

Jaakko Kuitunen

Helsingin Sanomien videopelidiskursseja 1990–2017

Maisteritutkielma

Yleinen historia

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2019

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

<b>Tiedekunta – Faculty</b> Humanistinen tiedekunta	<b>Laitos – Department</b> Historian ja etnologian laitos
<b>Tekijä – Author</b> Jaakko Kuitunen	
<b>Työn nimi – Title</b> Helsingin Sanomien videopelidiskursseja 1990–2017	
<b>Oppiaine – Subject</b> Yleinen historia	<b>Työn laji – Level</b> Pro gradu -tutkielma
<b>Aika – Month and year</b> Toukokuu 2019	<b>Sivumäärä – Number of pages</b> 128
<b>Tiivistelmä – Abstract</b> <p>Tutkielmassa tarkastellaan (kriittisen) diskurssianalyysin metodologiaa soveltaen Helsingin Sanomien tekstisisältöjä 1990–2017 kolmessa videopelidiskurssissa: videopelien ja sodan suhde (sotadiskurssi), videopelien ja sukupuolen suhde (sukupuolidiskurssi) sekä videopelien ja Suomessa suunniteltujen videopelien suhde (suomipelidiskurssi). Tarkoituksena on paljastaa sääntöjä, joiden muodostamien rajojen sisällä kulloisestakin aihepatterista on neuvoteltu. Toiseksi mielenkiinto on hetkissä, jolloin diskurssit ovat syntyneet ja muuttuneet. Tilan rajaamisessa hyödynnetään historiallis-kulttuurillisia kehyksiä. Kolmanneksi tutkielma on keskustelunavaus: kuinka representaatiot videopeleistä – uudesta kulttuurimuodosta – ovat muuttuneet valtamediassa. Aikajänteelle 1990–2017 sijoittuvat esimerkiksi 2000-luvun alussa uskottavan suomalaisen videopeliteollisuuden syntyminen ja 2010-luvulla pelaamisen kulttuurillinen normalisoituminen älypuhelimien muodossa.</p> <p>Sotadiskurssissa videopeleistä löydetään vertaus Persianlahden sodan (1991) ja Irakin sodan (2003–2011) mediakuvastolle (<i>sota kuin videopeli -diskurssi</i>). Videopelit ovat osa sotaharjoittelua, ja sodat näkyvät videopeleissä (<i>sotavideopelidiskurssi</i>). Sukupuolidiskurssissa korostuu naisten haastavan aseman pohtiminen sukupuolittuneessa videopelikulttuurissa (diskurssit <i>naiset pelaajina, tekijöinä ja häiriköinnin kohteena</i>). Suomipelidiskurssissa suomalaisten videopelien representointi ennen suomalaisen videopeliteollisuuden uskottavaa kansainvälistä ulottuvuutta tapahtuu yllättäen kulttuurin (<i>esiteollinen diskurssi</i>) eikä talouden (<i>teollinen diskurssi</i>) kontekstissa.</p> <p>Helsingin Sanomien juttutodellisuudessa videopelit muuttuvat korostetummin mielenkiinnon kohteeksi vasta 2010-luvulla mobiilialan suomalaisten menestysten (Rovio, Supercell) myötä, vaikka videopelihistoriassa on annettu useita hetkiä, jolloin videopelit olisivat ”valtavirtaistuneet”. Videopelijournalismia ei kuitenkaan integroitu kulttuuri- tai talousjournalismin kiinteäksi osaksi. Määrällisesti ne on asemoitu marginaaliin, kauemmaksi kypsemmistä kulttuurimuodoista.</p>	
<b>Asiasanat – Keywords</b> Videopelit, Helsingin Sanomat, Suomalainen peliala, Sukupuoli, Sota	
<b>Säilytyspaikka – Depository</b> Jyväskylän yliopiston kirjasto, JYX-julkaisuarkisto	
<b>Muita tietoja – Additional information</b>	

# Sisällysluettelo

<b>1. Johdanto</b> .....	<b>1</b>
1.1. Miksi videopelit?.....	1
1.2. Metodologinen tausta ja tutkimuskysymys.....	7
1.3. Lähdeaineiston hahmotus: rajaus, kysymykset, tilannekonteksti.....	11
1.4. Lähihistorian mahdolliset haasteet.....	19
1.5. Elokuvan paino.....	19
<b>2. Videopelien historiaa</b> .....	<b>21</b>
2.1. ”Videopelin” synteesiluonne.....	21
2.2. Kansainvälistä videopelihistoriaa.....	24
2.3. Suomen videopelihistoriaa.....	32
2.4. ”Länsidiskurssi”.....	38
<b>3. Videopelijournalismin kritiikkiä</b> .....	<b>42</b>
3.1. Videopelijournalismi Helsingin Sanomissa 2000-luvulla.....	42
3.2. Suomalaisen videopelijournalismin neljä kriitikkoa.....	44
<b>4. Sotadiskurssi</b> .....	<b>49</b>
4.1. Sota kuin videopeli -diskurssi.....	50
4.1.1. Persianlahden sota (1991).....	50
4.1.2. Irakin sota (2003–2010).....	59
4.2. Sotavideopelidiskurssi.....	62
<b>5. Sukupuolidiskurssi</b> .....	<b>66</b>
5.1. Sukupuoli videopelikulttuurissa.....	66
5.2. Diskursseja.....	70
5.2.1. Naiset pelaajina -diskurssi.....	72
5.2.2. Naiset tekijöinä -diskurssi.....	76
5.2.3. Naiset häiriköinnin kohteena -diskurssi.....	79
<b>6. Suomipelidiskurssi</b> .....	<b>84</b>
6.1. Esiteollinen diskurssi.....	84
6.2. Teollinen diskurssi.....	90
6.2.1. Housemarque (1995).....	92
6.2.2. Remedy (1997–2016).....	93
6.2.3. Rovio ja Supercell (2010–2017).....	101
6.3. Yhteenvedo.....	108
<b>7. Päätäntä</b> .....	<b>110</b>
<b>8. Lähdeluettelo</b> .....	<b>114</b>

# 1. Johdanto

## 1.1. Miksi videopelit?

*Kokeilin taannoin pelata Marienbad-peliä.  
Muutaman siirron jälkeen tietokone jätti minulle viestin:  
”Voitin jo, mutta me voimme jatkaa, jos se viihdyttää sinua.”  
Kuolema voisi sanoa näin.<sup>1</sup>*

KATKELMA CHRIS MARKERIN ESSEEFILMISTÄ *LEVEL FIVE* (1997)

Tässä tutkielmassa tarkastelen (kriittisen) diskurssianalyysin metodologiaa soveltaen Helsingin Sanomien tekstisisältöjä 1990–2017 kolmessa videopeliin kytkeytyvässä diskurssissa. Karkeasti määriteltynä ne ovat videopelien ja sodan suhde (”sotadiskurssi”), videopelien ja sukupuolen suhde (”sukupuolidiskurssi”) sekä videopelien ja Suomessa suunniteltujen videopelien suhde (”suomipelidiskurssi”). Yhtälössä Helsingin Sanomat (1905–) täyttää roolin Suomen suurimpana sanomalehtenä. Se on valtamedian paradigmaattinen esimerkki. Taustamotiivina on osallistua keskusteluun siitä, onko valtamedian tapa käsitellä videopelejä niin yksiulotteinen kuin eräät myöhemmin esitellyt ja peliharrastajiksi itsensä mieltävät kriitikot väittävät tai ovat väittäneet (luku 3). Heidän mukaansa valtamediassa videopelejä käsitellään kapea-alaisesti esimerkiksi talouden kontekstissa. Tässä talousdiskurssia tarjotaan valtamedian hegemoniseksi diskurssiksi, ideologiaksi. En kuitenkaan pyri selvittämään, mikä on Helsingin Sanomien hegemoninen videopelidiskurssi, koska mittakaava on liian suuri. Tyydyn näyttämään, kuinka kentältä löytyy muutakin kuin taloutta, jos etsii.

Valitsemani aikajänne 1990–2017 kattaa lähes kokonaan jälkimmäisen puoliskon videopelien siihenastisesta historiasta. Konsensushakuisessa historiankirjoituksessa ensimmäiseksi videopeliksi mainitaan usein oskilloskoopin näytöllä kaksin pelattava tennispeli Tennis for Two (1958). Ensimmäinen kehitykseltään jatkuva ja vaikutusvallaltaan kasvava videopelien vuosikymmen kuluttajille suunnattuine pelilaitteineen oli 1970-luku. Ajallisesti ensimmäinen täysin videopelien

---

<sup>1</sup> Alkuperäisessä muodossa: *J'ai essayé l'autre jour le jeu de Marienbad. Au bout de quelques coups, l'ordinateur m'a laissé un message: «j'ai déjà gagné, mais on peut continuer à jouer si ça vous amuse [à l'écran: I won, but we may go on]. La mort pourrait dire ça.*

vuosikymmen oli 1980-luku. Lännessä<sup>2</sup> sukupuolet ja sukupolvet lävistäväksi massailmiöksi videopelit muuttuivat 2010-luvulla mobiilipelaamisen normalisoivan vaikutuksen myötä. Tässä kehityskulussa tärkeimmät yksittäiset askeleet olivat esimerkiksi Nintendon 2006 julkaisema Wii-pelikonsoli ja Applen 2007 julkaisema iPhone-älypuhelin

Yhdysvalloissa 1960-luvulla alun perin tietokoneiden testausohjelmiksi suunniteltujen ja sitten 1970-luvulla viihteeksi asemoidun ilmiön normalisoituminen näkyy 2010-luvulla monissa yhteyksissä. He, jotka uskovat onnistuneesti karttavansa videopelejä<sup>3</sup>, elävät silti yhteiskunnassa, jonka toimintaan videopelit vaikuttavat. Videopelien logiikka on läsnä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa. Toimintalogiikka on tullut tai on tulossa myös työelämään.<sup>4</sup> Vuoden 2019 näkökulmasta voidaankin esittää, kuinka 21. vuosisadan aikana interaktiivisten digitaalisten kokemusten trajektori kääntyy vastakkaiseen suuntaan korkeintaan, jos maapallon kantokyky romahtaa. Jos 1800-luvun lopulla syntynyt elokuva otti haltuun 1900-luvun ja teki siitä ”kuvien vuosisadan” kuollakseen 2000-luvun alussa, mikäli Peter von Baghia on uskomisen, niin 21. vuosisata voidaan nähdä kuuluvaksi 1900-luvun lopulla syntyneille videopeleille.

Väite voidaan esittää myös talous- ja teknologianhistorian kontekstissa. 1970-luvulla Yhdysvalloissa mikroelektroniikka käynnisti kolmannen teollisen vallankumouksen. Tätä olivat edeltäneet höyrykoneen ja sitten sähkö- ja polttomoottorin keksiminen ja normalisoituminen.<sup>5</sup> 2010-luvulle saakka teknologiaa on käytetty pääsääntöisesti fyysisen työtaakan keventämiseksi. Mahdollisesti tulevaisuudessa rikkaita impulsseja syöttävä virtuaalitodellisuus (kokijan sulautuminen älykkäiden koneiden luomaan vaihtoehtoiseen todellisuuteen) ottaa hoitaakseen henkisen työtaakan, mielikuvituksen, ellei muutokseksi sitten laske tekstikeskeisen ”gutenbergiläisen galaksin”<sup>6</sup> 1900-luvulla mullistanutta elokuvaa<sup>7</sup>. Tästä voidaan käyttää termiä neljäs teollinen vallankumous: tekoälyn, virtuaalitodellisuuden ja robottien normalisoituminen arjen osaksi.<sup>8</sup>

2 Kehityskulut ovat yksilöllisiä. Esimerkiksi Japanissa pelaaminen on ollut aina isompi ilmiö kuin Suomessa, mikä selittyy sillä, että Japani on rikkaampi kansantalous, teknologisesti kehittyneempi maa ja yksi kansainvälisen videopeliteollisuuden kärki- ja kotimaista.

3 Pelaajabarometri 2018:n mukaan suomalaisista kaikenlaisia pelaajia on 97,8 prosenttia. Vähintään kerran kuukaudessa suomalaisista pelaavat 88 prosenttia. Digitaalisia pelejä pelaa 76,1 prosenttia. Vähintään kerran kuukaudessa digitaalisia pelejä pelaa 60,5 prosenttia. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018)

4 Kirjallisuutta arjen ja työelämän ”pelillistämisestä” muun muassa McGonical 2012 ja Ängeslevä 2014.

5 Schön 2013, 341–342.

6 Termin kehittänyt Marshall McLuhan kirjoittaa teoksessaan *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962) painokoneiden (massamedian) suuresta vaikutuksesta eurooppalaiseen kulttuuriin ja elämään.

7 Aiheesta on viimeksi käyty näkyvää keskustelua esimerkiksi *The Times Literary Supplement*issa 31.5.2017.

Puolustuspuheessaan elokuvaohjaaja Martin Scorsese vastasi kirjallisuuskriitikko Adam Mars-Jonesin näkemykseen siitä, kuinka elokuva ei jätä mielikuvitukselle sijaa samalla tavalla kuin kirjallisuus. (Scorsese 2017).

8 Schwab 2017.

Tutkielma on tarina videopelien hivuttautumisesta osaksi arkea yllättävistäkin suunnista. Siihen johtaneet askeleet voidaan esittää ajatuskokeen muodossa: ”Jos lähdeaineistona käyttää Helsingin Sanomien videopelejä käsittelevää tekstisisältöä, millainen kuva muodostuu, kuinka se muokkautuu ja miksi näin tapahtuu viimeisen kolmenkymmenen vuoden aikana?” Kysymys muuttuu absurdiksi, jos videopelin korvaa musiikilla, elokuvalla tai kirjallisuudella. Nämä kulttuurimuodot mielletään elimelliseksi osaksi ihmisenä olemisen kokemusta. Rajauksen tähden kirjallisuuden kohdalla kysymys pitäisi esittää käänteisessä muodossa varsinkin länsimaissa: ”Millaisissa yhteyksissä kirjallisuus *ei* esiinny?” Tämä siksi, että proosaa on käytetty sosiaalisena laastina. Kansallisvaltioiden muodostuttua (tukevasti proosan varaan) ja sodittua kertomakirjallisuuden muodossa on voitu käsitellä kollektiivisia traumoja ennen ”virallista” historiankirjoitusta. Kirjallisuuspalkinnon voittajan yhteiskuntakriittinen palkintopuhe on taas helposti jotain, minkä kommentoimiseen osallistuu koko koulutettu eliitti vielä 2010-luvullakin.

Videopeleistä hedelmällisen tutkimuskohteen tekee niiden varsin lyhyt ja keskuksen – kulttuuri, tutkimus – silmin valtaosin katveessa vietetty historia, mikä historiankirjoituksen eli lukuisia päällekkäisiä kerroksia arvostavasta (ja jossain määrin arvioivasta) näkökulmasta saattaa ensi alkuun kuulostaa paradoksaaliselta. Väitän, että esimerkiksi kirjallisuuden historian tutkijalla ei ole samankaltaista mahdollisuutta ottaa uskottavaa etäisyyttä kohteeseen. Henkilöltään hän on jo syntynyt länsimaiseen kulttuuriin, jonka rakenteet ylläpitävät korkeassa asemassa ”kirjallisuus”-nimistä instituutiota. Sen kyseenalaistaminen on mahdotonta, ellei halua tulla leimatuksi provokaattoriksi. Näin ei ole videopelien tapauksessa: jopa videopelien harrastaja tulee usein painineeksi sen kanssa, onko ”tämä” vain ajanhukkaa. Niin ikään 1980-luvulla syntynyt videopeliharrastaja on voinut tulla kokeneeksi valtaosan videopelihistorian merkittävästä annista ja kätketyistä helmistä siinä missä samanikäinen, useita kadonneitakin kieliä osaava ja aikajärjestyksessä etenevä kirjallisuuden harrastaja on vasta ehtinyt eurooppalaiseen tarinaperinteeseen.

Tutkimuksen kontekstissa mahdollinen ero on siinä, kuinka videopeliharrastajan tietämystä ei ole vielä samassa määrin saatettu osaksi akateemista tietentuotantoa. Kriittisessä diskurssianalyysissa, johon tutkielma nojautuu, uskotaan, että tutkijan työtä ohjaavat hänen arvonsa ja mielenkiinnon kohteensa, niin kuin Ruth Wodak esittää. Tutkimus ei voi olla ”vapaata” tutkijastaan, koska tutkimus on seurausta tutkijan tekemistä valinnoista. Tämän tutkijan on myös ymmärrettävä.<sup>9</sup> Siispä

---

9 Wodak 1999, 186.

tutkimus ja sen kenttä on tutkijoidensa näköistä.

Jos edellä mainitun kahden arkkityypin – ”lukijan” ja ”pelaajan” – toimintaa seuraa Helsingin Sanomien tekstisisältöjen valossa syntyy muodonmuutos- ja sulautumisleikki, jossa ensiksi arkkityypit eivät voi kohdata toisiaan, koska ”pelaaja” ei viihdy ”lukijan” kanssa arvokkaammassa kirjallisuuden maailmassa<sup>10</sup>, kunnes sitten uuden pelisovelluksen myötä ”pelaaja” saattaakin paljastua videopelin avulla lukemistaitojaan kehittäväksi lukihäiriöiseksi ihmiseksi<sup>11</sup>, joka on vielä toimintapeleillä aivojansa jumppaava<sup>12</sup> nainen eikä mies, koska 2010-luvulle saavuttaessa pelaajan sukupuoli ei enää ole samanlainen lukittu muuttuja kuin 1980- tai 1990-luvulla<sup>13</sup>. Tässä pieni esimerkki siitä, millaisista kulmista videopelit voivat saapua osaksi kulttuuria.

Intohimoisen ja muistikirjaa pitävän videopeliharrastajan näkökulmasta jaettu suhde videopeleihin on ollut niiden historian ajan antagonistinen ja/tai agnostinen siten, että ne ovat olleet joko syntipukin roolissa (antagonismi)<sup>14</sup> tai sitten ne on sivuutettu (agnostismi). Kirjoitushetkellä videopeleillä ei ehkä vielä ole samankaltaista kulttuurillista prestiisiä kuin kypsemmillä kulttuurimuodoilla, mutta yleisesti ottaen peliharrastusta saattaa joutua aikuinen puolustamaan enää silloin, jos hän sen mieltää turhan vakavaksi ja jopa ulossulkevaksi identiteetiksi.<sup>15</sup> Kulttuurista neuvottelua on käyty jo pitkään siitä, millaisen aseman videopelit ansaitsevat, mikä toisaalta ei eroa muiden kulttuurimuotojen historiasta. Vuonna 2002 julkaistun *Mariosofian*, suomenkielisen pelitutkimuksen perustaa laskevan artikkelikokoelman, esipuheessa sen kerrotaan olleen ”verkkainen” toteuttaa: ”Vähättelevien asenteiden vuoksi hankkeelle ei herunut aluksi minkäänlaista julkista tukea ja kustantajan vakuuttaminenkin asiasta kesti kauan.”<sup>16</sup> Vuonna 2002 videopelien katkeamaton historia oli jo yli kolme vuosikymmentä pitkä. Ensimmäinen kaupallinen suomalainen videopeli – Raimo Suonion ohjelmoima – Chesmac oli julkaistu 1979. Suomalaisen Remedyn vuonna 2001 julkaistu Max Payne oli kansainvälisesti tunnetumpi kuin yksikään aikakauden suomalainen elokuva tai musiikkilevy, ellei mukaan lasketa Cannes-instituution huomion keskipisteeksi 2002 nostamaa Aki Kaurismäen ohjaustyötä *Mies vailla menneisyyttä* (joka

---

10 Saari 1997.

11 Hamilo 2001.

12 Helsingin Sanomat 2015.

13 Toivanen 2006.

14 Esimerkiksi Tero Pasanen on tutkinut ”pelikohuja” väitöskirjassaan *Beyond the pale: gaming controversies and moral panics as rites of passage* (2017). Hän asettaa videopelien vastustuksen lännessä pidempään historialliseen jatkumoon: moraalipaniikki ja sanaharkat ovat uuden median eräänlaisia kulttuurillisia aikuistumisriittejä niiden matkassa marginaalista kohti keskusta.

15 ”Ydinpelaaja”- eli ”gamer”-identiteetistä eli pelaamisen kautta syntyvästä erikoisidentiteetistä ja sen kulttuurillisista representaatioista ja seurauksista esim. Kowert b2014.

16 Huhtamo & Kangas 2002, 5.

toisaalta jää kauas Taneli Armannon vuonna 1997 ohjelmoimasta Snakesta eli kotoisin Nokian Matopelistä, joidenkin mukaan ehkä myös taiteellisesti).

Mikäli akateemista pelitutkimusta kontekstualisoidaan, niin *Mariosofian* julkaisuvuosi 2002 ei ollut kaukana sen alkuhetkistä. Frans Mäyrän mukaan (tanskalaisen) Espen J. Aarsethin *Cybertext* (1997) otti ”ensimmäisen askeleen taideteoreettisen pelitutkimuksen suuntaan”<sup>17</sup>. Internetissä julkaistava, vahvasti pohjoismainen *Game Studies* (2001–) oli taas ensimmäinen vertaisarvioitu tieteellinen kausijulkaisu, joka keskittyi pelitutkimukseen. Keskitetysti videopelit ovat saapuneet myös suomalaiseen yliopistoon, mistä esimerkkinä *Pelitutkimuksen vuosikirja* (2007–). Videopelit eivät ole vielä osa suomalaisten ammattihistorioitsijoiden tuottamaa kuvaa 1900-luvun jälkimmäisestä puoliskosta ja 2000-luvun alusta<sup>18</sup>. Niin ikään kirjoitushetkellä suomalaiset ammattihistorioitsijat eivät ole tuottaneet yhtäkään videopelejä käsittelevää tietokirjaa, mihin tietysti vaikuttavat kustantajien intressit, mistä yllä oleva sitaatti *Mariosofiasta* kertoo. Harvat suomenkieliset tietokirjat ovat asiasta henkilökohtaisesti usein pelaajina kiinnostuneiden sanomalehti- ja aikakauslehtitoimittajien kirjoittamia. Niitä on ryhdytty julkaisemaan 2010-luvulla, mihin vaikutti ja mitä edelsi se, että suomalainen media löysi suomalaisen videopeliteollisuuden menestyksen ja alkoi käsitellä aihetta hieman laajemmin<sup>19</sup>. Jos kerran tutkimuksen kenttä on tutkijoidensa näköinen, niin oletukseni on, että sukupolven vaihdoksen myötä suomenkieliseen historiankirjoitukseen aletaan upottaa jatkumoa, jossa 2010- ja 2020-luvun mobiilipelien kaltaisten vakiintuneiden ajanviettotapojen alkulähteeksi jäljitetään 1980- ja 1990-lukujen videopelikulttuuri.

Koska Yhdysvalloissa videopelien merkitys on suurempi, siellä historian tutkimuksen puolella on artikuloitu mahdollisia esteitä videopelien käyttämiselle lähteenä. Ne ovat usein kulttuurillisia ja kertovat sukupolvien välisestä kuilusta. Puutteellisen arkistoinnin vuoksi videopelejä voi olla työlästä saada pelattaviksi. Samalla kun videopelit on helppo asemoida lapsekkaiksi kulttuurituotteiksi, niiden käsittely voi olla haastavampaa kuin esimerkiksi kirjoitetun sanan. Pelaaminen sinänsä on opeteltava taito.<sup>20</sup>

17 Mäyrä 2004, 423.

18 Tilanne ei ole pelkästään suomalainen. Kirjoittaessaan vuonna 2013 Espen Aarseth esittää ongelmaksi sen, että videopelihistorian tutkiminen ei ole institutionalisoitunutta. Tällaista toimintaa tukevia rakenteita (kuten museoita, arkistoja, tiedejulkaisuja) ei ole tarpeeksi, vaikka tilanne onkin parantumassa. Videopelit eivät siis ole ammattihistorioitsijoiden korkea mielenkiinnon kohde. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö videopeleistä ja niiden historiasta oltaisi kirjoitettu. (Aarseth 2013)

19 Esimerkiksi *Sinivalkoinen pelikirja* (2014) on kehystetty tarinaksi 30:n vuoden pituisesta suomalaisesta pelinkehityksestä. *Pelikusku* (2012) ja *Pelien valtakunta* (2015) on motivoinut suomalaisen videopeliteollisuuden menestyksen selittäminen.

20 Esimerkiksi Saucier 2002, 220–221. Samaisessa artikkelissa Saucier esittää vertauksen (214), kuinka videopelien sivuuttaminen 2000-luvun alun historiasta on kuin sivuuttaisi television aseman sodanjälkeisellä ajalla. Nämä ovat ymmärrettävästi yhdysvaltalaiskeskeisiä huomioita.



Mainitsin johdannon alussa kritiikin, jota on esitetty suomalaista valtaviiran videopelijournalismia kohtaan. Neljää kriitikkoa käsitellään tarkemmin jatkossa (3.2.). Tutkielman kontekstissa nämä ymmärretään vallinneen tai vallitsevan olotilan ilmauksina: tuotettuina representaatioina. Näiden kriitikoiden subjektipositiosta käytän termiä ”taisteleva videopelikirjoittaja”. Usein omiin pelikokemuksiin nojaten heillä on näkemys siitä, millainen videopelikulttuuri tulisi olla. Kielivalinnoillaan he pyrkivät tällaista maailmaa luomaan. Läpinäkyvyyden vuoksi olen itsekin käsitellyt (suomalaisen) videopelijournalismin traditiota pakinoivassa esseessä ”Pelisenttarin luomistiltti”, joka julkaistiin 24.4.2017 Laajakuva-nimisessä verkkolehdeessä. Teksti käsittelee laajemmin (suomenkielisen) videopelijournalismin historiaa, nykyisyyttä ja tulevaisuutta. Tuodakseni esiin asemoitumiseni siteeraan itseäni niiltä osin kuin se on aiheellista:

Selityksiä suomenkielisen (video)pelikirjoittamisen kolariestetikalle on varmasti useita kirjoittajien gigantisesta sivistymättömyydestä väestön yleiseen sisäsiittoisuuteen, mutta materialisti minussa tarjoaa sovittelevasti syyksi resurssien niukkuutta. Ei ole elintilaa. Kukaan ei maksa, kukaan ei osta, eikä toisaalta olematon kulttuurillinen prestiisi – verrattuna esimerkiksi kirjallisuuden korkeawattisempaan halo/Matteus-efektiin – ainakaan helpota, kun kyse on kuitenkin työstä, kirjoittamisesta. Kirjallinen traditio kantaa, roolimallit auttavat, mutta palautuvat nekin jollain tasolla rahaan. Pari laadukasta julkaisuväylää, pari vahvaa sparraajaa, editoria ja kirjoittajaa, ja jälkeä syntyisi. Missäköhän ovat? Kuka on peliproosan petervonbagh? Tarvitaanko sellaista?<sup>21</sup>

Olen päätenyt tutkielmani aiheeseen ja lähestymistapaan seuraavista syistä. Tutkielmaa, joka käsittelee pitkällä aikavälillä valtamedian instituution videopelidiskursseja eikä yksittäistä diskurssia, ei ole. Sen sijaan tutkittu on sitä, millaista keskustelua yksittäisessä mediassa on käyty yksittäisestä diskurssista, kuten videopelien väkivallasta<sup>22</sup>. Näen tässä mahdollisen ongelman. Rajauksen tähden tämänkaltainen tutkimus ei osaa vastasta, onko väkivalta se diskurssi tai konteksti, jossa videopeleistä tyypillisesti käydään keskustelua; Helsingin Sanomien pohjalta näin ei ole. Kuitenkin väitän, että valtamedian videopeliuutisointia kritisoivan pelaavan yleisön keskuudessa vallitsee näkemys siitä, kuinka (vähintäänkin historiallisesti suhteutettuna) valtamedia käsittelee videopelejä pääsääntöisesti väkivallan kaltaisten kielteisten teemojen konteksteissa<sup>23</sup> (vain pysähtyäkseen silloin tällöin uutisoimaan tutkimuksista, joissa väkivaltakäyttäytymisen ja videopelien väliltä ei löydetä kytköstä<sup>24</sup>). Sisällyttämällä yhteen tutkielmaan kolme isoa ja erilaista diskurssia – sotadiskurssi, sukupuolidiskurssi, suomipelidiskurssi – pyrin niiden rinnakkaisella

21 Kuitunen 2017.

22 Esimerkiksi Arjoranta & Pasanen 2013.

23 Väkivallasta yhtenä videopelikohujen arkkityypeistä Pasanen 2014.

24 Ahlroth a2008.

torjumaan hegemonisen diskurssin syntymistä jopa mielikuvan tasolla. Tällä tarkoitan mahdollista signaalia, jonka tutkielman muoto voisi antaa: vain väkivaltadiskurssiin keskittyminen *voidaan* lukea osoitukseksi siitä, että se on diskursseista ”olennaisin”, vaikka se ei olisikaan tutkielman motiivi. Valintojen myötä avautuu uudenlaisia tulkinnallisia tiloja riippumatta intentiosta.

Pidemmän aikavälin suomalaisissa mediatutkimuksissa on käsitelty suomalaisia erikoismedioita: MikroBitti-lehden peliarvosteluja (1984–2008)<sup>25</sup>, Pelit-lehden lukijakirjeitä (1992–2002)<sup>26</sup> ja tietokonelehdistöä (1988–1994)<sup>27</sup>. Erikoismedioiden sijaan itseäni kiinnostaa Helsingin Sanomien kaltaisen laajan valtamedian edustajan diskurssien muutos ja mistä se mahdollisesti kertoo, koska se on suuremman luokan vallankäyttäjää. Erikoismedioiden kirjoittajat (tekstintuottajat) ja lukijat (yleisö) ovat useimmiten amatöörejä sanan ranskalaisessa ”rakastajaa” tarkoittavassa mielessä. Antagonistista tai agnostista suhtautumista videopelisiin ei ole. Videopelit on heille ”rakas asia”, mikä näkyy esimerkiksi Pelaaja-lehden (2002–) sloganissa ”rakkaudesta videopelisiin”. Amatöörien intohimoisuuden sekä arviokappaleista päättävien laite- ja ohjelmistojulkaisijoiden kanssa vaalitun näennäissymbioottisen suhteen varaan<sup>28</sup> rakentunut erikoismedioiden videopelijournalismi ei ainakaan vielä tunne klassisesti sivistyneitä kriitikoita, jollaisia löytyy valtamedian puolelta esimerkiksi kirjallisuus- tai elokuvakritiikin parista. (Tämä ei tietystikään tee niistä julkaisualustoina ”arvottomia”. Ilman erikoismedioiden panosta suomenkielistä videopelijournalismia ja -kriittiköitä ei olisi. Tätä traditiota saa kuitenkin kritisoida niin kuin mitä tahansa traditiota. Auktoriteeteille on oltava armoton, kirjoitti Erno Paasilinna.)

Sanottakoon näin loppuun, että *elämää suuremmat videopelit* ovat Starsiege: Tribes (1998), Hideo Miyazakin Souls-sykli (2008–2016) Bloodborne-lisäyksellä (2015) ja Fallout: New Vegas (2010). Historian ja videopelien ystävä nauttinee kaikkien aikojen hienoimman elokuvantekijän Chris Markerin essee-elokuvasta Level Five (1997), jota tämäkin tutkielma alkoi muistuttaa. Markerin elokuvan Okinawan taistelu, josta tehdään strategiapeliä, on vain vaihtunut Persianlahden sodaksi, videopelisodaksi.

## 1.2. Metodologinen tausta ja tutkimuskysymys

Tarkastelen tutkielmassa (kriittisen) diskurssianalyysin metodologiaa soveltaen sitä, millä tavoin eli

---

25 Suominen 2010.

26 Saarikoski 2012.

27 Suominen 2015.

28 Pelitoimittaja Niko Nirvin mukaan: ”Jos olet kriittinen pelifirmoja kohtaan, tuskin pääset kirjoittamaan kuuden sivun ennakkokjuttuja kuumimmista peleistä. Joskus peliä ei pääse edes pelaamaan.” (Pernu 2009, 16.)

millaisissa diskursseissa Helsingin Sanomien toimituksen 1990–2017 tuottamissa tekstisisällöissä on representoitu seuraavia ”aihepattereita”:

1. ”Sota” ja ”videopelit”.
2. ”Sukupuoli” ja ”videopelit”.
3. ”Suomessa kehitetyt videopelit” (lyhyemmin ”suomipelit”) ja ”videopelit”.

Otollisia nämä ovat ainakin kolmesta syystä: ne poikkeavat sisällöllisesti toisistaan, lähteitä on tarpeeksi ja niitä on käsitelty läpi valitun ajanjakson. Tutkielman ensisijaisena tarkoituksena on paljastaa niitä sääntöjä, joiden muodostamien rajojen sisällä kulloisestakin ”aihepatterista” on neuvoteltu kulloisessakin historiallisessa tilanteessa. Toiseksi mielenkiinto on niissä hetkissä, jolloin diskurssit ovat syntyneet ja muuttuneet. Tässä tilan rajaamisessa hyödynnän historiallis-kulttuurillisia kehyksiä, kuten videopelien (ylikansallista) historiaa.

Selvennyksenä tutkimuskysymyksiä on kolme:

1. Millaisia diskursseja on ja mikä on niiden keskinäinen suhde?
2. Kuinka diskurssit ovat muodostuneet, mistä ne ovat muodostuneet ja kuinka ne ovat mahdollisesti muuttuneet kielivalintojen myötä?
3. Millaisia suhteita vallitsee diskurssien ja historiallis-kulttuurillisten kehysten välillä?

Tarkemmin artikuloituna tutkielman teoreettinen tausta koostuu seuraavista elementeistä. Ensinnäkin se on laadullista tutkimusta. Toiseksi se on diskurssianalyysia. Diskurssianalyttisen tutkimuksen kentällä painopiste on kriittisessä diskurssianalyysissa, valta-analyysissa ja kulttuurisen jatkumon huomioimisessa. Käyn nämä läpi alla.

Laadullisen analyysin lähtökohtana on havaintojen pelkistäminen ja ”arvoituksen” ratkaiseminen. Siinä rajattua aineistoa tarkastellaan etukäteen valitusta teorettis-metodologisesta perspektiivistä. Tarkoituksena ei ole tuottaa lopullista merkitystulkintaa ilmiöstä vaan selittää ilmiö paikallisesti.<sup>29</sup> Tämä merkitystulkinta (”arvoituksen ratkaisu”) on seurausta tutkijan tuottamasta ja käytettävissä olevasta materiaalista.<sup>30</sup>

---

29 Alasuutari 2012, 31–32; 43.

30 Alasuutari 2012, 34–35.

Diskurssianalyysi tarkoittaa kielenkäyttäjän, tilanteen, ajan ja paikan tutkimista.<sup>31</sup> (Tutkielman kontekstissa kielenkäyttäjäksi on sanomalehteen kirjoittava henkilö, tilanne on journalistinen sisällöntuotanto sanomalehdessä, aika on 1990–2017 ja paikka on Helsingin Sanomat.) Tutkimuksessa kiinnostuneita ollaan siitä, millaisia valintoja kielenkäyttäjät tekevät kulloisessakin tilanteessa ja mikä on näiden valintojen suhde sosiaaliseen todellisuuteen.<sup>32</sup> Tämä ”sosiaalinen todellisuus” ei ole olemassa yksilölle sellaisenaan, eikä kielen nähdä peilaavan sitä. Sen sijaan yksilön ja todellisuuden välillä vallitsee sosiaalisesti tuotettu suhde. Tämä suhde koostuu historiallisten prosessien myötä syntyneistä merkitystulkinnoista ja tulkintasäännöistä, jotka vaikuttavat yksilön käsityksiin todellisuudesta.<sup>33</sup> Mielenkiinto ei ole toimijan ”päänsisäisten” tilojen tarkastelussa vaan sosiaalisissa käytännöissä: niissä prosesseissa, joissa minä rakentuu ja minää rakennetaan kielivalintojen myötä.<sup>34</sup> Kielenkäyttäjän intentio (toiminnan tarkoituksellisuus) on toissijaista siksi, että kielenkäytön nähdään tuottavan asiantiloja intentiosta riippumatta.<sup>35</sup>

Termillä ”diskurssi” tarkoitetaan ”suhteellisen vakiintunutta kielenkäyttöä tietyssä tilanteessa tai tietyllä alalla”<sup>36</sup>. Rajauksen ja tutkimuskysymyksen vuoksi otan määrittelyyn piirteitä Michel Foucault’n diskurssista sellaisena kuin Pertti Alasuutari sen kiteyttää: ”Miten jokin ilmiö tematisoi tiedon, pohdinnan, toiminnan ja institutionalisoituneiden käytäntöjen sekä mahdollisen keskustelun kohteeksi; mikä siinä otetaan annettuna ja millä merkitysulottuvuuksilla asiaa koskevat erimielisyydet liikkuvat”.<sup>37</sup> ”Diskurssit” määritellään ”tietyn asian tai tapahtuman kuvaamista ja merkityksellistämistä suhteellisen vakiintuneella ja sisäisesti yhtenäisellä tavalla tietystä näkökulmasta”<sup>38</sup>. Tässä tutkielmassa esimerkiksi ”diskurssi” on ”Helsingin Sanomien videopelijournalismi”. ”Diskurssit” taas ovat ”sotadiskurssi”, ”sukupuolidiskurssi” ja ”suomipelidiskurssi”. Ne taas koostuivat muista diskursseista.

Kriittisen diskurssianalyysin kentällä olen valinnut lähestymiseksi valta-analyysin sellaisena kuin Arja Jokinen ja Kirsi Juhila sen määrittelevät. Tutkielmassa ollaan kiinnostuneita 1) diskurssien välisistä ja sisäisistä valtasuhteista sekä 2) siitä, kuinka jotkut diskurssit muotoutuvat hegemonisiksi ja millaisia ideologisia seurauksia niiden käyttöön liittyy (mikäli näin tapahtuu).<sup>39</sup> Avattuna näistä

---

31 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 10.

32 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 33.

33 Alasuutari 2012, 46–47.

34 Jokinen, Juhila & Suoninen, 2016, 43–44.

35 Jokinen, Juhila & Suoninen, 2016, 48.

36 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 20.

37 Alasuutari 2012, 173–174.

38 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 39–40.

39 Jokinen & Juhila 2016a, 75.

ensimmäinen käsittelee diskurssien mahdollista hierarkiaa: millaisia on olemassa, mitä on olemassa rinnakkain, dominoiko joku ja millä tavoin ne ovat toisiinsa kietoutuneita.<sup>40</sup> Diskurssien sisäisiä valtasuhteita selvitetään tutkimalla, mitä diskurssissa sanotaan ja tehdään, millaiset ovat toimijoiden väliset suhteet sekä millaisiin subjektipositioihin toimijat voidaan asemoida tai tullaan asemoiduiksi.<sup>41</sup>

Kriittinen diskurssianalyysi näkee, että todellisuudessa vallitsee diskurssien muodostamia alistussuhteita. Mielenkiinto on siinä, kuinka näitä alistussuhteita ylläpidetään ja oikeutetaan.<sup>42</sup> Foucault'n diskurssin määritelmää lainaten diskurssi ei muodostu pelkästään siitä, ketkä ilmiöstä puhuvat ja kuinka he siitä puhuvat, vaan myös siitä, kenen rooli ei ole puhua ja mistä ei puhuta.<sup>43</sup> Hegemonisten diskurssien valta-asemaa voidaan horjuttaa muita diskursseja horjuttamalla, koska hegemoniset diskurssit koostuvat muista diskursseista ("interdiskursiivisuus").<sup>44</sup> Tässä tutkielmassa yksi mahdollisista hegemonisista diskursseista on formuloimani länsidiskurssi (2.4.). Karkeasti määriteltynä se tarkoittaa länsimaista videopelikäsitystä, joka poikkeaa japanilaisesta. Länsidiskurssiin sisältyy muun muassa historian saatossa muotoutunut länsimainen taidekäsitys. Tämä vaikuttaa siihen, millaisin ehdoin videopelit otetaan vastaan taiteena, jos ylipäättänsä näin tapahtuu. (Ja jos ne otetaan vastaan taiteena, taidekäsitys vaikuttaa siihen, millaisin kriteerein yksittäiset teokset ovat "hyvää" tai "huonoa" taidetta.) Taidekäsitys sinänsä on sosiaalisesti tuotettu, mutta sen tuotettu alkuperä on usein peitetty. Länsidiskurssin seurauksena esimerkiksi japanilaisia videopelejä voidaan kritisoida "puutteellisiksi", kun niissä tehdyt valinnat nähdään olevan ristiriidassa länsimaisen taidekäsityksen hyveiden kanssa<sup>45</sup>.

Tutkielmassa analyysin kehystäjänä toimii kulttuuri: Helsingin Sanomien videopelijournalismi on kontekstualisoitu osaksi laajempia historiallisia ja kulttuurillisia konteksteja. Tarkemmin avaamani kontekstit ovat edellä mainittu länsidiskurssi, videopelien yleinen historia, Helsingin Sanomien

---

40 Jokinen & Juhila 2016a, 80.

41 Jokinen & Juhila 2016a, 85.

42 Jokinen & Juhila 2016b, 301.

43 Alasuutari 2016, 173–174

44 Jokinen & Juhila 2016a, 95; 99.

45 Länsimainen (usein kulttuurillisesti yhdysvaltalainen) keskustelu japanilaisten videopelien esteettisistä valinnoista kuvata naishahmoja on tästä yksi esimerkki. Jakolinja on usein "voimaannuttava" tai "esineellistävä". Bayonetta-videopelin samannimisen päähahmon toimijuutta on pohdittu paljonkin videopelimediasa, tiivistelmä esim. Herold 2018. Lännessä japanilaisten pelintekijöiden esteettiset valinnat saavat välillä osakseen kovaakin kritiikkiä, mikä toisaalta on mielipidekirjoittamiselle sallittua. Osin kielimuurin vuoksi epäselväksi jää, mikä Japanissa on tämänkaltaisen representaatio- ja sukupuolikeskustelun ruohonjuuritason tilanne tai millaisin painotuksin sitä käydään. Voidaan kuitenkin esittää, kuinka eri kulttuurit tulkitsevat kulttuurituotteita omista näkökulmistaan, koska todellisuussuhde on sosiaalisesti tuotettu. Väärinymmärrettynä tämä "lukkotilanne" voi kuitenkin johtaa ylimielisyyteen ja tietämättömyyden ylevöittämiseen: ei pyritä ymmärtämään sitä itselle vierasta kulttuurillista miljöötä, jonka sisällä käytyjen neuvotteluiden seurauksena jokin kulttuurituote on syntynyt.

sisäinen toimituspolitiikka, sanomalehti valtamedian edustajana sekä valtamedian edustajiin kohdistunut kritiikki. Konteksteja on teoriassa rajaton määrä. Interdiskursiivisen luonteen vuoksi ne ovat myös käymisen tilassa. Tässä kontekstien ei odoteta mekaanisesti selittävän, miksi ja miten videopelejä on käsitelty Helsingin Sanomissa. Kontekstinhuomiointi on kuitenkin tärkeää. Konteksti eli kielen ulkopuolinen todellisuus vaikuttaa siihen, millaisia kielellisiä resursseja on käytettävissä. Esimerkiksi taloussivuilla ei juuri nähdä videopelien kulttuuriarvioita, koska konteksti sellaiseen on väärä.

### 1.3. Lähdeaineiston hahmotus: rajaus, kysymykset, tilannekonteksti

Tutkielman lähdeaineisto voidaan tiivistää: Helsingin Sanomissa 1990–2017 julkaistu journalistinen tekstisisältö. Tähän ei sisälly artikkelikuviutusta taikka Helsingin Sanomien omaa 2010-luvulla käynnistynyttä audiovisuaalista tuotantoa, koska ne kaikki vaatisivat vaihtoehtoisia metodeja kuin teksti. Lähdeaineisto on kerätty syksyllä 2018 esittämällä hakusanoja Helsingin Sanomien sähköiselle arkistolle. Se on suunnattu sanomalehden tilaajille. Sähköisen arkiston esittelytekstin mukaan ”haku kattaa sekä HS.fi:n uutiset verkossa että Helsingin Sanomissa julkaistun toimituksellisen tekstimateriaalin vuodesta 1990 lähtien”. Materiaali on kerätty siihen uskoen, että esittelyteksti pitää paikkansa. Helsingin Sanomien oma arkisto on tässä yksi lähdeaineistoa rajaavista tekijöistä.

Arkistoa on selattu vuosi kerrallaan. Pääasialliset hakusanat ovat olleet ”tietokonepel” ja ”videopel”. Ne tuovat esiin artikkelit, joissa esiintyvät ”tietokonepel”- ja/tai ”videopel”-alkuiset merkkirivit (kuten *tietokonepel-i*, *tietokonepel-it*, *tietokonepel-eissä*). Täsmähakuja on tehty laitevalmistajien ja konsolilaitteiden nimillä. Täydentäviä täsmähakuja on tehty laitevalmistajien nimillä (”microsoft”, ”sony” jne.) ja vähemmän tunnetuilla videopeleihin viittaavilla termeillä kuten ”tv-peli”, ”elektropeli”, ”mobiilipeli” tai ”konsolipeli”. Tarkempaa lähilukua on harjoitettu ottamalla videopelihistoriasta tärkeinä pidettyjä päivämääriä (kuten jonkun videopelikonsolin julkaisupäivä) ja sitten kammattu arkistoa manuaalisesti. Tästä tekstimassasta on valikoitu tekstit, joissa videopelien kontekstissa on käsitelty sotaa, sukupuolta ja suomalaista pelinkehitystä<sup>46</sup> niin, että valikoima on kattava.

Kategorisoinnin jälkeen olen ryhtynyt analysoimaan tekstejä. Niille on pääsääntöisesti esitetty seuraavat kysymykset:

---

46 Muita mahdollisia parivaljakkoja ovat muun muassa videopelien ja nuorison välinen suhde, videopelien ja terveyden välinen suhde, videopelien ja taiteen välinen suhde.

1. Millainen ”aihepatterin” (kuten videopelit ja sukupuoli) suhde tekstissä on tuotettu ja kuinka?
2. Jos tekstissä esiintyy henkilöitä ja asioita (kuten videopelitekstejä), millaisiin asemiin niitä on laitettu ja millaisin kielivalinnoin?
3. Mikä on tekstin konteksti (sijainti julkaisualustalla, juttutyypit jne.) ja tekstin julkaisualustan ulkopuolinen laajempi historiallis-kulttuurillinen konteksti?
4. Mitä tekstissä ei tuoteta ja näin jätetään pimentoon?

Lähteiden jakaminen kolmeen kategoriaan ei ole tapahtunut mekaanisesti vaan kulloisenkin lähteen kohdalla on tehty valintoja sen suhteen, missä sen ”uusi” paikka on. Koska lähteellä on kategorisesti useita mahdollisia paikkoja (lähde voi käsitellä samanaikaisesti sukupuolta, suomalaista peliteollisuutta, sotaa ja kymmentä muutakin aihetta), olen valinnut paikan sen mukaan, mikä siinä mielestäni dominoi. Otan esimerkin. Juho Typpön artikkeli ”Cities: Skylines on vuoden suomalainen videopeli-ilmiö, ja tämä nainen on sen takana” (”Nyt-liite”, 25.12.2015)<sup>47</sup> käsittelee suomalaista videopeliteollisuutta. Siinä kuitenkin aihetta lähestytään vähintäänkin otsikon tasolla sukupuolen kautta (”tämä nainen”). Tämän vuoksi kolmipaikkaisessa järjestelmässäni olen lähteen sijoittanut sukupuolen alle. Kielivalinta ”tämä nainen” korostaa sen poikkeuksellisuutta, että suosittu videopelin on suunnitellut nainen, mikä kytkeytyy laajemmin 2010-luvun keskusteluun sukupuolen roolista videopelikulttuurissa. Kuitenkin samaan aikaan jos pelinkehittäjä olisi mies, ja häntä kutsuttaisiin ”täksi pojaksi”, laittaisin sen suomipelien alle, niin kuin artikkelin ”Kilpailu ei huolestuta suomalaisia tietokonepelien tekijöitä” (”Radio ja TV”, 20.7.1995)<sup>48</sup> kohdalla. Siinä Liisa Vähäkylä kutsuu suomalaisen Housemarque-pelistudion pelinkehittäjiä ”pojiksi”. Pelkästään artikkeleita vertailemalla molemmissa sukupuoli on sekundäärinen tekijä – Vähäkylä pojittelee kerran, Typpöllä ”tämä nainen” esiintyy otsikossa – mutta historiallinen ja kulttuurillinen konteksti muuttaa niiden laatua. 1990-luvulla videopelit ovat kulttuurillisesti ymmärrettynä jotain, mitä ”pojat” tekevät ja pelaavat, vaikka väite esitettäisiin ja otettaisiin vastaan vähättelynä. 2010-luvulla videopelit eivät ole jotain, mitä ”naiset” tyypillisesti tekevät (teknologiakulttuurin ja videopelikulttuurin sukupuolittuneisuuden vuoksi). 2010-luvulla, toisin kuin 1990-luvulla, pelinkehitys on jo uskottava ja haluttava luova ammatti, ja siksi sukupuolittuneisuus nähdään kielteisenä asiantilana. Typpön artikkelissa kuitenkin juhlietaan, eikä hämmästellä, kuinka nainen toimii videopelialalla, toisin kuin kuutisen vuotta aikaisemmin Jyrki Alkion artikkelissa ”Naisena

---

47 Typpö 2015.

48 Vähäkylä 1995.

pelimiesten maailmassa” (”Ura”, 28.9.2008)<sup>49</sup>. Siinä Alkio haastattelee pelialalla työskentelevää Anna Asplundia otsikon näkökulmasta. Niin kuin Typpön artikkelin kohdalla, tämänkin *sinänsä* suomalaista videopeliateollisuutta käsittelevän artikkelin olen sijoittanut sukupuolen alle.

Diskurssianalyysissa kielenkäyttäjän valinnat eivät kerro vain yksilön valinnoista. Yhteen kietoutumisen myötä niissä näkyy ja kuuluu muiden näkemyksiä.<sup>50</sup> Kieltä käytettäessä tullaan hyödyntäneeksi jo olemassa olevaa kieltä, jota muokataan tilannekohtaiseksi.<sup>51</sup> Kielenkäyttäjän henkilökohtaisten taitojen lisäksi valintoja rajoittavat tilanne, jossa kieltä käytetään ja mikä tilanteen ehtoja säätelee.<sup>52</sup> Se, millaisia kielellisiä resursseja käytetään, riippuu kontekstista eli kieltä ympäröivästä todellisuudesta.<sup>53</sup> Helsingin Sanomien tilannekontekstin sisällä mahdollinen ja mahdoton toiminta, erilaiset toimijuudet, kielenkäyttäjien kielelliset resurssit ja niin edelleen<sup>54</sup> ovat toisenlaiset kuin jos tarkasteltavana olisi videopelien erikoismedia Pelit (1993–) tai Pelaaja (2002–), vaikka näillä on Helsingin Sanomien kanssa enemmän yhteistä kuin eroa. Videopelien kontekstissa pelitoimittaja omaa mitä luultavammin suuremmat kielelliset resurssit kuin sanomalehden yleistoimittaja jo julkaisualustan (konteksti) vuoksi. Hän on saattanut kasvaa näihin ”diskursiivisiin käytänteisiin” osana jotain yhteisöä<sup>55</sup>, joka 2010-luvulla on internetin monikulttuurilliset peliharrastajat. Se, että videopelilehden journalisti on tyypillisesti peliharrastaja, osin selittää, miksi 2010-luvulla videopelilehden ja sanomalehden videopelidiskurssit eroavat toisistaan. Sanomalehdessä on annettu eniten huomiota massakulttuuriksi muodostuneille mobiilipeleille (casual-pelit). Sen sijaan intohimoisten peliharrastajien keskuudessa mobiilipelit ovat matalampi mielenkiinnon kohde. He suosivat tietokoneella ja pelikonsolilla pelattavia videopelejä. Koska mikrotason valinnat nähdään suhteessa laajempaan kokonaisuuteen<sup>56</sup>, Helsingin Sanomissa 2010-luvulla aktivoitunut mobiilipeliuutisointi voidaan asettaa historialliseen kontekstiin, joka on esimerkiksi ”videopelien pelaamisen normalisoituminen teknologisen kehityksen seurauksena” tai ”suomalaisen videopeliateollisuuden huomionarvoinen talouskasvu mobiilipelien kontekstissa”.

