhulahden kirjaa voi suositella monenlaisille lukijoille, joskin varauksella. Pelien, pelaajien ja pelaamisen tutkijoille *Esport play* antaa lukuisia mahdollisuuksia uusiin oivalluksiin sekä uusista että itselle jo tutuistakin aiheista, etenkin mikäli on valmis antamaan kirjalle anteeksi suurten kokonaisuuksien välillä ylimalkaisenkin käsittelyn. Opiskelijoille kirja on paitsi helppo ja viihdyttävä johdatus pelaamisen tutkimukseen ja useisiin klassikkoteorioihin, myös kiinnostava laadullisen tutkimuksen käytännön esimerkki. Melko populaarista otteestaan huolimatta *Esport play* on hinnoiteltu tutkimuskirjallisuutena, mikä muodostunee toistaiseksi suurelle yleisölle esteeksi. Tilanne toivottavasti muuttuu tulevaisuudessa, sillä lähestyttävyytensä ja informatiivisuutensa vuoksi kirja voisi ansiokkaasti auttaa niin pelaajia itseään, kuin heidän kanssaan eläviä ja työskenteleviä ihmisiä ymmärtämään paremmin kilpapeliamisen tuskaa ja viehätystä.

Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä

Lectio Praecursoria

Mikko Meriläinen
Helsingin yliopisto

Digitaalisesta pelaamisesta on tullut keskeinen osa aikamme mediankulutusta. Vaikka aiheesta käydään paljon keskustelua, se jää usein valitettavan pintapuoliseksi, esimerkiksi keskusteluksi siitä, kuinka paljon aikaa pelaamiseen on sovelias käyttää. Keskustelussa tehdään myös herkästi yksioikoinen jaottelu hyötyihin ja haittoihin: ”Nuoret oppivat englantia, mutta nukkuvat liian vähän.” Keskustelu on polarisoitunut, ja näkökannasta riippuen pelit ja pelaaminen nähdään milloin nuorison turmelijana, milloin yhteiskunnan pelastajana. Ennen kaikkea keskusteluja leimaa yleismaailmallisen sapluunan etsiminen. Mikä ohje toimisi joka tilanteessa?

Olen itse saanut osallistua pelikulttuureihin monessa eri roolissa. Tutkijana olen saanut kattavasti tarkastella pelaamista monesta eri näkökulmasta, kun taas vuosikausien pelaaminen on antanut omakohtaisia kokemuksia pelaamisen eri puolista. Ehkäisevän päihdetyön pelihaittatyöntekijänä toimiminen on antanut pelaamiseen myös toisenlaista näkökulmaa, joka minulta pelaajana puuttui.

Tästä tutkimuksesta piti tulla hyvin käytännönläheinen, mutta toisin kävi. Jossain vaiheessa löysin itseni tuijottelemasta mökin ikkunasta pimenevään talvi-iltaan pohtien mitä oikeastaan ovat sivistys, hyvä elämä tai hyvä kasvatus. Pelikasvatuksen kysymysten pohtiminen johtaa nopeasti suurten kysymysten äärelle. Nopeasti digitalisoituva ja ylipäänsä muuttuva maailma aiheuttaa stressiä ja epävarmuutta. Pelaaminen ei ole irrallista muusta elämästä, vaan kytkeytyy tähän huoleen.

Väitöstutkimuksessani selvitin, minkälaisia vaatimuksia nuorten kokemukset pelaamisesta ja pelihaitoista asettavat kotien pelikasvatukselle. Kohdistin tarkasteluni pelaamisen määrään, pelaamisen motiiveihin, pelihaittoihin ja näiden kolmen keskinäisiin yhteyksiin. Tutkimukseni koostui kolmesta osatutkimuksesta, joissa hyödynsin kolmea eri aineistoa: vuonna 2011 Vantaan yläkouluissa kerättyä, 2703 vastaajaan määrällistä aineistoa, vuonna 2015 pelitapah-tumissa kerättyä 584 vastaajan määrällistä aineistoa, sekä vuonna 2018 lukion pelikurssilla keräämäni 22 vastaajan

laadullista aineistoa.

Tutkimukseni alkoi määrällisenä tutkimuksena pelihaitoista, mutta tämä lähestyminen osoittautui riittämättömäksi. Vaikka kaksi suurta määrällistä aineistoa paljastivat ilmiöstä eri puolia, jonkinlainen inhimillinen ja selittävä tekijä puuttui. Laadullinen aineisto ratkaisi tämän ongelman. Määrällisen ja laadullisen tarkastelun yhdistelmä mahdollisti aiheen monisyisemmän tarkastelun. En käsittele tutkimusten sisältöä tässä lektiossa yksityiskohtaisesti.

Olen tiivistänyt väitöstyöni tulokset viideksi teesiksi, joiden kautta käsittelen työn kokonaisuutta. Teesit on koostettu tutkimustuloksistani, aiemmasta tutkimuksesta ja omasta asiantuntijatiedostani.