Siitä, mitä Helsingin Sanomissa tuotetaan, käytän Kimmo Mäkilän termiä ”juttutodellisuus”. Tämä juttutodellisuus syntyy kielenkäyttäjien teksteissä tekemistä representaationalisista valinnoista eli

---

49 Alkio 2008.

50 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 15.

51 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 88.

52 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 13–14.

53 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 27.

54 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 26.

55 Käytän tässä ajatusta Mykkänen & Pietikäinen 2009, 34.

56 Mykkänen & Pietikäinen 2009, 53–54.



tavoista, joilla jotain ilmiötä on kuvattu.<sup>57</sup> Diskurssit muodostuvat näistä representaatioista; diskurssit ovat representaatiojärjestelmiä.<sup>58</sup> Toisin sanoen puheen kohteena olevat ilmiöt rakentuvat kielivalintojen myötä.<sup>59</sup> ”Helsingin Sanomien videopelitodellisuus” ei ole todellisuus sinänsä, mutta se osallistuu todellisuussuhteen muokkaamiseen esimerkiksi kertomalla lukijakunnalle, kuinka ”tämä nainen” on videopelisuunnittelun kärkeä (palatakseni aikaisempaan Nyt-liitteen esimerkkiin). Teoriassa toimija voi rakentaa minkä tahansa lähdeaineiston tekstin lukemattomin eri tavoin, joten mielenkiinto on siinä, miksi juuri näihin valintoihin on päädytty ja millaisia tiloja ne avaavat. ”Tämä nainen” on valinta kuvata jotain, joka on sinänsä tapahtunut (”Karoliina Korppoo on suosiollisesti vastaanotetun Cities: Skyline -videopelin pääsuunnittelija”). ”Tämä nainen” -kielivalinnan myötä subjekti on siinä kuitenkin asetettu toisenlaiseen positioon kuin jos kielivalinta olisi jätetty kokonaan pois, mikä taas vaikuttaa tuotettuun representaatioon.

Helsingin Sanomat muodostaa omanlaisen tilannekontekstin tai kulttuurillisen paikan, jonka yksinkertainen määrittely on haastavaa. Sanomalehti sisältää useita tekstityyppejä, genrejä ja on usein moniäänistä ja intertekstuaalista. Lähtökohtaisesti sanomalehden tarkoituksena on poikkileikkauksin kertoa siitä, ”mitä maailmassa tapahtuu” (samalla kun usein peitetään se, että kuva on journalistisen työn, kuten rajauksen, tulosta). Yhtäältä sanomalehdellä on sen journalistista toimintaa ohjaavaa (näkyvä kuten journalistisen etiikan noudattaminen tai piilotettu kuten puolueuskollisuus) agenda, mutta toisaalta instituutio myös asettaa agenda sen vaikutuspiirissä eläville ihmisille. Tässä lähdeaineisto voidaan määritellä esimerkiksi näin: Helsingin Sanomat on suomenkielinen, yleissivistävä, poliittisesti sitoutumaton sanomalehti, jota tuottaa journalismia harjoittava yksityisen sektorin liikeyritys, joka toimissaan pyrkii noudattamaan journalismin eettisiä ohjeita<sup>60</sup> ja jonka työntekijät ovat usein korkeasti koulutettuja syntyperäisiä suomalaisia, jotka ymmärtävät korkealla tasolla vähintäänkin suomen kieltä. Suomessa ja suomalaisessa kulttuurissa Helsingin Sanomien valta-asema on internetin eli informaatiovallankumouksen myötä luultavasti heikentynyt (koska kielitaitoinen voi lukea helposti maailman lehtiä), mutta vielä 2017 lehden levikki oli lähes 325000 ja tilaajamäärä 230000<sup>61</sup>.

---

57 Mäkilä 2007, 139–140.

58 Mills 1997, 44.

59 Pietikäinen 2000, 65–66.

60 Lukuisten kehittyvien kontekstien ja diskurssien luonteesta kertoo esimerkiksi muutos, joka koskee Journalistiliiton hyväksymiä journalistin ohjeita, joiden soveltamista valvoo Julkisen sanan neuvosto. Suomessa usea julkaisu – kuten Helsingin Sanomat – on sitoutunut näitä noudattamaan. Ohjeiden muutos kytkeytyy laajempaan yhteiskunnalliseen muutokseen. Jorma Mäntylän mukaan (Mäntylä 2004, 136–137) 2005 Journalistin ohjeiden vaikutteet tulevat talouselämän puolelta sekä ryhmittä, jotka ”kannattavat” teknologian ylivaltaa (siinä missä ohjeista ovat poistuneet esimerkiksi ihmisoikeuksia, demokratiaa ja luontoa koskevat arvot).

61 Pekkonen 2018.

Määrittelyn tilannekontekstia katsomalla, milloin valitsemani lähdemateriaali on julkaistu ja minne toimitus on sen päättänyt sijoittaa Helsingin Sanomien sisällä. Oletuksena on, että esimerkiksi taloussivujen konteksti poikkeaa kulttuurisivujen kontekstista, mitä tulee – kuten aiemmin on lueteltu – kielenkäyttäjien mahdolliseen ja mahdottomaan toimintaan sekä mahdollisiin ja mahdottomiin toimijuuksiin. Käsittelen tarkemmin Helsingin Sanomien kulttuurisivujen tilannekontekstia jatkossa (3.1.), mutta siellä esiin nostetut esimerkit vaikeudesta saada videopelijournalismia julkaistuksi eivät ole uniikkeja. Videopeleihin erikoistunut taloustoimittaja Elina Lappalainen on kertonut, kuinka vuonna 2010 vanhemmat toimittajakollegat eivät halunneet suomalaista videopeliteollisuutta Helsingin Sanomien taloussivuille, koska sen liiketaloudellinen toiminta katsottiin liian matalaksi<sup>62</sup>. Tätä vasten valtamediaan kohdistunut kritiikki siitä, kuinka videopelejä käsitellään ensisijaisesti taloutena eikä kulttuurina, näyttäytyy varsin koomisessa valossa: taloussivut asemoidaan ”ikäväksi toiseksi sijaksi”, kun videopelien kuuluisi ”kukoistaa” kulttuurisivuilla. Tässä kritiikkiä pitäisi säätää niin, että *jos* videopelit on huomioitu, se on tapahtunut talouden kontekstissa (ottamatta kantaa siihen, pitääkö tämä määrällisesti paikkansa<sup>63</sup>). Taloustoimituksen perspektiivistä taloussivujen videopelijournalismi ei varmastikaan ole (ollut) videopelien alentamista vaan päinvastoin, mistä kielii reviiirikamppailu: suomalaisen pelialan on ensiksi lunastettava paikkansa, jotta siitä voitaisiin taloussivuilla kirjoittaa. Perspektiiviharha vaivaa tätäkin tutkielmaa; tutkielmantekijä ei pysty karistamaan sitä lähtökohtaa, että hänenkin mielestään videopelejä tulisi käsitellä taloussivujen sijaan kulttuurisivuilla. Tämä on kuitenkin preferenssi, joskin mahdollista on analysoida sitä, millaista subjektipositiota tällaisella toiminnalla tuotetaan. Kutsun sitä ”taistelevan videopelikirjoittajan” positioksi: videopelit asemoidaan taiteeksi eikä taloudeksi, vaikka ne ovat molempia.

*Taulukko 1. Lähteiden jakautuminen Helsingin Sanomissa (1990–2017) Helsingin Sanomien määrittelemänä myös suhteessa Helsingin Sanomien videopelejä käsittelevään lähdeaineistoon.*

	Sota	Sukupuoli	Suomipeli	Yht.	Videopelit HS:ssa	Kolmikko kaikesta (%)
<b>Autot</b>	0	0	0	0	4	0
<b>Elämä</b>	0	1	0	1	24	4,2
<b>Hyvinvointi</b>	0	0	0	0	9	0
<b>Ihmiset</b>	0	2	0	2	49	4,1
<b>Kaupunki</b>	0	1	2	3	49	6,1
<b>Koti</b>	0	0	1	1	2	50

62 Lappalainen 2015, 20.

63 Taulukossa 1 ”Talous” on osastoista toiseksi suurin, mutta talousdiskurssi on enemmän kuin taloussivujen sisällä tapahtuva videopelijournalismi. Siksi tästä ei voida suoraan tehdä johtopäätöstä, onko talousdiskurssi diskursseista hegemoninen.

<b>Kotimaa</b>	6	7	4	17	211	8,1
<b>Kulttuuri</b>	5	3	24	32	276	11,6
<b>Kuluttaja</b>	0	0	0	0	33	0
<b>Kuukausiliite</b>	0	0	0	0	7	0
<b>Lasten uutiset</b>	0	0	0	0	4	0
<b>Mesta</b>	0	0	0	0	1	0
<b>Mielipide</b>	0	0	0	0	22	0
<b>Nyt-liite</b>	2	7	3	12	187	6,4
<b>Pääkirjoitus</b>	3	1	0	4	34	11,8
<b>Radio ja televisio</b>	1	0	1	2	39	5,1
<b>Raha</b>	0	0	1	1	2	50
<b>Sunnuntai</b>	2	0	0	2	31	6,5
<b>Talous</b>	0	0	22	22	236	9,3
<b>Teknologia</b>	0	0	0	0	28	0
<b>Tiede</b>	0	0	1	1	36	2,8
<b>Torstai</b>	0	0	0	0	1	0
<b>Ulkomaat</b>	21	1	0	22	116	19
<b>Ura</b>	0	1	0	1	26	26,9
<b>Urheilu</b>	0	0	0	0	53	0
	<b>40</b>	<b>24</b>	<b>65</b>	<b>129</b>	<b>1480</b>	<b>8,7</b>

Taulukossa *Videopelit HS:ssa* tarkoittaa alun perin keräämäni koko aineistoa, jossa videopelit esiintyvät missä tahansa roolissa. Vaikka siinä on pyritty kaiken kattavuuteen ensimmäisten niukkojen vuosien aikana, näin ei ole enää 2010-luvulla. Luvut ovat suuntaa antavia, haamujuoksijan roolissa. Summa on arvioni mukaan 5–10 prosenttia suurempi. Tällä vertailulla haluan kuitenkin suhteuttaa otostani suurimpaan mahdolliseen aineistoon. Käyttämäni aineisto on 8,7 prosenttia koko aineistosta, mikä ei – interdiskursiivisuuden vuoksi – tarkoita sitä, että jäljelle jäänyt 91,3 olisi eristetty sodasta, sukupuolesta ja suomipeleistä muualla kuin tutkielman rajauksessa. Konservatiiviseksi arvioksi voidaan pyöristää 10 prosenttia.

Taulukkoa tutkimalla voidaan tehdä johtopäätöksiä ensinnäkin siitä, millaisissa konteksteissa videopelit ovat esiintyneet (nimellisesti pitkin Helsingin Sanomia) ja varsinkin siitä, millaisissa konteksteissa sodasta, sukupuolesta ja suomipeleistä on neuvoteltu. Sodan tapauksessa korostuu Ulkomaat. Ulkosuomalaista kritiikkiä nojailien Helsingin Sanomissa videopeleistä valittiin vertauskuva Persianlahden sodan (1991) ja Irakin sodan (2003–2011) uudensuomalaiselle mediakuvastolle. Sukupuoli on sen sijaan niin hajanainen, että selvää kontekstia ei ole, ellei Elämää, Ihmisiä, Kaupunkia ja Nyt-liitettä niputa yhteen jonkinlaisen ”elämäntapa”-kattokäsitteen

alle. Suomipelien konteksti on melko tasapuolisesti Kulttuuri ja Talous. Suomalaista pelinkehitystä representoidaan diskursseissa, joissa ne ovat 1990-luvun alusta alkaen kulttuurimuoto ja 2010-luvun alusta saakka vahvemmin talouselämän ilmiö.

Taulukon todennäköisesti yllättävimmät luvut löytyvät Kuluttajasta, Teknologiasta ja Urheilusta. Kuluttaja-osastolla on julkaistu enemmän videopelien ja pelilaitteiden arvioita kuin kulttuurisivuilla, vaikka kirjoittajat ovat usein samoja. Kuluttaja-osaston teksteissä huomioidaan videopelit ja pelilaitteet asioina, joita kuka tahansa voi hankkia markkinoilta. Lukijaa opastetaan ostostapahtumassa tuomalla esiin detaljeja, joita ei kulttuurisivujen arvioissa tuotaisi esiin<sup>64</sup>. 2010-luvun suomalaisten videopelien suurimmat ja kunnianhimoisimmat teokset – Alan Wake (2010) ja sen lisäosa (2012), Quantum Break (2016) – on kuitenkin arvioitu kulttuurisivuilla. Teknologia-osaston voisi kuvitella korostuvan siksi, että videopelikulttuuri on niin vahvasti osa teknologiakulttuuria, mutta näin ei määrällisesti tapahdu. Urheilu-osaston varsin suuri otos selittyy sillä, että videopelit mainitaan ammattiurheilijoiden harrastuksena (neutraalisti listattuna heidän tietolaatikoissaan, mikä ei anna journalistille mahdollisuutta seikkaa kommentoida). Muodostuva pelaajaprofiili on vastakkainen (ehkä jo vanhentuneiden?) kulttuurillisten stereotyyppien kanssa. Tässä pelaamista ei pidetä terveen ja liikunnallisen aikuisen elämäntapana.

*Taulukko 2. Kategorisoitujen lähteiden jakautuminen ajallisesti 1990–2017 myös suhteessa Helsingin Sanomien koko (mahdolliseen) videopeliihanteeseen lähdemateriaaliin.*

	Sota	Sukupuoli	Suomipeli	Yht.	Videopelit HS:ssa	Kolmikko kaikesta (%)
1990	0	0	0	0	22	0
1991	7	0	0	7	24	29,2
1992	1	0	1	2	35	5,7
1993	0	1	2	3	37	8,1
1994	1	0	1	2	43	4,7
1995	0	3	3	6	41	14,6
1996	0	2	1	3	36	8,3
1997	1	1	2	4	24	16,7
1998	1	1	0	2	32	6,3
1999	1	0	0	1	38	2,6
2000	1	1	0	2	33	6,1
2001	0	0	2	2	46	4,4
2002	0	0	2	2	28	7,1
2003	5	0	0	5	34	14,7
2004	0	1	0	1	30	3,3
2005	0	0	1	1	23	4,4
2006	0	0	5	5	40	12,5

64 Esimerkiksi Rovion Amazing Alex (2012) -mobiilipelin arviossa kerrotaan listamaisesti, ”kenelle” se on, mitä ”hyvää” siinä on ja mitä ”huonoa” siinä on. (Helsingin Sanomat a2012)

2007	1	0	0	1	49	2
2008	0	3	0	3	45	6,7
2009	0	0	2	2	35	5,7
2010	2	0	8	10	33	30,3
2011	3	0	12	15	67	22,4
2012	3	0	3	6	64	9,4
2013	5	1	9	15	65	23,1
2014	3	5	5	13	119	11,9
2015	1	2	1	4	150	2,7
2016	1	1	4	6	183	3,3
2017	3	2	1	6	104	5,7
	<b>40</b>	<b>24</b>	<b>65</b>	<b>129</b>	<b>1480</b>	<b>8,7%</b>

Tarkkoja lukuja on vaikea ulosmitata Helsingin Sanomien arkistosta, mutta suhteutettuna koko Helsingin Sanomien uutistuotantoon kaikki artikkelit, joissa jollain tasolla viitataan videopelisiin, muodostaa koko uutistuotannosta äärimmäisen pienen osuuden. Jos oletetaan, että yksi uutispäivä (sanomalehti ja nettiuutiset) sisältää keskimääräisesti noin sata mahdollista ”juttua”, uutistuotanto 1990–2017 kattaa yli miljoona mahdollista ”juttua”. Tällä kaavalla koko aineistosta videopelianeisto on 0,15 prosenttia.<sup>65</sup>

*Videopelit HS:ssa* on edellä mainitusti suuntaa antava luku, mutta tästä huolimatta jakautumisessa merkittävää on se, kuinka videopelien esiintymistiheys ei ole kasvanut samassa suhteessa videopelikulttuurin ja -teollisuuden kanssa. Ajanjaksolla 1990–2010 videopeleistä on kirjoitettu jotakuinkin samanlaisella vuosittaisella intensiteetillä riippumatta sellaisista videopelihistoriassa esiin tulevista väitteistä kuin, että Sonyn Playstation (1994) ja Nintendon Wii (2006) olisivat olleet pelaamista aktiviteettina ”normalisoivia” vaiheita, kunnes Applen iPhone (2007) viimeisteli kehityksen. Jos yhtälöstä poistaa internetin mukana tuomat määrälliset muutokset koko uutistuotannossa, 2010-luvun huippuvuodet selittyvät suomalaisten mobiilipelistudioiden taloudellisella menestyksellä (Rovio, Supercell), minkä myötä ne muuttuivat seurannan kohteeksi. Se, että vielä kymmenen vuotta aikaisemmin Nokia suurimpana laitevalmistajana oli ollut myös suurin mobiilipelialusta, ei ollut herkistänyt toimittajia seuraamaan tätä kenttää. Suomessa Rovioon ja Supercelliin havahduttiin, kun ne menestyivät Nokian aseman syrjäyttäneen Applen mobiililaitteissa muualla maailmassa. Tässä sopiikin kysyä, miltä vuosien 2011–2017 videopelijournalismi näyttäisi, jos Rovio ja Supercell eivät olisi menestyneet. Oltaisiinko silloin kolumneissa ja pääkirjoituksissa lannistavaksi vertailun kohteeksi löydetty Ruotsin

65 Googlen tilastojen mukaan 19.5.2019 HS.fi-osoite sisältää yli 1,8 miljoonaa alasivua, joten uutistuotannon kokonaismäärä 1990–2017 on todennäköisesti enemmän kuin 1022000. Arkistoinnin logiikassa esimerkiksi päivämäärän 6.9.1996 päivän lehti on pilkottu digitaalisessa arkistossa niin, että lehden jokainen ”juttu” on oma osoitteensa HS.fi-osoitteen alla.

videopeliteollisuus, joka väestökokoon suhteutettuna on poikkeuksellisen tasokas (niin kuin suomalainen)?

#### 1.4. Lähihistorian mahdolliset haasteet

Tutkielmassa pääasiallisesti käsitelty ajanjakso alkaa vuodesta 1990 ja päättyy vuoteen 2017, mikä tekee siitä lähihistoriaa. Artikkelissaan ”Not Dead Yet: My Identity Crisis as a Historian of the Recent Past” (2012) Yhdysvaltain lähihistoriaan erikoistunut Renee C. Romano on maininnut neljä ongelmaa, jotka liittyvät lähihistorian tutkimiseen.<sup>66</sup> (Romano kirjoittaa sellaista diskurssia vasten, jossa historiankirjoitus on kadonneeksi oletetun menneisyyden uudelleen paljastamista.) Ensimmäinen haaste voi olla arkistoitujen primäärilähteiden vähäisyys. Tässä se ei ole haaste, koska käytössä on hyvinkin täydellinen arkisto. Toinen haaste voi olla puutteellinen tutkimuskirjallisuus. Tässä se ei ole haaste, koska metodologista ja historiallista tutkimusta on olemassa jopa suomen kielellä. Kolmas haaste voi olla se, että käsiteltävä tapahtumasarja on yhä elävä, eikä sen vaikutusalueita voida rajata. Tässä se ei ole haaste, koska diskurssianalyysi pyrkii purkamaan aihetta muutamasta perspektiivistä. Neljäs haaste on siinä, onko tutkija tarpeeksi erillään aiheesta, jotta mielekäs tulkinta olisi mahdollinen. Mielenkiintoni videopelejä kohtaan on suuri, mutta en ole monomaaninen apologisti. Mallin videopelisuhteelleni olen löytänyt elokuvan puolelta. Kutsun sitä ”kriittiseksi cinefiliaksi” Jean-Luc Godardin harjoittamassa mielessä: videopelit ovat yhtä lailla ihailun kuin kuulustelun kohde. Jos ja kun niille myönnetään kasvavassa määrin valtaa, niiltä – viime kädessä tekijöiltä ja pelaajilta – pitää myös odottaa jotain valta-aseman vastineeksi. Vain tärkeitä asioita on syytä kritisoida. Uuden teknologisen ilmiön tulkintatradition kontekstissa sokaistua voi kahdellakin tapaa: joko ollaan pyyteettömästi asian puolella (teknologiautopismi<sup>67</sup>) tai sitä vastaan (Blaken ”saatanalliset myllyt”). Sijoitan itseni lähemmäksi näistä ensimmäistä.

#### 1.5. Elokuvan paino

Helsingin Sanomien videopelidiskurssien tutkimiselle innoitteen sain elokuvakulttuurin puolelta. Vuonna 2006 Filmihullun pääkirjoituksessa elokuvahistorian professori, elokuvantekijä ja cinefili Peter von Bagh kritisoi Helsingin Sanomia siitä, kuinka se on kohdellut elokuvaa taidemuotona:

---

66 Romano 2012, 24.

67 Pelitutkija Jane McGonigalin kirjoittama tietokirja todellisuuden pelillistämisestä *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2011) edustaa tällaista näkemystä. McGonigalin mukaan maailmassa vallitsee massapako todellisuudesta videopeleihin: ”Todellisuus on rikki.” Koska videopelit kiinnostavat enemmän kuin todellisuus, todellisuutta pitäisi lähteä rakentamaan kuin videopeliä, ja tässä tarvitaan pelintekijöitä. Käytännössä todellisuuden pelillistäminen tarkoittaa esimerkiksi sitä, että videopelin sisällä harjoitettu ongelmanratkaisu auttaisi ratkaisemaan oikean elämän ongelmia tai että älypuhelinsovellus seuraa käyttäjänsä terveyttä ja palkitsee tavoitteiden täyttämisestä.

Ja avainasemassahan Helsingin Sanomat toki on. Se on kuudenkymmenen vuoden ajan liputtanut että elokuva ei ole taidetta. Tämä ei ehkä tunnu edes omista lukijoistamme vakavalta. Olemme kasvaneet tämän ajattelutavan katveessa, ja itsekin olen tottunut suhtautumaan koko sanaan karsaasti koska se on niin pitkälle teeskentelijöiden ja tolkkutomasti itse asian ulkolaidalla olevien tyyppien omima. Mutta silti tapahtumasarja on ollut merkitsevä. [--] Elokuvalta vietiin aivopesunomaisesti mahdollisuus siihen vakavaan huomioon, joka kirjallisuudella, musiikilla tai teatterilla on ollut. [--] Ja muualla alettiin sitten elää kuin pelossa koska iso esikuva antoi signaalin ja määritteli elokuvan paikan taiteiden porstuaan.<sup>68</sup>

Ilman tätä lainausta ja siinä esiin tuotuja jännitteitä tätä tutkielmaa ei olisi olemassa laisinkaan. Väite siitä, kuinka sanomalehden vallankäyttö – tai ehkä paremminkin *vallan vallaton käyttö* – olisi näin perustavanlaatuisesti muuttanut koko taidemuodon representaatiota, jäi mieleeni.

Von Baghin tekstiä on hedelmällistä avata kriittisestä diskurssianalyysistä käsin. Pääkirjoituksessaan von Bagh esittää, kuinka Helsingin Sanomissa elokuvaa taidemuotona on representoitu diskurssissa, jossa elokuvan rooli taiteena on kiistetty. Tästä on sitten seurannut ketjureaktionä suomalaisen todellisuus, jota jopa von Baghin on vaikea kuvitella toisenlaiseksi, vaikka hänen ymmärryksensä elokuvan historiasta on kiistatta poikkeuksellisen monipuolinen. Diskurssi, joka tässä on tuotettu Helsingin Sanomien toimituksessa, on hegemonisoitumisen myötä muuttunut vaikeasti kyseenalaistettavaksi arkijärjeksi. Se on tullut määrittäneeksi ”elokuvan paikan taiteiden porstuaan”, koska tällainen määrittelyvalta diskurssilla on. Asetelmaa voidaan avata laajemmin Michel Foucault’n käsityksellä siitä, kuinka valtaa nyky-yhteiskunnassa käytetään. Hänen mukaansa valta toimii ”produktiivisesti” vapaiden subjektien kautta niin, että heitä houkutellaan noudattamaan tiettyjä sosiaalisia käytäntöjä. Heitä ei tähän suoranaisesti pakoteta.<sup>69</sup> Stuart Hallin vallan ideologisen mallin mukaan vaihtoehtoisen maailman kuvittelemine – kuten tässä sen, että elokuvat olisivatkin taidetta – on vaikeaa siksi, että valta on muovannut toimijoiden ajatuksia sellaiseen suuntaan kielenkäytön kautta.<sup>70</sup>

Vuonna 2019 von Baghin argumentin voisi toistaa vaihtamalla elokuvan videopeleiksi ja lisätä elokuvan kirjallisuuden, musiikin ja teatterin mukaan. Kieltämättä hieman näin myös käy kritiikissä, jossa valtamedian videopelijournalismia kritisoidaan talouskeskeisyydestä. Tarkemmin luvussa 3.2. käsiteltyä Matti Koskisen kritiikkiä lainaten videopelistudioiden pelkkään taloudelliseen menestykseen keskittyminen saa unohtamaan, kuinka videopelit ovat enemmän kuin

---

68 Bagh 2006.

69 Diskurssianalyysi, 238.

70 Hall 1992, 161.

taloutta, kuten ”teoksia, taidetta, tarinankerrontaa ja vaikuttavia kulttuurituotteita”<sup>71</sup>. Kapea-alainen journalismi kaventaa todellisuussuhdetta.

”Elokuva” toistuukin tässä tutkielmassa myös lähdeaineistossa. Valinta on osaltani kulttuurillisen jatkumon huomioimista. Videopelit on hieman salakavalastikin asemoitu ”seuraavaksi elokuvaksi”, joka kärjistäen tarkoittaa niiden tulevaisuuden roolia suurimpana massakulttuurin muotona. Lännessä tämä tulee niin vahvasti videopelikulttuurin ja -teollisuuden sisältä, että asetelmaa on vaikea paeta ja helpompi se on vain myöntää.<sup>72</sup> Esimerkiksi sellainen termi kuin ranskalaisen uuden aallon toimijoiden popularisoima ”auteur”, joka määrittelee hieman romanttisestikin ohjaajan elokuvan ensisijaiseksi tekijäksi, on siirtynyt videopelikulttuuriin. 2010-luvun auteur on japanilainen Hideo Kojima, englantilaiset Houserin veljekset ja ranskalainen David Cage – kaikki myös filmihulluja. Yksi vuoden 2018 juhliuimmista videopeleistä oli yhdysvaltalainen God of War. Tässä suuren mediahuomion kohteena<sup>73</sup> oli videopelin näennäinen ”yhden otoksen estetiikka”: yli kolmekymmentä tuntia pitkä videopeli on ikään kuin katkeamaton visuaalinen jatkumo. Yhden otoksen arvovalta ja poikkeuksellisuus tulevat elokuvakulttuurista, koska elokuvassa sellainen on ainakin ollut haastava teknologisesti toteuttaa ennen kevyitä videokameroita. Mediakulttuurin tutkimuksessa kehitystä, jossa uusi media sisällyttää itseensä piirteitä aikaisemmista, kutsutaan Jay David Bolterin ja Richard Grusinin termillä ”remediation” eli ”uudelleen meditaatio”<sup>74</sup>.

## 2. Videopelien historiaa

### 2.1. ”Videopelin” synteesiluonne

”Videopeli” on terminä erään historiallisen synteesin ilmaus. Ellei konteksti toisin määrää, puhuessani videopeleistä yleensä käytän ”video games” -termin käännöstä ”videopeli”, joka

71 Pernu 2009, 16.

72 Esimerkiksi Jamie Russellin *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood* (2012) on kirjoitettu näkökulmasta, jossa korostetaan suhteessa uudemman yhdysvaltalaisen videopeliteollisuuden ja suhteessa vanhemman yhdysvaltalaisen elokuvateollisuuden keskinäistä valtakamppailua 1970-luvulta 2010-luvulle saakka. Tässä mallissa korostuu yhtäältä viihdeteollisuusalojen vastakkainasettelu niin, että jompaakumpaa kaavaillaan toiselle alisteiseen asemaan (esimerkiksi siten, että videopeliteollisuuden rooli on tehdä sovituksia elokuvateollisuuden tuotteista) ja toisaalta aika ajoin esiintyvä hypoteettinen konvergenssi kohti elokuvan ja videopelien uudenlaista synteesiä (johon taas saattaa sisältyä arvokamppailu siitä, minkä tendenssin tulisi synteesissä dominoida, videopelimäisyys vai elokuvamaisuus). Russellin mukaan 2010-luvulle tultaessa videopeliteollisuus on taloustilastojen valossa sitkeän ”kamppailun” voittanut. Russellin narratiivin erityisen mielenkiintoinen yksityiskohta on se, kuinka yhdysvaltalaisen modernin blockbuster-elokuvan kehittäneet George Lucas ja Steven Spielberg vaikuttivat 1980- ja 1990-luvulla tekijöinä yhdysvaltalaisen videopeliteollisuuden sisällä.

73 Esimerkiksi Aino Harvalan artikkeli ”Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä” (2010) käsittelee sitä, kuinka suomalaisen pelistudion – aina *elokuvallisen* – Remedyn Alan Waken (2010) kohdalla teoksen synteesiluonne yhdysvaltalaisen audiovisuaalisen ja kirjallisen populaarikulttuurin tiivistymänä näkyi ja auttoi siitä suomalaisessa mediassa kirjoitettaessa. Tutkimusasetelman voisi toistaa God of Warin kohdalla mutatis mutandis.

74 Huhtamo 2002, 21.



tarkoittaa pääsääntöisesti videopelikonsolilla, tietokoneella ja mobiililaitteilla pelattavia videopelejä. Historiallisesti katsottuna Suomessa on käytetty seuraavanlaisia termejä: 1) ”konsolipeli” tai harvemmin ”tv-peli”, jolla tarkoitetaan näyttöön kytketyllä pelikonsolilla pelattavia pelejä, 2) ”tietokonepeli”, jolla tarkoitetaan tietokoneella pelattavia pelejä ja 3) ”mobiilipeli”, jolla tarkoitetaan älypuhelimella tai tabletilla pelattavia pelejä. ”Videopeli” on terminä vanhahtava mutta kompromissi. 2010-luvulla voisi hyvinkin käyttää ”peli”-sanaa. ”Pelin” ongelma on siinä, että ”pelejä” on enemmän kuin ”sähköisiä pelejä” tai ”elektronisia pelejä”, mutta ”sähköinen peli” tai ”elektroninen peli” on vielä vieraampi termi kuin ”videopeli”. Niin ikään kaikki ”sähköiset” tai ”elektroniset” pelit eivät ole ”videopelejä”.

Kansalliskirjaston digi-lehtikokoelman haussa ”videopeli” esiintyy ensimmäisen kerran Tekniikan Maaailma -lehdessä Saba-television mainoksessa 7.12.1977<sup>75</sup>. Tässä ”videopelin liitântä” mainitaan yhdeksi television ominaisuuksista. Itse videopelejä käsitellään ensimmäisen kerran Kalevi Salomaan artikkelissa ”Televisio pelivälineenä” (Etelä-Suomen Sanomat, 28.12.1978)<sup>76</sup>. Salomaa esittää, kuinka Suomessa televisioon kytkettävät videopelit eli tv-pelit ovat tehneet läpimurron. Hän kutsuu niitä lapsiin ja aikuisiin vetoaviksi leikkikaluiksi, joiden rooli tulee tulevaisuudessa kasvamaan. Salomaa tulee ihmetelleeksi sitä, miksi videopelit on valmistettu ulkomailla, vaikka niitä Suomessakin kehitetään, mutta antaa sitten syyksi Suomen korkean kustannusrakenteen verrattuna ”kaukoidän halpatuontiin”. Tv-pelit tässä kontekstissa ovatkin sekä laitteistoa että ohjelmistoa. Koska Nokia ei enää hallitse mobiilimarkkinoita, 2010-luvun suomalainen videopeliteollisuus tuottaa enää ohjelmistoa (kuten Angry Birds) kansainvälisten valmistajien (kuten Apple ja Sony) laitteistoille.

Historiallisesti katsottuna Suomi on ollut pelaamisen suhteen tietokonevaltainen maa toisin kuin esimerkiksi Japani, jossa kannettavat konsolit ja kotikonsolit ovat hallinneet.<sup>77</sup> Määriteltynä pelikonsoli on näyttöpäätteeseen (usein televisioon) kytketty laite, joka on (historiallisesti katsottuna) tarkoitettu pelkästään sitä varten suunniteltujen videopelien pelaamiseen siinä missä pelaaminen on vain yksi tietokoneen käyttötarkoituksista. Kun 1980-luvulla mikrotietokoneiden saapuessa vanhemmat tekivät ostopäätöksen pelikonsolin ja tietokoneen väliltä, siihen vaikutti

---

75 Tekniikan Maaailma 1978.

76 Salomaa 1978.

77 Saarikosken (2012) tutkimuksessa Pelit-lehden lukijakirjeistä ajanjaksolla 1992–2002 Suomessa tietokone oli tärkein pelikone. Pelikonsolit alkoivat näkyä vasta tämän jakson loppupuolella. Videopelikulttuuri oli 1980-luvulla syntynyt tietokonepelien varaan, mitä selitetään esimerkiksi sillä, että videopelikonsolit eivät olleet ehtineet Suomeen ennen niiden vuoden 1983 romahdusta Yhdysvalloissa. Tietokonepelien vallattua markkinat Suomessa pelikonsolien maahantuonti pysähtyi, mikä lujitti tietokoneen asemaa entisestään. (Saarikoski & Suominen 2009, 21.)

tietokoneen koulutuksellinen ja sivistyksellinen potentiaali, vaikka perheen nuorta käyttäjää saattoi kiinnostaa vain pelaaminen<sup>78</sup>.

Teknologian tasolla pelikonsoli ja tietokone on koottu samankaltaisista komponenteista, mutta ohjelmistotasolla pelikonsolit ovat suljetumpia. Pelikonsolin valmistaja haluaa kontrolloida, mitä sillä voi tehdä, koska pelikonsoli on rakennettu hallittujen (maksullisen) sisältöjen marketiksi. Laitekantaa on usein kasvatettu myymällä pelikonsolia matalalla voitolla tai jopa tappiolla. Viimeisen viiden vuosikymmenen aikana markkinoille on samanaikaisesti mahtunut useimmiten kolme konsolipelipilijaa, mutta voittaja on ollut selvä: 1972–1983 yhdysvaltalainen Atari, 1983–1994 japanilainen Nintendo (NES, SNES), 1995–2005 japanilainen Sony (Playstation, Playstation 2), 2006–2012 Nintendo (Wii) ja vuodesta 2013 eteenpäin Sony (Playstation 4). Kulloisenkin ajanjakson taloudellinen voittaja ei paikallisten erojen vuoksi välttämättä ole kulttuurillinen voittaja. Koska pelikonsolialustalle saapumiselle on asetettu korkeammat pääsyvaatimukset kuin tietokoneelle, pienetkin konsolipelit ovat yleisöltään aidosti kansainvälisiä. Tämän hetken johtavan pelikonsolin Playstation 4:n yleisö<sup>79</sup> niin Suomessa, Yhdysvalloissa kuin Japanissakin näkee jotakuinkin saman pelivalikoiman. Se kasvaa korkeintaan muutamalla nimikkeellä joka päivä. Tietokoneella julkaisuiden määrää on vaikea laskea, koska videopeliä voi myydä vaikka omasta verkkokaupasta.

2000-luvulla ”konsolipelin” ja ”tietokonepelin” välinen kulttuurillinen ja teknologinen etäisyys on kaventunut. ”Videopeli” on sekä näiden synteesi että kannanotto. Harrastajien keskuudessa mahdollisesti vallitsevassa vastakkainasettelussa on enemmän kulttuurisodan piirteitä. Jakolinja on joskus ollut tärkeä ja palautunut vielä vahvemmin kiinteisiin laitteistoihin. Asenneilmastoa Suomessa selventää Nyt-liitteen artikkeli, jossa haastateltiin Pelit-lehteä 25 vuotta päätoimittanutta Tuija Lindéniä:

1990-luvun loppua kohden tietokone- ja pelitekniikka kehittyi niin lujaa vauhtia, että koko ajan piti olla hankkimassa uusia tietokoneen osia, jotta uudet pelit pyörivät. Tähän saumaan nousi haastaja, Sonyn Playstation, joka yleistyi nopeasti. Pelitin toimituskunta joutui uuden pulman ääreen, kertoo Lindén. ”Pleikkarin” pelejä pelasivat aluksi eri tyypit kuin tietokonepelejä eivätkä vanhat harrastajat hevillä suvainneet uusia. ”Pleikkaripelaajat olivat vähän junnumpia ja pelit senkin vuoksi erilaisia. Kotimikroharrastajat halveksivat pleikkaripelaajia”, Lindén sanoo. Ratkaisuksi keksittiin erillinen Peliasema-lehti, joka kuitenkin yhdistettiin Pelit-lehteen vuonna 1999. Pelaamisen painospiste ja alalla liikkuva raha siirtyi tietokoneista

78 Lappalainen 2015, 29.

79 Vuonna 2017 Playstation Networkilla eli Sonyn tuettujen pelikonsolien (kaksi kotikonsolia, yksi kannettava) verkostolla oli 70 miljoonaa kuukausikäyttäjää (Poter 2017).

konsoleihin, ja Pelit-lehden ydinlukijoidenkin oli sopeuduttava. ”Tunteet ovat kauhean vahvoja tommoisessa tilanteessa”, Lindén sanoo. ”Mutta loppujen lopuksi aika kivuttomasti se meni. Kyllähän jotkut pc-urputtajat oli sitä mieltä, ettei tänne mitkään pleikkaripelit kuulu.”<sup>80</sup>

2010-luvun lopun pelikonsoli on televisioon ja internetiin kytketty olohuoneen yleismedialaite. ”Perinteisen tietokoneen” ja ”perinteisen konsolin” ero on hämärtynyt. Pelikonsoli ei ole enää pelkkä pelikone. Nämä toiminnot normalisoituivat niin kutsutun seitsemännen konsolisukupolven aikana (2005–2017).

## 2.2. Kansainvälistä videopelihistoriaa

Malleja, joiden avulla kansainvälistä videopelihistoriaa voi esittää, on useita. Ensimmäinen voi olla leikin malli. Videopeleiksi kutsutut sähköiset interaktiiviset kokemukset ovat uusin luku leikin pitkässä historiassa, ja tässä leikki on ihmislajin keskuudessa universaali ilmiö<sup>81</sup>. Hieman tarkempi mutta silti laaja konteksti voi olla taidehistoriallinen. Videopelit ovat ajallisesti elokuvan jälkeen tuleva 1900-luvun jälkimmäisen puoliskon taidemuoto, joka on ymmärrettävänä osana laajempaa taidehistoriallista kehityskulkua ja vuoropuhelua<sup>82</sup>. Kolmanneksi videopelit voidaan nähdä olevan osa 1970-luvulla käynnistynyttä kolmatta teollista vallankumousta, joka rakentui mikropiiriin (tietokoneen) keksimisen varaan. Alusta saakka pelilogiikoita on käytetty tietokoneiden testausjärjestelminä. Sitten videopeliteollisuus on muodostanut markkinapaineen kehittää tietokoneiden laskentatehoja.

Videopelien sisällä tärkeimmäksi historialliseksi jakolinjaksi voidaan määritellä videopelit ”ennen ja jälkeen” Yhdysvalloissa 1970-luvulla syntyneen videopeliteollisuuden. Tässä videopelit saatettiin osaksi kulutuskulttuuria, mikä oli ehtona niiden muuttumisessa massakulttuuriksi. Vaikka ”videopelejä” tai ”videopelin kaltaisia kokemuksia” oli ollut olemassa laskijasta ja laskutavasta riippuen jo 1940-luvulta saakka, niin ennen 1970-luvun ”videopeliteollisuutta” oli – Atarin yhtä perustajaa Ted Dabneya lainaten – lähinnä taidokkaita insinöörejä, jotka suunnittelivat omia pikkuprojektejaan<sup>83</sup>. Synnyttyään videopeliteollisuus ei tuottanut ainoastaan teknologiaa kulutusmarkkinoille vaan myös ideoita siitä, kenen pitäisi pelata, missä pitäisi pelata ja mitä pitäisi pelata. Uusi media assosioitui pian tietyn identiteetin kanssa. Michael Z. Newmanin mukaan

---

80 Sarhimaa 2017.

81 Esimerkiksi Liisa Pirosen toimittama *Leikin pikkujättiläinen* menettelee näin käsitellessään myös videopelejä yhtenä osana leikin historiaa, joskin teoksen rajaus on leikit lapsen kehityksen ja oppimisen näkökulmasta.

82 Esimerkiksi Juho Kuorikosken *Pelitaiteen manifesti*, joka lainaa rakenteensa Henry Baconin elokuvan muotoutumista käsittelevältä *Seitsemänneltä taiteelta*, tekee näin.

83 Dabney 2011, ix.

muuttajat tässä ovat luokka (keskiluokka), sukupuoli (mies, maskuliinisuus) ja ikä (nuori). Julkisuus kuvan sementoituminen jo 1980-luvulla ei ollut seurausta pelkästään siitä, ketkä pelasivat videopelejä ”eniten” vaan kuinka yleisesti ottaen asiasta ajateltiin ja käytiin kulttuurillista neuvottelua.<sup>84</sup>

Jos jakolinjaksi ottaa videopeliteitteellisuuden syntymisen, niin se jakautuu (myös toistensa kanssa päällekkäin meneviin) jaksoihin sen mukaan, millaisessa ympäristössä pelattiin, ketkä pelasivat ja mitä pelattiin. Kutsun näitä jaksoja termeillä ”arcade” (1971–1983), ”konsoli ja tietokone” (1983–) ja ”casual” (2005–). Nollajakso (vuoteen 1971 saakka) voisi olla videopelit tutkimusympäristössä ja tietokoneiden testausohjelmina. Videopelien syntyhistoria kytkeytyy tietokoneen syntymään Yhdysvalloissa. Varhaisimmat 1960-luvun videopelit olivat tietojenkäsittelyoppia opiskelleiden yliopisto-opiskelijoiden ”leikkiä” tietokoneen toimintojen kanssa, mikä kuitenkin ymmärrettiin hyödylliseksi toiminnaksi, koska siinä testattiin tietokoneen mahdollisuuksia ja kehitettiin sille ohjelmistoa. Tähän syntyhistoriaan liittyy neljä yhä tärkeää muuttujaa. Ensimmäinen on Yhdysvaltojen asevoimien rahoitus tietokoneille, mikä tapahtui osana avaruusohjelmaa. Toinen on toiminta yliopistoympäristössä. Tietojenkäsittelyoppi kehittyi oppiaineeksi Massachusetts Institute of Technologyssa (MIT). Kolmanneksi yliopiston ja talouselämän yhteistyön seurauksena Digital Equipment Corporation (DEC) toimitti MIT:lle tietokoneen, ja MIT toimitti heille tutkimustietoa sekä toimi työvoimareservinä.<sup>85</sup> Neljänneksi Spacewar (1962), jota pidetään yhtenä ensimmäisistä videopeleistä, sijoittuu avaruuteen siksi, että se kuvasi suunnittelijansa Steve Russellin mielenkiinnon kohteita, jotka tulivat tieteiskirjallisuuden puolelta. Monet näistä varhaisimmista videopeleistä ovat maskuliinisesti koodattuja siksi, että ne syntyivät miesten hallitsemassa ympäristössä.<sup>86</sup>

Videopeliteitteellisuuden synnyttyä ensimmäisen vaiheen muodostivat arcade- eli kolikkopelit (noin 1971–1983). Yhdysvalloissa ja Japanissa nämä hallitsivat kulttuurillisesti ja taloudellisesti niiden ensimmäisen vuosikymmenen ajan. 1971 Nolan Bushnell ja Ted Dabney julkaisivat ensimmäisen kolikoilla toimivan peliautomaatin Computer Space, joka oli muunnos Space Warista. Bushnellin ja Dabneyn vuonna 1972 perustaman Atarin nimen alla julkaistiin kolikoilla toimiva Pong-kolikkopeli, jonka kotona pelattava versio ilmestyi 1974. Molemmat olivat kaupallisia menestyksiä. Computer Space ja Pong siirsivät lopullisesti videopelit yliopistoympäristöstä pelihalleihin.<sup>87</sup>

---

84 Newman 2017, 2–5.

85 Haddon 2002, 49–51

86 Haddon 2002, 58.

87 Haddon 2002, 51.

Ensimmäisen kotikäyttöön suunnitellun kaupallisen videopeliteknologian kehitti vuonna 1972 insinööri Ralph H. Baer, joka työskenteli puolustusalan yritykselle Sanders Electronicsille. Lisenssi myytiin elektroniikkayhtiö Magnavoxille, joka toi 1972 markkinoille Odysseyn, ensimmäisen videopelikonsolin.<sup>88</sup>

1970-luvun pelihallit (arcadet) rakentuivat olemassa olevan tradition varaan. Idea ihmisen ja koneen sulautumisesta syntyi teollistumisen myötä 1800-luvulla. Siihen liittyi aluksi konepelkoa. Sitten ajatukseksi muodostui, että vietettyään ensiksi päivänsä työkoneen äärellä esimerkiksi tehtaalla ihminen saattoi (vielä sukupuoleen katsomatta) vapaa-ajalla rentoutua huvitusta tuottavien, kolikoilla toimivien mekaanisten pelikoneiden äärellä.<sup>89</sup> Yhdysvalloissa 1800-luvun lopulla ja 1900-luvun alussa kolikkopelejä alettiin koota keskitetysti yhteen paikkaan. Vaikka pelipaikat (”penny arcade”) olivat suosittuja, ne olivat myös huonomaineisia ja maskuliinisia tiloja. 1950-luvulla Yhdysvalloissa nuorisokulttuurin syntymisen myötä penny arcadet kokivat uuden tulemisen, kun pelivalikoimaan ilmestyi flipperi.<sup>90</sup> 1970-luvun videopeliarcadet olivat pelihallien perillisiä jopa siinä määrin, että ne perivät niiden kulttuurillisen paikan sukupuolittuneina ja huonomaineisina tiloina. 1970- ja 1980-luvulla televisioon kytkettäviä, jo normalisoituneen teknologian mahdollistamia kotikonsoleita markkinoitiinkin turvallisena keskiluokkaisena ajanvietteenä koko perheelle.<sup>91</sup>

Toinen vaihe videopelien historiassa on pelaaminen kotona. Kotikonsolit oli tuotu markkinoille 1970-luvulla, mutta vasta 1980-luvulla pelaaminen televisioon liitettävällä konsolilla muodostui suosituimmaksi pelitavaksi (Yhdysvalloissa ja Japanissa). 1980-lukua voidaan pitää ensimmäisenä täydellisenä videopelien vuosikymmenenä: vuosikymmen alkaa tilanteesta, jossa videopeli ”ilmiönä” on jo syntynyt ja se päättyy tilanteeseen, jossa sen asema (vuoden 1983 horjahduksesta huolimatta) on vakiintunut entisestään. Tarkennuksena on mainittava, kuinka kehityksen kiertonopeus taikka läpäisyvoima ei ollut kaikkialla sama. Eniten merkittävää ja tämänkin päivän videopelikulttuurin kannalta aiheellista muutosta tapahtui videopelikulttuurin varakkaissa keskusmaissa Yhdysvalloissa ja Japanissa. 1980-luvulla nimellisesti kaupallisen videopelikehityksen aloittaneen Suomen tilanne ei ole verrannollinen Yhdysvaltoihin, joka on keskus siinä missä Suomi on jossain keskuksen ja periferian välissä – kuitenkin lähempänä keskusta kuin periferiaa. Sisämarkkinoiden pienuuden vuoksi suomalaiset toimijat ovat usein joutuneet

---

88 Haddon 2002, 53.

89 Huhtamo 2002, 27–29.

90 Huhtamo 2002, 34–35.

91 Newman 2017, 20.

etsimään kansainvälisiä yhteistyökumppaneita eli seuraamaan sitä, mitä (ohjelmisto, laitteisto) muualla tehdään ja millaisiin kokemuksiin vuosikymmenten saatossa monipuolistuva yleisö haluaa aikansa ja varansa panostaa. Arcade- tai konsolipainotteinen historiankirjoitus ei olekaan relevanttia videopelihistoriaa niissä maissa, joissa nämä pelialustat eivät ole näytelleet merkittävää osaa.

Niin ikään merkityksen ulosmittaaminen myyntilukujen kaltaisia muuttujia tarkastelemalla ei tuota juuri minkäänlaista kuvaa videopelien levinneisyydestä esimerkiksi Neuvostoliitossa ja sen vaikutuspiirin alla eläneissä itäeurooppalaisia maissa. Ne poikkesivat länsimaisesta kapitalistisesta mallista tekijänoikeuslainsäädännössä ja kulutuskulttuurissa – kumpaakaan ei ollut.<sup>92</sup> 2010-luvun lopulla tietokonepainotteinen itäeurooppalainen videopelikulttuuri ei juuri eroa länsimaisesta pelisuunnittelunkaan tasolla, mutta 1980-luvun itäblokin idiosynkraattinen arcade-kulttuuri, joka Yhdysvaltoihin suhteutettuna oli kehittymätön, heijasteli yhteiskuntansa arvoja yhtä vahvasti kuin lännessä. Manuaaleissa neuvostoliittolaiset arcade-pelit kehystettiin viihteen ohella opetustyökaluiksi. Koska pistelaskun uskottiin kannustavan yhteistyön sijaan kilpailuun, pelit eivät sisältäneet pistetaulukoita.<sup>93</sup>

Tristan Donovanin *Replay: The History of Video Games* (2010) antamien lukujen mukaan Pohjois-Amerikassa vuosina 1978–1982 videopelien tuotto kasvoi 454:stä 5313:en miljoonaan. Donovanin sanoin ”videopelit valtasivat amerikkalaisen elämän jokaisen nurkan”. Kolikkopelejä asennettiin kaikkialle, missä ihmiset oleskelivat. Yhdysvaltalaiset analyytikot ja journalistit spekuloivat videopeliteollisuuden kasvavan pian suuremmaksi kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhteensä. Kasvun vuoksi ”kilpailevien” kulttuurimuotojen – kuten elokuvateollisuuden toimijat – perustivat videopelisiin erikoistuneita osastojaan.<sup>94</sup>

Vedenjakaja 1980-luvun videopelihistoriassa on Yhdysvalloissa vuoden 1983 lähinnä konsolien varaan rakennetun videopeliteollisuuden romahdus, ja tätä nollapistettä seurannut japanilaisen Nintendon suorittama uudelleenkäynnistys kansainvälisesti menestyneellä Nintendo Entertainment System eli NES-konsolilla (1983). Nintendon kohdalla strategiana oli vakuuttaa yhdysvaltalaiset jälleenmyyjät siitä, että videopelit eivät jääneet muoti-ilmiöksi. Nintendo otti Atarin paikan ja piti sitä itsellään 1990-luvulle saakka aikansa kulttuurillis-taloudellisesti merkittävimpänä toimijana, joskin haastaja löytyi Segasta, Yhdysvalloissa perustetusta japanilaisesta yrityksestä.<sup>95</sup>

---

92 Donovan 2012, 219–222.

93 Donovan 2012, 222.

94 Donovan 2012, 89–90.

95 Donovan 2012, 182–185.

Vuoden 1983 romahdukseen oli useita syitä. Markkinajohtaja Atarin korkeaksi spekuloitu kasvu pysähtyi. Yhdysvalloissa vuoden 1982:n taantuma kasvatti työttömyyttä ja heikensi kulutusmahdollisuuksia. Markkinoille tuotu VHS-soitin kilpaili kotikonsolien kanssa televisioon liitettävän lisälaitteen paikasta. Niin ikään markkinoille tuotu Commodore 64 -tietokone (1982) oli toiminnoiltaan monipuolisempi kuin ”pelkkä” videopelikonsoli (mikä pelintekijöiden ja -julkaisijoiden näkökulmasta hajautti kuluttajat sekä lisäsi piratismia) samalla kun markkinoilla oli jo valmiiksi useita pelialustoja. Vuoden 1983 romahduksena seurauksena useat yritykset, jotka 1970- ja 1980-luvulla olivat luoneet videopelitalouden pohjan, joko lopettivat toiminnan videopelien parissa tai lopettivat kokonaan.<sup>96</sup>

1990-luvun videopelikonsolihistorian suurin yksittäinen muutos oli japanilaisen Nintendon aseman heikentyminen japanilaisen Sonyn tuotua markkinoille Playstation-konsolin 1994–1995. Tämä seurasi Nintendon pidettyä Yhdysvalloissa ja Japanissa kulttuurillis-taloudellista dominanssia lähes kahden konsolisukupolven ajan NES- ja SNES -konsoleilla (1983, 1991). Sonyn osalta Playstation haluttiin brändätä ison yleisön ja aikuistenkin kuluttajaelektroniikkana, ei pelkkänä videopelikonsolina, jollaiseen assosioitiin ulossulkevaa erikoisryhmäajattelua.<sup>97</sup>

Vuoden 1983 videopelitalouden romahdus vaikutti negatiivisesti kotikonsoleihin ja kolikkopeleihin eniten Yhdysvalloissa. Euroopassa pelistudioita oli ryhdytty vasta perustamaan.<sup>98</sup> 1980-luvulla kotitietokoneella pelaaminen – Commodore 64:n ja Apple II:n kilpailu<sup>99</sup> – muodostui toisenlaiseksi kotona pelaamisen muodoksi konsolien rinnalle. 1990-luvulla Microsoftin Windows kasvoi suurimmaksi tietokoneiden käyttöjärjestelmäksi ja samalla tietokonepelaamisen alustaksi. Se on ollut markkinajohtaja 2010-luvulle saakka. Historiallisesti tarkasteltuna näiden kahden pelaamiskulttuurin, konsolien ja tietokoneiden, rinnakkaiselo ja voimatasapaino riippuvat maasta ja ajanjaksosta, niin kuin keskustelu siitä, onko jommallakummalla pelaamisen muodolla pian enää kaupallista ”tulevaisuutta”<sup>100</sup>. Esimerkiksi Japani on ollut näihin päiviin saakka vahvemmin koti- ja käsikonsoli- kuin tietokonemaa, mutta 2010-luvulla myös japanilainen videopelitalous on ryhtynyt julkaisemaan videopelien tietokoneilla. Suomi taas on ollut vahva tietokonemaa, vaikka myös konsolit ovat olleet kiinteä osa suomalaista pelaamista viimeistään 2000-luvulta saakka. (Kuitenkin vuoden 2018 Pelaajabarometrin mukaan mobiili on suomalaisten suosituin pelialusta

96 Donovan 2012, 119–121.

97 Kuorikoski 2018, 36.

98 Dillon 2011, 77.

99 Dillon 2011, 76–77.

100 Shea 2009.

38,5 prosentilla.<sup>101</sup>) 2000-luvulla konsoli- ja tietokonepelaaminen ovat lähentyneet toisiaan niin, että suurimmat videopelit pyritään julkaisemaan molemmilla alustoilla jo kasvaneiden tuotantokustannusten vuoksi, ellei jotain konsolipeliä tuoteta siksi, että sen on määrä toimia alustan yksinoikeuspelinä houkuttelemassa kuluttajia ostamaan koko pelikonsolin. Aiemmin voitiin esittää osuviakin kuvauksia esimerkiksi tyypillisestä ”tietokonepelistä” tai ”konsolipelistä”<sup>102</sup>. Erot, joita yhä on joissakin genreissä, palautuvat videopelien ohjaukseen. Perinteisesti ajateltuna tietokonepelejä ohjataan hiirellä ja näppäimistöllä, konsolipelejä taas (standardisoidulla) peliohjaimella. Näppäimistön vuoksi tietokonepeli voi sisältää lähes rajattoman määrän komentoja. Hiiri, joka hyödyntää koko käden liikerataa, tekee mahdolliseksi niin tarkan ja nopean työskentelyn, ettei peliohjain kykene sitä haastamaan. Tämä kaikki heijastuu pelisuunnitteluun. Konsolipelin on toimittava (standardisoidulla) konsoliohjaimella. Tietokonepeli voidaan suunnitella pelkästään hiiren ja/tai näppäimistön varaan. Peliohjaimen hyväksi puoleksi voidaan mainita se, ettei videopeliä tarvitse pelata pöydän äärellä, minkä vuoksi pelikonsolit – toisin kuin tietokoneet – ”valtasivatkin” paikan olohuoneesta television vierestä.

Määrällisesti pelaamisen hallitsevin muoto 1980-luvulta 2000-luvun alkuun oli tarkoitusta varten hankitulla tietokoneella, kotikonsolilla, kannettavalla konsolilla tai kaikilla näillä pelaaminen. Lännessä uusi mobiili- ja casual-pelaamisen aikakausi alkoi noin 2005. (Japanissa mobiilipelikulttuuri oli jo olemassa<sup>103</sup>). Casual-peliä on haastava määritellä videopelien ominaisuuksia analysoimalla. Se ei tarkoita yksinkertaista tai lyhyttä kokemusta aloittelevalla pelaajalle, niin kuin termistä voisi päätellä. Pelimekaanisesti casual-pelit eivät yhtenä ryppäänä muodosta uudenlaista pelaamisen tapaa vaan ne pikemminkin katsovat menneisyyden arcade-perimään. Silloin tarinan rooli videopelissä oli pieni, eikä pelaamistapahtuman aloittaminen vielä vaatinut yksinkertaisten kontrollien ja pelimekanismien vuoksi erikoisosaamista. Ilmiötä pitäisi lähestyä sosiologisesti tarkastelemalla pelaajaryhmiä. Casual-peli on 2000-luvulla yleistynyt videopelimuoto, jota pelaa sellainen ihminen, joka ei normaalisti pelaa tai pelaisi videopelejä tai jota kulttuurillisesti ei ole osattu pitää pelaajana.

Casual-vallankumous, jollaiseksi pelitutkija Jesper Juul on muutoksen kehystänyt, pakotti miettimään, kenelle videopelejä tehdään. Suunnitteluratkaisut heijastuvat yleisön koostumukseen. Yksi mahdollinen vastakkainasettelu tässä on: pitäisikö videopelien olla taitopohjaisia, joissa pelaajaa rangaistaan virheistä ja palkitaan onnistumisista vai enemmän kokemuksia, joissa kyse ei

---

101 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 31.

102 Esim. ”tyypillisistä tietokonepeleistä” esim. Mäyrä 2004, 424.

103 Kusahara 2002, 293–294.



ole onnistumisesta taikka epäonnistumisesta?<sup>104</sup> Perinteisille harrastajille uskottavan videopelin pitää usein olla haastava ja taitopohjainen, ja siksi paradigmasta mahdollisesti poikkeavia casual-pelejä ja niiden pelaajien voidaan herkästi pitää alempiarvoisina.<sup>105</sup> Kuitenkin jos ”pelejä” ja ”pelaamista” tarkastellaan laajemmin kulttuurillisena ilmiönä, huomataan, että videopelisuunnittelussa huipulle nostettu taitopohjaisuus ei ole normi. Taidon sijaan pelikokemusta säätelee usein sattuma, niin kuin esimerkiksi noppapeleissä.

Nämä kolme vaihetta – arcade (1971–1983), konsolit ja tietokoneet (1983–), casual (2005–) – sisältävät omat sisäiset kehityskulut:

1. Arcadea (1971–1983) ei ymmärretä niinkään laitteiston nimien vaan videopelien ja julkisen pelaamisympäristön kontekstissa. Yhdysvalloissa käänntekevä hetki videopelien muuttumisesta populaarikulttuuriksi oli esimerkiksi Pac-Man (1980)<sup>106</sup>.
2. Konsolit ja tietokoneet (1983–) ymmärretään kulttuurillisesti laitteiston ja ohjelmiston kontekstissa. Ensiksi yhdysvaltalainen Atari piti konsoleillaan valta-asemaa 1970-luvulta vuoteen 1983. Sitten japanilainen Nintendo hallitsi 1990-luvun puoliväliin saakka ensiksi NES- (1983–1990) ja sitten SNES-konsolilla (1990–1995) ja näillä julkaistuilla videopeleillä, tunnetuimpana Mario-hahmon ympärille luodut videopelit. Kolmanneksi pelimarkkinoille siirtyi Sony. Playstationia (valmistettu 1995–2006) pidetään ensimmäisenä massayleisölle tarkoitettuna kotikonsolina. Sen ohjelmakirjasto – kuten kauhupeli Silent Hill, ajopeli Gran Turismo, postmoderni agenttiseikkailu Metal Gear Solid – oli suunnattu myös aikuisille<sup>107</sup>. Neljänneksi strategian ohjelmakirjastonkin tasolla toistanut Playstation 2 (valmistettu 2000–2013) on kaikkien aikojen myydyin kotikonsoli. Vuosituhannen vaihteessa Microsoft toi markkinoille oman Xbox-konsolisarjansa (2001–), joka on ollut menestyksekkäin kotimaassaan Yhdysvalloissa. Bungien kehittämä, Microsoftin Xbox-konsolilla julkaisema Halo-sarja (2001–) oli merkittävin vaihe konsoleiden moninpelitoimintojen kehityksessä. Viidenneksi vuonna 2006 julkaistu Nintendon Wii-

104 Juul 2013, 5–6.

105 Paul 2018, 172

106 Eräs videopelikirjoittamisen trooppi on videopeli-ilmiöiden kehystäminen tärkeiksi etapeiksi eräässä deterministisessä kertomuksessa, joka kuvaa videopelien muuttumista massakulttuuriksi. Tässä tarinassa – joka nojaa länsidiskurssiin – Pac-Manin roolin on olla ensimmäinen videopelimenestys, joka vetosi sekä miehiin että naisiin. Tomb Raiderin (1996) Lara Croft oli ensimmäinen suuri naisprotagonisti, josta tuli myös pop-ikoni. Rockstar Gamesin Grand Theft Auto -videopelisarjaa (1997–) on taas kuvattu sarjaksi, joka ”suoritti videopeliteliteollisuuden sisällä vallankumouksen, määrittä yhden sukupolven ja suututti toisen sekä muutti median, jota pitkään pidettiin lasten kamana, joksikin kulttuurillisesti relevantiksi, tummanpuhuvan hauskaaksi ja villisti vapaaksi” (Kushner 2012, 9–10; käännös oma). Trooppi toistuu myös päätekstissä mainitun Playstationin kohdalla: hetki, jolloin videopelikonsolia alettiin myydä ”aikuisille”.

107 Donovan 2012, 301–302.

konsoli sai kaikenlaiset ihmiset pelaamaan matalan kynnyksen ohjausskematiikan vuoksi, ja se on kaikkien aikojen toiseksi myydyin konsoli. Kuudenneksi vuonna 2013 julkaistu Playstation 4 – markkinajohtaja – oli taas monessa mielessä paluu vanhaan. Asemoitumista kuvaa slogan ”for the players” eli ”pelaajille”. Pelikonsolin roolia (sisältöjä taikka ohjainta) ei lähdetty miettimään uusiksi, niin kuin Wiin tapauksessa, vaan Playstation 4 on klassinen pelikonsoli peliharrastajille, jotka haluavat pitkiä ja haastavia pelikokemuksia. Tälle aikavälille sijoittuu myös kannettavien konsolien syntymä. Tärkeimmät näistä ovat Nintendon eri GameBoyt (1980-luvun lopulta 1990-luvun loppuun), Nintendo DS (2000-luvun alusta näihin päiviin saakka) sekä Sonyn Playstation Portable (vuodesta 2004 2010-luvun alkuun). (Konsolien rinnalla kulkenut tietokonekulttuuri on enemmän teknologiapainotteinen, koska käyttäjä on voinut rakentaa tietokoneen mieleisekseen markkinoilta ostamistaan komponenteista. Osallistuminen on aina ollut suurempaa: ensiksi rakennetaan tietokone, sitten muokataan tietokonepelistä omannäköinen.)

3. Casual- ja mobiilipelaaminen (2005–) ymmärretään laitteiston ja ohjelmiston kontekstissa. Tässä Applen iPhone (2007) on keskeinen laite ja Applen App Store (2008) keskeinen ohjelmiston jakelukanava. Kevyen laitteiston vuoksi pelaamisympäristöä ei ole sidottu aikaan eikä paikkaan. Tuomalla pelaamisen lähelle tavallisia kuluttajia nämä auttoivat normalisoimaan pelaamista.

Videopelien sisällä vaihtoehtoinen jakolinja yllä esitellylle mallille ”ennen ja jälkeen videopeliteollisuuden syntyminen” on videopelien siirtyminen kaksiulotteisista ympäristöistä kolmiulotteisiin. Jos vertailun kohteeksi otetaan kulloisenkin vuoden ”suurimmat” eli kehittyneimmät videopelit, siirtyminen alkoi 1990-luvun puolivälissä. Tietokoneella alun perin julkaistua ensimmäisen persoonan räiskintäpeliä Doomia (1993) pidetään vedenjakajana<sup>108</sup>. Siirtyminen kolmiulotteiseen maailmaan ei tarkoita, etteikö kaksiulotteisia enää tehtäisi, vaan kyse on samanlaisesta siirtymästä kuin elokuvateollisuudessa mykkäelokuvasta äänielokuvaan ja sitten mustavalkoelokuvasta värielokuvaan. Kolmiulotteisuus yhdessä fotorealistisen kuvasuunnittelun kanssa on 2010-luvulla standardi, jota odotetaan ennen kaikkea ”ydinpelaajille” tarkoitettulta videopeliltä, joita pelataan mobiililaitteiden sijaan tietokoneella ja/tai kotikonsolilla. Tämän trajektorin seuraava vaihe on luultavasti virtuaalitodellisuus, josta on esitetty ennustuksia jo 1980-luvulta saakka mutta joka on saapunut kuluttajamarkkinoille vasta 2010-luvulla.

Jos ”3D-käännös” muutti sisältöjä ja ”casual-käännös” sitä, ketkä pelaavat ja missä pelataan, niin

---

108 Donovan 2012, 282–284.

kolmas mahdollinen jakolinja on seurauksiltaan näiden synteesi. Internet on muuttanut videopelien sisältöjä sekä pelaamiseen ja peliympäristöön liittyviä konventioita. Tietokonepelien kontekstissa verkkopelaaminen oli tunnistettava kulttuurillinen ilmiö jo 1990-luvulla, mutta se alkoi normalisoitua 2000-luvulla myös konsoleilla<sup>109</sup>. Ensimmäinen pelikonsoli, jonka infrastruktuuri tuki uskottavasti eikä vain nimellisesti verkkopelaamista, oli Microsoftin Xbox (2001–2005). 2010-luvulla elektronisen urheilun suurimmat palkintopotit haastavat perinteisten urheilulajien palkintopotit<sup>110</sup>.

Voidaan esittää, kuinka videopelikulttuurin verkostoitumisen myötä pelaamisesta on tullut transnationaalinen kokemus. Koska videopelaaminen varsinkin konsoleilla on keskittynyt muutaman taloudellisen toimijan hallitsemiin ja lukitsemiin toimintaympäristöihin, se pystyy varsin paradoksaalisesti luomaan jotain, mitä voisi luonnehtia jopa ”globaaliksi yhtenäiskulttuuriksi”. Mitä tulee videopeleihin, kaikista muista mahdollisista kulttuurimuureista huolimatta yhdysvaltalainen, suomalainen, israelilainen (jne.) voivat kokea kuuluvansa samaan ”pelaajien heimoon”, joka kokoontuu samalla virtuaalisella areenalla. Kun puolalainen pelistudio CD Project RED julkaisi odotetun *The Witcher 3* -videopelinsä 19. toukokuuta 2015, se lienee ensimmäinen kerta, kun innostunut kansainvälinen yhteisö odotti leimallisesti puolalaisen kulttuurituotteen ilmestymistä kuluttajamarkkinoille (ilman, että siitä oltaisiin Itä-Euroopan ulkopuolella oltu innostuneita juuri puolalaisuuden vuoksi).

### 2.3. Suomen videopelihistoriaa

Suomalaisessa ja kansainvälisessä historiankirjoituksessa suomalainen videopelihistoria on varsin olematon. Ilmiöstä muutamia tietokirjoja Suomessa suomeksi ovat kirjoittaneet videopeleistä kiinnostuneet peli- ja taloustoimittajat 2010-luvulla. Tutkimusmielessä *Pelitutkimuksen vuosikirja* (2007–) on merkittävin julkaisualusta. Lukemalla vastakarvaan olemassa olevaa, suomalaista taidetta ja yhteiskuntaa käsittelevää tutkimus- ja tietokirjallisuutta videopelien perspektiivistä löytyy mielenkiintoisia jännitteitä. Esimerkiksi videopelit eivät ole osa Peter von Baghin Tieto-Finlandialla palkittua *Sinistä laulua* (2007), jota kutsutaan 1900-luvun suomalaisen taidehistorian tarinaksi. Semi Purhosen & työryhmän tietokirjassa *Suomalainen maku* (2014) tarkastellaan eri sosiaalisten

109 Koska videopelit ovat alusta saakka olleet enemmän taito- kuin tuuripohjaisia, niiden varaan on ollut mahdollista rakentaa ”meritokraattinen” kilpailukulttuuri. Ensimmäinen elektronisen urheilun tapahtuma – Spacewar-olympialaiset – järjestettiin jo 1972. Starcraftista (1998) eli paradigmaattisesta kilpaurheilupelistä tuli hyvin suosittu moninpeli Etelä-Koreassa, mikä samalla loi videopelikulttuurin sisällä käsityksen Etelä-Koreasta e-urheilun kärkimaana. (Rönkä 2018, 8–10)

110 Dota 2 -pelin suurimman turnauksen The Internationalin 2017 voittanut joukkue Team Liquid voitti lähes 11 miljoonaa dollaria. The Internationalia on järjestetty vuodesta 2011, jolloin voittajajoukkue sai miljoona dollaria. (Esports Earnings 2019.)

ryhmien kulttuurillisia mielenkiinnon kohteita 2000-luvulla. Tässä videopelien pelaaminen ei ole osa yhdenkään suomalaisen sosiaalisen ryhmän toimintaa toisin kuin esimerkiksi television katselu. Martta Heikkilän toimittama *Taidekritiikin perusteet* (2012) ei sisällytä videopelejä taidemuodoksi, jonka kritikointia pitäisi opettaa, kenties siksi, että videopelejä ei mielletä taiteeksi. Sellaiset moniosaiset teokset kuin *Suomalaisen arjen historia* (2006–2008) ja *Suomen kulttuurihistoria* (2002–2004) korkeintaan sivuavat videopelejä. Se, miksi videopelejä ei ole huomioitu, on liian haastava kysymys tässä vastattavaksi. Suomen ulkopuolella kirjoitetuissa videopelihistorian tietokirjoissa huomion puute selittyy kuitenkin sillä, että merkittävät suomalaiset videopelit, jotka tyypistävissä yleisteoksissa voisivat kilpailla Yhdysvaltain ja Japanin kaltaisten keskusten kulttuurituotteiden kanssa, sijoittuvat 2010-luvulle mobiilipelien kontekstiin. Jos videopelien koko (länsimainen) historia kirjoitettaisiin 2010-luvun loppuun saakka, niin silloin suomalaisia videopelejä olisi vaikea sivuuttaa, ellei mobiilia alustana rajata ulos.

Keskeinen jakolinja tässä lyhyessä katsauksessa on suomalaisen videopeliteollisuuden uskottava kansainvälinen ulottuvuus. Sijoitan sen vuosituhannen vaihteeseen, Housemarquen ensimmäisenä suomalaisena videopelinä yli miljoona kopiota myyneen Supreme Snowboardingin (1999) ja vielä pari kertaa enemmän myyneen Remedyn Max Paynen (2001) väliin. Huipuksi voidaan esittää esimerkiksi vuotta 2017, jolloin Supercellin neljällä mobiilipelillä oli 100 miljoonaa päivittäistä pelaajaa<sup>111</sup>.

1980-luvulla suomalainen videopelikehitys oli harrastustoimintaa. Se tapahtui kotitietokoneiden kontekstissa jo siksi, että Suomessa pelikulttuuri oli rakentunut tietokoneiden eikä esimerkiksi konsolien varaan<sup>112</sup>. Merkittävin pelaamis- ja pelinkehitysalusta oli ”kansakunnan tietokoneeksi” kutsuttu yhdysvaltalainen Commodore 64 (valmistettu 1982–1993). Per capita sitä myytiin eniten Suomessa. Ensimmäiseksi kaupalliseksi suomalaiseksi tietokonepeliksi on mainittu Raimo Suonion ohjelmoima Chesmac-shakkipeli, joka julkaistiin keväällä 1979<sup>113</sup>. Ensimmäinen kansainvälisille markkinoille suunnattu suomalainen tietokonepeli oli Stavros Fasoulasin ohjelmoima avaruusräiskintä (”shoot ’em up”) Sanxion (1986). Ensimmäinen kotimainen kaupallinen menestys Suomessa oli Uno Turhapuro muuttaa maalle -elokuvan lisenssiä hyödyntävä samanniminen tietokonepeli (1986).<sup>114</sup> 1980-luvulla suomalaiset videopelit eivät juuri menestyneet koti- eikä

---

111 Reuters 2018.

112 Esim. Saarikoski & Suominen 2009, 21. Tämä on selkeä erotus esimerkiksi yhdysvaltalaiseen tai varsinkin japanilaiseen kehitykseen.

113 Ennen Chesmacia ”löytämistä” tätä ensimmäistä sijaa piti hallussaan Raharuhtinas (1984). Chesmacin historiasta lisää Reunanen & Pärssinen 2014.

114 Kuorikoski 2014, 12–15.

ulkomarkkinoilla. Tätä ei ole selitetty teknisen taidon puutteella tai ulkomarkkinoiden kohdalla sillä, että sinne ei oltaisi aktiivisesti pyritty yhteistyökumppaneiden kanssa, vaan myynnin ja tuotteistamisen ongelmilla.<sup>115</sup>

Demoskeneä pidetään suomalaisen videopeliteollisuuden pohjana. Demoskene tarkoittaa 1980-luvulla syntynyttä yhteisöä, jonka muodostivat videopeleistä ja ohjelmoinnista harrastuksena kiinnostuneet nuoret miehet. (Tässä ”demo” tarkoittaa lyhykäisyydessään tietokoneella luotua audiovisuaalista teosta, joka pyrkii hyödyntämään tehokkaasti laitteiston laskentatehoja.) He järjestivät ohjelmointi- ja pelaamistapahtumia, joista instituution asemaan on noussut vuonna 1992 ensimmäisen kerran järjestetty Assembly. He alkoivat tehdä yhteistyötä epävirallisina ryhminä (”demogroup”). 1990-luvulla osa näistä ryhmistä muuttui liikeyrityksiksi ja alkoi julkaista kaupallisia videopelejä. Nämä yritykset ymmärsivät jo varhaisessa vaiheessa ulkomarkkinoiden tärkeyden.<sup>116</sup> Jussi Laakkosen, joka on yksi Assemblyn pääjärjestäjistä, mukaan 1990-luvun lopulla 80 prosenttia suomalaisista pelinkehittäjistä tuli demoskenen parista.<sup>117</sup>

Nokian merkitys nähdään suurena. Nokia toi yhteen ulkomaalaisia ja kotimaisia ammattilaisia ja opetti myös virheiden kautta kansainvälistä liiketoimintaa. 2000-luvun alussa suurimpana mobiilivalmistajana Nokia oli samalla suurin mobiilipelialusta. Jos kontekstiksi otetaan ”suomalainen peliteollisuus”, Nokian historia näyttää hieman toisenlaiselta. Esimerkiksi vuonna 2003 julkaistu ”pelipuhelin” Nokia N-Gage oli monessa mielessä epäonnistuminen<sup>118</sup>, mutta sen kautta Nokia rahoitti 2000-luvun alun suomalaista mobiilipelitoimintaa, johon 2010-luvun menestyskin osin pohjautuu.<sup>119</sup> Nokian lisäksi resursseja peliteollisuus on saanut vuonna 1996 toimintansa aloittaneelta Tekesiltä tuotekehitysrahoituksen tai lainojen muodossa.<sup>120</sup> Maakunnissa toimiva pelinkehitys on saanut EU-tukea. 2010-luvulla Rovion ja Supercellin menestys on kiinnittänyt ulkomaisten pääomasijoittajien huomion.<sup>121</sup>

2000-luvun alussa käynnistynyt ja viimeistään 2010-luvulla vakiintunut videopelien digitaalinen jakelu mullisti videopeliteollisuuden. Markkinoille saapuminen ei enää vaadi suuria kiinteitä kuluja (kuten fyysisten kopioiden painattaminen) ja monimutkaisia jakeluverkostoja (kopioille paikan varmistaminen jälleenmyyjien hyllyssä). Rovion ja Supercellin menestys on ollut mahdollista juuri

115 Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013, 25.

116 Niipola 2012, 43–45; Niipola 2012, 51; Lappalainen 2015, 12–13.

117 Kuorikoski 2014, 38

118 Kuorikoski 2014, 70–71, 197.

119 Niipola 2012, 62–64; Lappalainen 2015, 11–12.

120 Lappalainen 2015, 13–14.

121 Lappalainen 2015, 16–17.

digitaalisen jakelun myötä. Applen iPhone (puhelin, 2007) ja App Store (kauppapaikka, 2008) tarjosivat ensimmäistä kertaa mobiilipeleille toimivan infrastruktuurin. Mobiilipelejä oli pelattu ja ostettu vuosituhatien vaihteesta saakka, mutta suurinäyttöinen ja tehokas iPhone palveli paremmin pelaamista ja App Storen kautta ohjelmistojen globaali levitys helpottui.<sup>122</sup> Rovion Angry Birdsin menestystä voidaan suomalaisen pelikulttuurin vahvuuksien lisäksi selittää sillä, että he olivat ”oikeassa paikassa, oikeaan aikaan”. Roviolla oli pitkälle hiottu pelikokemus iPhone käyttäjille, jotka halusivat tehdä uudenlaisia asioita ostamallaan monitoimilaitteella, josta oli tullut osa massakulttuuria.<sup>123</sup>

2000-luvulla suomalaisen videopeliteollisuuden kansainväliseksi ilmiöksi nosti Jani Niipolan mukaan ”pelisukupolvi”. He ovat pääosin 1970-luvulla syntyneitä miehiä, jotka tapasivat toisensa 1990-luvulla 1980-luvulla syntyneen demoskenen kautta.<sup>124</sup> Arcadea lukuun ottamatta tämä sukupolvi on osallistunut videopeliteollisuuden jokaiseen osa-alueeseen. Heidän töitään on julkaistu kotitietokoneilla, kotikonsoleilla, kannettavilla konsoleilla ja kaikkein menestyksekkäimmin mobiililaitteilla. Suurimmat yksittäiset teokset ovat esimerkiksi Housemarquen kehittämä Supreme Snowboarding (1999), Remedyn kehittämät Death Rally (1996), Max Payne (2001) ja Alan Wake (2010), Rovion kehittämä Angry Birds (2009) ja Supercellin kehittämä Clash of Clans (2012).

Elina Lappalainen tarjoaa mallin jäsentää suomalaisia pelialan yrityksiä. Tässä yhtiöt jaotellaan viisiportaisesti. Ensimmäisenä tulevat vakiintuneet yritykset, kuten Remedy (1995–). Ne ovat toimineet alalla pitkään ja ovat suomalaisessa mittakaavassa suuria. Toisena tulevat supermenestyjät, kuten Rovio (2003–) ja Supercell (2010–), joiden asema on mittava kansainvälisesti. Kolmantena tulevat ”kuumat start-upit”<sup>125</sup>. Ne ovat kokeneiden ammattilaisten perustamia yrityksiä, joihin sijoitetaan paljon resursseja ja joilta odotetaan suurta tulosta (samalla kun ollaan varauduttu siihen, että ne eivät välttämättä menesty halutulla tavalla). Neljäntenä tulevat riippumattomien pelintekijöiden pienet studiot, jotka välittävät enemmän taiteellisesta liikkumatilasta kuin talouskasvusta. Viidennen ryhmän muodostavat nuorten ensikertalaisten perustamat yritykset, joiden tulevaisuus on vähiten turvattu.<sup>126</sup>

Otan lopuksi ylikansallisen perspektiivin. Ensimmäinen massayleisön pelaama suomalainen

122 Kuorikoski 2014, 64, 130, 71–72, 98–99.

123 Niipola 2012, 158–159.

124 Niipola 2012, 10.

125 Teoksessaan *Enkeleitä ja yksisarvisia: startup-Suomen tarina* (2018) Tuomas Vimma aloittaa suomalaisen start up -historian videopeleistä, mikä itsessään on yksi malli jäsentää videopelien historiaa osana talouden ja teknologian historiaa.

126 Lappalainen 2015, 297–299.

videopeli ei ollut Rovion Angry Birds (2009) tai sen lukuisat jatko-osat, vaan Taneli Armannon ohjelmoima Snake eli Matopeli (1997), joka kuului Nokian 6110 -matkapuhelimeen. Matopeli ei ollut edes ensimmäinen pohjoismainen mobiilipeli, mutta se auttoi popularisoimaan konseptin lännessä. Matopelin tarkoituksena oli tarjota lisätekemistä matkapuhelimen käyttäjälle. Kovin ”suomalaiseksi” Matopeliä on kuitenkin vaikea kutsua, koska se on sovitus jo vuonna 1976 julkaistusta yhdysvaltalaisesta Blockade-kolikkopelistä.<sup>127</sup> Videopelien kansainväliselle suurkuluttajayhteisölle (”gamer”) suomalainen videopeliteollisuus on tuttu vuosituhanen alusta, kun Remedyn Max Payne julkaistiin 2001 ja kenties vielä enemmän vuodesta 2010, kun Remedyn Alan Wake julkaistiin. Todennäköisesti kuitenkin videopelejä pelaava, videopelimediaa seuraava ja videopeleistä internetissä taikka kasvokkain keskusteleva monikansallinen gamer-yleisö ei tiedä, eikä sitä välttämättä kiinnostakaan tietää, mikä on heille joko omalla kielellä lokalisoidun tai niin kuin suomalaiselle pelaajalle englanninkielisenä esitetyn Max Paynen ”kotimaa”.<sup>128</sup> Ylipäättänsä ”kotimaata” on haastava lukea tekstistä, joka Max Paynen, Alan Waken ja Quantum Breakin tapauksessa on homage länsimaiseksi populaarikulttuuriksi muuttuneelle 1900-luvun amerikkalaiselle pulp-viilteelle. Niin ikään Angry Birdsia suosiville casual-pelaajille, jotka voidaan nähdä gamereiden vastapoolina, videopelien rooli kulttuurina on pienempi. He eivät esimerkiksi seuraa videopelijournalismia.

Voidaan esittää, kuinka kelvollinen suomalainen videopelihistoria (mukaan lukien sekä tekijät että pelaajat) on ylirajaista, transnationaalista, mikä ei tässä suinkaan tarkoita, etteikö paikallisia eroja pitäisi huomioida. Suomalainen, niin kuin yhdysvaltalainen tai japanilainen (video)(peli)kulttuuri, omaa yksilölliset lähtökohdat ja mahdollisuudet, mikä on vaikuttanut ja vaikuttaa siihen, mitä kulloisessakin maassa on pelattu ja pelataan tai millaisia videopelejä siellä kehitetään<sup>129</sup>. Videopelien kulttuurillis-taloudellinen toimintaympäristö on kuitenkin globaali. Myös Suomen videopeliteollisuus on jo lähtökohtaisesti niin kansainvälinen, että se ei asetu samalle trajektorille Suomi-Filmin ja Poko Rekordsin kanssa. Tällä hetkellä tarpeeksi suuret sisämarkkinat löytyvät vain muutamasta maasta: Yhdysvallat, Japani, Etelä-Korea, Kiina.<sup>130</sup> (Tietysti näistäkin maista pyritään

127 Kuorikoski 2014, 42.

128 Aihetta olisi mahdollista tutkia esimerkiksi haastatteleamalla kansainvälisten videopelifoorumeiden (Neogaf, ResetEra, GameFAQs jne.) käyttäjiä. He lukeutuvat ydinpelaajien ryhmään.

129 Esimerkiksi suomalaisesta perspektiivistä selittämätöntä on se, kuinka suosittu Madden NFL (1988–), amerikkalaisen jalkapallon pelisarja, on Yhdysvalloissa. Vanhan kaartin yhdysvaltalaisille pelitoimittajille Madden-videopelin syksyinen vuosijulkaisu samalla avaa ”virallisesti” syksyn julkaisukauden, koska Maddenin julkaisu oli usein mediaspektaakkeli. Suomen asema ”kiekkomaana” taas selittää sen, miksi NHL-pelisarja (1991–) on täällä suosittu.

130 Videopelien talousdiskurssi eli numeroiden vertaileva esittäminen suhteessa muiden kulttuurimuotojen tuloksiin usein peittää sen, että videopelien kontekstissa numerot ovat harvoin samalla tavoin konkretisoituneita osaksi julkista elämää taikka tajuntaa. Hyvin harva videopelimaata pystyy tekemään ”lokaalia taidetta”, jossa olisi idiosynkraattisesti läsnä oman kulttuurin piirteitä: ”japanilainen peli” käsitteenä viittaa usein länsimaisesta

suuntautumaan omien rajojen ulkopuolelle.)

Videopelien yhdysvaltalais-japanilainen muotokieli tunnustetaan yksityisten pelistudioiden tai tekijöiden (”auteur”) hovityyleinä. Puhutaan esimerkiksi japanilaisen ”Nintendon tasoloikkapeleistä” tai ”Rockstar Gamesin avoimen maailman videopeleistä”, joiden tekemiseen osallistuvat studiot Englannissa, Skotlannissa, Yhdysvalloissa ja Kanadassa (jonne työvoimaa on usein muuttanut). Videopelien kontekstissa *bullet time* eli ajan hidastus paremman ampumiskulman löytämiseksi on – suomalaisen vai ”suomalaisen”? – Remedyn pelimekaaninen keksintö, heidän hovityylinsä, vaikka se on lainattu hongkongilaisista ja yhdysvaltalaisista action-elokuvista. Matias Myllyrinne, kommentointihetkellä Remedyn toimitusjohtaja, on puhunut ”populaarikulttuurin alitajunnasta”<sup>131</sup>. Ihmiset ovat kasvaneet saman länsimaisen massakulttuurin äärellä, mitä Remedy hyödyntää, minkä vuoksi valinnat toimivat Englannissa, Saksassa, Suomessa ja Iranissakin.

Jos perinteisten (ehjien) kulttuuriobjektien tapauksessa vuosien saatossa muuttuvat vain niistä tuotetut representaatiot, niin kuin katsaus kaanoneihin todistaa, videopelin tapauksessa muuttuu usein itse teos. Etenkin moninpeleissä kokemuksen mielekkyys pohjautuu usein siihen, kykenevätkö tekijät pelisuunnittelun tasolla kitkemään kielteistä ja ruokkimaan positiivista käytöstä, mikä tekee pelisuunnittelusta ”pari sataa kissaa ja miljoonia hiiriä” -leikkiä, joka usein kestää niin kauan kuin se on taloudellisesti kannattavaa. Myös internetin hajautetun luonteen vuoksi voi olla mahdotonta paikantaa sitä, missä ajassa ja tilassa on jostain videopelistä alun perin tuotettu sitä dominoiva diskurssi. Tämä diskurssi sitten saattaa sisältää esimerkiksi käsityksen siitä, kuinka jonkun videopelin ”paras versio” katosi jo vuosia sitten, kun videopelin sääntöjä jouduttiin päivittämään suuremman yleisön houkuttelemiseksi. Kun pelaajayleisö sitten itse muokkaa näitä

---

perspektiivistä hieman poikkeuksellisempaan esteettiseen kokemukseen, mutta ”japanilainen peli” on mahdollinen ja käsite siksi, että Japanissa on vahvat sisämarkkinat, eikä kaikkea tarvitse tehdä ulkomarkkinoita ja näiden kulttuurillisia odotuksia ajatellen. Lännessä vallitseva kulttuurillinen stereotopia ”japanilaisesta outoudesta” – jolla selitetään esimerkiksi Japanin sisämarkkinoiden mahdollistamaa japanilaista populaarikulttuuria – on historiallisesti katsottuna varsin perusteeton, koska samanlaista kulttuurillista näkemystä ei jaeta esimerkiksi Manner-Euroopasta, joka on surrealismin ja dadaismin kaltaisten ”poikkeuksellisten” esteettisten tyylien syntyisiä. Suomessa täysin suomenkielisiä videopelejä ei juuri kehitetä siinä missä Suomessa romaanit kokoon katsomatta kirjoitetaan suomeksi tai ruotsiksi; kuitenkin suomalaisen pelialan liikevaihto on suurempi kuin suomalaisen kirjallisuusalan. Suomalaisen taiteen ikuisuusaiheet (kuten sisällissota, Suomen valtion rakentaminen, toinen maailmansota, lama, maaseutu) eivät näy suurissa suomalaisissa videopeleissä. Jos kansainvälisesti tunnetuin suomalainen elokuva on *Mies vailla menneisyyttä* (2002) ja tunnetuin suomalainen romaani sodanjälkeistä aikaa rivien välissä käsittelevä *Sinuhe egyptiläinen* (1945), niin tunnetuin suomalainen videopeli on joko newyorkilaisesta etsivästä kertova pulp-tarina *Max Payne* tai *Angry Birds*, jossa tuhotaan vihreitä sikoja vihaisilla linnuilla. Samaan hengenvetoon on kuitenkin muistettava, että taide on *kategorisesti* ylirajaista. Max Paynen ”lainat” on vain helpompia nähdä kuin Seitsemän veljeksien tai *Pekka ja Pätkä* -elokuvan, jotka mielletään ”enemmän” suomalaisiksi. Halutessaan nämä kaikki kolme teosta voidaan purkaa osiin ja palauttaa osat ulkosuomalaisiin kulttuureihin: Max Payne on muun muassa Raymond Chandleria, Seitsemän veljestä Raamattua, Pekka ja Pätkä Looney Tunesia ja varieteeta jne.

131 Niipola 2012, 20–21



videopelejä eteenpäin joko vaihtamalla asioita videopelin tasolla (”modding”) tai luomalla kehittäjiä odotusten vastaisia pelitapoja, jotka muuttuvat niiden vallitsevaksi pelitavaksi (”meta”) tai muihinkin videopeleihin siirtyviksi pelimekanismeiksi, ”kansalliset” rajat hämärtyvät entisestään<sup>132</sup>.

## 2.4. ”Länsidiskurssi”

Länsimaisessa videopelikulttuurissa esiintyy muuan diskurssi, jonka olen nimennyt länsidiskurssiksi. Länsimainen tapa keskustella videopeleistä on sinänsä loputtoman monipuolinen lavean rajauksen tähden. Siksi keskityn pääsääntöisesti siihen, millaisilla strategioilla videopelejä kohtaan hyökätään tai niitä puolustetaan (useimmiten taiteen ja kulttuurin kontekstissa). Siteeraan toistamiseen Alasuutarin summausta Michel Foucault’n diskurssin määritelmästä: ”[–] mikä siinä otetaan annettuna ja millä merkitysulottuvuuksilla asiaa koskevat erimielisyydet liikkuvat.”<sup>133</sup>

Argumentointi sekä puolesta että vastaan nivoutuu länsimaisiin kulttuurillisiin konteksteihin ja historiallisiin jatkumoihin ilman, että sosiaalisessa vuorovaikutuksessa tuotettua alkuperää huomioitaisiin, hieman niin kuin jatkossa esitelty Machiko Kusahara asian esittää. Siksi alaluvun jälkimmäinen puolisko käsittelee japanilaista videopelikulttuuria. Se poikkeaa länsimaisesta, yhdysvaltalaisesta. Videopelikulttuurien ominaisuuksien vertailu on keino tuoda esiin joitain länsidiskurssin elementtejä, joita muuten voi olla vaikea havaita niiden ”itsestäänselvän” luonteen vuoksi. Koen tärkeäksi huomioda Japanin siksi, että se on vähintäänkin yhtä merkittävä keskus kuin Yhdysvallat. Kuitenkin tutkielmassa korostuu länsi. Tätä selittävät yhtäältä tutkielmantekijän rajalliset inhimilliset resurssit ja toisaalta se, että Suomi kulttuurina on kytketty tiukemmin Yhdysvaltoihin kuin Japaniin. Kielimuurin vuoksi japanilainen videopelikulttuuri välittyy länsimaisen (ensisijaisesti yhdysvaltalaisen ja englanninkielisen) keskustelun kautta. Tämä auttamattomasti vaikuttaa perspektiiviin.<sup>134</sup>

Länsidiskurssin puoltavassa osassa rakennetaan argumenttia sen puolesta, miksi videopeleille pitäisi suoda mahdollisuus. Siinä kirjoitushetkellä – ”nyt” – videopelit eivät enää ole marginaaliryhmien mielenkiinnon kohteita. Videopelit ovat uskottavaa ylikansallista kulttuuriteollisuutta, joka

132 Tällaista pelaajien tekijyyttä käsitellään esim. Kangas 2009.

133 Alasuutari 2012, 173–174.

134 Esimerkiksi lännessä elokuvataide, kuten olen käsitellyt alaluvussa 1.5. Elokuvan paino, on vaikuttanut suuresti länsimaisen videopelikulttuurin muotoutumiseen teollisella ja kulttuurisella tasolla vahvan länsimaisen elokuvakulttuurin vuoksi. Elokuvat ovat aina olleet länsimaisessa pelisuunnittelussa keskeisiä viittauskohteita, mikä suomalaisessa kontekstissa näkyy esimerkiksi Remedyn Max Paynessa. Epäselvää on, mikä on elokuvataiteen artikuloitu tai artikuloinaton rooli japanilaiselle videopelikulttuurille, joskin animen estetiikka on videopeleissä läsnä.

tilastoista ja lukutavoista riippuen haastaa tai päihittää elokuvateollisuuden (jopa taiteellisessa annissa). Koska videopelit ovat saavuttaneet jonkun tilan (kuten, että niiden parissa kuluu jo useita prosentteja ryhmä a:n vapaa-ajasta) tarkoittaa se sitä, että niiden käsittely on mielekästä. Kehitys ei ole päättynyt, vaan videopelit ovat jännittävässä liikkeessä hyväksi havaittuun suuntaan (kuten ajankäyttöllinen prosenttiosuus kasvaa a- ja b- ja c-ryhmienkin keskuudessa).<sup>135</sup> Tärkeäksi koetaan päivittää mielikuvia pelaajayleisön koostumuksesta. ”Nykyään” useimmat pelaavat, eivät vain nuoret miehet. Jos kaikki eivät vielä pelaa, tulevat he pelaamaan jatkossa, kunhan teknologiset ja kulttuurilliset kynnykset kyetään ylittämään.<sup>136</sup>

Länsidiskurssia voi pitää länsimaisena neuvotteluna siitä, millainen asema videopeleille kuuluu, vaikka neuvottelua käytäisiin myös ei-länsimaisista kulttuurituotteista. Olen yllä esitellyt videopelejä puoltavaa argumentaatiota, mutta länsidiskurssi sulkee sisäänsä myös kieltävän. Debatin mahdollinen konteksti voi olla se, ovatko videopelit taidetta. Tässä kieltävä osapuoli sijoittaa videopelit taidekaanonin ulkopuolelle esimerkiksi vetoamalla siihen, kuinka lännessä taidefilosofia ei ole koskaan nähnyt (video)pelejä taiteena tai että videopelit ovat liian laaduttomia ollakseen taidetta, niin kuin Roger Ebert on kirjoittanut<sup>137</sup>. Puolustava osapuoli taas voi sijoittaa videopelit elokuvan jälkeen uusimmaksi taidemuodoksi.

Länsidiskurssiin (sellaisena kuin Ebert sitä edustaa) voi nähdä sisältyvän elementtejä elitistisestä kulttuurikäsitteestä. Tässä kulttuuri on synonyymi sivilisaation hienoimmille saavutuksille. Kieltävässä argumentaatiossa videopelit eivät voi olla taidetta, koska Angry Birdsin sijoittaminen Igor Stravinskyn, William Faulknerin ja Alain Resnais’n rinnalle olisi näiden halventamista. Pertti Alasuutarin mukaan tällaisen elitistisen näkemyksen haastoi kirjallisuustutkija Richard Hoggartin ”kulturalismia” edustava tutkimus *The Uses of Literacy* (1958). Hoggartille kulttuuriesineen määritelmä ei ole se, onko sillä korkeaa sosiaalista arvovaltaa. ”Viikkolehti” ja ”Shakespearen näytelmä” ovat molemmat kulttuuriesineitä. Tässä kulttuurin käsite laajennettiin koskemaan

---

135 Esimerkiksi alaluvussa 3.2. käsitelty Risto Koskensilta ja Matti Koskinen argumentoivat näin. Mikko-Pekka Heikkisen Helsingin Sanomien kolumni 4.5.2019 sijoittuu tämän tutkielman primäärilähteen rajauksen ulkopuolelle, mutta siinä hän kertoo lännenpeli Red Dead Redemption II:n ”päihittävän” elokuvat (samalla kun se lainaa vahvasti elokuvaalta). Heikkiselle videopelit ovat tehneet niin valtavan laatuloikan alle 40:ssa vuodessa, että häntä ”harmittaa” ”kehityksessä laahaavan” elokuvan puolesta. (Heikkinen 2019)

136 Esimerkiksi Niipola (2012) harjoittaa tätä teoksessaan *Pelisukupolvi*. Niin ikään Jesper Juulin (2009) termi ”casual-vallankumous” sisällyttää näkemyksen monipuolistuneesta pelaajaidentiteetistä.

137 Roger Ebertin kolumni ”Video games can never be art” (16.4.2010) eli ”videopelit eivät voi koskaan olla taidetta” aiheutti ilmestyttyään paljon jatkokeskustelua ja on yhä viittauspiste. Julkaisuhetkellä Ebert oli luetuin englanninkielinen elokuvakriitikko, joka kommentoi myös kulttuuria laajalti. Ebertin kommentti tuli shokkina todennäköisesti siksi, että häntä pidettiin varsin avaramielisenä ja ”selväjärkisenä”. Lisäksi hänen yleisössään oli paljon videopelien pelaajia.

tuotteiden sijaan ihmisten elämää, jota kulttuurituotteet heijastelevat.<sup>138</sup>

Se, miksi videopelien asemaa halutaan nostaa saattamalla sitä taide-luokituksen alle, ei ole yksiselitteistä. ”Taistelevat videopelikirjoittajat” (subjektipositio) varmasti uskovat videopelien valjastamattomaan potentiaaliin niin kuin elokuvataiteeseen 1950-luvun ranskalaisen *Cahiers du cinéma* -elokuvalahden esseistit. Heidän(kin) monipolvisen työn seurauksena elokuvan kulttuurillinen asema nousi lännessä niin, että Resnais’n voi esittää samalla linjalla Stravinskyn ja Faulknerin kanssa.<sup>139</sup> *Pelitaiteen manifestissa* (2018) Juho Kuorikoski, joka subjektipositioltaan on juuri ”taisteleva videopelikirjoittaja”, kritisoi videopelejä siitä, kuinka tällä hetkellä vielä liian moni niistä on kaupallista ”viihdettä”. Hän haluaisi niiden olevan enemmän ”taidetta”. Eri länsimaisia ajattelijoita lainaten Kuorikoskelle ”viihde” on eskapismia, joka tarkoittaa pakoa epämiellyttävästä todellisuudesta. Viihteen funktio on tuottaa esteettistä nautintoa. ”Taide” on usein funktioltaan tämän vastakohta. Taide voi olla epämiellyttävää, haastavaa, rajoja rikkovaa ja niin edelleen. Kuorikoski kuitenkin huomioi näiden rajausten elävän luonteen: ajan myötä kulttuurissa ”viihde” voi muuttua ”taiteeksi”.<sup>140</sup> Vastakohtana tälle jotkut intohimoiset peliharrastajat voivat nähdä taide-luokituksen uhkana, jos he kokevat, että kulttuurillinen prestiisi tuo mukanaan vakavoitumisen vaatimuksen. Tässä videopelin funktio on eskapismi, joka katoaa jonnekin tilan muuttuessa.<sup>141</sup>

Mitä tulee videopeliteitellisuuden intresseihin, niistä ensisijainen on halu normalisoida pelaaminen. Tällainen kehitys kaataa sosiaalisia muureja, jotka saattavat estää ihmistä ryhtymästä pelaajaksi, kuluttajaksi.<sup>142</sup> Leslie Haddonin mukaan 1990-luvulla Isossa-Britanniassa videopeliteitellisyys koki ongelmaksi videopelien matalan mediaprofiilin. Näkyvyyden lisäämiseksi ohjelmoijista yritettiin tehdä ”mediapersoonallisuuksia”. Videopeliteitellisyys ryhtyi yhteistyöhön uudenlaisten pelaamisen viihteellisyyttä korostavien tietokonelehtien kanssa. Vanhoissa lehdissä oli keskitytty ohjelmointiin ja laitteistoihin, mutta uusissa fokus vaihtui videopeleihin ja videopeliteitellisuuteen.<sup>143</sup> Pelaamista lähdettiin tuottamaan tietokoneen funktiona. Aikaisemmin se oli ollut vain yksi tietokoneen funktioista, kuten tapa rentoutua ohjelmointityön keskellä.<sup>144</sup>

Länsimaisten esimerkkien jälkeen on syytä tarkastella japanilaista videopelikulttuuria. Machiko

138 Alasuutari 2012, 44–45

139 Cahiers du Cinéman tarina ”kamppailuna” elokuvan kulttuurillisen legitimitietin puolesta esim. Bickerton 2009.

140 Kuorikoski 2018, 18; Kuorikoski 2018, 12–14.

141 Sukupuolidiskurssi-luvussa käsitelty Gamergate on tästä yksi osoitus: esimerkiksi feministinen taidekriittikki nähdään apoliittiseksi uskottujen videopelien politisoimisena.