Teesi 1: Pelikasvatus perustuu pelisivistykseen ja toteuttaa sitä

Pelisivistys on kaiken pohja: se ohjaa pelikasvatusta ja antaa sille suunnan ja tavoitteen. Tarkoitan pelisivistyksellä kolme asiaa: karttuvaa sivistystä, prosessia, jossa tätä sivistystä kartutetaan, sekä ideaalia siitä, että pelaamisen ja pelikulttuurien ymmärrys on ylipäänsä tärkeää. Sivistys on fiini sana, mutta sivistyksen ei tarvitse olla pikkurillimeininkiä (sanoo mies frakissaan puhujanpöntössä) tai ihmisten jaottelua sivistyneisiin ja sivistymättömiin – kaikilla on sivistystä.

Tutkimuksen läpäisi aiheen monimutkaisuus: helppoja vastauksia ei ollut tarjolla, harmaan sävyjä sitäkin enemmän. Lähestyminen sivistyksen kautta sopi siksi erinomaisesti. Lähestymistapana sivistys hylkää yksinkertaistukset: asiat ovat yhteydessä toisiinsa, maailma on perustavanlaatuisesti monimutkainen ja sotkuinen, ei matemaattisen selkeä. Siksi on pohdittava mitä emme näe, mitä emme ota huomioon, mitä

kysymystä emme ole tajunneet kysyä, missä emme ole haastaneet omia käsityksiämme.

Oleellista on myös se, että sivistykseen kuuluu hyvän elämän ja paremman maailman tavoittelu. Se ei saa unohtua, eikä kasvatus redusoida muottiin tunkemiseksi tai pelkän tiedon kartuttamiseksi. On vaikeaa nähdä muuta mielekästä peruspilaria kasvatukselle, kuin sivistys.

Teesi 2: Pelikasvatus on yksilöllistä, ymmärtävää ja elävää

Jokainen perhe ja nuori on erilainen, ja pelikasvatuksen on mukauduttava siihen. Se tarkoittaa, että pelikasvatus ei voi koostua tarkoista ohjeista tai mielivaltaisista raameista, vaan sen täytyy heijastella arkielämää.

Osatutkimukset 2 ja 3 kertoivat, että pelaamiskokemuksiin vaikuttaa huomattavasti se, miksi pelataan: nautitaanko kilpailusta, paetaanko haittoja vai tapetaanko aikaa? Vastaajat ovat kaikki yksilöitä. Jotkut nuoret pelaavat paljon ilman haittoja, kun taas jotkut nuoret pelaavat vähän, mutta kärsivät silti haitoista. On pohdittava, miksi näin on. Yksilöllisyyttä ja ymmärtävyyttä vaatii sekin, että nuoruus on lähtökohtaisesti usein myllerryksen aikaa, ja tänä päivänä ehkä vielä poikkeuksellisen stressaavaa. Pelikasvatuksen täytyy olla myös elävää, eikä kasvatus voi luutua paikalleen. 10-vuotias ja 17-vuotias tarvitsevat erilaista kasvatusta, puhumattakaan nuorista aikuisista.

On tärkeää muistaa, että ymmärrys ei tarkoita välinpitämättömyyttä tai sitä, että rajoja ei aseteta. Toisinaan pelaamista täytyykin rajoittaa, mutta rajoittamiseen on monia tapoja – mielivaltaiset rajat eivät ole ainoa vaihtoehto.

Teesi 3: Pelikasvatus on tietoista ja tiedostavaa toimintaa

Pelikasvatuksella tulee pyrkiä johonkin. Se ei voi olla vain reagoimista tai ylireagoimista – eikä liioin välinpitämättömyyttä. Osatutkimus 3 kertoi tällaisesta. Moni vanhempi pelikasvatti lähinnä kieltojen kautta, sen suuremmin aiheeseen perehtymättä. Usein lähtökohta oli valmiiksi negatiivinen, riippumatta nuoren näkökulmasta.

Nuoret itse tunnistivat tällaisen vanhemman stereotyypin. Kuten yksi vastaajista totesi: ”Kaikki mitä teen väärin, tai jätän tekemättä, on maagisesti ‘videopelien’ syytä.” Tämä nuori pelasi kertomansa mukaan muutamia tunteja viikossa.

Vanhemmalla on oltava jonkinlainen käsitys itsestään pelikasvattajana ja pelikasvatuksen tavoitteista, jotta pelikasvatusta voidaan ohjata ja suunnata tietoisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Myös vanhemman itsekasvatusta tarvitaan. Peli-sivistys ei laajene vain itsekseen, vaan omia käsityksiä, olivat ne myönteisiä tai kielteisiä, on tarkasteltava kriittisesti.

Teesi 4: Pelikasvatus on keskustelevaa ja osallistavaa

Neljäs teesini saa pohjansa Veli-Matti Värrin dialogisen kasvatuksen ajattelusta: on oleellista muistaa, että kasvatustilanteessa kohtaavat kasvattaja ja kasvatettava, kaksi ihmistä ja heidän käsityksensä maailmasta ja tulevaisuudesta, sekä toivonsa että pelkonsa. Nuori ei ole ohjelmoitava robotti, eikä aikuinen neutraali ohjelmoija tai tiedon kaataja.