142 Huhtamo & Kangas 2002, 267–268.

143 Haddon 2002, 62–63.

144 Haddon 2002, 67.

Kusaharan mukaan Japanissa ei ole länteen verrattavaa ”taiteen” ja ”viihteen” vastakkainasettelua, jossa käsitteet ikään kuin sulkisivat toisensa ulos. Niin ikään ”kansantaiteen” ja ”korkeakulttuurin” välinen vastakkainasettelu ei vallitse Japanissa. Nämä ovat muotoutuneet länessä osana länsimaista historiallista kehitystä. Japanissa länsimaisittain tulkittuna ”viihde” voi käsitellä ja käsittelee sellaisia teemoja, jotka länessä voidaan lukea taiteen piiriin.<sup>145</sup> Tässä on kuitenkin huomautettava, niin Kuorikoski yllä, että ”viihde” ja ”taide” ovat länessäkin eläviä rajauksia.

Kusaharan mukaan Japanissa pelit ja pelaaminen eivät ole kulttuurillisesti asemoitu pelkästään lapsille. Historiallisesti katsottuna molempiin on suhtauduttu positiivisemmin kuin länessä. (Esimerkiksi konsoli- ja videopelivalmistajana nykyään parhaiten tunnettu Nintendo aloitti toimintansa korttipelien parissa jo 1800-luvun lopulla.) 1980-luvulla televisiosta tuli keskeinen osa perhe-elämää, mikä auttoi televisioon kytkettävien kotikonsolien yleistymistä. Samalla perheissä syntyi ”valtataistelu” siitä, kuka päättää, mitä televisiolla tehdään. Tätä purki taskukonsolin syntyminen 1980-luvulla. Sen myötä pelaaminen ei enää ollut paikkaan sidottua. Taskukonsoli- ja mobiilipelaamisen kulttuuri onkin aina ollut Japanissa vahva. 1970- ja 1980-luvulla isojen kolikkopelien pienemmät ”pöytäversiot”, joita sijoitettiin esimerkiksi kahviloihin, kiinnostivat koko perhettä, koska pelaamiseen ei liittynyt stigmaa. Kusaharan mukaan näistä pöytäpeleistä tuli uusi sosiaalisen kommunikaation muoto. Myös Japanissa käytiin Yhdysvalloista tuttu keskustelu sukupuolittuneiden arcade-hallien huonomainaisuudesta. 1980-luvulla tämä johti tilojen siistimiseen, minkä jälkeen myös tytöt ja naiset alkoivat niissä käydä. Samaan aikaan yleistyneet kotikonsolit kuitenkin muodostuivat suosituimmaksi pelitavaksi siksi, että vanhemmat näkivät pelaamisen kotona turvallisemmaksi lapsilleen (mikä heijastelee yhdysvaltalaisista kehitystä). Pelaamista pidettiin hyvänä tapana lapsille tavata toisiaan.<sup>146</sup>

Länsidiskurssin sijaan asetelma pitäisikin ehkä kääntää pääläelleen ja puhua kokonaan ”itädiskurssista”. Videopelikulttuurina Japani on omaleimaisempi ja jossain määrin suljetumpi kuin läntinen. Tässä tilanteessa tutkijan on helppo syyllistyä virheeseen ihmettelemällä, miksi japanilainen videopelikulttuuri ei muistuta *enempää* yhdysvaltalaista, ikään kuin yhdysvaltalainen videopelikulttuuri olisi normi (vain siksi, että Yhdysvallat on Suomea lähempänä). Virhe tämä on siksi, että Japani on yhtä lailla keskus kuin Yhdysvallat. Roland Keltsin mukaan länsimaisen ”japanifiilian” kolmas aalto kietoutuu japanilaisen populaarikulttuurin (anime, manga, videopelit) ympärille. Tätä olivat edeltäneet traditionaalisemmat aallot: 1800-luvulla japanilaisen estetiikan

145 Kusahara 2002, 277.

146 Kusahara 2002, 269–275. Vuonna 1996 ilmestynyt japanilainen Pokémon, joka on kaikkein aikojen kaupallisesti menestynein mediafranchise, suunniteltiin lapsille sosiaalistumisen välineeksi. (Donovan 2012, 365–366.)

löytäminen sekä sodanjälkeen taiteilijoiden alkava kiinnostus Japanin henkistä perintöä kohtaan.<sup>147</sup>

Videopelikulttuurien eroja voidaan osoittaa teoskaanoneja vertailemalla. Japanin suurimman ja arvostetuimman videopelimedian Famitsun lukijaaänestyksessä (2019) parhaimmista 1.1.1989–30.4.2019 julkaistuista videopeleistä 20:n parhaan joukossa oli vain yksi ei-japanilainen videopeli.<sup>148</sup> Lännessä taas japanilaiset videopelit ovat olennainen, ellei olennaisin, osa tämänkaltaisia historiallisen ulottuvuuden omaavia kaanoneja, jotka kodifioidaan joko lukijaaänestyksin, riippumattoman toimituksellisen työn tuloksena tai laskemalla vertaillen yhteen pelimedioiden videopeleille myöntämiä arvosanoja. (Esimerkiksi vuonna 2018 Yhdysvaltain suurimman pelimedian IGN:n toimittajien listauksessa 20:n parhaan videopelin listalla japanilaisia oli 11 niin, että japanilaisia oli niistä paras, toiseksi paras, neljänneksi paras ja viidenneksi paras<sup>149</sup>.) Yleisesti ottaen lännessä sekoitussuhde ei tästä dramaattisesti muutu, ellei yleisö suosi tietokonepelejä, jotka historiallisesti suhteutettuna ovat usein länsimaalaisia.

Sen lisäksi, että lännessä pelataan ja arvostetaan japanilaisia videopelejä, japanilaiset pelikonsolit (Nintendo, Sony) ovat tai ovat olleet lännessäkin markkinajohtajia siinä missä Microsoftin Xbox-konsolisarja – yhdysvaltalainen pelikonsoli – ei ole menestynyt Japanissa laisinkaan. Myös aasialaisten videopeliyritysten on ollut vaikea saapua Japanin markkinoille, joten kyse ei ole vain länsimaisten kaupallisten toimijoiden epäonnistumisesta.<sup>150</sup>

### 3. Videopelijournalismin kritiikkiä

#### 3.1. Videopelijournalismi Helsingin Sanomissa 2000-luvulla

Helsingin Sanomien sisäisestä toimituskulttuurista ja varsinkin sen ajan myötä muuttuneesta asemoitumisesta videopeleihin ei tarvitse esittää pelkästään arvailuja. Diskurssianalyyseissä mielenkiinto ei ole toimijoiden intentiossa, mutta Helsingin Sanomat on ymmärrettävästi se konteksti, jonka sisällä videopelidiskurssit ovat muovautuneet. Tilannetta on kommentoinut Helsingin Sanomiin kirjoittanut ja yhä kirjoittava Jussi Ahlroth. Jani Niipolan kokoamassa oraalihistoriassa *Pelisukupolvi* (2012) suomalaisen pelialan suurmenestyksistä Ahlroth kertoo, kuinka

---

147 Kelts 2006, 5

148 Khan 2019.

149 IGN 2018.

150 Ashton 2019.

En ole kaivanut arkistoa ennen itseäni, mutta väittäisin, että ensimmäiset isot peliaiheet jutut, nimenomaan kulttuurisivuilla, kirjoitin mä vuonna 2003. [--] Se oli ihan uutta, sitä ei ollut ennen tehty. Kulttuurisivut Helsingin Sanomissa oli jo siinä vaiheessa – ja oli ollut 90-luvun alusta alkaen, kun Heikki Hellman niitä johti – avautuneet populaarikulttuurille aika paljon. Pelit ja koko digitaalinen kulttuuri oli ehkä se viimeinen käymätön korpimaa, jonne ei ollut vielä menty.<sup>151</sup>

Tässä laajempi konteksti on Max Paynen (2001) kaltaisen suomalaisen videopelin kansainvälisen menestyksen fokusoiva vaikutus, jonka myötä peliala muuttui ainakin teoriassa tekstituoannollisen mielenkiinnon kohteeksi.<sup>152</sup> Ahlrothin mukaan ilman Max Payneä hänellä olisi ollut vaikeampaa argumentoida Helsingin Sanomien silloisessa toimituskulttuurissa videopelijournalismin näkyvyyden puolesta, koska videopelit oltaisiin saatettu nähdä vielä vahvemmin ”kerran vuodessa” huomioitavana kuriositeettina, eikä koko ajan kehittyvänä kulttuuriteollisuutena.<sup>153</sup>

Vaikka Niipola asemoi Ahlrothin toimijaksi, joka ”oli 2000-luvun alussa lisäämässä peliteollisuuden saamaa huomiota Suomessa” sekä ”nostamassa pelejä suomalaisesta näkökulmasta merkittävimpään kulttuuriviennin asemaan”<sup>154</sup>, Ahlroth tuskin allekirjoittaisi näin yksilotteista roolia. Tutkielman kannalta relevanttia on tarkentaa sitä tapaa, jolla Ahlroth videopeleihin suhtautuu. Hän on esimerkki ”taistelevasta pelikirjoittajasta”, joka lukee itsensä pelaamisen jo nuorena aloittaneisiin, konsoli- ja tietokonepelejä suosiviin ydinpelaajiin. Hänen asemoitumistaan voi verrata vaikkapa johdannossa esitellyn Peter von Baghin, ”filmihullun”, vastaavaan. Molemmilla on vahva visio siitä, millainen heidän valitsemansa kulttuurimuodon tulee olla. Teksteissään he ovat valmiita visionsa puolesta argumentoimaan.

Kertomansa mukaan Ahlroth oli vuonna 2006 pitämässä luentoa pelikritiikistä Suomen arvostelijoiden liiton järjestämässä Kritiikin päivä -tapahtumassa. Siellä yleisö suhtautui pelikritiikkiin ja videopeleihin kulttuuriobjekteina epäillen. Tämä ihmetytti Ahlrothia, koska yleisö ei koostunut tavallisista ihmisistä vaan muiden taidemuotojen ammattikriitikoista.<sup>155</sup> Kuitenkin toisessa yhteydessä Ahlroth esittää varsin ennakkoluuloisesti, kuinka hän ”inhoa” Angry Birdsia ja kaikkea, mitä siihen liittyy. Hänen mukaansa Angry Birds on vienyt taaksepäin ihmisten käsityksiä videopeleistä ainakin 20 vuotta. Hänelle vaikeaa oli ymmärtää, miksi vuonna 2010 suomalaiset valitsivat vuoden suomalaiseksi videopeliksi Angry Birdsin (casual-pelin) konsolilla julkaistun Alan

---

151 Niipola 2012, 20–21.

152 Käsittelemän aihetta tarkemmin Remedyn yhteydessä Suomipelidiskurssi-luvussa.

153 Niipola 2012, 34–35.

154 Niipola 2012, 237.

155 Niipola 2012, 125–126

Waken (core-pelin) sijaan. Alan Waken kaltainen videopeli edustaa hänelle eräänlaista ”elämää suurempaa elokuvaa”, Peter von Baghin termiä lainaten. Hänelle se on ”iso, immersiiivinen kokemus, kuin Oscar-palkittu Hollywood-elokuva” siinä missä ”Angry Birds on pelkkä YouTube-klippi”.<sup>156</sup>

Teoksessaan *A Casual Revolution* (2009) pelitutkija Jesper Juul esittää casual-peleistä avaramielisen näkemyksen. Juulin mukaan casual-pelien myötä (alustoina Nintendo Wii, 2006 ja iPhone, 2007) pelaaminen ja videopelit normalisoituivat. Niiden myötä ihmiset, jotka eivät aiemmin osoittaneet mielenkiintoa digitaalisia pelejä kohtaan, löysivät videopelit ja alkoivat niitä pelata. Tämän myötä videopelien historiassa tapahtui vallankumous: silloin keksittiin kulttuurisella tasolla uusiksi se, millainen videopeli voi olla sekä ajateltiin uusiksi se, kuka voi olla videopelien pelaaja.<sup>157</sup> Casual-pelit eivät ole yleisöiltään samalla tavalla sukupuolittuneita kuin Ahlrothin suosimat ”isot, immersiiiviset kokemukset”, joita pelataan tehokkailla tietokoneilla ja konsoleilla mobiililaitteiden sijaan. Näiden pelaajista isoin osa on miehiä.

### 3.2. Suomalaisen videopelijournalismin neljä kriitikkoa

Tässä käsittelen kronologisessa järjestyksessä neljää kirjoittajaa, jotka ovat kritisoineet valtavirran videopelijournalismia. He ovat Niko Nirvi, Risto Koskensisilta, Miika Huttunen ja Matti Koskinen. Näistä Nirvi ja Huttunen ovat pelitoimittajia pelimediassa (Pelit ja Pelaaja). Koskinen on sanomalehtitoimittaja (kirjoitushetkellä Helsingin Sanomissa). Koskensisilta on kirjoittaja ja tutkija, joskaan ei pelitutkija. Käsittelen sitä, millaisia teemoja he ovat nostaneet esiin, millaisissa yhteyksissä he ovat niin tehneet ja mikä on heidän asemansa videopelijournalismin kentällä.

Niko Nirvi, *Pelit*-lehden (1992–) pitkäaikainen kirjoittaja, on pääosassa Ilkka Pernun *Journalisti*-lehden henkilökuvassa ”Pelimies piilosilla” (2009).<sup>158</sup> Siinä käsitellään videopelijournalismia ammattina. Tämän tutkielman kannalta aiheellisin on Nirvin kommentti niin kutsuttujen tavallisten journalistien kyvyistä kirjoittaa videopeleistä. Hänen mukaansa taso on matala. Kommentilla on nähdäkseni arvoa. *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* Nirviä pidetään ”vaikutusvaltaisimpana” ja ”tunnetuimpana” suomalaisena videopelikirjoittajana. Häntä luonnehditaan ensimmäiseksi ammattimaisesti toimineeksi (suomalaiseksi) pelitoimittajaksi, jonka myötä 1980-luvulla koko pelikirjoittaminen alkoi ammattimaistua.<sup>159</sup> Arvostus ei ole jäänyt historialliseksi. Kun 2012

---

156 Niipola 2012, 185–186

157 Juul 2009, 5–7.

158 Pernu 2009, 16.

159 Saarikoski & Suominen 2009.

Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys FIGMA ry ja Suomen Messut järjestivät yleisöäänestyksen vuoden pelijournalistista, palkinnon voitti Nirvi. Hän sai äänistä 28 prosenttia.<sup>160</sup>

Vuonna 2019 nuorison keskuudessa tunnetuin videopelejä käsittelevä suomalainen – ei välttämättä sisällöltään suomenkielinen – on todennäköisesti 1990-luvulla tai 2000-luvulla syntynyt videontekijä, jolla on itse perustettu YouTube- ja/tai Twitch-kanava<sup>161</sup> ja joka on sen myötä saanut muunkinlaista mediahuomiota<sup>162</sup>. Nirvi on tunnetuin toimija 1970- ja 1980-luvulla syntyneelle ikäpolvelle, joka kasvoi Pelit-lehteä lukien ja joka on alkanut kirjoittamaan lapsuus- ja nuoruusvuosiensa historiaa. Tästä paikasta Nirvin kanssa saattaa kilpailla jo videopelijournalismista videopeliateollisuuteen siirtynyt Thomas Puha ja Miika Huttunen. He perustivat konsolipeleihin keskittyneen Pelaaja-lehden (2002–), jonka päätoimittaja Huttunen kirjoitushetkellä on. Ennen Pelaaja-lehteä (ja osittain sen aikana) Puha ja Huttunen olivat pelijournalistien mittapuulla harvinaisen näkyvällä paikalla suomalaisessa mediassa. He tekivät omilla persoonillaan videopeliihmisestä ohjelmistoa MoonTV-kanavalle (1990-luvun lopulta 2000-luvun alkuun) ja myöhemmin Nelosen Play-ohjelmaan (2003–2005). Nirvi on sikäli poikkeuksellinen toimija, että hän on puhtaasti ”tekstuaalinen ilmiö”, toisin kuin Puha ja Huttunen. Hänestä ei ole julkaistu edes valokuvaa Pelit-lehdessä. Tämä ”mystisyys” onkin yksi Pernun artikkelin (”pelimies piilosilla”) tulokulmista.

Pernun artikkelissa videopelijournalismista tuotetaan ammattina poikkeuksellinen kuva. Pernun mukaan videopelitoimittajan pitää olla peliharrastajana ”fanaattinen”, koska ”pelit pelataan pääosin vapaa-ajalla” ja ”ilman yötyökorvauksia”<sup>163</sup>. Nirvi ehtii pelata paljon, koska hän nukkuu öisin vain 5–6 tuntia. Pernun mukaan tämän vuoksi ”pelitoimittajalegenda on yhä alalla”<sup>164</sup>. Kun Pernu kysyy, pitääkö pelilehden välttämättä olla pelaajien pelaajille tekemä, Nirvi vastaa: ”Meille on hakenut avustajiksi oikeita toimittajia, mutta he ovat olleet yllättävän huonoja. Lukijakunta on niin kriittistä, että se näkee, jos ihminen yrittää kirjoittaa aiheesta, joka häntä ei kiinnosta.”<sup>165</sup> Tässä korkean tason pelijournalismi – pelaajia tyydyttävä pelijournalismi sellaisena kuin Nirvi sen konstruoi lukijaodotusten pohjalta – asemoidaan pirunrykiksi. Ensinnäkin hyvin harva sitä pystyy tekemään, koska koulutetutkin perustoimittajat ovat päteviä vain nimellisesti. Toiseksi he harvat, jotka sitä pystyvät tekemään, joutuvat sen vuoksi tekemään uhrauksia. Tämä ei kokeneen toimittajakunnan

---

160 Rouvinen 2012.

161 YouTube-fanikulttuurista esim. Airaksinen 2015.

162 Koivuranta 2016.

163 Pernu 2009, 16.

164 Pernu 2009, 16.

165 Pernu 2009, 16.



kasvua ruoki, koska ammatin haastavuus saa lopettamaan jo nuorella iällä. Asetelma olisikin lohduttoman synkkä, ellei siinä käsiteltäisi dramaattisin sananvalinnoin (kuten peliharrastuksen ”fanaattisuus”) jotain, mikä ei missään mielessä ole elämän ja kuoleman kysymys (suomenkielisen videopelijournalismin tuotanto). Teksti ei ole niinkään suhteellisuudentajuton kuin lempeästi vitsaileva ja trooppeja hyödyntävä.

Risto Koskensilta tuottaa niin & näin -lehdessä (2/2012)<sup>166</sup> julkaistussa esseessään ”Kelpo johdatus peleihin” neljän kohdan listan valtamedian rikkeistä, mitä tulee videopeleistä kirjoittamiseen ja niiden huomioimiseen tai huomiotta jättämiseen. (Teksti on lähtökohtaisesti arvio Tom Chatfieldin tietokirjasta *Hupi Oy*, mutta tässä se on toissijaista.) Koskensillan huomiot asettuvat länsidiskurssiksi nimeämäni traditioon (luku 2.4.). Ensinnäkin Koskensillan mukaan videopelejä pelataan paljon, mutta niitä ei käsitellä päivälehdissä, vaikka kulttuurisivuilla arvioidaan kaikenlaisia ”sivistyshuvituksia”. Toiseksi jos videopeleistä sitten satutaan kirjoittamaan, niin silloin kirjoitetaan ”uusimmista räiskintäpeleistä” *Nytissä*, Helsingin Sanomien ”nuorisoliitteessä”. Kolmanneksi videopelien kielteinen kulttuurillinen paikka (”matalaotsakulttuuria”, ”epäilyttävien lasten ja nuorten ajanviete”, väylä kouluampujaksi) estää niistä kulttuurisivuilla kirjoittamisen. Neljänneksi Koskensilta kehottaa ihmisiä pohtimaan videopelejä siksi, että kirjoitushetkellä (2012) ne ovat ”alati kasvava osa nykykulttuuria”, ”rikkaammissa maissa pelaaminen on aivan tavallinen keskiluokkaisten työikäisten harrastus” sekä ”pelien valmistaminen on jo elokuva- ja kirjabisnestä voitokkaampaa puuhaa”<sup>167</sup>.

Purettuna osiin Koskensillalle videopelien matala kulttuurillinen asema, joka ei palaudu siihen, mitä videopelit ovat vaan kuinka niistä puhutaan, johtaa siihen, että sanomalehdissä videopelejä ei voida käsitellä juuri laisinkaan, ei varsinkaan arvokkailla kulttuurisivuilla. Jos videopelejä sitten käsitellään, tapahtuva on melkein pä kielteisempi asiantila kuin niiden käsittelemättä jättäminen: arvottomia videopelejä (”uusimmat räiskintäpelit”) käsitellään arvottomassa kontekstissa (*Nyt-liite*)<sup>168</sup>. Vastauksena Koskensilta kehottaa hylkäämään sekä median juttutodellisuuden että kulttuurilliset stereotypiat, koska niiden linssi videopeleihin on vääristynyt. Vaikka Koskensilta puhuu videopelien puolesta, ”taistelevan videopelikirjoittajan” subjektipositio jää syntymästä. Tämä siksi, että videopelejä ei tekstissä juuri kehuta. Tekstissä pyritään todistamaan, kuinka videopelit

166 Koskensilta 2012.

167 Koskensilta 2012.

168 Tässä ollaan lähellä tämän tutkielman lähtöruutuna toimivan Peter von Baghin kritiikin kanssa. Von Baghin mukaan elokuvaa ei Helsingin Sanomissa kehdattu ottaa kulttuurisivuille, koska Helsingin Sanomien toimituksen sisällä heidän omaa elokuvakriitikkoa Paula Talaskiveä pidettiin niin huonona, että ”tasoero” muiden taidemuotojen kriitikoihin olisi ollut ”mahdoton”. Tämän vuoksi elokuva siirrettiin Kuva & Ääni -osastolle, mitä von Bagh pitää Helsingin Sanomien ehkä tahattomastikin antamana signaalina sille, että elokuva ei ole taidetta. (von Bagh, 2006)

ovat tulleet jäädäkseen riippumatta siitä, kuinka niistä ajatellaan. Se, että videopelejä voitaisiin käsitellä kulttuurisivuilla, ei ole vahva kannanotto videopelien puolesta. Kritiikin terä kohdistuu sanomalehden epäjohdonmukaiseen toimituspolitiikkaan.

Pelaaja-lehden päätoimittaja Miika Huttunen ja pelialalla työskentelevä Thomas Puha (lehden entinen päätoimittaja) kommentoivat valtamedian videopeliuutisointia Pelaaja-lehden podcastissa (Pelaajacast 116, 24.10.2013).<sup>169</sup> Keskustelun konteksti on Supercellin valtamediassa laajalti noteerattu menestys ja mobiilipelien talous, josta kommentoimaan oli lisäksi saapunut pelialalla työskentelevä Harri Manninen. Esitän kommentit stilisoituina, koska alkuperäinen konteksti on vapaamuotoinen puheohjelma.

MIIKA HUTTUNEN: Supercellin menestys huomioitiin yllättäen [*sarkastisesti*] hyvin suuresti suomalaisessa mediassa. Rovio ensimmäisenä aiheutti sellaisen piikin, että porukka alkoi valtamediassa ja muuallakin puhumaan suomalaisesta pelialasta. Supercellin hyvistä myynneistä on tiedetty jo pidempään. Osittain se on hieman surkuhupaisaa katsoa, kun valtamediassa porukka, jolla ei ole mitään käsitystä, höpöttää ja yrittää kuulostaa siltä kuin tietää, mistä kirjoittaa.

THOMAS PUHA: Ne voivat toistaa niitä isoja numeroita. Kaikenlaisia otsikoita pitää revitellä. Toisaalta yritettiinhan mekin Pelaaja-lehden nettisivuilla keksiä kaikenlaista Grand Theft Auto 5 -aiheista, koska jengi vain lukee niitä.

Kontekstina Pelaajacast (2008–) on keskimääräisesti noin joka toinen viikko julkaistava 2–4 tuntinen puheohjelma. Ajankohtaisten videopelikulttuurin ilmiöiden lisäksi ohjelmaan osallistuva lehden toimitus puhuu avoimesti ammatin (pelitoimittaja, lehden toimittaminen) harjoittamisen haasteista. Ohjelmissa on runsaasti oraalihistoriallista tarinointia pelitoimittajan silmin median murroksesta ja videopelikulttuurin muutoksista; se on varsin mittava suomenkielinen tietopankki, jota ei ole vielä tutkimuskäytössä hyödynnetty. Tämä konteksti – videopelikulttuuria syvällisesti tuntevien vapautunut mutta ammattikielipainotteinen ilmapiiri, jonka pariin hakeutuvat ensisijaisesti hengenheimolaiset – kuuluu Huttusen ja Puhan puheessa. Huttuselle (enemmän kuin Puhalle) valtamedia kirjoittaa suomalaisesta pelialasta siksi, että peliala tekee nyt rahaa ja sillä voidaan tehdä nyt rahaa. Valtamedia ei ole edes ajan tasalla, koska Supercellin menestys oli tiedossa. Taso on matala, missä on kaikuja Nirvin kommentista. Suomalaisen pelialan kasvaneessa mediahuomiossa

---

169 Huttunen, Manninen & Puha 2013.

sinänsä ei nähdä hyviä puolia. Tässä suomalaisen pelialan taloudellinen menestys ei ole Troijan hevonen, jonka turvin videopelijournalismia voitaisiin salakuljettaa sinne, missä sitä ei vielä ole. (Esimerkiksi Jussi Ahlrothin mukaan Helsingin Sanomissa videopelijournalismia oli helpompi yrittää saada julkaistuksi kulttuurisivuilla sen jälkeen, kun Max Payne menestyi vuosituhannen alussa.) Huttuselle (enemmän kuin Puhalle) valtamedian videopelijournalismin tilanne ei ole niinkään lohduton kuin huvittava ja vaivaannuttava.

Matti Koskisen Helsingin Sanomien Nyt-liitteen kolumni ”Suomen pelialalla menee lujaa, mutta Ruotsissa tehdään parempia pelejä” (9.3.2016)<sup>170</sup> julkaistiin siinä lehdessä, jota Koskensilta kutsui neljä vuotta aikaisemmin korkeintaan uusimmista räiskintäpeleistä kirjoittavaksi nuortenliitteeksi. Koskisen kritiikki on kaksiosainen, vaikka niillä onkin sama kanta. Ensimmäinen kohdistuu suomalaiseen peliteollisuuden suhteessa ruotsalaiseen, toinen taas suomalaisen journalismin kapeakatseiseen tapaan käsitellä videopelejä. Koskiselle Ruotsissa tehdyt konsoli- ja tietokonepelit ovat hienompia kuin kotimaiset mobiilialustan menestyjät, vaikka suomalaisestakin peliteollisuudesta on syytä olla ylpeä. Koskisen vertauksessa ruotsalainen peliteollisuus on ”Hollywood” ja kotimainen taas ”aasialainen hikipaja”. Koskisen kolumni on reaktio Supercellin vuoden 2014 taloudelliseen menestykseen<sup>171</sup>. Sen myötä suomalaisen peliteollisuuden liikevaihto oli lähes kaksinkertainen ruotsalaiseen verrattuna, vaikka ruotsalainen työllisti enemmän.

Koskisen mukaan Supercellin menestys saa toimittajat unohtamaan, kuinka videopelit ovat enemmän kuin taloutta. Ne ovat ”teoksia, taidetta, tarinankerrontaa ja vaikuttavia kulttuurituotteita”<sup>172</sup>. Kolumninsa Koskinen aloittaa kysymällä kolme retorista kysymystä, joiden väitteet purettuina ovat: 1) suomalaisesta videopelialasta ei kerrota taloussivujen ulkopuolella kuin harvoin, 2) videopelintekijöitä haastatellaan vain liikevaihdosta ja 3) videopelejä ei arvioida kulttuurisivuilla. Koskisen esityksessä talousdiskurssi on valtamedian videopelijournalismin hegemoninen diskurssi, ideologia. Se on myös jotain, mitä toimitukset ovat tuottaneet ja tuottavat Koskisen mainitsemilla valinnoilla. Ainoa tila, jossa videopeliala ja sen edustajat kohdataan, on talous, mikä myös johtaa tilan normalisoitumiseen. Hegemonista diskurssia voisi horjuttaa käsittelemällä videopelejä kulttuurisivuilla ja kohtaamalla pelintekijät taiteilijoina, mutta hegemoninen diskurssi on saanut itsensä vaikuttamaan luonnolliselta. Foucault’a soveltaen valta toimii produktiivisesti, pakottamatta: vapaa subjekti on houkuteltu kirjoittamaan videopelialan

---

170 Koskinen a2016.

171 Helsingin Sanomien kaavion mukaan Supercellin liikevaihto oli vuonna 2012 alle 200 miljoonaa ja 2015 yli 2000 miljoonaa euroa. Liiketulos 2012 oli alle 20 miljoonaa ja 2015 reilu 800 miljoonaa euroa. (Saarinen 2016.)

172 Pernu 2009, 16.

menestyksestä vain talouden kontekstissa, mikä normalisoi tilannetta entisestään.

Huttusen (enemmän kuin Puhan) kritiikki kohdistui Supercellin ensimmäiseen uutissykliin (2013). Koskinen kommentoi niistä seuraavaa (2014). Jos he hieman naureskelivat valtamedian toimittajille, Koskinen ei toimi näin räikeästi. Videopelien harrastajana hän neuvoo kollegojaan kohtaamaan videopelit monipuolisemmin. Hän käyttää sovittelevasti hyväkseen valta-asemaansa. Helsingin Sanomien korkean näkyvyyden vuoksi Koskinen on hierarkian huipulla. Helsingin Sanomissa julkaistulla videopelikommentaarilla on todennäköisesti laajin potentiaalinen ja myös aktuaalinen yleisö suomenkielisessä tekstikeskeisessä mediassa. Tilannekonteksti (Helsingin Sanomat, Nyt-liite) tekee vaikeaksi käyttää kärjekästä kieltä. Koskinen on itsekin osa sitä, mitä hän kritisoi, valtamediaa. Huttusen ja Puhan tilannekonteksti on valtamediaan suhteutettuna elitistinen erikoismedia, jonka rooliin ehkä kuuluukin toimia valta-asemaltaan voimakkaamman valtamedian vahtikoirana, mikäli sellaiseen on tarvetta.

#### 4. Sotadiskurssi

Taulukko 3. Sotadiskurssin diskurssit.

	<b>Sota kuin videopeli -diskurssi</b>	<b>Sotavideopelidiskurssi</b>
<b>Representaatio ("Mitä tuotetaan"?)</b>	Sodan mediakuvasto muistuttaa videopeliä, mikä on oireellinen kehityssuunta, koska se muuttaa suhdetta sotaan kielteisellä tavalla.	Vidoepelejä käytetään sotaharjoituksissa, ja sodankäynti näkyy videopeleissä. Kummassakin nähdään hyviä ja huonoja puolia.
<b>Historiallis-kulttuurillinen kehys</b>	Persianlahden sota (1991) ja Irakin sota (2003–2011). Yhdysvaltain hallinnon uutistuotannon kontrolli Vietnamin sodan veristen kuvien vuoksi. Tiedonlevitysteknologioiden kehitys.	Videopelilogiikoita hyödyntävät sotasimulaattorit ovat keino kouluttaa sotilaita itse taisteluun. Tarkoituksena on välttää miestappioita. Sota videopelissä lähestyy fotorealismia teknologisen kehityksen vuoksi.
<b>Helsingin Sanomien tilannekonteksti</b>	Ulkomaat-osasto 1990-luvulta alkaen 2000-luvun alkuun saakka.	Ulkomaat-osasto 1990-luvulta 2010-luvun loppuun saakka.

Helsingin Sanomissa sodan ja videopelien välistä suhdetta representoidaan kahdessa diskurssissa, jotka ovat sota kuin videopeli -diskurssi ja sotavideopelidiskurssi. Sota kuin videopeli -diskurssissa videopelit poimitaan yhdysvaltalaisen median uuden sotakuvaston vertaukseksi. Sotavideopelidiskurssissa videopelit tai videopelilogiikat näkyvät joko armeijan taistelusimulaattoreina. Lisäksi oikean elämän konfliktit näkyvät sotavideopeleissä virtuaalisina taistelutantereina. Käyn nämä seikkaperäisemmin läpi alla.

## 4.1. Sota kuin videopeli -diskurssi

### 4.1.1. Persianlahden sota (1991)

Persianlahden sodan lähtökohtana<sup>173</sup> oli Saddam Husseinin hyökkäys Kuwaitiin 2.8.1990 ja maan liittäminen Irakin 19. provinssiksi. Yhdysvallat reagoi tapahtuneeseen diplomatian jälkeen sotilaallisesti. Presidentti George W. H. Bush komensi yhdysvaltalaiset joukot 12.8.1990 puolustamaan Saudi-Arabiaa, joka oli ja on Yhdysvaltain tärkeä liittolainen. Tätä ensimmäistä vaihetta kutsutaan nimellä Operation Desert Shield (”Aavikkokilpi”). Tarkoituksena oli turvata Saudi-Arabian itsenäisyys, mikäli naapurimaa Irak yrittäisi hyökätä sinne seuraavaksi. Toinen vaihe alkoi 17. tammikuuta 1991. Desert Storm (”Aavikkomyrsky”) oli 100 päivää kestänyt YK:n turvallisuusneuvoston sallima sota, jossa yhdellä puolella oli Irak ja toisella monikansallinen liittouma, jota johti Yhdysvallat (kenraali Norman Schwarzkopf). Persianlahden sota päättyi 28.2.1991 Kuwaitin vapautukseen ja Husseinin tappioon.<sup>174</sup>

Yhdysvaltalaisten joukkojen irakilaisia vastaan käyttämistä täsmäpommeista – ”kirurgisesta sodankäynnistä” – aletaan puhua sodan videopelillistymisenä<sup>175</sup>, joka tarkoittaa kahta asiaa. Ensinnäkin se tarkoittaa Persianlahden sodan kliiniseksi kritisoitua esitystapaa mediassa. Yhdysvaltalainen media (CNN sen paradigmaattisena edustajana) levitti sodasta kuvamateriaalia pommien ”perspektiivistä” siksikin, että Yhdysvaltain hallinto vaikeutti raadollisemman kuvaston hankkimista ja jakamista kontrolloimalla journalistien toimintavapauksia Vietnamin sodan kokemuksista oppineina.<sup>176</sup> Toisaalta sillä tarkoitetaan teknologian muuttamaa sotimistapahtumaa. Täsmäpommit kohteihinsa ohjaavan osapuolen ei tarvitse operoida lähellä sotatanteretta. Ohjainten ja monitoreiden edessä hän on ”kuin videopelin pelaaja”. Näistä aspekteista ensimmäinen ei ole analyysi sodan muuttuneesta luonteesta tai sen strategisista tarkoituksista vaan päinvastoin. Tässä uudenlainen mediakuvasto, joka kirjoittajien mielissä synnyttää assosiaation uuteen kulttuurimuotoon (videopelit), on tapa peittää sodan raakuus, joka on sodasta ”vanha” totuus.

---

173 Koska tutkielma ei ensisijaisesti käsittele Persianlahden sotaa, esitän asian tiivistetysti. Persianlahden sodan taustojen kartoittamisen voisi ajallisesti aloittaa esimerkiksi toisen maailmansodan jälkeen, kun Lähi-idässä britit osallistuivat valtioiden rajojen uudelleen vetämiseen tai 1970-luvulta, kun Lähi-idästä tuli öljyn vuoksi entistä keskeisempi Yhdysvaltain ulkopoliittisen mielenkiinnon kohde.

174 Rid 2007, 77.

175 Täsmäpommien ”ase-kamera”-perspektiivi syntyi alun perin Yhdysvaltain asevoimien omiin tarpeisiin, kun he halusivat pitää kirjanpitoa, kuinka tarkasti pommit löytävät kohteensa. Kun tätä kuvastoa ryhdyttiin esittämään tiedotustilaisuuksissa, se synnytti voittoisan mielikuvan siitä, kuinka Irakiin pudotettiin ”pelkästään” älykkäitä täsmäpommeja, jotka aina löysivät kohteensa. Valtaosa pudotetuista pommeista oli kuitenkin tavallisia ”tyhmiä” pommeja. (Rid 2007, 79–80)

176 Referoin tässä osin mediatutkija Hannu Eerikäisen Helsingin Sanomissa julkaistua aikalaiskommenttia, jonka sisältö ei poikkea tutkimuskirjallisuudesta. (Eerikäinen 1991).

Diskursseiksi kiteytyneitä representaatioita Persianlahden sodan mediakuvaston ”videopelimäisyydestä” eivät luoneet videopeliharrastajat taikka niiden kehittäjät, vaan toimittajat ja julkiset älyköt. Ranskalainen filosofi Jean Baudrillard oli yksi merkittävimmistä Persianlahden sodan kommentaattoreista ja yksi Suomessakin näkyneen diskurssin kielellistäjistä<sup>177</sup>. (Vaikka hän ei eksplisiittisesti tehnyt videopelivertausta, hänen simulaationäkemyksessään on paljon samaa.) Persianlahden sota oli ensimmäinen suora lähetys ja samalla ”välitöntä historiaa”. Siitä levitetyt stilisoidut kuvat muuttuivat näkemykseksi tapahtumista.<sup>178</sup> Yleisesti ottaen tämä prosessi ymmärretään CNN-kanavan mukaan nimettynä CNN-efektinä. Kellon ympäri tapahtuva uutistuotanto muokkaa toistojen myötä yleisön käsitystä sen käsittelemästä aiheesta. CNN-efektiä käsitelleen Steve Livingstonin mukaan media voi yksitellen tai samanaikaisesti asettaa agendan sille, kuinka tulisi toimia, estää jonkun halutun lopputuloksen saavuttamisen ja vauhdittaa päätöksentekoa.<sup>179</sup> CNN-efektin syntymisen taustalla on Yhdysvalloissa 1980-luvun taantuman aikana tapahtunut mediamarkkinoiden myllerrys. Konkurssien, fuusioiden ja ostojen myötä toimijoita on yhä vähemmän, mutta ne ovat yhä isompia yritysryppäitä, jotka harjoittavat monenlaista liiketoimintaa. Tässä uudessa paradigmassa televisiojournalismia myydään kuin mitä tahansa tuotetta ja vielä samanlaisin strategioin. Tom Engelhardt käyttää tästä termiä ”totaalitelevisio”. Siinä esimerkiksi pitkäjänteisen analyysin sijaan nojataan vetävästi leikattuun speaktaakkeliin, jota kehystävät yhtä vetävästi leikatut mainoskatkot.<sup>180</sup> Yksityinen mediayritys siis myy luomiaan juttuja tuotteina, joilla he kilpailevat muiden mediayritysten ”juttutuotteiden” kanssa. ”Juttutodellisuuden” tuottaminen tapahtuu taloudellisten reunaehtojujen sisällä niin, että toiminnan on myös tuotettava taloudellista voittoa. Persianlahden sodan tapauksessa tämä näkyi siinä, että CNN toi fokukseen juttujen tuottamisen ja juttujen tuottajat. Juttu saattoi käsitellä Persianlahden sodan lisäksi sitä, säilyykö CNN:n toimittaja hengissä pommitettavassa Bagdadissa, jos yhteys katkeaa kesken suoran lähetyksen.<sup>181</sup>

Baudrillardin väitteen mukaan Persianlahden sotaa ei koskaan tapahtunut, mikä Pattonin tulkinnassa on mustalla huumorilla höystetty luenta sodan mediakuvastosta. Jos uutiskuvaston ottaa totuutena tapahtuneesta, niin looginen johtopäätös on, ettei sotaa käydy. Uusi sota tapahtuu virtuaalisissa tiloissa, eikä sen tarkoituksena ole voimankäyttö vaan perinteisen sodan hillitseminen.<sup>182</sup>

---

177 Turvaudun tässä Baudrillardin kääntäjän, professori Paul Pattonin esipuheeseen Baudrillardin teokseen *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu* (1991), jonka englanninkielinen nimi on *The Gulf War Did Not Take Place* (1995). Näin siksi, että Baudrillard on jo tyylillisesti haastava kirjoittaja. Patton tarjoaa oppineen linssin.

178 Patton 1995, 3.

179 Livingston 2017.

180 Jeffords & Rabinovitz, 78.

181 Jeffords & Rabinovitz, 2.

182 Patton 1995, 7–9.

Yhdysvaltojen ja Irakin välinen tasoero oli niin suuri, että Persianlahden sotaa ei voinut pitää perinteisenä sotana. Yhdysvaltojen ylivoimaisuus kaikilla sektoreilla teki sodan lopputuloksesta ennalta arvattavan.<sup>183</sup> Yhdysvaltalaisen filosofian professorin Rick Roderickin Baudrillard-tulkinnassa Yhdysvaltain osalta Persianlahden sota oli kohdistettu todellisuutta eikä irakilaisia kohtaan. Vietnam-syndrooma, sen verinen muisto, haluttiin kukistaa näyttämällä, kuinka enää edes sota ei ole ”totta”. Halutessaan maailman johtavin maa – kulttuurillisesti, taloudellisesti, sotilaallisesti – kykeni tekemään sodasta kuin käsikirjoitettua esitystä.<sup>184</sup> Persianlahden sodan poikkeuksellista asemaa sotana on sittemmin kommentoinut esimerkiksi Zygmunt Bauman kirjoittaessaan, kuinka siinä ei ollut kyse alueen valtaamisesta vaan alueen avaamisesta ja saattamisesta osaksi markkinataloutta.<sup>185</sup> Nämä näkemykset saattavat ensi alkuun kuulostaa korkealentoisilta, mutta tarkemmin katsottuna ne eivät sitä ole. Esimerkiksi Pentagonin motiivi journalistien toimintavapauksien rajoittamiselle oli juuri Vietnamin sodan – aikaisemman vieraassa maassa käydyn sodan – historiallinen taakka. Vietnamin sodan kulttuurillinen representaatio oli niin kielteinen, että Persianlahden sodan kohdalla ”uutta Vietnamia” ei saisi *antaa* tapahtua, eikä kansakuntaa saataisi koottua yhtenä rintamana uuden sodan taakse, mikäli uutisoinnissa *annettaisiin* toistua Vietnamin sodan raaka kuvasto.<sup>186</sup>

Videopelit olivat tulleet osaksi Yhdysvaltain asevoimien sotilasharjoittelua 1980-luvulla Yhdysvaltain asevoimien tutkimusorganisaatio DARPA:n SIMNETin<sup>187</sup> muodossa. Persianlahden sodan 26. helmikuuta 1991 käytyyn 73 Easting -taisteluun osallistui ensimmäisen kerran simulaatiossa harjoitteleita sotilaita. Tässä taistelussa yhdysvaltalaiset hyökkäävät joukot voittivat Irakin lukumäärältään ylivoimaisen puolustavan joukon lähes olemattomin tappioin. Taisteluvoitosta kehuttiin myös simulaatioharjoittelua, minkä vuoksi simulaatioharjoittelua alettiin kehittää pidemmälle.<sup>188</sup> Kiinnostusta simulaatioharjoittelua kohtaan kasvatti se, että entistä teknologiapainotteisemman sodankäynnin fyysinen ympäristö – näytöt, mittarit, ohjaimet – oli alkanut muistuttaa kaupallisia videopelilaitteistoja ja niillä pelaamista.<sup>189</sup> Kirjoittaessaan tilanteesta vuonna 2013 Corey Meadin mukaan Pentagonin vastaus jokaiseen haasteeseen näyttää olevan videopeli. Hänelle se on pinnallinen ratkaisukeino, jolla peitellään sitä, että haasteet vaatisivat

---

183 Patton 1995, 17–18.

184 Roderick 1993.

185 Bauman 2002, 19–20.

186 Jeffords & Rabinovitz, 20.

187 Yhdysvaltain asevoimien tutkimusorganisaatio DARPA tulee sanoista Defense Advanced Research Projects Agency. Se perustettiin 7.2.1958. SIMNET on nimi Yhdysvaltain armeijan simulaatiojärjestelmälle, jonka kehitys aloitettiin 1980-luvulla ja jota käytettiin 1990-luvulle saakka.

188 Mead 2013, 20–21.

189 Mead 2013, 24.

syvällisempää tarkastelua. ”Pentagonilaisessa katsannossa” yksi videopeli opettaa sotilaalle sotimista kaukaisessa maassa ja toinen videopeli opettaa vieraan maan kieltä. Jos sotilas palaa sodasta kotiin mieleltään järkkyneenä, kolmatta videopeliä käytetään psyykkisten vammojen korjaamiseksi.<sup>190</sup>

Yhdysvalloissa sodan kulttuurilliset representaatiot vaikuttavat sotilaiden ymmärrykseen sodasta ja heidän asemastaan siinä. Vietnamin sodan veteraanien keskuudessa on havaittu pettymystä sen suhteen, että itse rintamalla he eivät toimineetkaan kuin sisäistämiensä elokuvien fantasiahahmot. He eivät olleet John Wayneja, eikä sota ollut John Waynen ”villiin intiaanimaahan” sijoittuva sankaritarina. Sen sijaan Afganistanin (2001) ja Irakin sodan (2003–2011) veteraanit olivat passiivisen katsomisen sijaan eläneet väkivaltatilanteita ensiksi kaupallisissa videopeleissä ja sitten myöhemmin armeijakoulutuksen yhteydessä sotilassimulaattoreissa.<sup>191</sup>

Helsingin Sanomissa videopeleistä ensimmäisen kerran Persianlahden sodan yhteydessä kirjoitettiin Anna-Stina Nykäsen artikkelissa ”Videopelissä taistelu alkaa aina alusta” (”Kotimaa”, 22.1.1991)<sup>192</sup>. Samalla se esittelee kotimaiselle yleisölle maailmalla yleistyneen mediakritiikin mallin. Ensimmäinen virke kuuluu: ”Tekniikka etenee Persianlahdella: televisiosodan lisäksi sotasanastoon ovat tulleet videopelit.”<sup>193</sup> Artikkelin lähtökohtana on kertoa, ”mitä videopelit ovat”. Nykänen esittää varsin laveita tulkintoja pelisuunnittelusta: 1) videopeleissä jokainen taistelu alkaa aina alusta, 2) vihollinen on ylivoimainen ja 3) tuho on väistämätön, ellei pelaamiseen suhtaudu pakkomielleisesti. Sitten Nykänen tekee 180:n asteen käännöksen ja esittää, kuinka olemassa on myös toisenlaisia videopelejä. Näissä luodaan eikä tuhota. Tekstihäntä saa aikaisemman argumentaation, jossa hän esittelee negatiivisten videopelien logiikkaa, vaikuttamaan siltä kuin hän olisi siinä käsitellyt subtekstin tasolla Persianlahden sotaa: ”Persianlahden sodassa 1) jokainen taistelu alkaa aina alusta, 2) vihollinen on ylivoimainen ja 3) tuho väistämätön, ellei sotimiseen suhtaudu pakkomielleisesti.” Nykäsen teksti on ensimmäinen ja samalla viimeinen, jossa videopelejä yritetään avata, kun ensiksi on esitetty väite, kuinka ”Persianlahden sodalla” on jotain tekemistä ”videopelien” kanssa.

Artikkelissaan ”Sodan kynnyks uhkaa madaltua” (”Ulkomaat”, 20.1.1991)<sup>194</sup> Olli Kivinen kritisoi sitä, kuinka sodan videopelimäinen esitystapa saattaa ruokkia sotaa entisestään. Kivisen mukaan

---

190 Mead 2013, 148–149.

191 Saucier 2012, 213–214.

192 Nykänen 1991.

193 Nykänen 1991.

194 Kivinen 1991.



sotasensuuri on ollut niin vahvaa, että suorastakin uutisoinnissa huolimatta mediassa ei ole vielä nähty yhtäkään ruumista. CNN-televisiokanavalla sodan todellisuudesta esitetään puhdas kuva. Aineellisista tappioista on puhuttu vain Israelin yhteydessä. Kivinen edustaa tässä sota kuin videopeli -diskurssin puhdasoppista muotoa myös retorisella tasolla. Hän ottaa asian annettuna, ja tekee sen pohjalta loogisen ennustuksen tulevaisuudesta (toisin kuin esimerkiksi ironisoiva Baudrillard). Jos sota on sekä ”siistiä” että sotimalla voidaan saavuttaa asioita, miksei jatkossa sotaa käytäisi useammin?

Mediatutkija Hannu Eerikäinen esitti päinvastaista artikkelissaan ”Persianlahdella pelataan videopeliä” (”Kulttuuri”, 3.2.1991)<sup>195</sup>. Hänelle perinteisessä mielessä sensuroidut Persianlahden tv-kuvat ovat voimakkaita riippumatta siitä, että ne eivät sisällä kuolemaa. Eerikäisen mukaan niissä näkyvät ”vallan kasvot, teknokulttuurin elämänkielteiset voimat”, minkä vuoksi ne myös ovat ”aitoja ja oikeita sotakuvia”. Eerikäisen mukaan ”sotanäyttämön visuaalinen hallinta” on sotaa käyvien osapuolten uusi tehtävä. Nähdäkseni Eerikäisen tulkinnassa sodan luonne määrittää, mikä siitä on totuudenmukainen uutisointi. Totuutta Persianlahden 1990-luvun high tech -sodasta, jota ei sodita kuin 1960- ja 1970-lukujen Vietnamin sotaa, ei saada toistamalla Vietnamin sodan kuvia, vaikka perinteisessä mielessä ymmärrettynä ne ovat rankempia näyttäessään ruhjottuja ruumiita. Eerikäinen on lähdeaineiston ainoa kommentoija, joka kritisoi ja samalla aidosti laajentaa sota kuin videopeli -diskurssin linjauksia. Eerikäisen mukaan Persianlahden sodan (reaaliaikaisesti Suomeenkin välittyvässä) mediakuvastossa ei ole kyse videopelistä vaan ”läntisen teknokulttuurin realistisesta kuvasta, jossa elektroniikka merkitsee elämää ja informaatioyhteyden katkeaminen kuolemaa”<sup>196</sup>. Teknokulttuurissa maailma on siis ”totta” ja ”olemassa” niin kauan kuin CNN siitä tuottaa reaaliajassa representaatioita, omaa juttutodellisuuttaan, suomalaisillekin katsojille.

H. Bruce Franklin käsittelee esseessään ”From Realism to Virtual Reality: Images of America's Wars”<sup>197</sup> (1994) Eerikäisenkin ajatusta, mutta ottaa pidemmän perspektiivin. Hänelle sodasta tuotetut kuvat ovat seurausta siitä teknologiasta, jonka avulla sotakuvat tuotetaan. Tässä hän huomioi median ja sen mahdollistaman teknologian vaiherikkaan kehityshistorian. Yhdysvaltain sisällissodan (1861–1865) aikana valokuvausteknologian alkeellisuuden vuoksi (kuten pitkät valotusajat) valokuvaaja pystyi tuottamaan kuvia lähinnä kaukaa taisteluista, mikä vaikutti kuvien sisältöön ja vastaanottoon. Espanjan–Yhdysvaltain sota (1898) oli ensimmäinen sota, josta yleisön mielikuvaa muokattiin elokuvalla. Ensimmäisessä maailmansodassa (1914–1918) elokuva oli jo

---

195 Eerikäinen 1991.

196 Eerikäinen 1991.

197 Franklin 1994.

keskeisellä sijalla luomassa yleisölle mielikuvaa siitä, mitä ”sota” ”on”. Hallitukset kuitenkin kontrolloivat elokuvantekijöiden pääsyä taistelutantereille. Dokumenttielokuva peri fiktioelokuvan paikan, mutta samalla se myös häivytti genren luonteen yhtä lailla valintojen summana, ei todellisuuden peilikuvana. Tämän historiallisen kehityksen viimeisin aste on Persianlahden sota, teknosota. Hallinnon kontrolloima media tuottaa kliinisen tarkkoja kuvia täydellisestä sotakoneistosta ilman sen kritiikkiä. Kuvasto on usein teknosodan itsensä tuottamaa.

Jukka Kataja kirjoitti sarkastisesti kolumnissaan ”Leikitään sotaa” (”Radio ja TV”, 4.2.1991)<sup>198</sup>, kuinka hienoa on, että televisiokuva Persianlahden sodasta näyttää ”somalta videopeliltä”: sotasensuuri pitää huolen, että ruumiita tulee vain vesilinnuista. Pakinoiva tyyli jatkui Sami Soinisen freudilaisen luennan parodiolla ”Videopelisota vai pornovideosota” (”Kotimaa”, 8.2.1991)<sup>199</sup>. Siinä Yhdysvaltojen sotateknologia, kuten hävittäjät ja ohjukset, esitellään fallossymboleina. Vastakarvaan lukiessaan Soininen saa monen englanninkielisistä armeijatermeistä kuulostamaan seksiaktin toimitukselta loppuun saattelemisineen. Pakinahtavalla linjalla, jos tekstin sellaisena tulkitsee, jatkoi Jukka Kemppinen kolumnissaan ”Tietokonetta selaillessa” (”Kulttuuri”, 22.4.1991)<sup>200</sup>. Hän kertoo selanneensa tietokonepelin tietokantoja Yhdysvaltain Persianlahden sodassa käyttämästä sotateknologiasta. Mahdollista olisi tehdä sotapelejä myös suomalaisista sotatapahtumista, Kemppinen esittää, kuten Portinhoikasta. Kemppiselle sotapelissä mielenkiintoista on se, kuinka ”tietokoneen bitit” ”eivät ole puolueettomia eivätkä tunteettomia”<sup>201</sup>, mikä tarkoittanee, että virallista historiankirjoitusta seuraavalla sotapelillä on arvattava lopputulos. Nämä kolme tekstiä – Kataja, Soininen, Kemppinen – eroavat Olli Kivisen tekstistä niissä käytettyjen retoristen strategioiden vuoksi, mutta suhtautuminen on yhdenlainen. Sota on vakava asia. Samalla sota sulkee sisäänsä ja sitä ympäröi päinvastaisia elementtejä, joiden esiin nostaminen saa sodan näyttämään absurdimmalta. Katajalle median videopelikuvasto riistää sodalta sen arvon pudottamalla sen harmittoman leikin luokkaan; Soininen katsoo sotaa speaktaakkelina ja näkee siinä seksuaalisen elämän merkkejä; Kemppiselle videopeliin siirretty sotatapahtuma on loputtomasti simuloitava eli sijaiselettävä kokemus.

Persianlahden sodan videopelieihin juottava puheenparsi ei ole suomalaissyntyistä kritiikkiä, vaikka sen alkulähdettä ei suomalaisessa uutisoinnissa paikanneta. Yhdysvaltoihin sijoittuvassa artikkelissa ”Rauhanveteraaneja Yhdysvalloissa kiukuttaa: ’On menty pieneen valtioon muka järjestelemään

---

198 Kajava 1991.

199 Soininen 1991.

200 Kemppinen 1991.

201 Kemppinen 1991.

asioita”” (”Kotimaa”, 28.1.1991)<sup>202</sup> rauhanturvaajat kauhistelevat sitä, kuinka

Persianlahden sotaa käydään samoin kuin pelattaisiin mukaansa tempaavaa flipperiä tai videopeliä: ”Tässä on ihan sama tuntuma kuin noissa peleissä. On paljon koneita, ihmiset työntävät kolikkoja sisään ja katsovat, kuka tappaa kenet ja montako osumaa sankarin onnistuu saada”, Anne Florant sanoo.<sup>203</sup>

Median epäonnistumiseen Persianlahden sodan suhteen palattiin Jukka Knuutin kirja-arviossa ”Tiedotusvälineet hävisivät Persianlahdella” (”Kulttuuri”, 24.7.1992)<sup>204</sup>. Asiantuntijapositionaan ”puolustusministeriön neuvotteleva virkamies” Knuuti kritikoii Leedsin yliopiston tiedotusopin laitoksen apulaisjohtaja Philip M. Taylorin tutkimuksen *War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War* (1992). Sen mukaan median epäonnistumisen syynä oli tiedonvälityksen nopeuden vaatimus, joka sai laatumediatkin julkaisemaan perättömyyksiä. Lisäksi Yhdysvaltain sotasensuuri onnistui kontrolloimaan paikalla olleita toimittajia. Taylorin kritiikki oli kuulunut jo aikalaiskommenteissa, mutta tutkimus voidaan nähdä kritiikin legitimointina. Se on tuotettu akatemian sisällä, ja se tulee akatemian sisältä. Näkemys siitä, millä tavoin media oli epäonnistunut, asettui paikoilleen varsin nopeasti – voisi sanoa jopa, että reaaliajassa, niin kuin mediakuvasto.

Kolme vuotta Persianlahden sodasta populaarikulttuurin tutkija Markku Koski kirjoitti pääkirjoitussivulla matkustaja-autolautta Estonian onnettomuuden mediakuvastosta otsikolla ”Media ja Estonia” (”Pääkirjoitus”, 6.10.1994)<sup>205</sup>. Tässäkin palataan videopeleihin ja Persianlahden sodan videopelejä muistuttavaan uutisaineistoon. Koski uskoo niin kuin Eerikäinen, että yhdysvaltalaisen median tuottama uutiskuvasto Persianlahden sodasta kääntyi tarkoitusperää vasten. Kosken mukaan väkivallan poissaolo sai katsojan mielikuvituksen liikkeelle, mikä vuorostaan sai katsojan ahdistumaan, niin kuin katsojan kuuluisikin ahdistua sotakuvien edessä. Koski kytkee Estonian uutiskuvaston Persianlahden uutiskuvastoon siten, että molemmissa tapauksissa, joskin eri syistä, mediassa ei nähty ihmisuhreja: ”Persianlahdella sensorina toimi Yhdysvaltain armeija, Utössä meri.”<sup>206</sup> Otan vastaan Kosken rinnastuksen enemmän retorisenä yrityksenä sanoa jotain kokonaisvaltaista mediasta, mutta tällainen kielivalinta on tehokas esimerkki siitä, kuinka jotain diskurssia voidaan käyttää sen alkuperäisen kontekstin ulkopuolella. Tässä sota kuin videopeli -diskurssi tullaan asetetuksi uuteen kontekstiin – joka on 1990-luvun mediadiskurssi sinänsä – hieman samaan tapaan kuin Eerikäinen teki aikaisemmin. Kun Eerikäinen argumentoi<sup>207</sup> tätä

202 Riipinen 1991.

203 Riipinen 1991.

204 Knuuti 1992.

205 Koski 1994.

206 Koski 1994.

207 Eerikäinen 1991.

diskurssia vastaan, tulkitsen sen argumentointina liiallista pirstaloitumista vastaan: Persianlahden sodan uutiskuvaston tulkinta pelkästään videopelien kontekstissa on likinäköistä. Olennaisempi konteksti on (Eerikäisen termillä) ”läntinen teknokulttuuri”, johon myös videopelit sisältyvät. Näin videopelejä ei myöskään asemoida joksikin vieraaksi, joka ei sisältyisi teknologiakulttuuriin. Esimerkiksi Jukka Kataja, jonka työ Helsingin Sanomissa oli istua katsomassa televisiota ja kirjoittaa näkemästään, hieman ehkä irvailikin videopeleille<sup>208</sup>, ikään kuin television katseleminen ja videopelien pelaaminen eivät olisi saman teknologiakulttuurin osia, joiden arvottaminen on pienten erojen narsismia.

Mediaan Persianlahden sota palasi viisi vuotta myöhemmin. Helena Kinnusen artikkeliin ”Tutkija sanoo Naton tiedotuksen vakavoituneen” (”Ulkomaat”, 14.4.1999)<sup>209</sup> on haastateltu asiantuntijajohdossa Jyväskylän yliopiston journalistiikan professori Heikki Luostarista, joka kertoo: ”Jugoslavian kriisistä puuttuu uuden asetekniikan näytösmäinen esittely ja poikamainen into, joka leimasi Persianlahden sotaa 1991.”<sup>210</sup> Artikkelin ingressiksi on taas valittu: ”Kriittinen yleisö ei enää niele Persianlahden sodan uhoa ja tietokonepelityyliä.”<sup>211</sup> Vuotta myöhemmin, kun Vietnamin sodasta oli kulunut neljännesvuosisata, Pekka Mykkäsen artikkelissa ”Sensuroimaton sota jokaiseen olohuoneeseen kaikilla kanavilla” (”Ulkomaat”, 27.4.2000)<sup>212</sup> Luostarinen kertoi jälleen asiantuntijajohdosta käsin, kuinka Vietnamin kokemukset vaikuttivat yhdysvaltalaisen tapaan kontrolloida Persianlahden sodan uutisointia. Vietnamin sodassa, sensuroimattomassa sodassa, yhdysvaltalaiset toimittajat olivat olleet halukkaita kirjoittamaan yhdysvaltalaisenkin hirmutöistä, esimerkiksi My Lain verilöylystä (16.3.1968). Persianlahden sodassa tämä haluttiin estää. Petja Pellin ja Eeva Erosen Libyan sisällissodan yhteydessä kirjoitetussa artikkelissa ”Länsimaat kaihtavat Vietnamin virhettä” (”Ulkomaat”, 4.2.2011)<sup>213</sup> käytiin niin ikään läpi median roolia Vietnamin ja Persianlahden sodan aikana. Artikkelissa esitetään, kuinka Gaddafia vastustavan (osin länsimaisen) liittouman ei tarvitse manipuloida mielikuvaa todellisuudesta saadakseen haluamansa, joka tässä on hänen syrjäyttämisenä. ”Gaddafi puhuu puolestaan”<sup>214</sup>, kommentoi asiantuntijajohdosta käsin esiintyvä Maanpuolustuskorkeakoulun professori Aki-Mauri Huhtinen. Artikkelin otsikko ”Länsimaat kaihtavat Vietnamin virhettä” viittaa siihen, kuinka journalistien laajat toimintavapaudet Vietnamin sotatantereella johtivat sodanvastaisuutta Yhdysvalloissa kasvattaneeseen uutiskuvastoon. Persianlahden sodan tapauksessa kehitys yritettiin estää

208 Kajava 1991.

209 Kinnunen, 1999.

210 Kinnunen, 1999.

211 Kinnunen, 1999.

212 Mykkänen, 2000.

213 Eronen & Pelli, 2011.

214 Eronen & Pelli, 2011.

journalisteja kontrolloimalla. Tämänkin vuoksi konfliktista oli esittää ”tietokonepelejä muistuttavaa tv-kuvaa tarkasti kohteihinsa osuvista täsmäpommeista”<sup>215</sup>. Artikkelin mukaan 2010-luvulla informaation leviämistä on vaikeampi kontrolloida internetin ja Wikileaksin vuoksi.

Nämä kolme tekstiä on kirjoitettu vuosia Persianlahden sodan päättymisen jälkeen. Kun niissä tarkastellaan tapahtunutta, Persianlahden sodan mediakuvasto asemoidaan ”videopelimäiseksi”. Ymmärrys Persianlahden sodan mediakuvastosta ”videopelimäisenä” on keino jäsentää mennyttä (Vietnamin sotaa), nykyisyyttä (Naton tiedonvälitysstrategiaa) ja tulevaa (läntinen mediakuvasto Libyasta) kuitenkin niin, että kaikki palautuu jo ajallisestikin Vietnamin sodan kielteiseen kulttuurilliseen asemaan, jonka hallinnon näkökulmasta nähtiin hankaloittavan yhdysvaltaisten kansalaisten saamista uuden sodan puolelle. Tässä mallissa Vietnamin sodan raaka mediakuvasto oli epäonnistuminen, jonka Yhdysvaltain hallinto yritti korjata Persianlahden sodan kliinisellä mediakuvastolla, josta siitäkin tuli liian kliinisenä epäonnistuminen, joka sekin jatkossa yritetään ratkaista jollain uudella, koska Yhdysvallat ei ole luopumassa roolistaan valtiona, joka tarvittaessa käyttää sotilaallista voimaa intressiensä ajamiseksi. Kenties tämä uusi mediafilosofia on taianomainen uskomus siitä, että länsimainen valtamedia, joka on usein kytketty valtioidensa intresseihin, *saa* haluamansa ilman, että sen puolesta pitäisi tuottaa representaatioita, niin kuin Aki-Mauri Huhtinen tulee esittäneeksi: koska Gaddafi ”puhuu puolestaan”<sup>216</sup> eli toisin sanoen on ”hullu koira”, häntä ei tarvitse mediassa ”hulluna koirana” representoida. Hän on sitä valmiiksi. Ja kun hän on sitä valmiiksi, media ei häntä voi sellaiseksi representoida, vaikka media häntä muuten representoisikin.

Persianlahden sodan aikana yhdysvaltalaisista mediaa kritisoitiin siitä, kuinka se teki yleisölle sodasta helpommin lähestyttävän. Kriitikoiden mukaan melodraamasta genrenä tuli television ensisijainen käsittelytapa. Melodraama on linssi, jonka läpi maailma nähdään vahvojen henkilökohtaisten tunteiden ja tarinoiden lävitse. Tämän myötä keskustelu alkoi pyöriä esimerkiksi yksittäisten sotilaiden kokemusten ympärillä eikä sen, millaisten historiallisten syiden vuoksi sota on aloitettu ja mitä siinä tapahtuu.<sup>217</sup> Esseessään ”The Media’s War” (1994)<sup>218</sup> Ella Shohat esittää, kuinka media rakensi Saddam Husseinista uuden Hitlerin. Hänen mukaansa poliittinen analyysi sivuutettiin. Sen korvasi melodramaattinen näkemys hyvän ja pahan välisestä kamppailusta. Samalla yhdysvaltalainen media epäonnistui työssään ryhtyessään hoitamaan hallinnon tiedotustoimintaa.

---

215 Eronen & Pelli, 2011.

216 Eronen & Pelli, 2011.

217 Jeffords & Rabinovitz 1994, 145.

218 Shohat 1994.

#### 4.1.2. Irakin sota (2003–2010)

Irakin sota (20.3.2003–18.12.2011) käytiin Yhdysvaltain ja Britannian johtama liittouman ja Saddam Husseinin johtaman Irakin välillä. Sota päättyi liittouman voittoon. Irak miehitetiin. Husseinin kaatunut hallinto korvattiin demokraattisesti valitulla hallituksella. Lopulta paennut Hussein löydettiin, vangittiin ja teloitettiin 20. maaliskuuta 2007. Syyksi sotaan George W. Bushin hallinto antoi Irakin muodostaman uhan Yhdysvalloille ja sen liittolaisille: joukkotuhoaseohjelma ja joukkotuhoaseet, joita ei koskaan löydetty. Ensimmäisestä Persianlahden sodasta alkaen Yhdysvallat oli myös nähnyt Irakin ”roistovaltiona”. Vaikka Irakin sota on virallisesti päättynyt, siihen palautuvat väkivaltaisuuDET jatkuvat Irakissa.<sup>219</sup>

4. huhtikuuta 2010 Wikileaks julkaisi – ”vuosi” – videon nimeltä Collateral Murder. 12. kesäkuuta 2007 taltioidussa videossa Bagdadissa yhdysvaltalaiset sotilaat tulittavat siviilejä Apache-helikopterista tappaen heistä kaksitoista. Helsingin Sanomissa tästä maailmanlaajuisesti huomioidusta ”vuodosta” uutisoitiin ensimmäisen kerran 7.4.2010. Ville Similän artikkeli on otsikoitu kuvaavasti: ”Siviilejä ammuttiin Irakissa ’kuin tietokonepelin hahmoja’” (”Ulkomaat”, 7.4.2010)<sup>220</sup>. Heikki Aittokoski toisti vertauksen artikkeleissaan ”Vuodon vallankumous” (”Ulkomaat”, 30.11.2010)<sup>221</sup> ja ”Sankari, rikollinen ja 700 000 asiakirjaa” (”Ulkomaat”, 31.7.2013)<sup>222</sup>. Tässä Persianlahden sodan aikainen sota kuin videopeli -diskurssi alkaa elää Irakin sodan kontekstissa, joskin ensimmäisen kerran kolmesta muuttujasta – Persianlahden sota, Irakin sota ja videopelit – kirjoitettiin Minna Pölkin taustoituksessa ”Prosentti suomalaisista marssi 1980-luvulla ydinaseita vastaan” (”Kotimaa”, 20.3.2003)<sup>223</sup>. Artikkelissa kerrotaan, kuinka Suomessa 25000 mielenosoittajaa oli marssinut Irakin sotaa vastaan siinä missä 1990-luvulla Persianlahden sota oli saanut ihmisiä liikkeelle vain muutamia satoja. Pölkin mukaan silloin median huomion oli vienyt Persianlahden sodan suorat televisiolähetykset. Niiden kautta sotaa seurattiin ”kuin tietokonepeliä”<sup>224</sup>. Pölkki tulee hieman epäselvästi esittäneeksi, kuinka Persianlahden sodan (kliininen) mediakuvasto ei olisi saanut ihmisiä osoittamaan mieltänsä sotaa vastaan, ikään kuin nämä sodat ja kansainvälinen reaktio niitä kohtaan olisivat olleet verrannollisia. Kuitenkin Persianlahden sota seurasi Kuwaitin valloitusta, mikä tuomittiin kansainvälisesti. Irakin sodan

---

219 Tässä jälleen yksinkertainen esitys, jonka voisi, niin kuin Persianlahden sodan tapauksessa, aloittaa esimerkiksi 1970-luvulta.

220 Similä 2010.

221 Aittokoski 2010.

222 Aittokoski 2013.

223 Pölkki, 2003.

224 Pölkki, 2003.

lähtökohtana oli taas George W. Bushin hallinnon väite, että Irak omaisi joukkotuhoaseita.

Ensimmäisen kerran Persianlahden sota poimittiin suoranaisesti mukaan Irak-utisoitiin Heikki Aittokosken artikkelissa ”20 päivää ja 20 yötä sotaa” (”Ulkomaat”, 9.4.2003)<sup>225</sup>. Aittokoski ei pidä tätä poikkeuksellisen laajasti uutisoitua sotaa kliinisenä Persianlahden sotapelinä, mutta päätyy silti analyysissään videopelivertaukseen: Irakin sota on videopeli, josta tällä kertaa välittyy reaaliaikainen ruma kuva loukkaantuneiden tai kuolleiden irakiläisten lasten muodossa. Sen sijaan kokonaan eron videopelivertauksesta pyrittiin pääkirjoituksessa ”Taivaalla lentää tieteissatu” (”Pääkirjoitus”, 24.10.2011)<sup>226</sup>, kun Afganistanissa ja Irakissa oli molemmissa sodittu jo melkein kymmenen vuotta: ”Persianlahden ensimmäinen sota ja Jugoslavian ilmasota muistuttivat, kuinka mahtava Yhdysvaltain sotakoneisto on parhaimmillaan. Irakin ja Afganistanin sodat taas todistavat, ettei sota ole leikkiä tai videopeliä eikä historian valtavin asemahtikaan ole kaikkivoipa.”<sup>227</sup>

Ossi Leanderin artikkeli ”Sähköistä sotaraportointia” (”Sunnuntai”, 30.3.2003)<sup>228</sup> on (itse)kriittinenkin lista verkkolähteistä, joiden kautta Irakin sotaa pystyi seuraamaan. Näitä ovat muun muassa BBC:n nettilähetys, Bagdadissa (mahdollisesti) asuvan kansalaisen nettipäiväkirja ja kaikille avoin keskusteluhuone. Persianlahden sodan ja Irakin sodan uutisoinnin suurimmaksi eroksi Leander analysoi internetin mahdollistaman laadullisen ja määrällisen eron. Leanderille ”tulviva sotaraportointi tuo huolestuttavasti mieleen tietokonepelin”<sup>229</sup>, jota tarkkailija voi paeta sammuttamalla tietokoneensa. Tässä Leander joko kritisoi kehityskulkua, jossa sodan seuraamisesta on tullut moraalisesti arveluttava harrastus, josta voi pitää taukoa tietokoneen sammuttamalla tai sitten hän neuvoo sammuttamaan tietokoneen, jos ihminen tahtoo paeta verkkolähteitä, jotka tekevät sodasta videopeliä. Kuitenkin ratkaisukeino (tietokoneen sammuttaminen) on yhtä oireellinen keino kohdata sota kuin seurata sitä tietokoneella.

Irakin sotaa videopelinä sivuttiin Irma Stenbäckin artikkelissa ”Kaukana Bagdadista” (”Kulttuuri”, 13.3.2003)<sup>230</sup>, joka on silmäys Yliopisto-lehden (4/2003) sota-aiheiseen numeroon. Stenbäck on valinnut yhdeksi tarkastelun kohteeksi Maanpuolustuskorkeakoulun sotilaspedagogiikan professori Jarmo Toiskallion kommentit. Toiskallio kirjoittaa, kuinka teknologisoituneen sodan raadollisuus katoaa, jos tietokoneilta kaukaa sotivat toimijat eivät voi ymmärtää tekojensa seuraamuksia. Silloin

---

225 Aittokoski, 2003.

226 Helsingin Sanomat b2011.

227 Helsingin Sanomat b2011.

228 Leander 2003.

229 Helsingin Sanomat b2011.

230 Stenbäck 2003.

”todellisuus on kuin tietokonepeli, jossa sotilas on virtuaalimaailman taitava pelaaja”<sup>231</sup>. Kolme vuotta aikaisemmin 2001 tanskalaiselta kirjailijalta Carsten Jenseniltä oli julkaistu Helsingin Sanomissa essee ”Sota on niiden puolella, rauha meidän” (”Sunnuntai”, 2.9.2011)<sup>232</sup>. Siinä Jensen kritisoi kanadalaisenglantilaisen kirjailijan Michael Ignatieffin *Virtual War: Kosovo and Beyond* -kirjassaan (2001) esittämää käsitystä, jonka myös Toiskallio tulee jakaneeksi. Ignatieffin mukaan se, että teknologisen ylivallan myötä sodat muuttuvat virtuaalisiksi kuin videopelit, johtaa siihen, että länsimaiden osalta kynnyksellä lähteä sotaan laskee. Sotiminen näyttää liian helpolta. Tässä kehityskulussa sodan mahdollistavat kansalaiset eivät enää ymmärrä, mistä sodassa on ”oikeasti” kyse: heille se on vain mediaspektaakkeli, jonka äärellä liikututaan pinnallisesti kuin urheilutapahtuman. Jensen on Ignatieffin kanssa eri mieltä. Hän vastaa: ”Ignatieffin varoitus vaikuttaa vähän hätäiseltä. Kaikki viittaa siihen, että Naton Kosovon sota, jossa kulminoituivat monet haparoivat yritykset saada ihmisoikeuksille yleismaailmallinen mittapuu, oli myös päätös tällaiselle tavallaan hyvää tarkoittavalle ristiretkelle.”<sup>233</sup>

Pekka Hakalan artikkeli ”Saddamille sopisi pitkitetty taistelu” (”Ulkomaat”, 18.3.2003)<sup>234</sup> kirjoitettiin Irakin sodan kynnyksellä. Hakalan mukaan luvassa ei ole ”kliinistä tietokonepeliä vaan perinteisempää sotaa”<sup>235</sup>, kun Yhdysvallat aikovat hyökätä maajoukoin Irakiin. Vaikka Hakala kirjoittaa myös Persianlahden sodasta mahdollisena viitekehysenä tulevalle Irakin sodalle, niin artikkelissa ei mainita mitään eksplisiittisesti Persianlahden sodasta videopelisotana. Siinä ei pysähdytä avaamaan eli kertaamaan, miksi kirjoittaja on päättänyt valita ”kliinisen tietokonepelin” vertaukseksi. Tämä tekee artikkelista poikkeavan.

Näissä uutisoinneissa on usein kuultu länsimaisia toimijoita. Videopelit ja Irakin sodan yhteen liittävä uutisointi päättyy poikkeukselliseen tapahtumasarjaan, josta uutisointiin artikkelissa ”Prinssi Harry kertoi tulittaneensa talebaneja Afganistanissa” (”Ulkomaat”, 21.1.2013)<sup>236</sup>. Kun Britannian prinssi Harry oli Apache-taisteluhelikopterin lentäjänä toisella komennuksellaan Isaf-joukoissa Afganistanissa, hän kertoi tulittaneensa – toimittajien arvioiden mukaan kuolettavasti – taleban-taistelijoita. Hän uskoi, että historia videopelien ja konsolihjainten parissa auttoi häntä siinä (missä

---

231 Stenbäck 2003.

232 Jensen 2001.

233 Jensen 2001. Jälkiviisaus on aina jälkiviisautta. Carsten Jensenin essee julkaistiin pari päivää ennen WTC-iskuja, jotka sitten johtivat Afganistanin ja Irakin sotiin. Nämä olivat juuri ”hyvää tarkoittavia ristiretkiä”. Niin ikään pari vuotta aikaisemmin ”hyvää tarkoittavia ristiretkiä” kritisoinut Michael Ignatieff oli vuonna 2003 Irakin sodan kannalla. (Ignatieff 2003)

234 Hakala 2003.

235 Hakala 2003.

236 Helsingin Sanomat 2013.



näky sodankäynnin fyysisen ympäristön lähentyminen videopelien pelaamisen kanssa). Riku Jokisen artikkelissa ”Taleban: Prinssi Harryllä on mielenterveysongelma” (”Ulkomaat”, 22.1.2013)<sup>237</sup> tähän kuultiin vastakommentti talebanin edustajalta Zabiullah Mujahidilta. Uutistoimiston haastattelussa hän kertoi, kuinka Harrylla on nähtävästi mielenterveysongelma (niin kuin monella ”epäonnisesta sodasta palanneella”), kun hän vertaa sotaa videopeliin. Jos kritiikkiä ”sodan videopelillistymisestä” on aikaisemmin pidetty järjen äänenä, tässä asemoinnin toistaminen osoittautui varsin haastavaksi.

## 4.2. Sotavideopelidiskurssi

Asevoimien sotasimulaattoreista uutisoitiin ensimmäisen kerran 1990-luvun puolivälissä. Laura Pekosen artikkelissa ”USA:n maavoimissa sotaleikit otetaan tosissaan” (”Ulkomaat”, 30.6.1997)<sup>238</sup> Yhdysvaltain hallinnon budjettileikkaukset esitetään syyksi, miksi resursseja pitää korvata tehostetusti uudella teknologialla. Sotilaat tulevat 5–10:n vuoden sisällä harjoittelemaan sotimista videopelin lailla toimivassa virtuaalitodellisuudessa, jonka mahdollistavat laitteistot ja ohjelmistot ovat Fort Benningissä näytillä. Artikkelissa haastellut asiantuntijat eivät pidä asiaa vääristyneen kehityskulun seurauksena, kuten sodan muuttumisena stilisoiduksi ja epätodelliseksi videopeliksi. Se on ratkaisu budjettileikkauksiin. Tulevaisuuden sotilas kantaa mukanaan huippuunsa kehittynyttä teknologiaa ja harjoittelee simulaattorissa tositalanteita varten.

Kuitenkin tämänkaltaisella harjoittelulla pyritään myös välttämään miestappioita, koska taistelussa kuolleen sotilaan media-arvo on kasvanut sitten 1900-luvun alun. Tämä näkyy juuri Persianlahden sodan mediakuvaston kontrollissa: ”uuden Vietnamin” toistumisen – kuvissa *jälleen* kuolleita amerikkalaisia sotilaita – uskottiin johtavan sodanvastaiseen ilmapiiriin. Tämän vuoksi niin Persianlahden sodassa kuin Afganistanin ja Irakin sodissakin niille piti ensiksi saada yhdysvaltalaisen valtamedian tuki, mikä on taas sittemmin johtanut keskusteluun siitä, mikä oli esimerkiksi The New York Timesin rooli Irakin sodassa.

Videopelilogiikoiden puolustusvoimakäyttö ei jäänyt Yhdysvaltoihin. Jaakko Tahkolahden artikkelissa ”Armeijan valvontalennokit maksavat satoja miljoonia” (”Kotimaa”, 8.1.1998)<sup>239</sup> kerrottiin Suomen puolustusvoimien ”tietokonepelin lailla” ohjattavista valvontalennokeista; kaksikymmentä vuotta myöhemmin puolustusvoimat halusi riveihinsä räiskintäpelien ammattipelaajia sparraajiksi sotasimulaattoriin (”Puolustusvoimat havittelee räiskintäpelien pelaajia

237 Jokinen 2013.

238 Pekonen 1997.

239 Tahkolahti 1998.

Urheilukouluun – heitä halutaan hyödyntää simuloituina vastustajina”, ”Kotimaa”, 1.6.2017)<sup>240</sup>. Sen sijaan, että kehityksestä oltaisiin oltu huolestuneita, Helsingin Sanomien pääkirjoituksessa ”Tietokonepelaajista uusia osajia armeijaan” (”Pääkirjoitus”, 4.6.2017)<sup>241</sup> ehdotusta pidettiin hyvänä. Taidokkaiden pelaajien nähdään (irvailematta) omaavan hyödyllisiä kykyjä. Artikkelissa myös kilpapelaminen asemoidaan urheiluksi, mikä on varsin poikkeuksellista.

Mitä tulee videopelien käyttöön, Suomen ja Yhdysvaltojen eroksi voi lukea mittakaavan. Artikkelissa ”Sotapeli hoitaa Irak-veteraanien traumoja USA:ssa” (”Ulkomaat”, 21.2.2007)<sup>242</sup> peräti 20 prosenttia Irakin sodan yhdysvaltalaisista veteraaneista saattaa kärsiä posttraumaattisesta oireyhtymästä. Vammoja on ryhdytty hoitamaan virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävällä videopelillä, jolla sotilas palautetaan takaisin taistelukentälle kokemaan jo aiemmin koettu traumaattinen kokemus kontrolloidussa ympäristössä. Jo aiemmin käytyyn keskusteluun tappioiden välttämisestä liittyy uutisointi ”CIA haluaa lisää miehittämättömiä lennokkeja” (”Ulkomaat”, 20.10.2012)<sup>243</sup>. Tällaisilla lennokeilla kohteita Lähi-idässä voi seurata ja tuhota jopa Yhdysvalloista saakka (”Taistelu konttorista käsin”, ”Ulkomaat”, 10.4.2012)<sup>244</sup>. Lennokkeja lentävän everstiluutnantti Matt Martinin mukaan toimintaa vähätellään vertaamalla sitä videopelien pelaamiseen, vaikka ”kuoleman todistaminen ruudulta tuntuu kuolemalta” (”Lennokkilentäjän työ: tapa 10 000 kilometrin päässä”, ”Ulkomaat”, 6.1.2014)<sup>245</sup>. Tämä on varsin kirjaimellinen vastakommentti sille väitteelle, että ”videopelimäinen” sota ei tuntuisi oikealta sodalta, tappamiselta. Kun sivullisia sitten kuolee näissä ”videopelimäisissä” lennokka-iskuissa, kuten Jemenissä 2012, syntyy lain näkökulmasta varsin haastava tilanne, kun yleisö ei tiedä, onko isku suoritettu esimerkiksi Yhdysvalloista vai Saksasta yhdysvaltalaisen tukikohdasta (”Ohjattiinko sivullisen Jemenissä tappanutta lennokkia Saksasta?”, ”Ulkomaat”, 27.5.2015)<sup>246</sup>.

Yhdysvaltalainen palkkasotilasfirma Blackwater julkaisi 25.11.2012 oman Blackwater-nimisen videopelin Xbox 360 -pelikonsolilla. Sen vastaanotto oli harvinaisen kielteinen. Juhana Pettersson kritisoi artikkelissaan ”Palkkasotilasfirmalla on oma videopeli” (”Kulttuuri”, 2.12.2012)<sup>247</sup> Blackwater-videopeliä siitä, kuinka sodasta annetaan tarkoituksella laimea kuva ilman ”verisiä

---

240 Tahkolahti 2017.

241 Helsingin Sanomat b2017.

242 Kangasluoma 2007.

243 Lahtinen 2012.

244 Eronen 2012.

245 Nyström 2014.

246 Rajamäki 2015.

247 Pettersson 2012.

ruumiita” tai ”itkeviä orpolapsia”<sup>248</sup>, mikä painotuksissaan on lähellä Persianlahden sodan synnyttämää sota kuin videopeli -diskurssia. Petterssonin mukaan videopelin tietoisessa kehystyksessä Blackwaterin palkkasotilaat ovat siviilejä auttavia ja kansainvälisiä sopimuksia noudattavia hyväntekijöitä, jotka rankaisevat vain pahoja, missä jälleen kuuluu ääniala yhdysvaltalaisjoukkojen ”kirurgisen tarkoista täsmäpommituksista”. Jos haluaisi luoda yksinkertaisen historiallisen jatkumon, joka johtaa Blackwater-palkkasotilasfirman videopeliin, se voisi mennä näin: Vietnamin sodan 1960–1970-luvun kontrolloimaton uutisointi johtaa Persianlahden sodan 1991 kontrolloituun uutisoitiin, jonka yhteydessä aletaan puhua sodan raadollisuuden stilisoivasta ”videopelisodasta”, mikä internetin valtavirtaistuksessa muuttuu Afganistanin 2001 ja Irakin 2003 sotien myötä ”rumaksi videopelisodaksi”, kun sotatantereelta virtaa informaatiota reaaliajassa useista lähteistä useiden motiivien vuoksi, mikä päättyy 2000-luvun sotilaskonflikteihin osallistuneen palkkasotilasfirman 2012 julkaistuun videopeliin, jossa pr- ja propagandasyistä sodat, joihin se on osallistunut, kehystetään muistuttamaan sota kuin videopeli -diskurssin representaatioita.

Matti Koskiselta julkaistiin 19.2.2013 kaksi tekstiä, jotka yhdessä 16.4.2014 ja 12.5.2016 häneltä julkaistujen kanssa muodostavat omanlaisensa mikronarratiivin, jossa henkilökohtaiset pelikokemukset liitetään osaksi laajempaa kulttuurillista kontekstia. Aineiston pohjalta Koskinen on Helsingin Sanomien videopelikirjoittajista aktiivisimpia hänen Nyt-liitteessä julkaistun Vain lisäelämiä -kolumninsa vuoksi, joten oikeutan tällä tekstikokonaisuuden koostamisen. Artikkeleista ensimmäisessä ”Pelit kiinnostavat sotateollisuutta” (”Ulkomaat”, 19.2.2013)<sup>249</sup> Koskinen käsittelee sota- ja peliteollisuuden kytköksiä. Kuluttajamarkkinoille suunnatun Nintendo Wii:n ohjaimesta on tehty Yhdysvaltain armeijassa pomminpurkurobotin ohjain. Koskinen kirjoittaa myös Virtual Space 2 -taistelusimulaattorista, josta vastavuoroisesti on saatavilla kuluttajille riisutumpi malli. Seuraavassa tekstissään ”Videopelit tulivat osaksi oikeita sotia” (”Ulkomaat”, 19.2.2013)<sup>250</sup> Koskinen käsittelee sitä, kuinka (usein yhdysvaltalaisissa) sotapeleissä soditaan samoissa miljöissä kuin samaan aikaan (yhdysvaltalaiset) joukot sotivat tosielämässä. Oikean elämän konfliktien osallistujat ja/tai asiantuntijat ovat neuvoneet pelinkehittäjiä työssään, jotta videopeleissä olisi autenttisuutta. Kolmas teksti ”Olen käynyt Ukrainan sotaa jo kuukausia” (”Nyt-liite”, 16.4.2014)<sup>251</sup> julkaistiin sodan vallitessa Ukrainassa Venäjän valloitettua Ukrainaan kuuluvan Krimin niemimaan. Koskinen käsittelee Battlefield 4 -videopeliä. Pitkälti internetissä pelattavaksi moninpeliksi

---

248 Pettersson 2012.

249 Koskinen a2013.

250 Koskinen b2013.

251 Koskinen a2014.

tarkoitettu ruotsalainen videopeli oli julkaistu 29.11.2013. Koskinen on muiden pelaajien kanssa huomannut, kuinka Zavod 311 -nimisen moninpelikartan esikuva saattaa olla neuvostoliittolainen panssarivaunutehdas ”Itä-Ukrainassa Harkovan kaupungin liepeillä”. Tässä miljöössä myös Koskinen on käynyt jo pitkään virtuaalisotaa. Nyt se on muuttunut oikean sodan näyttämöksi. Oikeassa elämässä ”siellä” eli Itä-Ukrainassa Harkovan kaupungin liepeillä ”kapinalliset vaihtavat laukauksia Ukrainan armeijan kanssa”. Sinne ”Venäjä on keskittänyt Naton mukaan 40 000 miestä rajan tuntumaan”. Koskinen ei kuitenkaan pidä Battlefield 4:n tarjoamaa kokemusta Ukrainassa meneillään olevan sodan simulaationa vaan ”värikuulahenkisenä räiskintänä”, Hollywood-tarinana. Neljäs ja viimeinen teksti on ”Oikeasta sodasta on tullut niin masentavaa, ettei se enää kiinnosta pelaajia” (”Nyt-liite”, 12.5.2016)<sup>252</sup>. Kirjoittaessaan tunnettujen sotapelisarjojen – Battlefield (2002–), Call of Duty (2003–) – uusista ajallisesti tulevaisuuteen sijoittuvista jatko-osista Koskinen päätyy lopputulokseen, kuinka oikeat meneillään olevat sodat eivät enää kiinnosta pelaajia. Ne ovat heille liian masentavia. Siksi myös pelintekijät ovat päättäneet vaihtaa äänialaa. ”Masennuksella” Koskinen tarkoittaa sitä, että Yhdysvaltojen asevoimista ei voi enää kertoa sellaisia tarinoita, jotka ovat räiskintäpelien tyypillistä ainesta. Esimerkiksi Yhdysvallat ei ole saanut Lähi-itää turvallisemmaksi, eivätkä he pelota Krimin niemimaalla toimivaa Venäjää. Toisaalta Koskinen pitää myös normaalina sitä, että sotapelien miljööt ja aikakaudet vaihtelevat.

Tässä neljän tekstin mikronarratiivissa on samanlaista dialektiikkaa kuin kehityksessä, joka johti Blackwaterin videopeliin. Kuluttajamarkkinoille tarkoitettut sota-aiheiset videopelit alkavat muuttaa muotoaan, kun ne alkavat muistuttaa liiaksi tosielämässä käytävää sotaa. Samalla sota kuin videopeli -diskurssi alkaa muuttua epätarkaksi. 2010-luvulla teknologisen kehityksen myötä videopelit eivät määritelmällisesti enää peitä sodan raakuutta kykenemällä olemaan vain karikatyyrisiä esityksiä todellisuudesta. Niiden sisälle voidaan ohjelmoida fotorealistisia virtuaalitodellisuuksia, jollaisissa kaiken lisäksi on saatettu harjoitella itse sotatapahtumaa varten. Mitä tulee virtuaalisodan kauhuun tai kauneuteen tai molempiin, 2010-luvulla kyse on enää pelintekijöiden eettis-esteettisistä valinnoista, joihin myös markkinapaine vaikuttaa.

Videopelien hyödyntäminen informaatiovaikuttamisessa on uusi kehitys, minkä on mahdollistanut juuri videopelien tuotantoarvojen kasvu sitten 1990-luvun alun: videopeli menee läpi todesta, ellei paremmin tiedä. Kun Venäjä syytti Yhdysvaltoja yhteistyöstä Isisin kanssa (”Venäjä väitti julkaisseensa netissä ’kiistattomia todisteita’ USA:n ja Isisin kytköksistä – Kuvat olikin napattu

---

252 Koskinen b2016.

videopelistä ja vanhoista dokumenteista”, ”Ulkomaat”, 15.11.2017)<sup>253</sup>, Venäjän puolustusministeriön sosiaalisessa mediassa julkaisema todistusaineisto sisälsi kuvitusta AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron -mobiilipelistä (2012). Tässä videossa ja videopelissä väreistä poltettua, filminegatiivia muistuttavaa maailmaa katsotaan taivaalla leijuvan taisteluhelikopterin tykkitornin perspektiivistä, ja siinä tuhotaan tulittamalla valkoisina harmaasta maastosta esiin hohtavia ihmiskohteita. Krimin miehitystä seuranneen ”uuden” kylmän sodan kontekstissa tämä ei ollut ensimmäinen kerta, kun venäläiset käyttivät videopelien mahdollistamaa keinovaikutelmaa propagandan välineenä. Kolme vuotta aikaisemmin (”Videopelikuvat’, Putinin kone ja ristiinnaulitseminen”, ”Ulkomaat”, 16.9.2014)<sup>254</sup> Nato kertoi satelliittikuvissa näkyvän, kuinka Venäjä tuo kalustoaan ja sotilaitaan Itä-Ukrainaan. Venäjän ulkoministerin Sergei Lavrov totesi kuvien olleen videopelistä, siis valhetta.

## 5. Sukupuolidiskurssi

### 5.1. Sukupuoli videopelikulttuurissa

Lännessä videopelejä pidetään – muiden kulttuurillisten stereotyyppien ohella – sukupuolittuneena ilmiönä, tässä poikien ja/tai miesten harrastuksena, vaikka 2010-luvulla kaikenlaisista pelaajista noin puolet on naisia. Suurimmat erot ovat pelityyppien ja -laitteiden sisällä. Aikalaiskäsitystä häirinnee historiallinen taakka. Ennen 2000-lukua videopelit ovat olleet tilastollisesti melkein kokonaan poikien ja/tai miesten harrastus, mikä näkyy esimerkiksi siinä, kuinka videopelikulttuuri on nähty poikakulttuurin eikä tyttökuulttuurin osana.

Saksassa vuonna 2014 tehdyn tutkimuksen ”Unpopular, overweight, and socially inept: reconsidering the stereotype of online gamers” mukaan verkkopelaajista miehiä oli 70 prosenttia, mutta yksinpelaajista 54 prosenttia oli naisia. Verkkopelaajien keski-ikä oli 34 ja yksinpelien pelaajien 45 vuotta. Tutkimuksen lähtökohtana oli tarkastella, pitivätkö ”pelaajiin” liitetyt kulttuurilliset stereotyypit paikkansa. Puhelinhaastattelulla suoritettu tutkimus päätyi päinvastaiseen lopputulokseen. Pelaava väestö ei juuri eronnut ei-pelaavasta väestöstä paitsi niissä tapauksissa, joissa pelaaminen on pakonomaista. Tällöin lähestytään niitä negatiivisia ominaisuuksia, jotka mielletään stereotyyppisiksi pelaajan ominaisuuksiksi, kuten videopeleille omistautumista sosiaalisen elämän kustannuksella.<sup>255</sup>

---

253 Helsingin Sanomat 2017.

254 Tuohinen 2014.

255 Kowert a2014.

Tutkimustietoa suomalaisten peliharrastuksesta löytyy Pelaajabarometrissa. Vuoden 2018 tilastojen mukaan naisista (ikähaarukka 10–75) digitaalisten pelien pelaajia on 72 % ja aktiivisia pelaajia (noin kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia) on 50,9 %. Miehillä luvut ovat 80,1 % ja 69,7 %.<sup>256</sup> Naisten suosituin digitaalisten pelien muoto on pulmapelit (28,4 %) ja simulaatiopelit (8,2 %). Miesten ovat ammuskelupelit (31,6 %) ja pulmapelit (26,4 %).<sup>257</sup> Aktiivisten pelaajien suosituin pelialusta on mobiili (38,5% pelaajista) ja tietokone (28,7%).<sup>258</sup> Tässä voidaan nähdä suomalaisen videopelikulttuurin ja -teollisuuden historiallinenkin ominaislaatu: se on rakentunut 1980-luvulla tietokonepelien varaan (toisin kuin konsolipelien) ja menestynyt 2000-luvulla mobiililaitteilla.

Suomessakin ikä on sukupuoleen verrattava muuttuja, kun tutkitaan pelaamista. Mitä nuorempaan ikäryhmään ihminen kuuluu, sitä suuremmalla todennäköisyydellä hän harrastaa videopelejä myös ajallisesti enemmän. Pelaajabarometrissa alin ikäryhmä 10–19 on ainoa, jossa ammuskelupelit on suosituin pelimuoto (43,4 %). Ikäryhmän 20–29 suosituin on jo seikkailupelit (44,2 %), kunnes seuraavissa yli 70 vuoteen saakka pulmapelit muuttuvat suosituimmaksi.<sup>259</sup> Tästä en kuitenkaan lähtisi tekemään johtopäätöstä, että miesten pelitottumukset muuttuvat iän myötä niin, että keski-ikänsä kynnyksellä he ryhtyisivät suosimaan pulmapelejä (eli heidän tottumuksensa muuttuisivat lähemmäksi naisten tottumuksia, mikä toimisi vastadiskurssina monelle videopelikulttuurin sukupuoliolukselle). Vaikka videopelien historia on lyhyt, niiden historia muiden kuin erikoisryhmien ajanvietteenä on vielä lyhyempi. Keski-ikäiset suomalaiset ovat todennäköisesti löytäneet videopelit (mobiilipelit) 2010-luvulla esimerkiksi Rovion Angry Birdsin muodossa ilman, että heillä olisi ollut pitkää historiaa videopelien parissa. Pulmapeli on taas mobiilikontekstin kuningasgenre. Se soveltuu hyvin kosketusnäytöllä pelattavaksi, ja pelin logiikan ymmärtäminen ei vaadi videopelitietämystä. Olennaista olisikin tutkia sitä, kuinka yksilön pelaajaprofiili muuttuu pitkällä aikavälillä esimerkiksi niin, että millainen on peliharrastus kolmikymppisenä aikuisena, jos hän on sen kymmenvuotiaana pikkulapsena aloittanut.

Keskustelu sukupuolesta videopelien kontekstissa muodostuu kahdesta lähestymisestä, jotka usein menevät päällekkäin. (Tiivistyksen vuoksi jako on tässä yksinkertaisempi kuin todellisuus.) Ensimmäisessä tutkitaan videopelejä eli sitä, onko sukupuolittunut pelaajakunta seurausta videopelien esteettisestä ja/tai pelimekaanisesta sisällöstä. Taustaoletus on, että yksilölliset mikrotason erot häivyttävältä makrotasolta katsottuna esimerkiksi urheilulajiin perustuva videopeli

---

256 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24.

257 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 37.

258 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 31.

259 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 36.

vetoaa herkemmin miehiin kuin naisiin siinä missä Barbie-hahmon varaan rakennettu videopeli vetoaa herkemmin naisiin kuin miehiin. Kuitenkin lähemmin tarkasteltuna sellaiset läheisyysperiaatteeseen nojaavat havainnot kuin ”tyttöjä kiinnostavat tyttöjä sisältävät videopelit” eivät pidä paikkaansa. Videopelien kohdalla samaistuminen sisältöihin ei ole samanlainen ilmiö kuin televisio-ohjelmien kohdalla<sup>260</sup>. ”Tyttöpelejä” tutkineen Sonja Kankaan mukaan 1990-luvulla syntyneet ”tyttöpelit” olivat seurausta havahtumisesta videopelikulttuurin sukupuolieroihin, joka esti tyttöjä osallistumasta siihen.<sup>261</sup> Ongelmaksi Kangas näkee sen, että tyttöjä ei ole pyritty ottamaan mukaan videopelikulttuuriin vaan videopelikulttuuria on yritetty istuttaa tyttökulttuuriin.<sup>262</sup> Tällaisessa design-ajattelussa tyttöydestä on tehty ”haittatekijä”. ”Tyttöpelit” harvoin sisältävät niitä piirteitä, joita pidetään videopeleissä mielihyvän tuottajina, kuten vuorovaikutuksellista toimintaa, mikä selittää niiden matalaa laatua.<sup>263</sup>

Toisessa lähestymisessä tutkitaan pelaamisen aloittamisen edellytyksiä. Tutkimuskysymys voi olla, millä tavoin sukupuoli vaikuttaa siihen, millaista roolia videopelit näyttelevät tai tulevat näyttelemään yksilön elämässä. (Esimerkiksi pelitutkija Adrienne Shaw’n mukaan sukupuoli on olennainen muuttuja, joka säätelee yksilön toimintamahdollisuuksia videopelikulttuurissa, mikä tekee siitä tärkeän tutkimuksen kohteen.<sup>264</sup>) Yhdysvaltalaisessa videopelihistoriassa kolikkopelien sukupuolittuneisuutta on selitetty sillä, että arcade-hallit olivat miehisiä ympäristöjä, jonne naisten oli vaikeampi saapua. Sen sijaan naisten oli helpompi pelata ostoskeskuksiin sijoitettuja kolikkopelejä.<sup>265</sup> Peliympäristön siirryttyä kotiin 1990-luvun suomalaisessa tutkimuksessa lasten ja nuorten pelitottumuksista tyttöjen ja poikien ainoaksi yhteiseksi suosikkipeliksi muodostui Super Mario Bros. (1985). Tätä ei selitetä videopelin sisällöllä vaan sillä, että videopeli saapui jokaisen myydyn Nintendo Entertainment System -konsolin mukana. Levinneisyyden vuoksi myös tytöt pääsivät sitä pelaamaan.<sup>266</sup>

Videopelit ja niiden pelaaminen syntyivät miehisessä ympäristössä, minkä vuoksi videopelejä on historiallisesti katsottuna pitkään lanseerattu tälle ”ydinjoukolle”. Se, mitä kutsutaan

---

260 Suoninen 2002, 124–125.

261 Kangas 2002, 136.

262 Kangas 2002, 145.

263 Kangas 2002, 131–132.

264 Shaw 2010, 407.

265 Kontekstin vuoksi tässä on huomautettava, kuinka Suomessa arcade-kulttuuria ei ole koskaan ollut yhdysvaltalaisessa mielessä. Täällä videopelikulttuuri syntyi 1980-luvulla tietokonepelien varaan. Pelaaminen on tapahtunut kotioloissa. Arcade-kulttuurin olemattomuutta on selitetty Suomen pienillä markkinoilla sekä (tiukemmalla) lainsäädännöllä liittyen peliautomaattien ja pelien ikärajojen sääntelyyn. (Saarikoski & Suoninen 2009, 32.)