On mietittävä, onko pelikasvatus keskustelua vai sanelua. Jos kasvatus on sanelua, miten se kannustaa nuorta itseään pohtimaan pelaamista tai antaa tälle valmiuksia aiheen käsittelyyn? Siksi vanhemman on arvostettava nuoren tietout-

ta. Nuori on oman pelaamisensa, ja todennäköisesti myös pelikulttuurien, asiantuntija vanhempaan verrattuna. Nuorten kertomuksissa tällaista keskusteluyhteyttä ei aina ollut. Kun keskusteluyhteys esiintyi, sekä vanhemmat että nuoret vaikuttivat tyytyväisemmiltä.

Kysymyksiä herää myös niiden nuorten osalta, jotka ovat yksinäisiä, ongelmaisia, tai liikaa pelaavia. On aiheellista miettiä, nähdäänkö heidän ongelmansa, mikäli keskustelu jää puuttumaan. Pelikasvatuksen tavoitteena on itsenäinen, osaava ja osallistuva nuori, jonka elämässä pelaaminen on voimavara.

Teesi 5: Pelikasvatuksessa keskitytään osallisuuteen ja tasapainoon riskien sijaan

Viides ja viimeinen teesi on kriittisen tärkeä muutos, joka asemoi pelikasvatusta uudelleen ja modernisoi sitä. Teesi vastaa hyvin todelliseen haasteeseen: nuorten on saatava valmiuksia pelaamisen käsittelyyn, eivätkä ne synny vain rajoittamalla. Rinnastus seksuaalikasvatukseen valottaa tässä asiaa. Seksuaalikasvatukseen ei voi typistyä kertojen tai tuntimäärien laskemiseen, vaan siihen sisältyvät lukuisat muut asiat, kuten ihmisen käsitykset itsestään ja muista, läheisyys, tunteet ja niin edelleen.

Teesiä voi pitää yllättävänä huomioiden väitöstyön haittakeskeisyyden, mutta toisaalta katson, että tällaisen toteamuksen taustalla on oltava perehtyminen myös pelaamisen haittoihin. Kaikki osatutkimukset kertoivat, että haittoja esiintyy, mutta haitat muodostivat vain pienen osan pelaamisen kokonaisuudesta. Siksi tutkimukseni perusteella valtaosan pelaajista kohdalla riskilähtöinen lähestyminen ei ole perusteltu, ja pahimmillaan se aiheuttaa tarpeetonta kitkaa.

Toinen oleellisen tärkeä seikka on se, että tutkimustuloksissani pelaamisen rajoittaminen ei ollut juurikaan yhteydessä vähäisempiin haittoihin. On perusteltua kysyä, ketä tiukka rajoittaminen tällöin palvelee.

Lähestymistapa ei tarkoita haittojen ohittamista, vaan pelaamisen kokonaisuuden tarkempaa ja rakentavampaa huomiointia: minkälainen pelaavan nuoren arjen kokonaisuus on? Esiintyykö pelaamisen yhteydessä haittoja? Jos esiintyy, miksi ja millaisia? Osallisuuden ja tasapainoisen arjen turvaaminen ja edistäminen on jo itsessään haittojen ehkäisyä.

On myös mietittävä, mikä on pelikasvatuksen tavoite haittojen ehkäisyn kohdalla? Täysi haittattomuus keinolla millä hyvänsä, vai lievien, hallinnassa olevien haittojen hyväksyminen? Kriittisen tärkeää on myös huomioida, että riski- ja huolipuhe ja sille rakentuva kasvatusta vaientavat nuorten äänen: entä nuorten omat kiinnostukset, huolet ja toiveet? Nuoret ovat toimijoita, eivät tahdottomia uhreja.

Lopuksi

Pelikasvatuksessa tarvitaan monipuolisempaa keskustelua ja yksilöllisiä ratkaisuja – ei patenttiratkaisuja ja sapluunoita. Kasvatusta on vaikeaa – siitä ei pääse yli eikä ympäri. Tutkimusyhteistyötä tarvitaan yli rajojen. Haittatutkijat ja pelitutkijat, kasvatustieteilijät ja aivotutkijat, nuorisotutkijat ja mediatutkijat, kaikki nämä ryhmät voivat tuoda keskusteluun tärkeitä näkökulmia. Esimerkiksi pelitutkimus on jättänyt kasvatuksen ja pelihaittojen kysymykset pitkälti muiden tutkimusalojen käsiteltäväksi.

Yhteiskunnan tasolla pelaaminen ei viime kädessä ole valtava asia, vaikka joillekin yksilöille se on valtavan tärkeä asia. Pelaaminen on aiheellista huomioida, mutta se ei ole nuorison tuhoaja tai pelastaja.

Lopuksi totean, että esittelemäni teesit ovat pelikasvatuksen ihanteita, eikä niihin aina päästä. Ihanteita kuitenkin tarvitaan, kun rakennetaan hyvää elämää ja parempaa maailmaa, ja kasvatetaan meitä viisaampia sukupolvia.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". Helsinki: Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>.