266 Suoninen 2002, 118–119.

pelikulttuuriksi, on vallinnut vahvemmin poikien tai miesten keskuudessa kuin tyttöjen ja naisten. Pelikulttuuri tarkoittaa tässä intohimoista suhtautumista videopelisiin: pelaamisen lisäksi videopelilehtien lukemista, videopelien vaihtamista, videopeleistä keskustelemista. Tämä ei tarkoita, etteivätkö naiset olisi pelanneet, jos siihen on ollut mahdollisuus.<sup>267</sup> Poikien on havaittu käyttävän tietokoneella pelaamista keinona rajata oma tila, jonne pääsevät vain kaverit ja jonka ulkopuolelle jätetään tytöt ja äidit.<sup>268</sup>

1990-luvun lopulla – ennen sukupuolijakoa hiljakseen murtanutta casual-vallankumousta – tehdyssä suomalaisessa tutkimuksessa nuoret tytöt eivät kokeneet, että tietokoneet kuuluisivat kategorisesti pojille. He kuitenkin kokivat, että yhteiskunta ruokkii sellaisia sukupuolirooleja, joiden mukaan tietokoneet edustavat enemmän poikien mielenkiinnon kohteita.<sup>269</sup> Niin ikään vanhempien tehdessä päätöksen ostaa tietokone kotiin se on tehty herkemmin, jos perheessä on ollut poika, ja tämän käsityksen myös tutkimuksen tytöt allekirjoittivat.<sup>270</sup> Lasten ja nuorten keskuudessa oltiin yhtä mieltä siitä, että videopelit ja pelaaminen ovat poikien harrastus siinä missä esimerkiksi lukeminen on enemmän tyttöjen harrastus.<sup>271</sup> Sama näkemys peleistä osana poikakulttuuria tulee esiin myös tutkimuksissa, joita on tehty Saksassa, Isossa-Britanniassa, Israelissa ja Italiassa.<sup>272</sup> Samassa tutkimuksessa päädytään johtopäätökseen, jonka mukaan poikia eivät kiinnosta niinkään tietokoneet kuin videopelit, jotka sitten toimivat osalle väylänä tietotekniikkaan.<sup>273</sup>

2010-luvulla videopelikulttuuri tarkoittaa usein sosiaalista vuorovaikutusta. Yhä useampi videopeli sisältää mahdollisuuden pelata sitä internetissä, ja internet on laskenut kynnystä keskustella videopeleistä muiden kanssa. Naispelaajiin kohdistuva häiriköinti on yleinen puheenaihe ja tutkimuksen kohde, mikä näkyy tässä tutkielmassa vuonna 2014 syntyneen Gamergate-häiriköintiliikkeen muodossa. Esimerkiksi 2013 julkaistussa yhdysvaltalais tutkimuksessa moninpelissä käytetty naisen ääni tuotti enemmän negatiivisia kommentteja kanssapelaajilta kuin miehen riippumatta pelaajan taitotasosta<sup>274</sup>. Sosiaalipsykologiassa käytetty termi *deindividuaatio* (eng. deindividuation) tarkoittaa yksiohlyyden ja itsesätelyn katoamista. Siinä yksilö alkaa toimia entistä enemmän ympäristön ehdoilla riippumatta siitä, onko toiminta järkevää. Deindividuaation on havaittu kasvavan internetissä. Moninpeleissä harjoitettua häiriköintiä on yritetty hillitä

---

267 Haddon 2002, 68.

268 Gränö 2002, 45.

269 Suoninen 2002, 98–99.

270 Suoninen 2002, 101–102.

271 Suoninen 2002, 104.

272 Suoninen 2002, 109.

273 Suoninen 2002, 104.

274 Kuznekoff & Rose 2012.



pelisuunnittelun tasolla esimerkiksi antamalla pelaajalle työkalut hiljentää ja ilmiantaa sääntöjä rikkova häirikkö, jonka pelialustasta vastaavat tahot sitten poistavat peliympäristöstä.<sup>275</sup> Tämä ei kuitenkaan täysin selitä syitä häiriköinnille. Sonja Murrayn mukaan videopelikulttuurin sisällä ei ole käyty tarpeeksi keskustelua rodusta ja sukupuolesta, minkä vuoksi kyseenalaistamattomat rotu- ja sukupuoli-dotukset jäsentävät liiaksi videopelejä. Yhdeksi esteeksi Murray näkee sen, kuinka videopelikäsitteilyyn vaikuttavat enemmän talous ja teknologia kuin yhteisen hyvän ajaminen. Tämä on ollut seurausta siitä, että videopelikulttuuri on ollut keinotekoisesti erotettu muusta kulttuurista ja se on johtanut siihen, että naisten saapuminen videopelikulttuurin on otettu vastaan myös uhkana.<sup>276</sup>

## 5.2. Diskursseja

Taulukko 4. Sukupuolidiskurssi ja sen diskurssit.

	Naiset pelaajina	Naiset tekijöinä	Naiset häiriköinnin kohteena
<b>Representaatio</b> (”Mitä tuotetaan?”)	Naiset pelaavat pelejä, mutta pelaisivat niitä enemmänkin, jos saatavilla olisi enemmän naisille suunniteltua sisältöä.	Naiset osallistuvat videopelikulttuuriin ja -teollisuuteen sukupuolensa kautta <i>naisina</i> , mikä saattaa vaikuttaa heidän toimintamahdollisuuksiinsa.	Sukupuoli vaikeuttaa toimintamahdollisuuksia videopelikulttuurissa.
<b>Historiallis-kulttuurillinen kehys</b>	1900-luvun alun ”pennihallien” varaan 1970-luvulla muodostunut, mutta viimeistään 1980-luvulla sementoitunut sukupuolittunut (video)pelikulttuuri, joka vaikeuttaa tyttöjen/naisten liittymistä sen jäseniksi. Videopelaamisen muuttuminen lännessä niin tunnistettavaksi ilmiöksi, että viimeistään 1990-luvulla, että siitä on mahdollista käydä keskustelua. ”Pelaaja”-representaation uudelleen määrittely, kun älypuhelin on samalla taskukonsoli.	Videopeliteollisuus ja videopelikulttuuri kasvavat. Niiden sisällä toimiminen muuttuu uskottavammaksi (ja halutummaksi) ammatiksi, minkä vuoksi liittymisen esteitä kritisoidaan.	Videopelikulttuurin kytkeytyminen 2010-luvulla entistä vahvemmin internetiin ja siellä tapahtuva anonyymi häiriköinti, joka kohdistuu sukupuoleen. Videopelikulttuurin sisällä käyty yhdysvaltalainen kulttuurisota ”Gamergate” (2014–?). Naisten näkyvämpi läsnäolo videopelikulttuurissa. Mediassa näkyvämpi keskustelu videopelien representaatioista (esim. naiskuva).
<b>Helsingin Sanomien tilannekonteksti</b>	Kotimaa-osasto ja Nyt-liite halki ajanjakson.	Kotimaa-osasto ja Nyt-liite 2000-luvulta alkaen.	Kotimaa-osasto ja Nyt-liite. 2010-luku.

Helsingin Sanomissa videopelien ja sukupuolen välistä suhdetta representoidaan kolmessa

275 Esimerkiksi Jamie Madiganin tietokirja *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them* (2015) käsittelee pelisuunnittelun ja käytöksen välistä suhdetta ja sitä, millä tavoin psykologista tutkimustietoa hyödynnetään pelisuunnittelussa pelaajien manipuloimiseksi.

276 Murray 2018, 23–40.

diskurssissa: naiset pelaajina -diskurssi, naiset tekijöinä -diskurssi sekä naiset häiriköinnin kohteena -diskurssi. Niissä keskustelua käydään siitä, mikä on naisten ja tyttöjen paikka ja liikkumatila sukupuolittuneessa videopelikulttuurissa, jossa ”valtaa” pitävät pojat ja miehet. Vertailun vuoksi olen sisällyttänyt lähdeaineistoon myös joitain artikkeleita, joissa käsitellään poikien ja miesten peliharrastusta, koska kyse on kuitenkin sukupuoli- eikä puhtaasti naisdiskurssista. Näistä jokaiseen diskurssiin sisältyy myös keskustelu siitä, mikä videopelien ”arvo” on. Akseli on välinearvo- itseisarvo. Tämä muuttuu ajallisesti niin, että välinearvon rinnalle löydetään videopelien itseisarvo, kun ne muuttuvat uskottavammaksi kulttuurimuodoksi.

Välinearvoretoriikassa videopelit ovat eräänlainen eteinen teknologiakulttuuriin, jonne pääseminen on loppupeli. Tässä videopelikulttuuri on usein lapsuuteen paikannettu väylä, jonka myötä yksilö tulee liittyneeksi teknologiakulttuurin jäseneksi. Aikuisena teknologiakulttuurin jäsen voi hyödyntää tietoteknisiä taitojaan työelämässä. Jos videopelikulttuuri eli väylä on sukupuolittunut, tällä on yhteiskunnallisia seurauksia. Yhdysvaltojen tilanteesta kertoo Helsingin Sanomien uutinen ”Atk miehisty pelien takia” (”Kotimaa”, 10.7.1993)<sup>277</sup>. Kirjoitushetkellä tietokonealan uusista opiskelijoista alle 10 prosenttia on naisia siinä missä kymmenen vuotta aikaisemmin luku oli 40 prosenttia. Syyksi Evelyn Rozanski (asemaltaan Rochesterin teknisen korkeakoulun tietotekniikan professori) esittää videopelit, jotka sisällöissään (väkivalta, machoismi) vetoavat enemmän miehiin kuin naisiin.<sup>278</sup> Suomessa videopelien pelaaminen heijastuu koulumenestykseen. 2010-luvulla pelaamisen vuoksi lukiolaispojat pärjäävät paremmin englannissa (2011, 2012)<sup>279</sup> ja matematiikassa (2014)<sup>280</sup> kuin lukiolaistytöt. Tyttöjen tietotekniset taidot nähdään heikkoina (2014)<sup>281</sup>. Toisaalta ”liian hyvät videopelit” luetaan syyksi, miksi nuorten miesten (eikä esimerkiksi naisten ja vanhempien miesten) työnteko vähenee (2017)<sup>282</sup>.

Itseisarvoretoriikassa huoli ei ole siinä, kuinka sukupuolittunut videopelikulttuuri ei kasvata pikkutyöstä teknologiakulttuurin naisjäsentä, joka kykenee liukumaan työelämän kannalta tärkeämpien tietoteknisten laitteiden ja ohjelmistojen käyttäjiksi, vaan sukupuolittunut videopelikulttuuri saattaa estää naisia kokemasta videopelien kulttuurillisen annin, oikeastaan koko Zeitgeistin. Historiallis-kulttuurillinen kehys tässä on videopelien kypsyminen kulttuurimuotona:

---

277 Varteva 1993.

278 Naisten muuttunutta roolia teknologiakulttuurissa etenkin työntekijöinä on käsitelty paljon. Kirstie Brewerin The Guardianissa julkaistu artikkeli ”How the tech industry wrote women out of history” (10.8.2017) on yksi esimerkki. (Brewer 2017)

279 Helsingin Sanomat 2011d, Helsingin Sanomat 2012b.

280 Nalbantoglu 2014.

281 Aalto 2017.

282 Puttonen 2017.

jos videopelejä ei pidettäisi tärkeinä, silloin ei myöskään välitettäisi rakenteista, jotka mahdollisesti pitävät (aikuisia) naisia erossa videopeleistä. Ikä tässä on oleellinen muuttuja. Aikuisten naisten peliharrastusta (verrattuna pikkutyttöjen peliharrastukseen) aletaan Helsingin Sanomissa käsitellä vasta 2000-luvulla casual-vallankumouksen myötä.

### 5.2.1. Naiset pelaajina -diskurssi

Riitta Hankosen artikkelissa ”Pulaa pätevistä naisista” (”Kotimaa”, 22.10.1993)<sup>283</sup> pätevien naisten pula tietotekniikan alalla ja opiskelijamäärissä palautetaan osaksi siihen, kuinka videopelikulttuuri on pojille väylä tietotekniikkaan, mutta tyttöjen kohdalla se ei näin toimi. Artikkelissa haastattelun, it-alan naisverkostoon kuuluvan Lea Virtasen varsin sukupuoliessentialistisen käsityksen mukaan ”tyttöjä kiinnostavia hoiva- ja piirustuspelejä pitäisi olla enemmän”<sup>284</sup>. Ulla Kärjen artikkeli ”Naisellista sisältöä nettiin” (”Kotimaa”, 7.8.1998)<sup>285</sup> käsittelee samaa määrällistä epäsuhtaa: valtaosa internetin käyttäjistä on nuoria miehiä, ja valtaosa sen sisällöstä vetoaa nuoriin miehiin<sup>286</sup>. Artikkelissa esitetään, kuinka pojille suunnattujen tietokonepelien vuoksi tyttöjä eivät tietokoneet samassa määrin kiinnosta. Ratkaisuksi tarjotaan enemmän tytöille räätälöityä sisältöä.

WHO:n vuonna 2002 tekemän kyselytutkimuksen mukaan 20 prosenttia 13–15-vuotiaista suomalaispojista käytti arkisin tietokonetta yli 3 tuntia päivässä siinä missä tyttöjen kohdalla luku oli 2. Tutkimuksen uutisointi ”Joka viides suomalaispoika tietokoneen suurkäyttäjä” (”Kotimaa”, 4.8.2004)<sup>287</sup> on kirjoitettu sen selittämiseksi, miksi epäsuhta vallitsee. Siinä haastatellaan miesprofessoreiden lisäksi kahta ikäryhmään kuuluvaa teinityttöä. Miesprofessoreiden mukaan perheeseen tietokone voidaan ostaa vain pojille ja pojilta odotetaan enemmän osaamista tietoteknisissä asioissa. Haastateltujen tyttöjen mukaan videopelejä on enemmän pojille ja ehkä siksikin tytöt haluavat mieluummin chätäillä ja kirjoittaa sähköposteja. Irja Hyvärinen artikkelissa ”Pelien maailmassa hyvä tyttö voi olla pojille kova paikka” (”Kotimaa”, 24.9.1995)<sup>288</sup> tuodaan esiin sukupuolittuneiden sisältöjen ohella konkreettisia arkipäivän esimerkkejä, joilla videopelikulttuuri pysyy sukupuolittuneena. Pelit-lehden silloisen päätoimittajan Tuija Lindénin<sup>289</sup> mielipidettä kysytään vallinneeseen tilanteeseen, jossa vain 2 prosenttia pelaajista on tyttöjä. Pelit-lehteen lähetettyjä tyttöjen kirjoittamia lukijakirjeitä referoiden Lindén esittää, kuinka tyttöjen voi olla

283 Hankonen 1999.

284 Hankonen 1999.

285 Kärki 1998.

286 Vuoden 2015 Tilastokeskuksen tutkimuksessa suomalaisten miesten ja naisten internetin käyttö oli samalla tasolla. Miehistä internetiä käyttää päivittäin 69 prosenttia, naisista 67. (Tilastokeskus 2015)

287 Tolvanen 2004.

288 Hyvärinen 1994.

289 Lindénin poikkeuksellisesta asemasta (suomalaisen) videopelijournalismin kentällä lisää esim. Sarhimaa 2017.

vaikeaa ottaa osaa pelikulttuuriin, koska pojat eivät pidä, jos tyttö tietää peleistä yhtä paljon tai enemmän kuin poika. Lindénin mukaan tytötkin pelaavat videopelejä, mutta vertaisryhmän puutteen vuoksi niiden pelaaminen saatetaan lopettaa. Pelaaminen voidaankin tässä asemoinnissa ymmärtää juuri yhteisöllisenä kokemuksena. Videopelikulttuuri on enemmän kuin ”vain” videopelien pelaamista, joka taas on enemmän kuin ”vain” pelaamista, kuten pojilla keino rajata oma tila. Pelit-lehden lukijakirjeitä aikavälillä 1992–2002 tutkineen Petri Saarikosken mukaan<sup>290</sup> todennäköistä on, että Pelit-lehteen kirjoittaneet tytöt olisivat olleet peliharrastajina tavallista aktiivisempia, mikä näkyy juuri sukupuolipoliittisissa avauksissa, joskin suhteutettuna Saarikosken mukaan tyttöjen kirjeet eivät sisällöllisesti merkittävästi eronneet poikien kirjeistä. Niin ikään tyttöjen pelitottumukset eivät poikenneet poikien vastaavista.

Joululahjatoiveita kansainvälisesti valottavassa artikkelissa ”Maailmalla paketissa on nukke tai videopeli” (”Kotimaa”, 23.12.1995)<sup>291</sup> kerrotaan tyttöjen toivovan nukkeja ja poikien videopelejä tai konsoleita. Pari kuukautta aiemmin Elina Järvisen artikkelissa ”Länsimäen yläasteella mikroja on kannettu jo vuosi” (”Kaupunki”, 23.10.1995)<sup>292</sup> Länsimäen yläasteen ”luokan tytöt” olivat ”protestoineet väitettä”, jonka mukaan pelaaminen ja tietotekniikan harrastus olisi vain poikien harrastus. Heidän mukaansa pojat harrastavat vain määrällisesti enemmän. Kotitietokoneiden valtavirtaistumisesta kirjoitetussa artikkelissa ”Susanna täyttää sata 2088” (”Kotimaa”, 19.1.1996)<sup>293</sup> tulokulma on se, kuinka seitsemänvuotias pikkutyttö pitää tietokoneesta ja sillä pelaamisesta yhtä paljon kuin hevosista. Hänet esitellään eräänlaisena tulevaisuuden ihmisenä, joka jo lapsena rikkoo sukupuoliessentiaalisia odotuksia valitsemalla sekä tietokoneen (joka on kulttuurillisesti koodattu poikien mielenkiinnon kohteeksi) että hevoset (jotka on kulttuurillisesti koodattu tyttöjen mielenkiinnon kohteeksi ainakin 1990-luvun Suomessa).

1990-luvun uutisoinnissa selkeinä kohteina pojat tai miehet näkyvät vain yhdessä artikkelissa. ”Tietokonetytöt valloittavat Japanin miehiä” (”Ulkomaat”, 26.11.1996)<sup>294</sup> käsittelee nimeltä mainitsematta japanilaista otaku-ilmiötä eli hieman syrjäytyneitäkin nuoria miehiä. He ovat omistautuneet populaarikulttuurille, tässä japanilaiselle mangalle, animelle ja videopeleille, niin vahvasti, etteivät he välttämättä tahdo taikka kykene elämään normaaliksi mielletyllä tavalla, johon kuuluvat parisuhde, perhe ja työpaikka. Tässä artikkelissa kerrotaan japanilaisista ”rakkaussimulaatioista” (yleisempi termi on ”dating sim”) ja 21-vuotiaasta opiskelijasta, joka on

290 Saarikoski 2012, 34–38.

291 Hiltunen 1995.

292 Järvinen 1995.

293 Kemppainen 1996.

294 Ervamaa & Pollack 1996.



luvulle tultaessa tahti on kiihtynyt. Kronologisesti ensimmäinen tämänkaltainen teksti käsittelee Grand Theft Auto V:n (2013) naiskuvaa. Suvi Avolan artikkelissa ”200 miljoonaa maksanutta Grand Theft Auto -peliä kritisoidaan tylystä naiskuvasta” (”Kulttuuri”, 17.9.2013)<sup>297</sup> käydään läpi odotetun videopelin vastaanottoa Suomessa, Ruotsissa ja Yhdysvalloissa. Julkaisupäivänä videopeliä oli kritisoitu pelattavan naispäähahmon puutteesta sekä seksistisestä naiskuvasta, jossa naisista ollaan kiinnostuneita vain ”himokkaina bimboina”. Helsingin Sanomien videopeliuutisoinnissa reseptiokatsaukset ovat harvinaisia, etenkin kun artikkeli on julkaistu kulttuurisivuilla eikä Nyt-liitteessä, jonne sen voisi sijoittaa muun aineiston pohjalta. Keskusteluun representaatiosta ja pelattavista naishahmoista palattiin Matti Koskisen Nyt-liitteen Vain lisäelämiä -kolumnipaikalla julkaistussa tekstissä ”Nainen, olet liian vaikea animoida” (”Nyt-liite”, 13.6.2014)<sup>298</sup>. Assassin's Creed Unity -videopelin (2014) ympärille oli noussut kohu, koska siinä ei ollut pelattavaa naishahmoa. Pelistudio Ubisoft Montrealin luova johtaja Alex Amancio oli vastannut kritiikkiin samomalla, kuinka naishahmon luominen olisi vienyt liikaa resursseja. Kolumnissaan Koskinen kuitenkin näkee syyksi tahdon puutteen: jos naishahmo koettaisiin tärkeäksi, sellainen olisi videopelistä myös löytynyt. Sekä Aholan reseptiokattaus että Koskisen kolumni ovat esimerkkejä uudenlaisesta ”huolesta”. Niissä Grand Theft Auto V:tä ja Assassin's Creed Unitya, jotka ovat paradigmaattisia esimerkkejä videopeleistä massakulttuurina, kritisoidaan siitä, että ne eivät huomioi naispelaajien tarpeita. Tässä kritiikissä videopelit ovat itsenäisiä kulttuurillisia kokemuksia, eivätkä välinearvollisia siltoja tietotekniikkaan.

Koska videopeleistä keskusteltaessa poikien tai miesten pelaaminen nähdään normaalina ja tyttöjen ja naisten taas poikkeavana, journalistisessa tarinallisessa lähestymisessä tilanne käännetään pääalelleen. Kokonaisuus hahmottuu yllä käydyissä esimerkeissä marginaalien kautta. Annettua on, että ihminen kykenee nauttimaan videopeleistä *kokemuksena* riippumatta hänen iästään, ihonväristään tai sukupuolestaan (sex ja/tai gender), eikä tässä argumentoinnin tueksi tarvitse tehdä lajiessentialistisia oletuksia videopeleistä leikkinä, joka toimintana on ihmiselle luontaista. Siksi mielenkiintoiseksi kysymykseksi muodostuu se, mistä syystä kaikki ryhmät eivät samassa suhteessa videopelejä pelaa tai millaisia arvohierarkioita videopelit, videopelilaitteet ja videopelitavat muodostavat. Mitä tulee pelaamisen aloittamiseen ehtoihin, sukupuolidiskurssissa korostuu sukupuoli rakenteena, koska se vaikuttaa yhteiskunnalliseen rooliin, joka taas vaikuttaa siihen, millaisella todennäköisyydellä yksilöstä tulee ensinnäkin pelaaja ja millaisia pelejä hän tulee pelanneeksi. Vaikka tämä kuulostaa hiukkasen absurdilta, on hyvinkin mahdollista laskea

---

297 Ahola, 2013.

298 Koskinen b2014.

todennäköisyys sille, millaisella prosentilla sukupuoleen A, ikäryhmään B, sosioekonomiseen ryhmään C (jne.) kuuluva henkilö tulee istahtamaan sohvalle pelaamaan esimerkiksi isoa länsimaista kolmannen persoonan toimintapeliä Playstation 4 -konsolilla. Kuitenkin laajemmin ymmärrettynä pelaamisen aloittamisen ehtoja on lukuisia, ja niistä usealla on vahva yhteiskunnallinen ulottuvuus. Esimerkiksi fyysinen vamma voi estää standardiksi muuttuneen (eli yhdenlaisen) peliohjaimen käyttämisen, mikä voi tehdä pelaamisesta mahdotonta, vaikka vaihtoehtoisella ohjaimella se olisikin mahdollista<sup>299</sup>.

### 5.2.2. Naiset tekijöinä -diskurssi

Tuire Junnonahon artikkelissa ”Tyttojen peleissä ei ole haastetta” (”Ihmiset”, 28.12.2000)<sup>300</sup> haastatellaan Sonja Kangasta<sup>301</sup>, joka on kirjoittanut pro gradun tytöille suunnatuista videopeleistä. Kankaan näkemyksessä videopelit toimivat porttina työmaailmassakin tarvittaviin tietoteknisiin taitoihin. Kankaan mukaan tytöille suunnattujen videopelien suurin ongelma on se, että ne ovat liian passiivisia. Niissä ei ole haastetta, älyllistä toimintaa. Kangas ei halua jatkaa aiheen tutkimusta väitöskirjatasolla, vaan uskoo, kuinka muutoksen eteen pitäisi tehdä töitä pelisuunnittelun tasolla. Junnonaho kuvailee Kangasta sellaisilla termeillä kuin ”napakka”, ”näpsäkkä”, ”nopealiikkeinen”, ”määrätietoinen” ja ”kybernaissellinen”<sup>302</sup>. Taidoillaan ja olemuksellaan Kangas on lunastanut ”paikkansa” miehissä ja teknisessä videopelikulttuurissa riippumatta siitä, että hän on nainen. Niin ikään se, että hän on uskottavasti osa miehistä ja teknistä videopelikulttuuria, ei hänen naiseuttaan poista vaan tekee hänestä ”kybernaissellisen”. Samanlainen ääniala kuuluu Jyrki Alkion artikkelissa ”Naisena pelimiesten maailmassa” (”Ura”, 28.9.2008)<sup>303</sup>. Kun 32-vuotiaasta Anna Asplundista tuli kotimaisen pelistudio LudoCraftin tuottaja, Ura-osastolla nimitys kehystettiin tarinaksi ”naisesta miesten maailmassa”. Tämä myös ohjasi Alkion haastattelukysymyksiä. Asplundilta muun muassa kysytään, paljonko naisia työskentelee yrityksessä, onko hänen

---

299 Alkuvuoden 2019 mielenkiintoisin videopelikeskustelu (esim. Casper 2019) liittyy siihen, pitäisikö haastavia videopelejä julkaisevan japanilaisen From Softwaren julkaista videopelinsä vaikeusastesäätimellä niin, että useampi voisi niitä pelata. (From Softwaren videopeleistä säädin siis puuttuu. Vaikeustasoja on vain yksi.) Keskustelun laajempi konteksti on se, kuinka pelinkehittäjät voisivat pelisuunnittelulla huomioida eri lailla vammautuneita ihmisiä. Keskustelusta tekee monitahoisen se, että yhtäältä vaikeusastesäädin ei vapaavalintaisena ”pilaisi” From Softwaren videopelejä haasteen vuoksi pelaaville, mutta samalla ketään ei jätettäisi ulkopuolelle. Toisaalta tässä myös vaaditaan From Softwarea muuttamaan taiteellista näkemystään, joka tulee vaikuttamaan heidän teostensa kulttuurilliseen paikkaan. Videopeliteollisuuden alojen valmiiksi pitkät työtunnit taas varjostavat vaatimuksia, jotka kohdistuvat lisätoimintoihin ja -sisältöihin. Helsingin Sanomien lähdeaineistossa ”vammaisdiskurssi” on olematon, koska videopelikulttuurin ja -teollisuuden sisällä tähän on alettu kiinnittämään huomiota vasta viime vuosina, mutta todennäköisesti tulevaisuudessa nämä kysymykset nousevat entistä keskeisimmäksi, kun representaatio ”pelaajasta” eri tarpeineen monipuolistuu entisestään.

300 Junnonaho 2000.

301 Kangas esiintyy tässäkin tutkielmassa tutkijan roolissa.

302 Junnonaho 2000.

303 Alkio 2008.

sukupuolensa ongelma ja pelaako hän itse videopelejä. Asplundin nimitys redusoituu melkein pä kuriositeetiksi.

Muissa teksteissä suomalaisen videopelikulttuurin ja videopelitalouden naisista heidän sukupuoltansa ei yhtä rankasti alleviivata. Tanja Vasaman artikkeli ”Menestyvän pelifirman johtaja kielsi pitkät työpäivät ja tekee itse töitä vain rahan takia – ’Jonkun pitää sanoa, että nyt riittää’” (”Elämä”, 1.4.2017)<sup>304</sup> on henkilökuva Mariina Hallikaisesta, Colossal Order -peliyhtiön toimitusjohtajasta. Artikkelin mukaan Hallikainen on onnistunut siinä, mitä videopelitaloudessa pidetään vaikeana. Ensinnäkin he ovat kehittäneet menestyspelin (Cities: Skyline, 2015)<sup>305</sup> ja toiseksi he ovat kehittäneet sen ilman ylipitkiä työpäiviä. Tämä on ollut Hallikaisen linjaus: jos työntekijät jäävät työpaikalle asumaan, hän on kertonut kantavansa ilmapatjat pihalle ja polttavansa ne. Hallikainen ei kuitenkaan miellä onnistumisen syyksi sitä, että hän olisi nainen ja ”naisjohtaja”, mikä kontekstissa tulkittuna on reaktio toimittajan yritykseen rajata artikkeli vahvemmin tarinaksi ”naisesta miesten maailmassa”.

Hallikaisen patjanpoltto-kommentti on nähtävä laajempaa kontekstia vasten. Videopelitaloutta vaivaa crunch- eli rutistuskulttuuri. Deadlinen lähestyessä työntekijät saattavat tehdä töitä kellon ympäri useita viikkoja, jopa kuukausia. Työntekijät lähes elävät työpaikalla. Tätä Hallikainen ei anna tapahtua. Videopelitalouden sisällä asenne crunchiin vaihtelee. Joidenkin mukaan ilman ”rutistusta” videopelien tekeminen ei olisi mahdollista, koska videopelit vaativat näin suurta omistautumista<sup>306</sup>. Se, että Hallikainen kertoo tekevänsä töitä vain rahan vuoksi, eikä esimerkiksi siksi, että hän olisi intohimoinen pelaaja, on niin ikään poikkeuksellista. Crunchia puolustetaan usein juuri ”rakkaudesta peliin”, mikä selittyy sillä, että historiallisesti katsottuna ammattimaisen pelinkehityksen pohja on harrastustoiminnassa. (Esimerkiksi demoskenen lähtökohta oli se, että nuoret miehet kokoontuivat yhteen pitämään hauskaa ohjelmoinnin ja pelaamisen merkeissä. Tästä sitten saattoi syntyä jotain, jolla oli myöhemmin katsottuna kaupallista ja/tai kulttuurillista arvoa, kuten demoja ja videopelejä.) Kun tämä sama toimintakulttuuri siirretään ylikansallisen viihdeteollisuuden kontekstiin, se toimii mekanismina, joka legitimoit taloudellisen riiston: työntekijä on päässyt työpaikalla ”pitämään hauskaa”. Crunch tuottaa lisäarvoa vain osakkeenomistajille, jos heillekään, sillä crunch useimmiten tuhlaa inhimillisiä resursseja<sup>307</sup>.

---

304 Vasama 2017.

305 Vuoden 2015 GDC Europe -pelinkehittäjäkonferenssin äänestyksessä Suomi (äänistä 15 %) äänestettiin Euroopan kolmanneksi parhaaksi pelimaaksi Ruotsin (1. sija, 26 %) ja Ison-Britannian jälkeen (2. sija, 22 %). Syyksi arveltiin Remedyä (Quantum Break), Supercellia (Clash of Clans) ja Colossal Orderia (Cities: Skyline). (Gamasutra 2015)

306 Schreier 2017.

307 Schreier 2016.



Esimerkiksi työuupumuksen vuoksi Yhdysvalloissa on vaikea löytää kokeneita ammattilaisia uusien projektien vetäjiksi<sup>308</sup>.

Videopeliateollisuuteen erikoistunut pelitoimittaja Jason Schreier antaa kuvan aikalaispelinkehityksestä artikkelikokoelmassaan *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made* (2017): on suoranainen ihme, että videopelejä valmistuu, kun niiden tekeminen on niin ongelmallista. Syiksi Schreier luettelee videopelien interaktiivisen luonteen (pelaajan valinnat vaikuttavat tapahtumiin), teknologian päättymättömän kehityksen (kuluttajat odottavat aina näyttävämpiä kokemuksia), pelinkehitystyökalujen alati muuttuvan luonteen (samoja työkaluja ei voi käyttää kerrasta toiseen), mahdottoman aikataulutuksen (on vaikea sanoa, milloin videopeli on ”valmis”) ja sen, kuinka videopelin laatua voi lähteä arvioimaan vasta sitten, kun sitä voi pelata (mikä tarkoittaa jo pitkään kestänyttä pelinkehitystä).<sup>309</sup> Toisaalta tämä lista ei juuri eroa syistä, jotka esitettiin neljätoista vuotta aikaisemmin artikkelikokoelmassa *Postmortems from Game Developer* (2003), jossa pelinkehittäjät kertovat tapauskohtaisesti pelinkehityksen haasteista.<sup>310</sup>

Mariina Hallikaisen henkilökuva ei ollut ensimmäinen Colossal Orderista kirjoitettu artikkeli. *Cities: Skyline* ilmestyi jo 2015. Juha Typpön Nyt-liitteen artikkelissa ”Cities: Skylines on vuoden suomalainen videopeli-ilmiö, ja tämä nainen on sen takana” (”Nyt-liite”, 25.12.2015)<sup>311</sup> sukupuolta korostetaan hieman vahvemmin. ”Vuoden suomalaisen peli-ilmiön” takaa paljastuva ”tämä nainen” on Karoliina Korppoo, sen pääsuunnittelija. Artikkelin ei kuitenkaan lähesty kohdettaan sen enempää sukupuoli edellä. Haastatellulta ei esimerkiksi kysytä hänen sukupuolestaan niin kuin Jyrki Alkion artikkelissa kahdeksan vuotta aikaisemmin<sup>312</sup>. Sen sijaan artikkelissa käsitellään muun muassa työoloja ja crunch-kulttuuria. Puolustavaa puhetta crunchista Korppo pitää ”ihmeellisinä talvisotatyylisinä sankaritarinoina”, sillä ”luovaa työtä [ei] oikeasti pysty tekemään kuin sen 7,5 tuntia kerrallaan”. Kommentin voi tulkita niin, että siinä crunch asemoidaan yhdeksi seuraukseksi videopeliateollisuuden maskuliinisuudesta: crunch on näyttämisenhalua ja riskinottoa, simuloitua sotaa, joka ei videopelejä ja työolosuhteita paranna.

2010-luvun keskusteluista uusi on naisten rooli videopelien kilpapelamisen parissa. Videopeleissä on kilpailtu 1970-luvulta saakka, mutta vasta 2010-luvulla e-urheilusta (”electronic sports”) on

---

308 Rivera 2017.

309 Schreier 2017, 7–9.

310 Grossman 2003.

311 Typpö 2015.

312 Alkio 2008.

tullut suuren luokan ilmiö, jota Yleisradionkin kaltainen instituutio on Suomessa näyttänyt. Kilpapelien pelaaminen on hyvin sukupuolittunut osa videopelikulttuuria. Määrällisesti digitaalisen pelaamisen kentällä sen rooli ei ole niin suuri, vaan yleisempää on osallistuminen katsojana. Pelaajabarometri 2018:n mukaan<sup>313</sup> vain 6,4 % miehistä pelaa kilpapelejä. Naisten kohdalla luku on 0,8 %. Kuitenkin miehistä 30,8 % katsoo videoita kilpapeliamisesta ja naisistakin 6,8 %. Juha Typpön artikkelissa ”Seksismi ja naisviha riivaavat jatkuvasti kasvavaa e-urheilua, ja Miisa Nuorgam haluaa että asiaan puututaan vihdoinkin” (”Nyt-liite”, 28.11.2016)<sup>314</sup> haastatellaan videopelejä harrastavaa ja ”e-urheilumaailmassa vaikuttavaa” Miisa Nuorgamia. Hän haluaa muuttaa vallitsevan naisvastaisen ja seksistisen asenneilmaston. Hän on joutunut epäasiallisen käytöksen kohteeksi ja jopa jossain määrin lopettanut pelaamisen kommenttien vuoksi. Kun toimittaja kysyy, onko uusi poliittisen korrektiuden vastainen aalto<sup>315</sup> lisännyt naisvihaa myös videopelikulttuurissa, Nuorgam kertoo naisvihasta tulleen pelimaailmassa ainakin näkyvämpää.

### 5.2.3. Naiset häiriköinnin kohteena -diskurssi

2010-luvulla videopelikulttuurin naiseen pelaajina, pelinkehittäjinä ja journalisteina kielteisellä tavalla vaikutti – ja tulkitsijasta riippuen vaikuttaa yhä – Gamergate-niminen asymmetrinen kansanliike. Sen kova ydin koostuu määrällisesti eniten anonyymeista tai pseudonyymien takaa toimivista henkilöistä, jotka ovat ainakin nimellisesti kiinnostuneita videopeleistä. Koska Gamergate on tekstuaalinen ja audiovisuaalinen internet-ilmiö, iso osa lähdemateriaalista on arkistoitunut ikään kuin reaaliajassa YouTubeen ja Twitterin kaltaisille palveluille. Halutessaan siitä voi kirjoittaa tunnin tarkkuudella keskittymällä pelkästään sosiaalisen median ja keskustelufoorumien viesteihin ja vieläpä niin, että kohteeksi rajataan *vain* suomenkielinen keskustelu (mikä osoittaa ilmiön ylikansallisen luonteen sen ollessa osa ylikansallista videopelikulttuuria). Tämän vuoksi tapahtumia on tiivistettävä.<sup>316</sup>

Gamergaten alkuruutu on kariutunut ihmissuhde, vaikka tämänkin voi kyseenalaistaa. Yhdysvaltalainen Eron Gjoni julkaisi 16.8.2014 blogikirjoituksen, jossa hän väitti (nähtävästi) entisen tyttöystävänsä, yhdysvaltalaisen pelinkehittäjän Zoë Quinnin harrastaneen seksiä yhdysvaltalaisien videopelitoimittajien kanssa, jotta Quinnin Depression Quest -niminen (2013) ilmainen selainpeli olisi saanut parempia arvosanoja ja suosiollisempaa mediahuomiota samoissa yhdysvaltalaisissa pelimedioissa. Väite paljastui perättömäksi. Pelimedioiden juttuarkistot ovat

313 Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 42.

314 Typpö 2016.

315 Pullinen & Typpö 2016/2017.

316 Tarkka lähdeviitotettu kuvaus Gamergatesta löytyy esim. Paul 2018, 80–90.

avoimia ja asian pystyi kuka tahansa tarkistamaan. Väitteeseen kuitenkin alettiin joissain internetin pelaajayhteisöissä uskoa. Tästä alkoi Quinin näihin päiviin saakka kestänyt häiriköinti, mikä oli Gjonin blogikirjoituksen ensisijainen tarkoitus myös hänen itsensä artikuloimana.<sup>317</sup> Yhdysvaltalaiset ja eurooppalaiset videopelikeskustelut lävistäväksi ilmiöksi Gamergate muuttui, kun sosiaalisessa mediassa suosittu teekutsuliikkeen aktivisti ja entinen näyttelijä Adam Baldwin kuuli tapahtuneesta. Hän huolestui siitä, mitä hänen mukaansa oli tapahtumassa ”videopelijournalismin eettiselle perustalle”. Tässä hän siis uskoi tai signaloi yleisölleen uskovansa Gjonin esittämiin väitteisiin. #Gamergate-hashtagina Twitterissä syntynyt termi oli alun perin Baldwinin luomus, mukaelma Watergate-skandaalista.<sup>318</sup>

Gamergaten syyttymisen kannalta olennainen teksti oli vielä silloin pelijournalistina toimineen Leigh Alexanderin pelintekijöiden Gamasutra-verkkolehdeissä julkaisema mielipidekirjoitus, joka oli suora reaktio Quinin kohteluun. Sen myötä Alexander päätyi liikkeen häiriköinnin kohteeksi niin, että häntä ja Quinia voidaan pitää sen keskeisinä kohteina. Artikkelissaan ”Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over.” (28.8.2014)<sup>319</sup> Alexander kritisoi vallinnutta valtavirran videopelikulttuuria muun muassa miesvaltaisuudesta, lapsellisuudesta ja äärimmäisestä kaupallisuudesta, joita hän samalla tulee tarjonneeksi totuudeksi siitä. Hän pyytää pelintekijöitä miettimään, millaisia yhteisöjä he ovat luoneet ja haluavat jatkossa luoda, jos sen jäsenet häiriköivät muita ikään kuin videopelikulttuurin nimissä ja vielä esiintymällä ikään kuin aitoina pelaajina. Alexander kehottaa pelintekijöitä etsimään uusia yleisöjä. Hänen mukaansa pelaajat perinteissä mielessä ymmärrettynä erikoisidentiteettinä – *gamers* – kuuluvat menneisyyteen. Alexanderin tekstin voi laajemmin kontekstualisoida pelintekijöille osoitetuksi vaatimukseksi huomioida selvemmin jo tapahtunut casual-vallankumous ja viedä sitä vielä pidemmälle uudentlaisilla videopeleillä. Myös muiden kuin ”gamereiden” tarpeita tyydyttämällä ne toisivat videopelikulttuurin pariin pelaajiksi kokonaan uudentlaisia ihmisiä, jotka toivottavasti eivät omaisi ”gamereiden” kielteisiä piirteitä.

Gamergaten toimijoiden keskuudessa Alexanderia syytettiin ylimieliseksi kiusaajaksi, vaikka Alexanderin äänenpaino ei omaa edes uutuudenviehätystä. Johanna Maria Korhosen artikkelissa ”Intelin johtaja vaatii pelejä suurelle yleisölle” (”Kotimaa”, 27.6.1997)<sup>320</sup> Intelin toimitusjohtaja ja perustaja Andy Grove – otsikon mukaisesti – vaati videopelejä muillekin kuin (teini-ikäisille)

---

317 Murray 2018, 35–36.

318 Paul 2018, 81.

319 Alexander 2014.

320 Korhonen a1997.

pojille, lähes neljätoista vuotta aikaisemmin. Mitä tulee valta-asemaan, Grove ja Alexander ovat toisistaan hyvin kaukana. Johtavana mikroprosessorivalmistajana yhdysvaltalainen Intel (1968–) on ollut luomassa ja mahdollistamassa koko tietokoneollisuutta, jonka osa videopeliateollisuuskin on. Groven kommenttia ei tietystikään pidä tulkita vain hätähuutona pluralistisemman videopelikulttuurin puolesta, koska Intelin toimitusjohtajan motiivina on liiketoiminnan kasvattaminen uusia kuluttajaryhmiä luomalla, mutta myös Alexander argumentoi sen puolesta, ettei pelkkien ”gamereiden” palveleminen ole taloudellisesti kaikkein kannattavinta liiketoimintaa (toisin kuin konventionaalisesti uskotaan).

Gamergaten taustalla on kaksi pidempää kehityskulkua. Yhtäältä videopelijournalismia on herkästi pidetty peliateollisuuden kumileimasimena. Toisaalta 2010-luvulla joissain internet-yhteisöissä oli alettu uskoa, kuinka vasemmistolaiset, feministit taikka molemmat yrittävät kaapata ja/tai tuhota videopelikulttuurin esittämällä heidän mukaansa ylimitoitettuja, poliittisesti motivoituneita vaatimuksia videopeliateollisuuden toimijoille. Esimerkiksi feministisestä näkökulmasta videopelejä YouTube-videoiden muodossa käsittelevä Anita Sarkeesian oli saanut vuodesta 2012 saakka rankkojakin uhkauksia, vaikka hänen toimintansa asettuu jo varsin perinteiselle kritiikin akselille.<sup>321</sup> Gamergate on laajemmin ymmärrettyä yhdysvaltalainen, oikeiston ja vasemmiston välinen kulttuurisota, joka leimahti videopelikulttuurissa.<sup>322</sup> Ilmiön hovijournalistiksi (eli Gamergaten ajajaksi) ryhtyi vielä silloin yhdysvaltalaiseen oikeistolaiseen Breitbart-verkkolehden kirjoittanut englantilainen Milo Yiannopoulos, jota pidetään ”provokaattorina”. Hänestä tuli niin suosittu toimija pelaavan väestön keskuudessa 2014–2017, että Mercer-miljardööriperhe alkoi rahoittaa hänen uutta rooliaan presidenttiehdokas Donald Trumpin sanomaa pelaajien keskuuteen levittävänä äänitorvena.<sup>323</sup> Kirjoitushetkellä 2019 Yiannopolous on jo menettänyt asemansa, rahoituksensa, Breitbartin työnsä ja rahakkaan kirjasopimuksen. Hänen pedofiliaa puolustavat kommenttinsa ja suhteensa valkoisiin nationalisteihin olivat tukijoukoille liikaa.<sup>324</sup> Gamergate-liikettä ajaneet tunnetuimmat henkilöt, kuten tässä Yiannopoulos ja Baldwin, sijoittuvat vahvasti oikeistoakselille siinä missä sen tunnetuimmat kohteet, kuten tässä Quinn ja Alexander, ovat avoimesti vasemmistolaisia feministejä. Esimerkiksi Yiannopoulos on kritisoinut kärjekkäästi vasemmistolaisia ja feministejä, mutta myös gamereita (ennen kuin hän asemoi itsensä heidän puolustajakseen tarkoituksenaan pelastaa säilyttämisen arvoinen videopelikulttuuri, jota feministit tässä katsannossa uhkaavat).

321 Helsingin Sanomissa Sarkeesianin kohtelua kommentointiin 19.10.2014 kolumnissa, jossa vaadittiin myös Suomeen keskustelua naisasiasta. (Mahlamäki 2014).

322 Wagner, 2014.

323 Pullinen & Typpö 2016/2017; Bernstein 2017.

324 Gray 2017; Farhi 2017.

Ensimmäisen kerran Helsingin Sanomissa Gamergate huomioitiin videopelien ulkopuolisessa kontekstissa osana toimintaa, jonka voi lukea naisvihamieliseksi. Jussi Pullisen artikkeli ”Alastonkuvien vuoto toi esiin kieroutuneen suhteen naisiin” (”Pääkirjoitus”, 4.9.2014)<sup>325</sup> käsittelee tapahtumasarjaa, jossa hakkerit olivat varastaneet tunnettujen yhdysvaltalaisien naisten alastonkuvia ja levittäneet niitä internetissä. Pullinen näkee hakkeroinnin ja Gamergaten syyksi saman ongelman, joka hänen mukaansa on internet sukupuolittuneena tilana. Siellä voi olla kokonaan toisesta sukupuolesta (tässä naisista) vapaita (tässä miehisiä) tiloja, mikä voi johtaa kielteiseen ja kieroutuneeseen asenneilmastoon puuttuvaa sukupuolta (naisia) kohtaan.

Ensimmäisen kerran varsinaisesti Gamergateä käsiteltiin Nyt-liitteessä Jutta Sarhimaan pitkässä artikkelissa ”Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tästä skandaalissa on kyse” (”Nyt-liite”, 15.10.2014)<sup>326</sup> Useista kansainvälisistä journalistista lähteistä koostettu artikkeli pitkälti toistaa sen, mitä asiasta oli jo kirjoitettu, mutta suomalaista näkökulmaa haettiin haastatteleamalla Tampereen yliopiston pelitutkimuksen professoria Frans Mäyrää ja Pelaaja-lehden päätoimittaja Miika Huttusta. (Suomen toinen suuri videopelilehti Pelit ei halunnut asiaa kommentoida.) Artikkelin julkaisun myötä Sarhimaa päätyi hankin häiriköinnin kohteeksi. Journalisti-lehden haastattelussa ”Pelaajat vastaan media” (18.12.2014)<sup>327</sup> hän kertoi myöhemmin: ”En ole niin kokenut toimittaja, että olisin osannut henkisesti kunnolla varautua tähän. En ole aiemmin saanut mistään tällaista määrää negatiivista palautetta ja vihapostia.”

Sarhimaan Nyt-liitteessä julkaistussa artikkelissa ”Suomalainen pelintekijänainen järkyttyi Gamergate-skandaalista: ”Internetvihan määrä oli jotain käsittämätöntä”” (”Nyt-liite”, 31.10.2014)<sup>328</sup> suomalaista näkökulmaa Gamergateen täydennettiin sukupuolen kontekstissa. ”Suomalainen pelintekijänainen” (artikkelin kuvailu) ja Tribe Studiosin toimitusjohtaja Elina Arponen kommentoi Gamergateä huolestuneena ja antoi samalla suomalaisesta pelialasta vastakkaisen eli positiivisen kuvan. Suomalainen peliala oli aiemmin tuominut kaikenlaisen häirinnän<sup>329</sup>, mitä Arponenkin kiitteli.

Kun Leigh Alexander kävi alkuvuodesta 2015 luennoimassa Suomessa Otaniemessä sukupuolesta ja peliteollisuudesta, sitä pidettiin uutisoinnin arvoisena siksi, että hän oli ollut yksi Gamergaten

---

325 Pullinen 2014.

326 Sarhimaa a2014.

327 Haapalainen 2014.

328 Sarhimaa b2014.

329 Nytin toimitus 2014.

kohteista. Tämä näkyy artikkelin otsikossa ”Valkoisia pelaajapoikia arvostellut toimittaja Leigh Alexander tulee Suomeen” (”Nyt-liite”, 12.1.2015)<sup>330</sup>. Alexanderin pääasiallisesti meriitiksi luetaan se, että hän on ”kritisoinut valkoisia pelaajapoikia”, eikä esimerkiksi se, että hän on tunnettu pelitoimittaja, joka on toiminut alalla pitkään. Alexander tullaan redusoiduksi Gamergaten kohteeksi. Se on toisaalta totta, mutta se ei myöskään ole ainoa asia, joka hän on. Diskurssia vastaan olisi mahdollista kirjoittaa.

Gamergateen suomalaisesta näkökulmasta palattiin vielä 2017. Jutta Sarhimaan Nyt-liitteessä julkaistussa artikkelissa ”Pelit-lehden ansiosta suomalaisista tuli juuri tällainen pelaajakansa: päätoimittajana 25 vuotta toiminut Tuija Lindén kertoo nyt, miten se kävi” (”Nyt-liite”, 22.3.2017)<sup>331</sup> haastatellaan Suomen pitkäaikaisinta videopelijulkaisua Pelit-lehteä 25 vuotta päätoimittanutta Tuija Lindénia. Artikkelin hyvää tarkoittava ja ihailevakin otsikko ei oikein istu muuhun Nyt-liitteen uutisointiin pelaajien kielteisiksi paljastetuista asenteista. Lindén kertoo (toimittajan kysytyä) Gamergaten olleen ”naurettava” ja ”kohua kohun takia”, jonka hän haluaisin ”miehellään unohtaa ja jatkaa tasa-arvoisesti eteenpäin”<sup>332</sup>. Lindénin näkemys ei tässä poikkea muiden videopelijournalismin parissa toimivien ja toimineiden näkemyksistä, joskin Pelit-lehti vallankäyttäjänä ei juuri pyrkinyt asiaa purkamaan sen tapahtuessa.

Kaikki videopelikulttuurin naiset eivät ole joutuneet häiriköinnin kohteeksi; diskurssia jopa vastustetaan. Juho Typpön artikkelissa ”Miksi Suomesta tuli mobiilipelien mahtimaa?” (”Ihmiset”, 7.4.2014)<sup>333</sup> haastatellaan asiantuntijaposition nostettua Sonja Ängeslevää (aikaisemmalta nimeltään Sonja Kangasta) suomalaisten mobiilipelien menestyksestä. Hän on tässä sekä pelinkehittäjä että IGDAn – International Game Developers Association eli pelinkehittäjien kansainvälisen järjestön – Suomen osaston puheenjohtaja. Kun keskustelu siirtyy naisten kokemuksiin, Ängeslevä kertoo välttyneensä seksismiltä ja naisvihalta, vaikka tämä diskurssi välillä dominoikin. Artikkelin keskivaiheilla Typpö kuvaa itsetietoisesti median representaatioiden historiallista muutosta: jos tämä artikkeli olisi kirjoitettu kymmenen vuotta sitten, hän esittää, siinä oltaisiin vielä saatettu ihmetellä videopelialalla työskentelevää naista. Sopii kuitenkin kysyä, kuinka pitkälle tosiasiallisesti ollaan menty, jos tämä muutos pitää näin huomioida. Kirjoittaja tulee kehuneeksi itseään siitä, että hän osaa olla ihmettelemästä haastateltavan sukupuolta niin, että lukijakin sen ymmärtää. Muutos tässä liittyyneen yhtä lailla progressiivisen Helsingin Sanomien 2010-

---

330 Nytin toimitus 2015.

331 Sarhimaan 2017.

332 Junnonaho 2000.

333 Typpö 2014.

luvulla kasvaneeseen valppauteen olla representoimasta sukupuolta stereotyyppisesti<sup>334</sup> kuin naisen aseman hitaaseen normalisoitumiseen videopelikulttuurissa.

## 6. Suomipelidiskurssi

### 6.1. Esiteollinen diskurssi

Helsingin Sanomissa 1990-luvun alussa suomalaista pelinkehitystä aletaan representoida diskurssissa, jonka olen nimennyt esiteolliseksi diskurssiksi. Lähteiden määrässä se on varsin suppea (10), mikä toisaalta selittyy sillä, että lähdeaineistossa videopelejä – niin koti- kuin ulkomaisia – käsitellään varsin vähän keskitetysti. Esiteollisen diskurssin jotkut painotukset kuitenkin jatkuvat 2010-luvulle saakka. Pidän sitä jo ajallisestikin lähtöruutuna 2010-luvun ainakin määrällisesti kaikkein näkyvimmälle videopelikeskustelulle.

Tässä Suomessa kehitetyt videopelit esiintyvät pääsääntöisesti kulttuurin kontekstissa kulttuuriobjekteina. Itse videopelit ovat teoksia, joita ei ole perinteisessä mielessä tarkoitettu tuotteina massakuluttajamarkkinoille. Esiteollisessa diskurssissa ei juurikaan huomioida videopelien teollista ja taloudellista luonnetta, mitä laajempi historiallis-kulttuurillinen kehys selittää: suomalaista videopeliteollisuutta ei vielä ole olemassa tunnistettava ilmiönä, varsinkin jos aihetta lähestyy videopeleihin erikoistumaton toimittaja. Niin ikään videopelien ylirajaista, transnationaalista, luonnetta ei huomioida. Kansainvälinen videopelikulttuuri ei toimi kehystäjänä, mitä voidaan kenties palauttaa rajallisiin kielellisiin resursseihin, mitä taas voidaan palauttaa laajemmin videopelien varsin matalaan kulttuurilliseen näkyvyyteen.

Olisi suhteellisuudentajutonta väittää, että Helsingin Sanomien ja Helsingin Sanomien toimijoiden kontekstissa 2010-luvulla videopelikulttuuri muodostaisi samanlaisen kulttuurillisen viittauspisteen kuin esimerkiksi kirjallisuus, musiikki tai elokuva. Laajemmin ymmärrettynä kollektiivisen ”videopelisivistyksen” ehtona on vielä pidemmälle mennyt videopelien normalisoituminen kuin mitä se on esimerkiksi 2019. Tilanne on kuitenkin erilainen kuin 1990-luvulla, puhumattakaan 1980-luvusta. Helpottuneen tiedonhaun ja -jakelun (kuten Wikipedia, YouTube) vuoksi halutessaan toimittaja pystyy tuottamaan monipuolista videopelijournalismia, vaikka häneltä puuttuisi henkilökohtainen videopelisuhte. Suomen rajojen ulkopuolisessa mediassa suomalaisen videopeliteollisuuden asiat tunnetaan usein paremmin kuin Suomessa, niin kuin Rovion ja Supercellin kohdalla, joten Suomessa voidaan hyödyntää ulkomaista uutistuotantoa. Suuria

---

334 Esimerkiksi Iris Ruohon ja Sinikka Torkkolan Journalismin sukupuoli (2010) käsittelee sitä, kuinka journalismi (eli toisin sanoen representaatiovalinnat) tuottaa sukupuolta, minkä journalistien soisi työssään huomioivan.

englanninkielisiä, internetissä toimivia videopelimedioita on useita. Juuri internetin (tietokantojen) vuoksi videopelitietämys ei ole enää lukittua. Halki 1990-luvun omaksuttavan videopelitietämyksen lähde sijaitsi joko itse teoksissa taikka videopelien erikoismedioissa, joista Pelit (1992–) on ollut Suomessa merkittävämmässä roolissa<sup>335</sup>. (Toisaalta Pelit ei huomionnut konsolipelejä laisinkaan, joten sen tarjoama ikkuna videopelikulttuuriin oli varsin kapea.) Suomenkielistä (historiallista) tietokirjallisuutta aiheesta on ryhdytty julkaisemaan suppeasti vasta 2010-luvulla<sup>336</sup>, joten kirjastolaitoskaan ei ole auttanut. Videopelitietämyksen kasvokkainen vaihto oli taas vahvasti sukupuolittunutta, koska videopelikulttuuri oli poikakulttuuria<sup>337</sup>. Kun vuonna 2019 julkaistaan iso videopeli, siitä on Wikipediaan aloitettu oma täydennettävä sivu kuukausia aikaisemmin. Virallisena julkaisupäivänä siitä julkaistaan internetissä arvioita jokseenkin jokaisella kielellä (joista englanninkielisten pelimedioiden arviot lisätään Metacriticin kaltaiseen reseptiopalveluun, joka laskee teokselle kuluttajaodotuksia muokkaavan ”keskiarvosanan”). Parin päivän sisällä YouTubeen on ladattu videopelin läpipeluu (”let’s play”) kokonaisuudessaan useina versioina, ellei läpipelua ole suoratoistettu elävän yleisön edessä ja se on jo tallentunut muistiin<sup>338</sup>. Tätä taustaa vasten sopiikin kysyä, mitä valtavirran videopelijournalismi voisi *enää* tarjota paitsi toimia matalan kynnyksen tiedonjakopysäkinä (palvelemassa yleisöä, jota ei ole?).

Videopelien käsittely kulttuurin kontekstissa on ”taistelevien videopelikirjoittajien” asemoinnissa niille arvoantoa siinä missä talouden kontekstilla on päinvastainen vaikutus. Esiteollisessa diskurssissa huomionarvoista ja yllättävää on juuri se, kuinka tämä ensimmäinen varhainen aalto sisältää niitä tekijöitä, joita 2000-luvun kriitikot pitävät ihanteellisena asiantilana ja osoituksena kulttuurillisesta kypsyydestä, jota 2010-luvulla ei vielä olla saavutettu. Kuten olen asiaa käsitellyt luvussa 3, Jussi Ahlroth pitää videopelien käsittelyä kulttuurin kontekstissa toimintana, joka olisi alkanut hieman yleistyä Helsingin Sanomissa vasta 2000-luvun alussa suomalaisten videopelien kansainvälisen menestyksen myötä. Tässä taloudellista huomionarvoa tarjotaan Troijan hevosena, jonka avulla kyettiin avaamaan tila käsitellä videopelejä myös kulttuurin kontekstissa, joka samalla tullaan määrittäneeksi toiminnan loppupeliksi.

Tiina Nyrhisen arvio ”Teknos-värejä, sadepäivän hymyä ja pyhiä tapaamisia” (”Kulttuuri”,

---

335 Suomalaisten videopelilehtien roolista varhaiselle suomalaiselle videopelikulttuurille on käsitelty Saarikoski & Suominen 2009. Pelilehtien funktioiksi on nähty esimerkiksi tiedonvälitys, markkinoiden rakentaminen videopeliteollisuudelle, harrastajayhteisön tiivistäminen sekä pelaamiseen ja ohjelmointiin rohkaisu (23).

336 Suomalaisen videopelihistorian ensimmäinen nide oli Juha Kuorikosken vuonna 2014 julkaistu Sinivalkoinen pelikirja.

337 Tilanne yleisesti Haddon 2002, 68. Tilanteesta Suomessa (1992–2002) Saarikoski 2012, 36.

338 Pelivideoiden roolista osana aikalaisvideopelikulttuuria esim. Kerttula 2014. Pelivideoiden asema on varsin tulenarka tekijänoikeuksiin liittyvien kysymysten vuoksi.



29.8.1993)<sup>339</sup> on ensimmäinen artikkeli, jossa videopelejä käsitellään taiteen kontekstissa. Nyrhinen esittää, kuinka aikalaisgallerianäyttelyssä pitäisi olla läsnä videopelejä, jos näyttelyn haluaisi aidosti edustavan uutta aikaa. Nyrhiselle ”videopelien multiversumit ovat paljon vetoavampia, ja vielä interaktiivisia!”<sup>340</sup> kuin näyttelyssä olleet teokset. Nyrhisen tulevaisuuteen katsova retorinen tyyly on huomionarvoinen. Siinä videopelien logiikka asemoidaan satirisoimatta taiteen tai jonkun yksittäisen taidemuodon tulevaisuudeksi. Argumentaatiossa kyse on juuri taiteen tai yksittäisen taidemuodon tulevaisuus: Nyrhiselle pelien logiikka ei pelkästään sovi vaan auttaa kehittämään eteenpäin taidetta sen sijaan, että hän lähtisi tarjoamaan pelien logiikalle vaihtoehtoja tai ”soveliaampaa” kulttuurillista paikkaa kuin taide, joka samalla tulitaisiin asemoiduksi videopelien vastapooliksi tai joksikin arvohierarkiassa korkeammaksi ilmiöksi. Vaikka tässä lähteessä ei suoranaisesti käsitellä suomalaisia videopelejä, olen sen sisällyttänyt siksi, että siinä suomalaisia taiteilijoita kehoitetaan ottamaan videopeleistä oppia. Ääniala on varsin poikkeuksellinen.

Videopeleihin Nyrhinen palasi artikkelissaan ”Demokulttuuria ja kilowatteja” (”Kulttuuri”, 25.2.1994)<sup>341</sup>. Rauman taidemuseon näyttelyssä oli esillä suomalaisen demoskenen teoksia. Nämä ovat taideinstallaatioihin vertautuvia, tietokoneella luotuja audiovisuaalisia taideteoksia, joiden tekijöitä Nyrhinen kehuu ”sähköisen tiedonkulun pioneereiksi”<sup>342</sup>. Nyrhisen mukaan tällaisten näyttelyiden ongelma ”tavalliselle ihmiselle” on siinä, että jos esille pano epäonnistuu, näyttelytila alkaa vaikuttaa peliluolalta, koska interaktiiviset cd-romit voivat olla pitkiä kokemuksia. Tässä näyttelyssä Nyrhisen mukaan taide ja tekniikka oli kuitenkin osattu yhdistää. Nyrhinen tulee huomioineeksi tekijät teosten takaa. Heidät asemoidaan eräänlaiseksi poikkitieteelliseksi- ja taiteelliseksi taiteilijatyypiksi nimeltä ”sähköisen tiedonkulun pioneeri”, jonka vastapooliksi voidaan ymmärtää näyttelytilaan saapuva ”tavallinen ihminen”, joka on pioneerin valintojen armoilla, ellei pioneeri ymmärrä huomioida hänen tietovajettaan. Sähköisen tiedonkulun pioneerin kulttuurillinen paikka on demoskene, josta käytetään otsikon termiä ”demokulttuuri”. Sitäkään ei ensisijaisesti aseteta videopelien kontekstiin, vaikka demoskene historiallisesti ymmärrettyinä on intohimoisten videopeliharrastajien yhteisö<sup>343</sup>. Tässä se on enemmän taiteellinen yhteisö. Suomalaisen videopeliteollisuuden synnyttyä demoskenen kulttuurillinen paikka muuttui, kun se yhtenä tietotekniikan alakulttuurina alettiin nähdä suomalaisen videopeliteollisuuden perustana. Tietysti tässäkin on huomioitava tilannekonteksti ja suhteutettava hieman. Narratiivi demoskenestä

339 Nyrhinen 1993.

340 Nyrhinen 1993.

341 Nyrhinen 1994.

342 Nyrhinen 1994.

343 Saarikoski & Suominen 2009, 27.

tuskin muuttui suomalaisen videopeliteollisuuden sisällä niin, että suomalaisen videopeliteollisuuden rakentajat olisivat ”havahtuneet” asemaansa suomalaisen videopeliteollisuuden rakentajina, kun se heille ilmoitettiin. Näin ensisijaisesti siksi, että demoskene-narratiivi on rakennettu videopelikulttuurin sisällä<sup>344</sup>. Esimerkiksi valtamedia, joka representaatiotehtaana muuten omaa vahvan määrittelyvallan, on seurannut suomalaista videopeliteollisuutta määrällisesti vähän. Kuitenkin Jussi Laakkosen, joka on yksi vuonna 1992 perustetun tietokonetaapahtuma ja ”demoparty” Assemblyn pääjärjestäjistä, mukaan 1990-luvun lopulla neljä viidestä suomalaisesta pelinkehittäjästä tuli demoskenen parista<sup>345</sup>, mikä tekee vaikeaksi aliarvioida demoskenen aseman.

Nyrhisen artikkelia voi verrata Elina Lappalaisen artikkeliin ”Silmäkarkkiin tottuneet eivät ällisty” (”Kulttuuri”, 8.8.2009)<sup>346</sup>, joka julkaistiin viisitoista vuotta myöhemmin. (Tälle aikajänteelle sijoittuu ylikansallisen suomalaisen videopeliteollisuuden syntyminen, joskin Rovio ja Supercell ovat 2010-luvun toimijoita.) Molemmissa käsitellään demoskenen teoksia kulttuurisivuilla juuri taiteena, mutta Lappalaisen artikkelin historiallis-kulttuurillinen konteksti on toisenlainen. Ensinnäkin se sijoittuu sen vuoden Assembly-tapahtumaan, jossa eri ryhmät kilpailevat demoillaan. Toiseksi vuonna 2009 suomalainen videopeliteollisuus oli jo tunnistettava ilmiö. Lappalaisen artikkelissa demojen tekijöitä pidetään ihmisiä, jotka työllistyvät helposti it-alalle. Lappalaisen artikkeli muuttuu mielenkiintoiseksi, jos sitä lukee ”taistelevan videopelikirjoittajan” silmikon lävitse etsien tekstistä kulttuurin ja talouden välisiä jännitteitä niin, että tekstiin paikannetaan talous- ja kulttuuridiskurssin valtataistelua. Vuoden 2009 tilannekontekstissa näyttää olevan vaikeaa olla pohtimatta sitä, millaisia taloudellisia seurauksia seuraa demojen tekemisestä, koska demojen tekeminen tai demokulttuuri ymmärretään yhdeksi suomalaisen ohjelmointikulttuurin lähtöruuduista. Vuonna 2009 tämä on se konteksti, jota vasten toimintaa suhteuttaa sellainen toimija, joka on kasvanut osaksi näitä ”diskursiivisia käytänteitä”, mikä selvemmin sanottuna tarkoittaa sitä, että toimija, joka tuntee suomalaisen pelinkehityksen kentän vuonna 2009, on oppinut näkemään sen myös liiketoimintana.

Marja-Terttu Kivirinnan artikkeli ”Kunnianosoitus Maire Gullichsenille” (”Kulttuuri”, 17.10.1992)<sup>347</sup> on uusi avaus, vaikka siinä tuotetaankin Nyrhisen tekstien representaatio, mitä tulee varsin positiiviseen näkemykseen videopelien ja taiteen yhteiselosta. Se on ensimmäinen artikkeli,

---

344 Saarikoski & Suominen 2009, 30.

345 Kuorikoski 2014, 38

346 Lappalainen 2009.

347 Kivirinta 1992.

jossa suomalainen videopeli kohdataan ilmiönä hieman laajemmin: tekijä, tilaaja, funktio sekä mahdollinen yleisö. Tekstissä huomio on videopelin tuotannollisessa taustassa, mutta kuitenkin niin, ettei sen nähdä sisältävän merkittäviä taloudellisia ulottuvuuksia tai kytkeytyvän laajemmin suomalaiseen pelinkehitykseen. Tekstin lähtökohtana on se, että mesenaatti Maire Gullichsenin (1907–1990) kunniaksi haluttiin luoda tietokonepeli, jonka avulla nuoret oppisivat ymmärtämään kotimaista modernismia. Porin taidemuseon johtaja Marketta Seppälä tilasi tällaisen funktion omaavan videopelin Marita Liulia Mairelta, joka ei ole ensisijaisesti videopelinkehittäjä. Seppälä uskoi, että pedagoginen tietokonepeli auttaisi riisumaan taiteelta sen ”pyhyiden” leikkimielisemmän formaatin vuoksi. ”Vuorovaikutteisessa tietokoneteoksessa” voi tarkastella tosielämän taideteoksia, joiden syntymiseen Gullichsen on vaikuttanut. Mairelle tietokoneteos on väline, jolla tutkia Gullichsenin historiaa. Videopelejä ei tässä ehkä asemoida kovinkaan merkittäväksi taiteeksi, taiteen tulevaisuudeksi taikka edes itseisarvolliseksi muodoksi, mutta niiden ei myöskään nähdä muotona alentavan kohdettaan. Sekä tilaaja (Seppälä) että tekijä (Maire) näkevät projektin instrumenttina syventää suomalaisten käsitystä oman maan taidehistoriasta. Kun Gullichsen-videopeli julkaistiin, Kivirinta kehui sitä lyhyessä arviossaan ”*Maire on muistia*” (”Kulttuuri”, 15.5.1993)<sup>348</sup>: ”Se on tietokonepeli, jota on vaikea lopettaa, mutta samalla se panee pelaajan tarkkailemaan itseään.” Kivirinnan arviossa Gullichsen-videopeliä ei kerrota, minne se sijoittuu videopelien kentällä.

Videopelien instrumentaaliseen arvoon palattiin kymmenen vuoden päästä Arja Maunukselan artikkelissa ”Peli: tutustu museoon” (”Kulttuuri”, 2.5.2002)<sup>349</sup>. Sibelius-Akatemian vierailevat professorit olivat rakentaneet ”värikkään museokaupungin” räiskintäpelinä tunnetun Unrealin pelimoottorin päälle. Maunukselan asemoinnissa ammuskelipelin tekniikalla on nyt tuotettu jotain täysin päinvastaista, sivistävää: objektien katsomisen lisäksi videopelissä pääsee vaikkapa Freudin unien sisään. Suunnitteilla olleesta J. V. Snellman -videopelistä uutisoitiin Minna Pölkin artikkelissa ”Snellmanin 200-vuotiasjuhlat alkoivat Kuopiossa” (”Kulttuuri”, 4.1.2006)<sup>350</sup>. Niin kuin Gullichsen-videopelin tapauksessa, tässäkin tarkoituksena on tehdä historiallinen henkilö ja hänen saavutuksensa nuorisolle tunnetuksi käsittelemällä Snellmania uudenvälisessä ympäristössä. Artikkelissa Snellman-videopeli on yksi tavoista juhlistaa Snellmania, koska sellaisen toivotaan hänet elävöittävän.

Ilkka Jauhiaisen artikkelissa ”Lasitehtaan räjähdys huipentaa Lahden 90-vuotisjuhlat” (”Kotimaa”,

---

348 Kivirinta 1993.

349 Maunuksela 2002.

350 Pölkki 2006.

17.5.1995)<sup>351</sup> kerrotaan, kuinka Lahden 90-vuotisjuhlassa suoritettaisiin lasitehtaan raunioituneen osan räjäytys. Tämä toimisi päätöksenä lasitehtaan tiloihin tehdylle Doomwatch-nimiselle videopelille, jonka ovat luoneet taideopiskelija Kim-Peter Waltzer ja ryhmä Lahden ammattikorkeakoulun opiskelijoita. Siinä pelaajat taistelevat viruksia vastaan: ”Tehtaan osan räjäyttämisen symboloi samalla taudin tuhoamista.”<sup>352</sup> Konkreettinen räjäytys jätettiin kuitenkin toteuttamatta, ja tehdas tuhottiin vain virtuaalisesti. Doomwatchin tarkemmassa silmäilyssä ”Rankka multimedia-teos Doomwatch komistaa Lahden 90-vuotisjuhlia” (”Kulttuuri”, 2.8.1995)<sup>353</sup> Merja Ojansivu kutsuu sitä ”multimedia-tilateokseksi” ja ”spektaakkeliksi”, eikä videopeliksi, mihin toisaalta voi lukea termin elävän luonteen etenkin kokeilevemmän taiteen kontekstissa. Doomwatchin tuotannollinen luonne kehystetään ensiksi kertomalla mainoksina välkkyvistä yritysnimistä ja sen jälkeen asemoimalla Walter taiteilijaksi, joka ”pyrkii ulos perinteisestä julkisrahoitteisesta taiteilijakuvasta”<sup>354</sup> hakeutumalla yhteistyöhön juuri yksityisten liikeyritysten kanssa. Jos Gullichsen-videopeli oli luonteeltaan instrumentaalinen, tässä Doomwatch on puhdas taideteos, joka lisäksi ”komistaa” Lahden 90-vuotisjuhlia, vaikka sitä kuvaillaankin varsin infernaaliseksi kokemukseksi, joka sisältää muun muassa ”kauhuelokuvista tuttuja elementtejä”<sup>355</sup>.

Milla Aution artikkeli ”Story World -romput opettavat” (”Kulttuuri”, 16.12.1996)<sup>356</sup> oli toinen suomalaisten videopelien arvio kulttuurisivuilla. Siinä käydään läpi (osin videopelimäisiä) pikkulapsille suunnattuja cd-romeja, joiden parissa voi muun muassa säveltää omaa musiikkia, opiskella englanninkieltä ja myös ihan vain seikkaila Muumimaailmassa. Tekstissä on tietystä mielessä läsnä teollis-taloudellinen tendenssi, mutta tämä selittyy tekstin kaksoisluonteella. Vaikka siinä tuotetaan taidekriittikää (esimerkiksi asemoimalla cd-romit uudeksi taiteeksi), niin siinä kuuluu myös kuluttajanvalistus ja opastus aikuisille, joille Autio avaa vielä lukutaidottomille pikkulapsille suunnattuja videopelejä. Opastusta on esimerkiksi neuvo siitä, kuinka aikuisen ”kannattaa kiinnittää huomiota pienten pelaajien asentoon”, koska hiirellä pelatessa ”ranne saattaa jäykistyä ja olkapäät kipeytyä jo tunnin pelaamisen jälkeen”<sup>357</sup>. Enemmän taidekriittikää on taas kommentti, kuinka ”cd-rom-levy osoittaa olevansa aivan uusi taiteen laji”<sup>358</sup>, vaikka tässä kontekstissa sitä kehuaan siksi, että arvioitu cd-rom on helpommin seurattava opetusväline kuin fyysinen taikuriopaskirja.

---

351 Jauhiainen 1995,

352 Jauhiainen 1995,

353 Ojansivu 1995.

354 Ojansivu 1995.

355 Ojansivu 1995.

356 Autio 1996.

357 Autio 1996.

358 Autio 1996.

Timo Valjakkan artikkelissa ”Maustekauppias valloittaa Euroopan” (”Kulttuuri”, 23.4.2005)<sup>359</sup> käsitellään Kalle Hammin ja Dzamil Kamangerin Spice Trade -videopeliä myös omien pelikokemusten kautta. Jos Gullichsen-videopeli on instrumentti syventää suhdetta Suomen (taide)historiaan, tässä perspektiivi on kansainvälisempi. Videopelin pelattava päähahmo on Bagdadissa asuva köyhä maustekauppias, joka voi videopelin mittaan kasvaa suureksi tekijäksi, joka kääntää koko historian pääläelleen: kontrafaktuaalisesti Eurooppa ei valloitakaan Aasiaa ja muuta maailmaa vaan päinvastoin. Tässä artikkelissa tähdellistä on se, millaiseen subjektipositioon pelinkehittäjät siinä asemoidaan, koska se kontekstualisoi artikkelin. Kehystyksessä Hamm ja Kamanger ovat poliittisia taiteilijoita, jotka hyödyntävät videopelejä muotona käsitellessään esimerkiksi monikulttuurillisuutta. Heitä ei sijoiteta suomalaisen taikka kansainvälisen videopelikulttuurin tai -teollisuuden kentälle. Artikkelissa ei mainita, kuinka sinänsä tämänkaltaisia historiallisia hallintosimulaattoreita on ollut olemassa 1980-luvulta saakka. (Eräs tunnetuimmista videopelisarjoista on 1991 aloitettu Civilization, jossa nimensä mukaisesti maailmanhistoriasta lainatut korkeakulttuurit kilpailevat toistensa kanssa.) Toisaalta artikkelissa myöskin jätetään tarjoamasta Spice Tradea esimerkkinä videopelistä, joka olisi ”enemmän” kuin videopelit normaalisti ovat sen selvemmin artikuloitujen ja hyväksi katsottujen kulttuurillis-poliittisten lähtökohtien vuoksi.

## 6.2. Teollinen diskurssi

Kuten yllä on esitetty, esiteollisessa diskurssissa suomalaisia videopelejä käsitellään kulttuurin tai taiteen konteksteissa. Peliteollisuuden syntymisen jälkeen videopelien asemointi kulttuurina ja taiteena siirtyy yhdeksi mahdolliseksi osaksi teollista diskurssia niin, että niiden välillä saattaa olla keskinäistä kilpailua sen suhteen, kumpi näistä on huomionarvoisempaa. Teollinen diskurssi alkaa noin 1990-luvun puolivälistä, kun Suomessa kehitettyjä videopelejä kohtaan aletaan osoittaa huomiota Suomen rajojen ulkopuolella ja kun uskottava suomalainen peliteollisuus syntyy. Tämä saa suomalaiset journalistit kiinnostumaan ilmiöstä (missä korostuu jälleen videopelien ylikansallinen luonne). Käsiteltäviä teoksia merkityksellistetään kertomalla niihin laitetuista ja niistä saaduista (usein suurista) resursseista, kuten työtunneista, rahamääristä ja kansainvälisestä huomiosta (joka tässä on usein seurannut taloudellista menestystä). Teollisessa diskurssissa videopelejä katsotaan myös sisältäpäin ihmisten tekemien valintojen tuloksena niin, että näitä valintoja verrataan kansainvälisessä mittakaavassa muiden peliteollisuuden toimijoiden valintoihin, mikä synnyttää kontekstiksi jonkinlaisen me vastaan he -kilpailuasetelman. Nimensä mukaisesti

---

359 Valjakka 2005.

teollinen diskurssi korostaa videopelejä teollisuutena, taloutena.

Diskurssi tässä kietoutuu suomalaisten pelistudioiden ympärille:

Housemarque (1995–) voidaan Elina Lappalaisen viisiportaista asteikkoa soveltaen sijoittaa ensimmäiselle portaalle: vakiintunut yritys, joka on toiminut alalla pitkään ja on suomalaisessa mittakaavassa suuri.<sup>360</sup> Housemarque on kahden vanhemman suomalaisen videopelistudion Bloodhousen ja Terramarquen yhteenliittymä. Sen tausta on demoskenessä. Housemarquen asema videopelikulttuurin ja -talouden kentällä on muuttunut niin, että 1990-luvulla sen videopelit (kuten Bloodhousen Stardust, 1993 ja itse Housemarquen Supreme Snowboarding, 1999) kykenivät kilpailemaan tuotantoarvoiltaan isohkojen videopelien kanssa. 2000-luvulta alkaen sen profiili on ollut kuitenkin pienempi, koska videopelien tuotantokustannukset ovat suhteessa kasvaneet. Katsottuna vuoden 2019 kansainvälisestä perspektiivistä Housemarque tunnetaan pelistudiona, joka tekee videopelejä, jotka ammentavat arcade-perimästä ja joissa tarinan rooli on pieni. Housemarquen videopelit ovat haastavia, mutta pelimekaanisesti sulavia ohjata. Niiden esteettinen ulkoasu on intensiivinen; ruutu välkkyä valoilmioista. Housemarquen läheinen yhteistyökumppani on Sony. Housemarquen ansaintalogiikka on myydä noin 30:n euron hintaisia videopelejä, joiden tuotantokaari on muutaman vuoden pituinen. Ne levitetään digitaalisesti. Alustoina toimivat konsoli ja tietokone. Työntekijöitä vuonna 1997 oli 13 ja 5 osa-aikaista<sup>361</sup>, vuonna 2015 taas 56<sup>362</sup>.

Remedy (1995–) sijoittuu vielä vahvemmin ensimmäiselle portaalle. Sekin rakentuu demoskenen päälle. Peliharrastajien keskuudessa Remedy on arvostetuin suomalainen pelistudio. Max Paynesta (2001) lähtien he ovat erikoistuneet tekemään näyttäviä, suuren mittakaavan videopelejä, joita julkaistaan tietokoneella ja pelikonsoleilla. Tyypillinen ”Remedy-peli” on kolmannesta perspektiivistä kuvattu juonivetoinen ja fotorealismiin pyrkivä räiskintäpeli, joka kierrättää yhdysvaltalaisen populaarikulttuurin kuvastoa, kuten film noirin ja science fictionin trooppeja. Remedyn lähin yhteistyökumppani on ollut Microsoft. Alan Wake (2012) julkaistiin alun perin yksinoikeudella Microsoftin Xbox 360 -pelikonsolilla. Heidän seuraava videopelinsä Quantum Break (2015) oli taas Microsoftin kustantama. Remedyn ansaintalogiikka on myydä 70:n euron hintaisia premium-tuotteita, joiden tuotantokaari on useita vuosia pitkä. Ne levitetään digitaalisesti ja fyysisinä kopioina. Työntekijöitä vuonna 1997 oli 18 ja 4 freelanceria, vuonna 2015 taas 133<sup>363</sup>.

---

360 Lappalainen 2015, 297–299.

361 Korhonen 1997.

362 Lappalainen 2015, 24.

363 Lappalainen 2015, 24.

Rovio (2003–) ja Supercell (2010–) ovat Lappalaisen asteikolla supermenestyjiä. Ne eivät ole suuria vain Suomen mittakaavassa. Rovio ja Supercell julkaisevat Housemarquen ja Remedyn videopelejä yksinkertaisempia videopelejä mobiilialustoille, minkä vuoksi niillä on suurin yleisö (casual-pelit). Molempien studioiden mobiililla julkaistut videopelit ovat teoriassa ilmaisia, mutta ne sisältävät vapaaehtoisia mikromaksuja, jotka eri tavoin muuttavat itse pelikokemusta positiivisempaan suuntaan esimerkiksi säätämällä vaikeusastetta helpommaksi. Molemmat studiot julkaisevat digitaalisesti mobiilipelinsä Applen AppStoren kautta Applen tuotteille ja Google Playn kautta android-käyttöjärjestelmän laitteille. Alusta saakka Rovio on pitänyt itseään enemmän viihde- kuin peliyrityksenä. Tämä näkyy lisenssituotteiden kirjossa ja Angry Birds -animaatioelokuvassa (2006), joka oli kaupallinen menestys, joskaan ei arvostelumenestys. Rovion työntekijöitä vuonna 2015 oli 700, Supercellin työntekijöitä vuonna 2015 taas 170<sup>364</sup>.

Vuonna 2018 Suomen peliala oli kahden miljardin euron toimiala. Se työllisti 3200 työntekijää, mikä on siihenastinen ennätys. Näistä 27 prosenttia oli ulkomaalaisia.<sup>365</sup>

### 6.2.1. Housemarque (1995)

Ajallisesti ensimmäisen kerran suomalaisen videopeliteollisuuden uskottavista kaupallisista toimijoista uutisoitiin 1990-luvun puolivälissä. Liisa Vähäkylän artikkeli ”Kilpailu ei huolestuta suomalaisia tietokonepelien tekijöitä” (”Radio ja TV”, 20.7.1995)<sup>366</sup> on katsaus Housemarquena toimivan pelistudion historiaan, nykyhetkeen ja tulevaisuuteen. Housemarque on kahden aikaisemman ja omia videopelejä julkaisseeseen Bloodhousen ja Terramarquen yhteenliittymä, mutta kirjoitushetkellä (1995) Housemarquen oma tietokoneilla pelattava seikkailupeli Benjamin<sup>367</sup> on tulossa ulos.

Vähäkylän kehystyksestä tekee mielenkiintoisen se, että jo 1995 peliteollisuus kuvataan kilpajuoksuna kehittyvän teknologian ja kuluttajaodotusten kanssa (vaikka se ei otsikon mukaan huolestuta suomalaisia tekijöitä). Bloodhousen ja Terramarquen kaltaiset pienet studiot yhdistyivät Housemarqueksi juuri tämän vuoksi. Enää videopelejä ei voi ohjelmoimalla yksinkertaisemmalla

---

364 Lappalainen 2015, 24.

365 Neogames 2018.

366 Vähäkylä 1995.

367 Benjamin julkaistiin 1996 nimellä Muukalaisten yö, englanniksi Alien Incident. Kuten Kuorikoski (2014, 39) kirjoittaa, vasten Housemarquen arcade-mainetta Muukalaisten yö on outolintu seikkailupelinä, ja se myös jäi heidän ainoaksi seikkailupeliksensä. Tuotannollisista taustoista mainittakoon se, että yrityskulttuuri puuttui ja videopeli rahoitettiin itse.

Commodoren valmistamalla Amigalla (valmistettu 1985–1994), jota on pidetty pelintekijöiden harjoittelualustana ja porttina ammattimaisempaan pelinkehitykseen. Jos haluaa pc- eli kotitietokone markkinoille, pitää tehdä suuria investointeja. Keskustelu kasvavista tuotantokustannuksista onkin osa videopelitaloutta. Karkeasti määriteltynä 2010-luvun videopelit voidaan jakaa kahteen kategoriaan: isojen (AAA) ja pienten (A) videopelit. Ne eroavat työntekijöiden määrässä (AAA:lla ei ole ylärajaa, A:n alaraja on yksi työntekijä) sekä tuotteiden hinnassa (AAA on usein 70 euroa, A 0–30 euroa). Markkinatilanteen vuoksi AA eli keskikokoiset ovat käytännössä pudonneet välistä pois. Niiden tuotantokustannukset ovat suuremmat kuin A-pelin, mutta niiden tuotantoarvot jäävät AAA-pelistä, minkä vuoksi niitä ei voi myydä matalalla hinnalla, eivätkä ne korkeimmalla menesty. 1990-luvun alussa id Softwaren kaltainen neljän hengen pelistudio pystyi tekemään kuudessa kuukaudessa Doom (1993), joka oli sen hetken näyttävimmän videopeli. 1980-luvulla Elitellä (1984), jota pidetään yhtä vuosikymmenensä suurimmista videopelitaloutta, oli vain kaksi tekijää, David Braben ja Ian Bell. Näitä lukuja voi verrata vuoden 2018 suurimpaan videopelitaloutta, vaikka tarkkoja lukuja on vaikea löytää. Pelijournalisti Dean Takahashi on spekuloinut, kuinka Rockstar Gamesin Red Dead Redemption II:n tuotantaan olisi kulunut 6442 työvuotta (sen tekemiseen on osallistunut noin 2800 kreditoitua ihmistä)<sup>368</sup>. Suomalaisesta perspektiivistä tuotantokustannusten kasvava kehitys on tietysti samankaltainen<sup>369</sup>, minkä vuoksi Suomesta tuskin koskaan tulee enää videopeliä, joka olisi samaa mitä Remedyn Max Payne oli vuonna 2001.

Toinen huomionarvoinen piirre Vähäkylän artikkelissa liittyy kysymykseen suomalaisuudesta. Vähäkylä, joka ei ole videopeliharrastaja, kiinnostui Lontoossa näkemästään Bloodhousen Stardust-videopelistä entisestään, kun hän huomasi sen olevan suomalaisten tekemä. (Bloodhouse on edellä mainitusti yksi studioista, joista Housemarque koostuu.) Kuitenkin Housemarquen ”pojat” ”naureskelevat ajatukselle”<sup>370</sup>, että he olisivat viemässä maailmalle Suomi-kuvaa. Huomionarvoista jatkon kannalta tässä on se, että Suomen rajojen ulkopuolelta tuleva signaali saa suomalaiset toimittajat huomioimaan suomalaisen videopelitalouden, joka menestyäkseen on alun perin joutunut hakeutumaan Suomen rajojen ulkopuolelle etsiäkseen markkinoita.

### 6.2.2. Remedy (1997–2016)

Housemarquen paikan suomalaisen videopelitalouden arkkityyppinä perii Remedy. Ensimmäisen kerran Remedysta kirjoitettiin Anssi Miettisen artikkelissa ”Suomalainen

368 Takahashi 2018.

369 Esimerkiksi Remedyn teosten tekemisestä kustannuspaineen perspektiivistä Ahlroth b2006.

370 Vähäkylä 1995.



tietokonepeli myytiin loppuun Yhdysvalloissa” (”Talous”, 19.2.1997)<sup>371</sup>. Remedyn kehittämän mutta GT Interactiven rahoittaman ja julkaiseman Death Rallyn 35000 kappaleen painos oli myyty loppuun Yhdysvalloissa. Kaikkiaan videopeliä oli myyty 60000 kappaletta. Lyhyeen artikkeliin on haastateltu Remedyn toimitusjohtajaa Samuli Syvähuokoa, joka arvelee Death Rallyn rikkovan hittipelin rajan, jona pidetään 100000 kappaletta. (Näihin lukuihin Death Rally myös pääsi.<sup>372</sup>)

Johanna Korhosen artikkelissa ”Suomen pelipajat pyrkivät pinnalle” (”Kotimaa”, 14.11.1997)<sup>373</sup> haastateltiin Remedyn ja Housemarquen työntekijöitä. Tässäkin on kyse taloudesta, pääoman puutteesta ja suomalaisesta riskinoton pelosta: vasta ulkomaisten rahoittajien mielenkiinto sai suomalaiset pelintekijät aktiivisiksi (vaikka tämä ei pidäkään paikkaansa, koska jo 1980-luvun puolivälistä saakka suomalaiset pelinkehittäjät ovat yrittäneet hakeutua ulkomarkkinoille kansainvälisten yhteistyökumppanien kanssa). Tekstin sävy on odottava. Remedy ja Housemarque ovat mahdollisesti isoja menestyjiä, mikäli heidän kehitteillä olevat videopelit (Remedyn Max Payne, Housemarquen The Reap<sup>374</sup>) onnistuvat. Miia Savaspuron artikkelissa ”Suomalainen tietokonepeli Max Payne ilmestynyt” (”Talous”, 26.7.2001)<sup>375</sup> Remedysta kirjoitettiin samalla suuremmasta pienempään -mallilla kuin Death Rallyn yhteydessä: suomalainen pelistudio (Remedy) on kehittänyt uuden videopelin (Max Payne), jonka on julkaissut iso yhdysvaltalainen yritys (3D Realms). Videopeli on huomioitu kansainvälisesti, ja siitä on painettu myyntiin 420000 kopiota. Tässä kuitenkin kerrotaan, kuinka ”pelikansa” on odottanut Max Payneä ”kuumeisesti” jo vuodesta 1998. Helsingin Sanomien agendalla se ei ollut.

Seuraava Savaspuron artikkeli ”Max Payne potkii Suomea maailmalle” (”Ura”, 5.8.2011)<sup>376</sup> julkaistiin Ura-sivulla, missä voi nähdä pelinkehityksen muuttumisen ammatiksi ainakin Helsingin Sanomien juttutodellisuudessa. Savaspuron mukaan Remedyn tarkoituksena on viedä ”suomalainen tietokoneviihde maailmankartalle kertaheitolla”<sup>377</sup> uudella videopelillä. Savaspuron artikkelissa toistuu samanlainen kehystysyritys kuin Liisa Vähäkylän artikkelissa Housemarquen

---

371 Miettinen 1997.

372 Kuorikoski 2014, 40.

373 Korhonen b1997.

374 The Reap julkaistiin 1997 tietokoneille. Kirjoittaessaan vuonna 2014 Sinivalkeisessa pelikirjassa – Suomen pelialan historiassa – Kuorikoski kutsuu videopeliä muun muassa vaikeustasoltaan haastavaksi mutta reiluksi, mekaanisesti selkeäksi ja ”huikean kauniiksi”, jonka ulkoasu ei ole juuri vanhentunut. (Kuorikoski 2014, 58.) Housemarquen toimitusjohtajan Ilari Kuittisen mukaan The Reap on heidän design-filosofiansa malliesimerkki, koska siinä he modernisoivat arcade-pelien konventioita eli tulkitsevat videopelihistoriaa uudesta näkökulmasta. (Kuorikoski 2014, 40). The Reapin suoraa taloudellista menestystä myyntilukujen muodossa ei Sinivalkeisessa pelikirjassa käsitellä, mutta se ei myöskään ollut epäonnistuminen. The Reapia seurasi arcade-kaavan rikkonut Supreme Snowborading (1999), Housemarquen läpimurto.

375 Savaspuro a2001.

376 Savaspuro b2001.

377 Savaspuro b2001.

Stardust-videopelistä kuusi vuotta aikaisemmin<sup>378</sup>. Kun suomalaisen pelistudion toiminta omaa kansainvälisen ulottuvuuden, se halutaan nähdä suomalaisuuden levittämisenä maailmalle. Kuitenkin itse artikkelissa Remedyn työntekijöiden kommentteista saa selvän kuvan, kuinka Suomen syrjäisyys on ollut haaste. Remedyn talousjohtajan Matias Myllyrinteen mukaan videopeleillä ei ole Suomessa kotimarkkinoita. Tuote pitää julkaista kansainvälisesti. Menestyäkseen pitää löytää kansainvälistä rahoitusta ja mieluiten kansainvälistä kokemusta. ”Senseiksi” Myllyrinne mainitsee 3D Realmsin toimitusjohtajan Scott Millerin. (Savaspuro mainitsee Remedyn saaneen apuraha Tekesiltä ”julkistamattoman summan” torjuakseen narratiivia, jossa niin sosiaalinen kuin taloudellinenkin pääoma olisi tullut täysin ulkomailta). Max Paynen käsikirjoittaja Sami Järvi kutsuu videopeliä ”kollaasiksi amerikkalaisen viihdekulttuurin luomasta mytologiasta”<sup>379</sup>. Itse asiassa tässä yhteydessä myös Savaspuro mainitsee suomalaisuuden rasitteena ja asemoi videopeliteollisuudenkin ylijarjaiseksi: ”Ilmiö on musiikkimaailmasta tuttu: sisältö alkaa käydä kaupaksi vasta, kun siitä riisutaan suomalaisuus. Mutta globaalissa viihdeteollisuudessa kansallisuus ei ole itsetarkoitus.”<sup>380</sup> Remedyn lisäksi artikkelissa kirjoitetaan muista suomalaisista pelistudioista, Housemarquest, Bugbearista (2000–) ja Nina Gamesista. Näiden valintojen myötä suomalainen videopeliteollisuus tullaan huomioiduksi suurempana kuin vain Remedy, vaikka Remedy säilyttää erikoisasemansa. Kuitenkin studioiden kaupallinen toimintaympäristö on identtinen. Kaikki esiteltyt studiot tekevät eri kokoluokan videopelejä tunnetuille kansainvälisille alustoille yhteistyössä ulkomaalaisten toimijoiden kanssa. Savaspuron tekstin sävy on agnostinen suhteessa suomalaisen videopeliteollisuuden menestykseen (tulkinnassani siksi, että pelistudioiden välisen talouskilpailun konteksti on kansainvälinen). Artikkelin päättyy truismiin, jossa huomioidaan asiantila: markkinoilla kuluttaja päättää onnistumisen asteen.

Max Payne -ilmiön seuraaminen jatkui huomioimalla sen kansainvälistä kaupallista menestystä, kuten Anssi Miettisen artikkeleissa ”Max Payne keikkuu yhä myydyimpien pelien listoilla” (”Talous”, 20.10.2001)<sup>381</sup> ja ”Peliyhtiö Remedy myi Max Paynen oikeudet isolla rahalla” (”Talous”, 5.6.2002)<sup>382</sup>. Max Paynen kehityksen kerrotaan kestäneen viisi vuotta, maksaneen 3,5 miljoonaa euroa ja sen myyneen kirjoitushetkellä 2,8 miljoonaa kopiota. Näistä jälkimmäistä artikkelia voidaan pitää hetkenä, jolloin Max Paynen tulevaisuus on siirtymässä pois Remedyn hallusta, koska piakkoin ilmestyvä Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003) jää Remedyn viimeiseksi. Se on

---

378 Vähäkylä 1995.

379 Savaspuro b2001.

380 Savaspuro b2001.

381 Miettinen 2001.

382 Miettinen 2002.

myös varsin poikkeuksellinen hetki Suomen kulttuurihistoriassa, mitä ei artikkelissa osata huomioda, ellei täksi lue numeroiden esittelyä. Tässä ulkomainen kiinnostus kohdistuu Suomessa luotuun fiktiiviseen hahmoon ja sen mytologiaan, joskin Max Payne on englanniksi esitetty ja yhdysvaltalaisen populaarikulttuurin osatekijöistä rakennettu teos, mikä saa sen resonoimaan ylirajaisesti vähintäänkin kaikkialla länteen kytketyssä maailmassa. Aikaisemmat suomalaiset esimerkit rajoittunevat Kalevalaan (1849), Mika Waltarin Sinuhe egyptiläiseen (1945), Tove Janssonin Muumi-mediafranchiseeseen (1945–) ja Tom of Finlandin uudelleenlaiseen homoestetiikkaan (1970-luvulta 1990-luvulle). Musta lammas on Auni Nuolivaaran romaani Paimen, piika ja emäntä (1936), josta Japanissa tehtiin 49-osainen animesarja Makiba no shōjo Katri (1984).

Viimeistään Max Paynen myötä Remedyä lähdetään asemoimaan suomalaisena pelistudiona, joka kykenee tuottamaan hittejä. Tämä antoi Remedy-uutisoinnille odotushorizontin, mikä näkyy Jussi Ahlrothin artikkelissa ”Remedy valmistelee uutta menestyspelejä” (”Kulttuuri”, 13.6.2006)<sup>383</sup>. Artikkelin konteksti on mediakeskus Lumen peliseminaari, jossa Remedyn kehityspäällikkö Markus Mäki on luennoinut pelinkehityksestä. Artikkelissa käsitellään suomalaisen pelinkehityksen haasteita ja luodaan panoraama peliteollisuudesta vuonna 2006. Skeptinen ääniala tulevaisuudesta on vaihtunut toiseksi. Tämän puolesta voidaan argumentoida tosielämän esimerkeillä. Bugbear Entertainment on julkaisemassa FlatOut 2 -rallipeliä (2006) jokaisella johtavalla pelialustalla ensimmäisenä suomalaisena toimijana. Housemarque tekee yhteistyötä Sonyn kanssa Playstation 2 -alustalla. Mobiilipelit ovat tulossa, mutta niistä povataan tulevaisuuden suurta menestystä: Sumean (1999–2004) Racing Fever -rallipeliä (2002) on myyty 250000 kappaletta. (Sumea oli sittemmin Supercellin perustaneen Ilkka Paanasen perustama pelistudio, jonka kalifornialainen pelitalo Digital Chocolate osti ja sulautti itseensä 2004.) Remedyn asemointi suunnannäyttäjäksi antaa suomalaisen videopeliteollisuuden historiasta turhankin yksinkertaisen kuvan. Max Paynen (2001, 2003) menestys on ollut niin suuri, että se on jättänyt pimentoon Housemarquen Supreme Snowboardingin (1999) roolin ensimmäisenä suomalaisena menestyksenä. Vuonna 2006, kun Remedy oli jo julkaissut molemmat Max Paynet ja siirtynyt kehittämään Alan Wakea, niiden yhteiseksi myyntiluvuksi annettiin seitsemän miljoonaa kopiota. Jussi Ahlroth suhteuttaa: ”Suurin piirtein saman verran kuin HIMin, Nightwishin ja The Rasmuksen levyjä yhteensä. Ja yksi peli maksaa kolmen cd-levyn verran.”<sup>384</sup>

Remedyn seuraavan videopelin Alan Waken kohdalla toistui Max Paynen ja tavallaan myös jo

---

383 Ahlroth 2003.

384 Ahlroth b2006.

Death Rallyn uutissykli mutta yksityiskohtaisemmin, mikä kertoo journalistisen otteen rutinoitumisesta ja perspektiivin pidentymisestä. Jussi Ahlrothin artikkelissa ”Microsoft julkaisee suomalaisen Alan Wake -pelin” (”Kulttuuri”, 11.5.2006)<sup>385</sup> Alan Wake esitellään tutusti suuremmasta pienempään -mallilla. Kesäisin Los Angelesissa järjestettyjen E3-videopelimessujen (1995–) yhteydessä Microsoft (suuri) oli ilmoittanut julkaisevansa Remedyn (pieni) Alan Waken. Ensimmäisen kerran Alan Wake oli esitelty samoilla messuilla vuosi aikaisemmin, mistä Helsingin Sanomissa ei oltu kirjoitettu. Kansainvälisessä videopelikulttuurissa vahvasti seuratus kontekstin (E3) vuoksi tällaiset ilmoitukset johtavat ainakin siihen, että Alan Waken näkyvyys videopelmediassa oli taattu, mutta nyt myös Helsingin Sanomat osallistui ensimmäistä kertaa vuosittaiseen uutisrumba<sup>386</sup>. E3-tapahtuma ei jatkossa normalisoitunut uutistuotannon kohteeksi.

Kuukautta myöhemmin jatkettiin Max Paynen uutissyklin käsikirjoitusta. Remedy tuotiin lähikuvaan Jussi Ahlrothin artikkelissa ”Remedy valmistele uutta menestyspeliä” (”Kulttuuri”, 13.6.2006)<sup>387</sup> jokseenkin samoin painotuksin kuin viisi vuotta aikaisemmin Miia Savaspuron artikkelissa<sup>388</sup>. Ahlrothin teksti julkaistiin kuitenkin kulttuurisivuilla, eikä teksti ole sävyltään skeptinen. Artikkelissa kontekstualisoidaan Remedyn saavutuksia, joista julkaisusopimus Microsoftin kanssa on yksi. Juhana Petterssonin artikkelissa ”Videopelin tähdelle ei näytetty käsikirjoitusta” (”Kulttuuri”, 21.1.2009)<sup>389</sup> haastatellaan näyttelijä Ilkka Villiä, joka omien sanojensa mukaan on kolmasosa Alan Wakesta. Häneltä tulee virtuaalisen hahmon kasvonliikkeet ja osa kehonkielestä, mutta esimerkiksi ääni on yhdysvaltalaisen näyttelijän. Luonteeltaan artikkeli kertoo aikalaispelinkehityksestä ja pelinkehityksestä perinteisempää taidemuotoa harjoittavan ihmisen silmin; aikaisemmin ääneen ovat päässeet pelinkehittäjät.

Pari kuukautta ennen Alan Waken virallista julkaisua Jussi Ahlroth toisti artikkelillaan ”Alan Wake valmiina valokeilaan” (”Ura”, 21.3.2010)<sup>390</sup> artikkelinsa ”Remedy valmistele uutta menestyspeliä” (”Kulttuuri”, 13.6.2006)<sup>391</sup>. Uudessa artikkelissa kerrataan Max Paynen suuria myyntilukuja

385 Ahlroth a2006.

386 E3:n rooli videopelijournalistien ”mekkana” on muuttunut viimeisen kymmenen vuoden aikana, kun siellä järjestetyt suurten julkaisijoiden (kuten EA) ja konsolialustojen (kuten Microsoft) lavashow’t esitetään suoratoistona internetissä. Se on avautunut suurelle yleisölle. Ennen tapana oli, että pelijournalistit ympäri maailman (mukaan lukien suomalaiset) lensivät paikan päälle kuuntelemaan videopelipaljastuksia ja kokeilemaan tulevia videopelejä, mistä he sitten kirjoittivat medioihinsa joko viiveellä tai reaaliajassa. Sieltä saatettiin jopa kuvata oma DVD, joka sisällytettiin printtilehden numeroon, niin kuin Pelaaja-lehden kohdalla (Pelaaja #34, 2005). Nykyään viivettä ei ole, koska viestinviejää ei enää samassa mielessä tarvita. Yleisö kotona näkee saman, mitä ihmiset paikan päällä. E3 on kuitenkin yhä tärkeä uutistuotannon kohde; sen ekologia on vain muuttunut.

387 Ahlroth b2006.

388 Savaspuro b2001.

389 Pettersson 2009.

390 Ahlroth 2010.

391 Ahlroth b2006.

suhteessa muiden suomalaisten kulttuurituotteiden myyntilukuihin (ensimmäistä Max Payneä yli viisi miljoona kopiota), esitellään Remedyn toimitiloja, avataan aikalaisvideopeliteollisuutta ja kontekstualisoidaan suomalaisen Remedyn asema siinä. Lisäksi remedyläisten annetaan kertoa Alan Waken historiasta, nykyhetkestä ja varovaisen toiveikkaasta tulevaisuudesta.

Alan Waken ilmestyttyä Juhana Pettersson arvioi sen artikkelissaan ”Alan Wake lainaa kauhukirjallisuudelta” (”Kulttuuri” 5.5.2010)<sup>392</sup>. Hän kehui, kuinka

Alan Waken todellisen saavutuksen ymmärtää, kun sitä vertaa esimerkiksi suomalaiseen elokuvateollisuuteen. Alan Wake on maailmanluokan populaari pelijulkaisu, joka pystyy kilpailemaan parhaimpien ja kalleimpien yhdysvaltalaisien pelien kanssa sekä teknisesti että taiteellisesti. Kuinka monesta suomalaisesta elokuvasta voi sanoa samaa?<sup>393</sup>

Petterssonin viimeistä kappaletta on syytä tarkastella lähemmin. Subjektipositioltaan Pettersson edustaa tässä ”taistelevaa videopelikirjoittajaa”. Hieman passiivis-aggressiivinenkin retorinen strategia kuvailla Alan Waken saavutuksia vertailemalla sitä muiden suomalaisten kulttuurituotteiden saavutuksiin paljastaa sen toimimattomuudessa seikan, joka usein on näkymätön videopelien harrastajille. Alan Wakea ympäröivä kulttuurimuuri on korkeahko, eikä teos muodon puolesta vertaudu mihin tahansa toiseen. Esimerkiksi suomenkielisen romaanin voi lainata kirjastosta suomalainen, koska koululaitos on kasvattanut hänet lukutaitoiseksi ja sivistänyt ymmärtämään ja kohtaamaan romaanitaidetta (tämän ollessa yksi koululaitoksen tehtävistä). Sen sijaan Alan Waken kaltaisen videopelin pelaaminen edellyttää usein kokijaltaan omatoimisestikin hankittuja taitoja ja kulttuurillista pääomaa. Ensinnäkin Alan Wake on englanninkielinen (toisin kuin Suomessa julkaistut tekstitetyt tai dubatut elokuvat, käännetyt romaanit) ja vielä kielellisesti haastava sen tarinakeskeisyyden vuoksi – sen ymmärtäminen täysin edellyttänee laudatur-tason englanninkielen taitoja. Toiseksi videopeli sinänsä on oma semioottinen järjestelmänsä, jollaisen kohtaamista ei keskitetysti opeteta. Alan Waken tapauksessa se koostuu useista päällekkäisistä hienosyisistä järjestelmistä, jotka – kuten elokuvan tai romaanin kerronta – ovat muovautuneet vuosien saatossa niin, että pitkään videopelejä pelannut on ne vähitellen oppinut. Kolmanneksi Alan Wake on kolmiulotteiseen maailmaan sijoittuva toiminnallinen videopeli, jota ohjataan standardisoituneella peliohjaimella, jonka komentojen määrä on suuri. Sen tyydyttävä käyttö edellyttää satojen ellei tuhansien tuntien harjoittelua, jotta lihasmusi olisi tyydyttävä<sup>394</sup>. Siksi

---

392 Pettersson 2010.

393 Pettersson 2010.

394 Sen tutkiminen, kuinka pelaaminen aloitetaan tai kuinka pelaajaksi päädytään, korostuu tässä tutkielmassa sukupuoli-diskurssi-luvussa, jossa sukupuoli on tärkein muuttuja. Ohjausskemaatiikalla on osin selitetty 2000-luvun

Petterssonin loppuun esittämä haaste – ”Kuinka monesta suomalaisesta elokuvasta voi sanoa samaa?”<sup>395</sup> – tuskin onnistuu motivoimaan taikka provosoimaan lukijaa pohtimaan suomalaisen videopeliteollisuuden nykytilannetta; siinä kuuluukin juuri ”taistelevan videopelikirjoittajan” lievästi elitistinen ääniala, jossa ei välttämättä osata huomioida esteitä pelaamisen aloittamiselle. Petterssonin kielivalinnoissa näkyy, kuinka videopelejä voidaan ymmärtää kulttuurimuotona, jonka kokeminen rikastuttaa elämää yhtä lailla kuin perinteisemmät kulttuurimuodot. Niin ikään se, että Alan Wake on taloutta ja teollisuutta, ei tarkoita, etteikö se myös olisi taidetta. Petterssonille näiden välillä vallitsee tasapaino, jopa symbioosi. Kumpaakin tarjotaan ylpeyden aiheena.

Arvioidessaan suomalaisen muotoilun historiaa käsittelevää teosta Kaj Kalin oli valmis sanomaan artikkelissaan ”Suomalaisen muotoilun myytti luotiin sodan jälkeen” (”Kulttuuri” 25.5.2010)<sup>396</sup>, kuinka Alan Wake täyttää jokseenkin ”suomalaisen nykymuotoilun määritelmän”: ”Alan Wake näyttää, millaista jälkeä syntyy, kun Taideteollisen korkeakoulun, Teknillisen korkeakoulun ja Kauppakorkeakoulun kasvatit yhdistävät osaamisensa. Runsaan vastavalon ja häikäisyjen käyttöön perustuvaa kokonaisuutta luonnehditaan psykologiseksi toimintatrilleriksi.”<sup>397</sup> Kalinille se, että Alan Wake huomioidaan ja esitellään kansainvälisesti, on tärkeää, koska niin tehtiin myös sodanjälkeen suomalaisen muotoilun parhaimmiston kohdalla. Historiallisen paralleelin lisäksi tässä mielenkiintoista on se sama jännite kuin Petterssonin artikkelissa: suomalainen videopelitaide ei synny tyhjästä, niin kuin esiteollisessa diskurssissa, vaan sen taustalla on yksittäisten tekijöiden sijaan suomalainen videopeliteollisuus, jolla on vahva kansainvälinen ulottuvuus. Sekä Pettersson että Kalin tiedostetusti kommentoivat jotain, joka ei pelkästään elä Suomen rajojen sisällä; kärjistettynä suomalaisella juttutodellisuudella ei siihen ole edes määrittelyvaltaa, koska päätökset Remedyyn menestyksestä tehdään Suomen rajojen ulkopuolella. Tämäkin asemoidaan vain positiiviseksi asiantilaksi, Petterssonilla niin, että suomalaiset videopelit päihittävät suomalaiset elokuvat kestämillä kansainvälisen vertailun ja Kalinilla niin, että tapahtunut on osoitus menestyksekkäästä poikkitieteellisestä – taide, tiede ja talous – yhteistyöstä, joka kuitenkin

---

”casual-vallankumousta”. Vuonna 2006 julkaistun Nintendo Wii -konsolin ohjain toimii poikkeuksellisesti sormien sijaan myös koko kättä liikuttamalla, minkä vuoksi hienomotoriset vaatimukset ovat matalammat. Esimerkiksi tennispelissä palloa lyödään ohjan kädessä kuin oikeaa. (Katso esim. Juul 2009) Historiallisesti tarkasteltuna videopeliohjainten suurin muutos liittyy siihen, että Sonyin Playstationista (valmistettu 1994–2006) lähtien liikkumista ja kameraa on usein ohjattu omilla ”peukalotateilla”. Tässä hienomotoriset vaatimukset ovat korkeat. Jos Nintendo Entertainment Systemin (v. 1983–2003) varhaisessa konsolipeliklassikossa Super Mario Bros. (1985) Mario-hahmo liikkuu eteenpäin vasemmalta oikealle kaksikulotteisessa maailmassa yhtä kiinteää nappia pohjaan painamalla, niin Playstation 3:n (v. 2006–2017) konsolipeliklassikossa Demon’s Souls (2008) pelaajan tehtävä on yhdellä tatilla ohjata 360:n asteen kameraa ja toisella tatilla pelihahmon 360:n asteen liikerataa.

395 Pettersson 2010.

396 Kalin 2010.

397 Kalin 2010.

tosiasiassa on vähemmän ”suomalaista” kuin mitä Kalin antaa ymmärtää<sup>398</sup>.

Remedyn viimeisin videopeli Quantum Break (2015) aloitti uuden mutta jälleen toisteisen uutissyklin. Lyhyt artikkeli ”Salaisia puuhia mocap-huoneessa” (”Ura”, 10.4.2011)<sup>399</sup> on kuin Remedyn tulevan teoksen teaser: Remedyn toimiston mocap-huoneessa harrastetaan kansainvälisellä kokoonpanolla ”salaisia puuhia” eli tallennetaan tietokoneen muistiin ihmisruumiin liikkeitä nimeltä mainitsematonta (videopeli)projektia varten. Tyyllillisesti tässä toistuu Alan Waken yhteydessä kirjoitettu artikkeli Ilkka Villistä, jonka kasvonilmeitä ja kehonliikkeitä oli tallennettu Alan Wakeen.

Remedyn asemointi hittitehtaana viedään pisimmälle Katri Kallionpään artikkelissa ”Pelivienti on koko Suomen toivo” (”Kulttuuri”, 17.6.2013)<sup>400</sup>, jossa journalistisesti kärjistäen suomalaisen videopeliteollisuuden harteille tunnutaan asettavan koko Suomen tulevaisuus. Quantum Breakilla on tässä iso rooli, koska Suomen suurimpana viihdetuotantona siitä kaavaillaan ”suomalaisen peliviennin uutta tähteä”<sup>401</sup> ennen kuin kukaan vielä edes tietää, millainen se on. Kallionpään artikkeli on kuitenkin eräänlainen happotesti. Se osa laajempaa sarjaa, jossa tutkitaan, onko suomalaisista kulttuurituotteista vientituotteiksi. Suomalaisten videopelien kontekstissa tällainen on muuttunut mahdolliseksi kysymyksenasetteluksi Remedyn, Rovion ja Supercellin myötä.

Jussi Ahlrothin artikkeli ”Suomalainen Remedy hioo kymmenien miljoonien peliprojektia, josta syntyy myös tv-sarja” (”Nyt-liite”, 3.9.2014)<sup>402</sup> toistaa Alan Waken uutissykliä pienellä päivityksellä. Quantum Break on Microsoftin kustantama suurtuotanto, joka esiteltiin samalla, kun Microsoft esitteli tulevan Xbox One -kotikonsolinsa (2013–). Nyt-liitteen otsikoinnissa tapahtunutta ei kuitenkaan lähestytä Microsoft edellä suuremmasta pienempään -mallilla, toisin kuin kahdeksan vuotta aikaisemmin, kun kerrottiin Alan Wakesta: ”Microsoft julkaisee suomalaisen Alan Wake -pelin” (”Kulttuuri”, 11.5.2006)<sup>403</sup>. Sinänsä sisältö on samankaltainen. Suomalainen pelistudio on tekemässä suomalaisessa mittaskaalassa ennennäkemättömän suurta viihdetuotantoa. Suurten riskien vuoksi tuotanto pitää olla kansainvälinen julkaisultaan, työntekijöiltään ja rahoitukseltaan, jonka roolin tässä täyttää Microsoft. Kuva tuotannosta päivittyi Jussi Ahlrothin pitkällä artikkelilla ”Remedyn uutuus yhdistää ensimmäistä kertaa maailmassa pelin ja tv-sarjan – Quantum Break on

---

398 Esimerkiksi vuonna 2018 27 prosenttia Suomen pelialan työntekijöistä oli ulkomaalaisia. (Neogames 2018)

399 Helsingin Sanomat 2011.

400 Kallionpää 2013.

401 Kallionpää 2013.

402 Ahlroth 2014.

403 Ahlroth 2006.

todennäköisesti Suomen kallein viihdetuotanto” (”Kulttuuri”, 11.2.2016)<sup>404</sup>. Remedyn työntekijöitä haastatellen Quantum Break esitellään ainutlaatuisena ainakin kahdella tapaa: 1) se on suuri suomalainen (viime kädessä kansainvälinen) niin ambitioiltaan kuin tekniseltä osaamiseltaan, 2) videopelin yhteydessä tullaan kuvaamaan siihen sisältyvä televisiosarja, jossa on arvostettujen yhdysvaltalaisen televisiosarjojen näyttelijöitä. Artikkelissa Remedy kohdataan moniulotteisesti taiteellisena, tieteellisenä, kaupallisena ja myös kansainvälisenä toimijana. Huomionarvoinen yksityiskohta on Ahlrothin epäröivä ääniala liittyen siihen, onko Quantum Break suurin suomalainen viihdetuotanto. Vielä pari vuotta aikaisemmin asia olisi ollut varma. Rovion Angry Birds -pelisarjaan pohjautuva 75:n miljoonan euron animaatioelokuva oli kirjoitushetkellä tulossa.

Kun Quantum Break julkaistiin 5.4.2016, se huomioitiin samalla tavalla kuin Alan Wake. Max Paynen ilmestyessä ei vielä ollut monipuolista mallia ottaa vastaan suomalaista videopeliä. Tämä syntyi Alan Waken kohdalla Max Paynen menestyksen myötä. Kun Quantum Break ilmestyi, sen vastaanotolla löytyi jo traditio. Ensimmäinen Nyt-liitteessä julkaistu artikkeli ”Näin ulkomailla arvioidaan ”Suomen kaikkien aikojen suurinta” viihdetuotantoa – Quantum Break jää odotuksista” (”Nyt-liite”, 1.4.2016)<sup>405</sup> käsittelee Quantum Breakin reseptiä kansainvälisessä mediassa. Se on ollut pääsääntöisesti positiivinen, mutta jää Alan Wakesta. Seuraavaksi julkaistiin Jussi Ahlrothin arvio ”HS-arvostelu: Suomalaisyhtiön jättibudjetin uutuuspeli Quantum Break on kunnianhimoista tarinankerrontaa” (”Kulttuuri”, 6.4.2016)<sup>406</sup>, jossa teosta kutsutaan (yllätyksettömästi) Remedyn kolmanneksi täysosumaksi.

### **6.2.3. Rovio ja Supercell (2010–2017)**

2010-luvun mobiiliteollisuuden uutisointi muodostaa aikajänteen 1990–2017 määrällisesti monipuolisimman periodin. Syy tälle voidaan hakea kahdesta historiallisesta kehyksestä. Jesper Juulia soveltaen 2010-lukua voidaan kutsua ajanjaksoksi, jota edelsi pelaamista normalisoiva casual-vallankumous. Helsingin Sanomissa keskustelua käydään pääsääntöisesti kahdesta yrityksestä, Rovio Mobilesta ja Supercellista. Vaikka Remedy ja Housemarque ovat/olivat 2010-luvulla nekin aktiivisia toimijoita, huomio keskittyy mobiilialan Rovioon ja Supercelliin.

Rovio Mobile (jatkossa Rovio) huomioitiin ensimmäisen kerran teollisessa ja taloudellisessa kontekstissa, joskin talous korostuu. Marja Salmelan artikkelit ”Peliyhtiö etsii uusia työntekijöitä”

---

404 Ahlroth a2016.

405 Nytin toimitus 2016.

406 Ahlroth b2016.



(”Ura”, 6.11.2010)<sup>407</sup> ja ”Angry Birds lensi kännyköihin” (”Ura”, 6.11.2010)<sup>408</sup> ilmaisevat otsikoissaan niiden lähestymisen aiheeseen. Suomalainen pelistudio Rovio on onnistunut tekemään kansainvälisten markkinoiden suosituimman mobiilipelin, mutta haastattelussa tekijät eivät halua jäädä vain pelistudioksi vaan kasvaa viihdeyritykseksi. Vajaa kaksi kuukautta myöhemmin julkaistut Elina Lappalaisen artikkelit ”Lintujen viha muuttuu rahaksi” (”Talous”, 30.12.2010)<sup>409</sup> ja ”Rovio harjoitteli 53 pelillä ennen hittiä” (”Talous”, 30.12.2010)<sup>410</sup> laventavat kuvaa Roviosta ja sen menestyksestä kertomalla yhtiön historiasta. Lappalaisen artikkeleista etenkin ensimmäinen kontekstualisoi Angry Birds in uskottavasti (ja uskottavaksi) kansainväliseksi ilmiöksi, josta ovat jo kirjoittaneet yhdysvaltalaiset laatulehdet ja maailmanlaajuisesti toimivat uutistoimistot. Aivan niin kuin Remedyn videopelien tapauksessa, tässäkin kotimaisten toimittajien katsetta ohjaa ulkosuomalainen uutistuotanto.

Lappalaisen artikkelissa Rovion asemointi studioksi, joka ”harjoitteli 53 pelillä” on sikäli mielenkiintoinen, että Angry Birds kyllä oli heidän ensimmäinen supermenestyksensä, mutta se ei kuitenkaan ollut heidän ensimmäinen menestyksensä sinänsä, mitä artikkelissa ei mainita. Rovion itsensä rakentama narratiivi esittää heidät yrityksenä, jonka historia alkaa Angry Birdsista, vaikka tätä oli edeltänyt liuta varsin hyvin vastaanotettuja mobiilipelejä. Rovion nykylinjauksen mukaan niitä ei enää ole olemassa.<sup>411</sup> Rovio on toisin sanoen ”Angry Birds -yhtiö”, eikä esimerkiksi ”Angry Birds ja Darkest Fear -yhtiö” (mainitakseni esimerkin kauhupelisarjasta, joka löytyy Rovion katalogista, mutta josta ei ole mainintaa Rovion omilla kotisivuilla ja jota virallisesti ei ole enää saatavilla).

Esa Mäkisen artikkeli ”Tinkimättömyys vie yli rajojen” (”Kulttuuri”, 31.12.2010)<sup>412</sup> oli ensimmäinen kerta, kun Angry Birds huomioitiin kulttuurisivuilla. Helsingin Sanomien kulttuuritoimitus oli valinnut Angry Birds in yhdeksi vuoden läpimurroista. Sävy sinänsä on samankaltainen Salmelan ja Lappalaisen taloustehtien kanssa. Angry Birds in sisältöä Mäkinen kommentoi kertomalla vain, kuinka se on ”yksinkertainen, mutta koukuttava”<sup>413</sup>. Teemu Luukkaan seuraavan vuoden alussa julkaistu artikkeli ”Suomalaiset huomasivat viimein Angry Birds in” (”Kulttuuri”, 12.2.2011)<sup>414</sup> on varsin (itse)kriittinen sen suhteen, kuinka ulkomailla Angry Birds in

---

407 Salmela a2010.

408 Salmela b2010.

409 Lappalainen a2010.

410 Lappalainen b2010.

411 Kuorikoski 2014, 132.

412 Mäkinen 2010.

413 Mäkinen 2010.

414 Luukka 2011.

menestys huomioitiin nopeammin kuin Suomessa, missä voi juuri nähdä videopelien transnationaalisen luonteen. (Angry Birdsin alkuperäinen julkaisupäivä oli 11. joulukuuta 2009.)

Vuonna 2011 alkaneista käsittelytavoista uusi oli Roviota rakentaneen Peter Vesterbackan korostaminen. Toisin kuin esiteollisessa diskurssissa, tässä videopelin takainen toimija nähdään myös liikemiehenä. Tästä alkaa samalla Rovion ja Angry Birdsin henkilöityminen Vesterbackaan, jonka tehtävä Rovion sisällä oli liiketoiminnan kehittämisessä ja pelisuunnittelussa vuoteen 2016 saakka. Vaikka Vesterbackaa oli haastateltu jo 2010 Helsingin Sanomien artikkeleissa, fokukseen hänet asetettiin 2011 Yhdysvalloissa Time-lehdessä, jonka vuosittaisessa listauksessa hänet valittiin vuoden sadan vaikutusvaltaisimman ihmisen joukkoon. Tuomo Pietiläisen artikkeli ”Time: Angry Birds -kehittäjä maailman vaikutusvaltaisimpia” (”Talous”, 22.4.2011)<sup>415</sup> kertoi asiasta suomalaisille lukijoille (mainitsematta vielä otsikossa Vesterbackaa nimeltä), mutta Pete Pokkinen artikkelissa ”Vesterbacka innostui Time-lehden valinnasta” (”Kotimaa”, 23.4.2011)<sup>416</sup> ”Angry Birds -kehittäjä” muuttui jo ”Vesterbacka”-muotoon. Viikko myöhemmin kolumnissaan ”Vihaiset linnut näyttivät voimansa” (”Ura”, 1.5.2011)<sup>417</sup> Pokkinen kontekstualisoi Vesterbackan valintaa, joka hänen mukaansa oli aiheuttanut hämmentyneitä reaktioita. Tässä tekstissä Vesterbacka ei ole pelkästään – Pokkinen sanoin – ”lintupelin” ja ”hupipelin kehittäjä” vaan pikemminkin hyvin verkostoitunut guru, joka tietää, kuinka (mobiilimarkkinoilla) menestytään. Pokkinen rauhoittelee (suomalaista) yleisöä selittämällä, kuinka (yhdysvaltalaisen) Time-lehden suosionosoitus ei tullut vain ”lintupelin” kehittämisestä, ei pelkästään edes ”lintupelin” tuotteistamisesta, vaan toiminnasta kasvuyrittäjyyden parissa. Pokkiselle Rovio on esimerkki start up -yrityksen räjähtävästä lähtövoimasta: ”lintupelin kehittäjä” Suomesta päätyy samalle listalle Yhdysvaltain presidentin Barack Obaman ja Saksan liittokansleri Angela Merkelin kanssa. Sitä, että Obama ja Merkel ovat todennäköisesti kokeilleet ”lintupeliä”, ei pohdita.

Henkilöitymistä vahvisti Vesterbackan puolison Teija Vesterbackan Angry Birds -aiheinen puku, jollaiseen hän oli pukeutunut Linnan juhlia varten 2011. Tätä voidaan pitää (Peter) Vesterbackan ”virallisen mediaunivormun”<sup>418</sup> jatkumona: vihainen lintu on lentänyt Peterin hupparista Teijan iltapukuun. Mediahuomio oli merkittävä, sillä sen lisäksi, että Helsingin Sanomat kirjoitti aiheesta Linnan juhlien yhteydessä (”Vihainen lintu näkyi Teija Vesterbackan iltapuvussa”, ”Kotimaa”,

---

415 Pietiläinen 2011.

416 Pokkinen a2011.

417 Pokkinen b2011.

418 Esimerkiksi haettaessa Googlella kuvia Peter Vesterbacka -hakusanalla hän esiintyy lähes pelkästään punaisessa hupparissa, jossa usein on Angry Birdsin logo. Helsingin Sanomien artikkelikuvitus ei kuulu tämän tutkielman lähderajaukseen, mutta sama estetiikka toistuu sielläkin.

7.12.2011)<sup>419</sup>, lehdessä kirjoitettiin myös siitä, mitä kansainvälisessä mediassa kirjoitettiin Vesterbackan iltapuvusta (”Suomalaiskuvaaja järkyttyi median härskiydestä”, ”Kulttuuri”, 9.12.2011)<sup>420</sup>. Tämänkaltainen mediahuomio voidaan samanaikaisesti tulkita sekä asian normalisoitumisena että sen pitämisenä kuriositeettina: yhtäältä mediassa seurataan tunnettujen ihmisten edesottamuksia (riippumatta siitä, mistä syystä he ovat tunnettuja) mutta toisaalta mediahuomio voi olla seurausta siitä, että lapsekkaana pidetty asia (videopelikuvasaari) esiintyy arvokkaana pidetyssä kontekstissa (Linnan juhlat). Kuitenkin Peter Vesterbacka on ensimmäinen videopelitaloustalouden assosioitu toimija, joka Suomessa saa mediahuomiota osakseen ja joka sen myötä tunnustetaan. Tämä siksi, että artikkeleissa hänet kehystetään menestyksekkäänä kasvuyrittäjänä, eikä ”vain” videopelien kehittäjänä. Pokkisen lailla Elina Väntösen artikkeli ”Kasvuyrittäjän on kestävä vähättelyä” (”Talous”, 7.6.2011)<sup>421</sup> esittelee Vesterbackan juuri kasvuyrittäjänä, joka haluaa auttaa suomalaisia yrityksiä, eikä ”pelimiehenä”. (Niin ikään jo ensimmäisissä Helsingin Sanomissa kirjoitetuissa artikkeleissa tuodaan esiin, kuinka Rovio ei tekijöidensä puolelta identifioi itseään pelistudioksi vaan viihdeyritykseksi, joka – lievästi megalomaanisesti – haluaa kasvaa samanlaiseksi brändiksi kuin Walt Disneyn Mikki Hiiri.) Juhani Saarisen kasvuyrittäjyyttä eli start up -kulttuuria esittelevä artikkeli ”Kasvuyritys palkkaa lisää työntekijöitä” (”Talous”, 10.3.2013)<sup>422</sup> taas asemoi Rovion ja sen markkinointijohtaja Vesterbackan ”suomalaisen kasvuyhtiön perikuvaksi”.

Vuoden 2011 aikana Rovio ja Angry Birds muuttuivat siinä määrin mielenkiinnon kohteeksi, että Helsingin Sanomat esitti asiantuntijaraadille kysymyksen: ”HS-raadin vastaukset kysymykseen: Onko Angry Birdsin menestys koko Suomen etu?” (”Kulttuuri”, 16.12.2011)<sup>423</sup>. Raadin mielipide, joka tässä on positiivinen, on sinänsä toisarvoinen. Mielenkiintoisempaa on se, että videopeli on muuttunut sen koko luokan kulttuurillis-taloudelliseksi ilmiöksi, että sopivaksi koetaan kysyä mielipidettä vaikuttajien raadilta, jolta on usein kysytty mielipidettä tärkeistä ja vakavista aiheista. Kun Helsingin Sanomien raati koottiin 2007, sen tarkoituksena oli ”lietsoa ja syventää ajankohtaista keskustelua” tuomalla yhteen suomalaisen ”kulttuuri-, tiede- ja mediamailman vaikuttajia”<sup>424</sup>. (Videopelialan toimijoita raatiin ei 2011 kuulunut.) Aikaisemmin raadilta oli kysytty esimerkiksi sitä, onnistuuko suomalainen kirjallisuus kuvaamaan nyky-yhteiskunnan todellisuutta (16.11.2007)<sup>425</sup> ja pitäisikö Yhdysvaltain presidentiksi valita Barack Obama vai John McCain

419 Kaseva 2011.

420 Pöppönen 2011.

421 Väntönen 2011.

422 Saarinen a2013.

423 Helsingin Sanomat c2011.

424 Räikkä a2007.

425 Räikkä b2007.

(15.2.2008)<sup>426</sup>. Vuodesta 2011 eteenpäin Angry Birds alkaa esiintyä myös muissa yhteyksissä. Angry Birdsille arvoa taiteena annettiin, kun muotoilun asiantuntijat olivat valinneet Angry Birds Designmuseon ja Suomen Messujen Habitaire-kokoelmaan, johon vuosittain valitaan designuutuuksia kansainvälisiltä markkinoilta. Raija Forsströmin aiheesta kirjoitettu artikkeli summaa otsikossaan valinnan merkittävyyden: ”Pelikin on nyt designea” (”Koti”, 18.9.2011)<sup>427</sup>. Vuotta myöhemmin Anssi Miettisen artikkeli 60-vuotta täyttäneestä Björn Wahlroosista oli otsikoitu ”Björn Wahlroos on läpäissyt kaikki Angry Birds -tasot” (”Talous”, 10.10.2012)<sup>428</sup>, vaikka tämä seikka on pelkkä pikanti yksityiskohta Miettisen luomassa Wahlroosin muotokuvassa. Pauliina Siniauerin artikkeli ”Ihmiskoe – toimittaja eli viikon 78:lla Angry Birds -tuotteella” (”Nyt-liite”, 8.11.2013)<sup>429</sup> taas edustaa karnevalisoitunutta suhtautumista Angry Birds -brändimaniaan. Tässä toimittaja yrittää tulla viikon toimeen Angry Birds -tuoteperheellä, johon sisältyy muun muassa vaatteita ja elintarvikkeita. Kriittisimmillään oli Jani Kaaro kirjoittaessaan kolumnissaan ”Taloudesta on tullut ainoa kurkistusreikämme todellisuuteen” (”Tiede”, 8.10.2013)<sup>430</sup>, kuinka arvatenkin pian kirjastot muuttuvat maksullisiksi ja lastenosasto brändätään Angry Birdsin mukaan. Tässä kauhukuvassa Angry Birds edustaa sitä, mikä kirjoitushetkellä on kaikkien suosittua, mikä taas maailmassa, jota talous hallitsee, on samalla (typistävästi) kaikkein tärkeintä. (Pistävästi Kaaron kolumnia ei julkaistu taloussivuilla.) Mark Fisherin näkemys ”kapitalistisesta realismista” – kyvyttömyydestä edes kuvitella uskottavaa haastajaa joka elämän alueelle levittäytyneelle kapitalistiselle logiikalle, mitä tulee vaihtoehtoisiin taloudellisiin ja poliittisiin järjestäytymisen muotoihin – on vahvasti läsnä<sup>431</sup>.

Rovion sijan keskeisimpänä suomalaisena mobiilipelistudiona ottanut Supercell huomioitiin ensimmäisen kerran Elina Lappalaisen artikkelissa ”Facebookin omistajalta jo toinen pelisijoitus Suomeen” (”Talous”, 26.5.2011)<sup>432</sup>. Sinänsä tässä toistuu samanlainen suuremmasta pienempään -malli kuin Remedyn ja Rovion kohdalla. Malli voidaan yleisesti ottaen esittää niin, että ulkomainen lehdistö huomaa suomalaisen pelistudion tehneen jotain uutisoinnin arvoista (kuten julkaisseen uuden videopelin). Sitten he diskursiivisesti paketoivat tapahtuneen johonkin muotoon (kuten *videopeli menestyy*), johon Suomessa tartutaan, jos sen diskursiivinen jatkopaketointi nähdään otolliseksi (kuten *suomalainen videopeli menestyy*). Supercell oli julkaissut jo tammikuussa Gunshine.net-nimisen videopelin, jolla parhaimmillaan oli vajaa puoli miljoonaa

426 Räikkä 2008.

427 Forsström 2011.

428 Miettinen 2012.

429 Siniauer 2013.

430 Kaaro 2014.

431 Fisher 2009.

432 Lappalainen 2011.

aktiivista pelaajaa kesällä 2011<sup>433</sup>. Itse asiassa koko teosta ”Gunshine.net” ei mainita Lappalaisen tekstissä. Hän määrittelee sen ”tietokoneella verkossa pelattavaksi scifiroolipeliksi”<sup>434</sup>. (Gunshine.netin kehitystyö lopetettiin 30. marraskuuta 2012, koska sen ei nähty tuottavan tarpeeksi.)

Petri Sajarin tupla-artikkelit ”Supercellissä pieni on kaunista” (”Talous”, 6.11.2012)<sup>435</sup> ja ”Voimakkaan kasvuvaiheen yhtiö” (”Talous”, 6.11.2012)<sup>436</sup> avaavat Supercellin yrityskulttuuria. Niiden tarkoituksena on selittää lukijalle, mikä on nyt mielenkiinnon kohteeksi nostettu ”Supercell” ja miksi sen kaksi mobiilipeliä Clash of Clans (2012–) ja Hay Day (2012–) menestyvät Applen sovelluskaupassa. Jos Rovio henkilöityy Vesterbackaan, niin Supercell henkilöityy sen toimitusjohtaja Ilkka Paanaseen, joskin tällaista kytköstä ei Sajari artikkeleissaan tee. Vesterbackan lailla Paananen on kasvuyrittäjä, joka terminä 2010-luvulla alkoi yleistyä. He ovat suomalaisen mobiilipeliteollisuuden vanhaa perustaa. Supercell ei ole Paanasen ensimmäinen yritys, eikä menestys. Paananen asemoidaan optimistiseksi nykyisyyden ja tulevaisuuden tekijäksi. Hän on oppinut liike-elämästä itse ja työskennellyt muun muassa Piilaaksossa, joka on korkean teknologian liiketoiminnan mekka lännessä. Supercell esitellään kuin mahdollisena mallina huomisen suomalaiselle yritykselle: Supercell on kansainvälisen ulottuvuuden ja henkilöstön omaava mutta Suomessa toimiva yritys, jonka toimitusjohtaja näkee suomalaisen yhteiskunnan tarjoavan hienot puitteet tämänkaltaiselle liiketoiminnalle. Antamassaan Juhani Saarisen haastattelussa ”Hurjaa voittoa tekevän Supercellin toimitusjohtaja ylistää Helsinkiä” (”Talous”, 18.4.2013)<sup>437</sup> Paananen oli valmis sanomaan, kuinka Helsinki on ylivoimainen – Piilaakson päihittävä – paikka. Hän kokee velvoitteeksi sen, että Supercell maksaa verot Suomeen, koska he ovat saaneet tukea suomalaiselta yhteiskunnalta.

Sekä Saarisen että Sajarin artikkeleissa Supercellin videopelejä ei kohdata kulttuurituotteina, vaikka sellaisiksi ne on mahdollista kategorisoida. Niiden menestystä ei paikallisteta videopelien sisältöön. Itse asiassa sisältö jää pimentoon; Clash of Clans ja Hay Day ovat kuin uusia sampoja, joita suomalaiset superyrittäjät veivaavat satumaisten kansainvälisten voittojen jauhamiseksi sen jälkeen kun he ovat ne vanhojen Nokia-puhelinten jalometalleista takoneet. Niin kuin Rovion kohdalla, myös Supercellin tapauksessa dominoivin konteksti on talous ja teollisuus siten, että ne eivät sulje ulos korkealle nostettujen toimijoiden – Rovion tapauksessa Vesterbacka, Supercellin Paananen –

---

433 Our story x Supercell.

434 Lappalainen 2011.

435 Sajari a2012.

436 Sajari b2012.

437 Saarinen b2013.

määrätietoisia valintoja menestyksen syynä. Uutisoinnin logiikassa näkyy etappiajattelu. Supercell ”esiintyy” uutisotsikoissa rikkomassa ennätyksiä. Esimerkiksi kun japanilainen teleoperaattori SoftBank ja japanilainen peliyhtiö GungHo ostivat yhdessä 1,1 miljardilla eurolla 51 prosenttia Supercellistä (”Supercellistä 1,1 miljardin euron kaupat – puolet pelimenestyjästä myydään Japaniin”, ”Talous”, 15.10.2013)<sup>438</sup>, tapahtuneesta kirjoitettiin muutaman päivän aikana (15.10.–16.10.2013) useita kertoja mutta useimmiten (Suomen) talouden kontekstissa. Vielä tämäkään ei avannut ikkunaa sille, että Helsingin Sanomissa olisi aloitettu keskustelu siitä, millainen asema Supercellin menestyspeleillä Clash of Clans ja Hay Day on videopelien kentällä. Sen sijaan taustoitukseen sai esimerkiksi yrityskaupan asema Suomen taloushistoriassa (”Supercell-kaupan 1,1 miljardia on ennätyssumma”, ”Talous”, 15.10.2013<sup>439</sup>).

Yrityskauppoihin vertautuva uutissarja seurasi loppuvuodesta 2014, kun verotiedot julkistettiin. Eniten tuloja saaneista suomalaisista viisi oli Supercellin perustajia (”Supercell-miljonäärit valloittivat tulolistojen kärjen – katso lista sadasta eniten ansainneesta”, ”Talous”, 3.11.2014<sup>440</sup>). Marko Junkkarin artikkelissa ”Supercell ansaitsisi hyvinvointivaltion ansiomerkin kaikilla tilpehööreillä” (”Talous”, 3.11.2014)<sup>441</sup> kiitellään sitä, että Supercellin omistajat tekivät sen, minkä he olivat luvanneet maksamalla veronsa Suomeen ilman ”verosuunnittelua”. Supercellin suurista verotuloista kirjoitettiin myös 2015 (”Pelaaminen ei ole mitään ajanhukkaa: Supercell tilitti jättiverot Helsinkiin”, ”Kaupunki”, 5.1.2015)<sup>442</sup> ja 2016 (”Suurituloisten nuorten listalle kipusivat miljonäärien lapset – tulokärjessä myös Supercellin johtoa ja julkkiskokki Tomi Björck”, ”Talous”, 1.11.2016<sup>443</sup>). Supercellin positiivisen julkisuuskuvan voikin osin nähdä rakentuvan sen varaan, että he maksavat veronsa Suomeen veronkantoa kritisoidutta. Tämä ei ole normi esimerkiksi Yhdysvalloissa<sup>444</sup>, mikä tekee Supercellin lainkirjaimen ja -hengen säädyllyisestä noudattamisesta ”epänormaalia”. Tämän lisäksi Supercellin työntekijät osallistuvat näyttävästi erilaisiin hyväntekeväisyysprojekteihin, kuten lastensairaalan rahoittamiseen (”Supercellin työntekijöiltä jättilahjoitus lastensairaallalle”, ”Kaupunki”, 4.12.2013)<sup>445</sup> ja nuorten syrjäytymisen estämiseen (”Supercell-miljonäärien säätiö nujertamaan syrjäytymistä: ”Mietimme, että kun meillä on käynyt aivan mieletön tuuri, niin olisiko jokin keino auttaa muita””, ”Talous”, 3.1.2017)<sup>446</sup>. Rovion ja

---

438 Saarinen c2013.

439 Tyynysniemi 2013.

440 Saarinen 2014.

441 Junkkari 2014.

442 Laitinen 2015.

443 Liimatainen & Vuoripuro 2016.

444 Boxberg 2015.

445 Saarinen e2013.

446 Liiten 2017.

muidenkin suomalaisten peliyritysten profiilista puuttuu tämänkaltainen yhteiskunnallinen ulottuvuus.

Koska mobiilipelejä ei representoida taidediskurssissa, analyysit mobiilipeliteollisuuden menestyksistä keskittyvät käsittelemään liiketoimintaa ja markkinoita, kuten Juhani Saarisen artikkelissa ”Peliala voi olla uusi sampo – mutta vain harvoille” (”Talous”, 1.12.2013)<sup>447</sup>. Saarisen loppuvuodesta 2013 julkaistu oraalihistoriallinen artikkeli ”Peliyhtiö Supercellin tarina: Vasta täyskäännös toi jättimenestyksen” (”Talous”, 24.12.)<sup>448</sup> kertoo Supercellin maailmanvalloituksen tarinan, mutta siinäkin videopelien sisältö on sivuroolissa, ellei sisältö ole jollain tavalla vaikuttanut tuotteen menestyspotentiaaliin. Esimerkiksi Facebookissa pelattavan Gunshine.netin ongelmaksi muodostui se, että videopeli oli liian kunnianhimoisen. Se menestyi, mutta se ei menestynyt Supercellin haluamalla tavalla. Pelaajapooli jäi liian pieneksi.

Ensimmäisen kerran Supercellin (menestyksekkäimmän) mobiilipelin Clash of Clansin ansaintalogiikkaan keskityttiin Jussi Sippolan artikkelissa ”Edward käytti Clash of Clans -peliin kymmeniätuhansia euroja” (”Raha”, 6.12.2014)<sup>449</sup>, joka otsikkonsa mukaisesti käsittelee pelaajia, jotka (vapaaehtoisesti) käyttävät suuria rahasummia (ilmaiseen) mobiilipeliin halutessaan päästä siinä parhaaksi. Artikkelin sävy ei ole moralisoiva, eikä järin kriittinen Supercellia kohtaan. Haastateltuja pelaajia ei ole kehystetty yksiselitteisesti peliriippuvaisiksi. Tässäkään artikkelissa kyse ei ole taiteellisesta sisällöstä vaan siitä, kuinka teoksen (tietoisesti) suunniteltu luonne saa ihmisen käyttämään siihen rahansa ja aikansa.

### 6.3. Yhteenveto

*Taulukko 5: Suomipelidiskurssin diskurssit*

	<b>Esiteollinen diskurssi</b>	<b>Teollinen diskurssi</b>
<b>Representaatio</b> (”Mitä tuotetaan?”)	Suomalaisia videopelejä tai videopeleiksi asemoituja suomalaisia sovelluksia käsitellään ensisijaisesti taiteen ja kulttuurin kontekstissa varsin positiivisesti. Niiden roolia niin suomalaisen kuin ulkosuomalaisen videopelikulttuurin ja -teollisuuden kentällä ei huomioida.	Suomalaisia videopelejä käsitellään sekä taloutena että kulttuurina niin, että ne ovat joko pelkästään taloutta tai taloutta ja kulttuuria (mikä luo tekstiin omanlaisen jännitteen). Suomalaisia videopelejä asetetaan ylikansalliseen kontekstiin sen esiintuomiseksi, kuinka Suomessa harjoitetaan kansainvälisesti uskottavaa pelinkehitystä. Sekä suomalaisella videopeliteollisuudella että sen tekijöillä on annettavaa Suomen tulevaisuuden hyväksi.
<b>Historiallis-kulttuurillinen</b>	1990-luvun ”uutuudenviehätys”, joka liittyy vastaikään ilmestyneisiin	Suomen rajojen ulkopuolella huomioidut ja menestyneet suomalaiset videopelit, joista

447 Saarinen d2013.

448 Saarinen 2016.

449 Sippola 2014.

<b>kehys</b>	videopelilogiikoihin: niiden mahdollinen rooli taiteen ja opetuksen kentällä.	ensimmäiseksi voidaan mainita esimerkiksi Remedyn Death Rallyn (1996). 2000- ja 2010-luvulla Remedyn nousu pelistudioksi, joka tekee suuria konsoli- ja tietokonepelejä. 2010-luvulla Rovion ja Supercellin nousu kansainvälisesti suurimpien videopelivalmistajien seuraan mobiilipelien kontekstissa.
<b>Helsingin Sanomien tilannekonteksti</b>	Pääasiallisesti kulttuurisivuilla 1990-luvulla.	Pääasiallisesti kulttuuri- ja taloussivuilla 2000-luvulta lähtien.

Marja-Terttu Kivirinnan artikkelia ”Maire on muistia” (”Kulttuuri”, 15.5.1993)<sup>450</sup> voidaan pitää ensimmäisenä Helsingin Sanomissa julkaistuna artikkelina, jossa suomalainen videopeli kohdattiin ja arvioitiin taideteoksena. Isolle yleisölle suunnatusta suomalaisesta videopelistä kirjoitettiin taidearviossa ensimmäisen kerran, kun Juhana Pettersson kritikoit Remedyn Alan Waken artikkelissaan ”Alan Wake lainaa kauhukirjallisuudelta” (”Kulttuuri”, 5.5.2010)<sup>451</sup>. Esiteollisen ja teollisen diskurssin painotukset tulevat esiin, kun näitä kahta artikkelia vertaa. Pettersson kirjoittaa, kuinka Alan Wake on ”maailmanluokan populaari pelijulkaisu, joka pystyy kilpailemaan parhaimpien ja kalleimpien yhdysvaltalaisen pelien kanssa sekä teknisesti että taiteellisesti”<sup>452</sup>. Loppuun hän esittää haasteen: ”Kuinka monesta suomalaisesta elokuvasta voi sanoa samaa?”<sup>453</sup> Petterssonin argumentaatiossa koetaan tärkeäksi asemoida Alan Wake ainutlaatuisiksi kansainvälisen videopelikulttuurin kontekstissa, koska tämä vain korostaa sen ainutlaatuisuutta suomalaisen kulttuurituotannon kentällä. Tämänkaltaisia ulkoteoksellisia – tuotannollisia tai teollisia dimensioita – ei sisälly Kivirinnan tekstiin. Siinä ei huomioida suomalaista tai kansainvälistä videopelinkehitystä kontekstina, johon videopeli voitaisiin ankkuroida. Tätä ei selitä pelkästään kielenkäyttäjien kielelliset resurssit esimerkiksi niin, että Pettersson vain omaisi suuremman videopelitietämyksen kuin Kivirinta. Kun 2010-luvulla Rovion Angry Birds alkoi menestyä, sitä käsittelevissä Helsingin Sanomien teksteissä sen kansainvälinen menestys oli tärkeä seikka, joka tuotiin esiin. Vuoden 2010 jälkeen Angry Birdsien menestys oli kulttuurillisesti ikään kuin ”julkista tietoa”. Niin ikään vuonna 2010 videopeleistä kirjoittaneelle julkista tietoa oli se, että Alan Waken mahdollinen ellei lähin konteksti on (kansainvälisten) videopelien raskassarja. 1990-luvun alussa suomalaisilta videopeleiltä puuttuu ymmärrettävä kokoava konteksti, jota oltaisiin voitu pitää julkisena tietona.

Esiteollisen diskurssin jonkinlaisena hyveenä voidaan pitää sitä, että taloudelliset tekijät eivät siinä ohjaa perspektiiviä. Teoksen koko tai tuotto ovat toissijaisia tekijöitä. Tähän vaikuttanee käsiteltyjen

450 Kivirinta 1993.

451 Pettersson 2010.

452 Pettersson 2010.

453 Pettersson 2010.



teosten poikkeuksellinen kulttuurillinen paikka videopelien kentällä: koska ne eivät ole massamarkkinoille suunnattuja tyypillisiä kokemuksia, ”supermarioja” ja ”räiskintäpelejä”, niitä ei myöskään sellaisina pidetä. Toisaalta poikkeuksellinen kulttuurillinen paikka selittänee, miksi nämä käytännöllisesti katsottuna tuntemattomat teokset on huomioitu: ne nähdään jonain muuna kuin videopeleinä, vaikka niistä tällaista termiä käytetäänkin.

## 7. Päätäntä

Tässä tutkielmassa Helsingin Sanomien videopeleihin kytkeytyvää tekstituotantoa on tarkasteltu ajanjaksolla 1990–2017 kolmessa diskurssissa. Ne eivät sulje toisiaan ulos, kun motiivina on kartoittaa videopelien muuttuvaa kulttuurillista roolia näiden kriittisten vuosien aikana yhtäältä useimpien tuntemina ja kokeilemina kulttuurituotteina, toisaalta suomalaisenkin talouselämän uutena mielenkiinnon kohteena. Halutessaan perspektiivit ”sota”, ”sukupuoli” ja ”suomalaiset videopelit” voi nähdä kerroksina kuoresta kohti ydintä, joka on videopelit ”itse”.

Persianlahden sodan (1991) kielellistämässä työkaluksi valittiin ”videopeli” mediakuvaston estetiikan ja sodankäynnin teknologisoituneen luonteen vuoksi. Vertaus ei jäänyt muoti-ilmaukseksi. Se esiintyi päivitettyssä muodossa Irakin sodan (2003) internetin sirpaloimassa mediakontekstissa, joka jälleen muutti odotuksia ja tottumuksia sen suhteen, kuinka, millaista ja mistä perspektiivistä informaatiota meneillään olevasta sotatapahtumasta on mahdollista välittää. Persianlahden sodan synnyttämässä sota kuin videopeli -diskurssissa videopelit ”itse” eivät ole tarkastelun kohteena. Sen sijaan videopelisoladiskurssissa videopelit ovat yksi sotilasharjoittelun osa.

Sota kuin videopeli -diskurssi ei kursorisen luennan pohjalta esiinny sen hetken suomalaisissa videopelilehdissä. Niiden fokus on rajattu lukijasta riippuen joko tarkasti tai ahtaasti. Ilmiö vaatisi tarkempaa tutkimusta. Esimerkiksi Commodore 64 -harrastajien C=Lehdessä yli puoli vuotta Persianlahden sodan päättymisen jälkeen kommentaari jäi peliarviossa sen harmittelemiseksi, ettei F-15 Strike Eagle III -tietokonepeli sisällä Persianlahden sodan ”Aavikkomyrskyyn liittyviä skenaarioita”, vaikka F-15 Eagle -hävittäjät olivat sitä tärkeä osa<sup>454</sup>. Tämä ”puute” on oiva esimerkki yleismedian (Helsingin Sanomat) vahvuuksista, mitä tulee videopelikommentaariin. Jokin asia on liitettävä osaksi laajempia konteksteja, koska yleismedia pyrkii tuottamaan maailmasta holistista kuvaa. Sen sijaan erikoismedia ei välttämättä kykene vastaamaan

---

454 C=Lehti 1991, 45.

kysymykseen, millä tavoin sen käsittelemä aihe on osa jaettua sosiaalista todellisuutta, jossa sen arvo myös laajemmin piilee. Tätä ei ehkä edes pidetä esittämisen arvoisena kysymyksenä. Kun intohimoiset harrastajat tekevät julkaisua intohimoisille harrastajille videopelikulttuurin sydäimestä, paljon otetaan annettuna. Samaan aikaan ”Helsingin Sanomien videopelijournalismi” on monelle harrastajalle varmasti oksymoroni. Se myös tulee olemaan sitä, jos ”videopelijournalismi” ymmärretään jonain muuna kuin erilaisena keskusteluna videopeleistä. Ulkolaidalla käytävä keskustelu on usein mielenkiintoisempaa seurattavaa. Se auttaa piirtämään ilmiön vaikutusalueelle realistiset rajat. 2010-luvun perspektiivistä argumentti videopelien legitimaatiolle (joka on yhteiskunnallisen keskustelun edellytys) on se, että isoon prosenttiin älypuhelimista on asennettu jokin videopeli. Miksi se ei voisi olla se, että sodasta ja sodankäynnistä on puhuttu jo vuosikymmeniä videopelien kontekstissa?

Sukupuolen kontekstissa videopelit ”itse” ovat aktiivisemmassa roolissa siitä yksinkertaisesta syystä, että videopeli tarvitsee sinne itsensä tuovan pelaajan, jolla on jonkinlainen sukupuoli-identiteetti, suhde sukupuoleen tai vähintäänkin hän elää yhteiskunnassa, jossa sukupuoli tai ymmärrys siitä on sosiaalista vuorovaikutusta organisoiva rakenne, vaikka yksilö ei kokisi omaavansa sukupuolta laisinkaan. Verkkopelaamisen myötä kasvoton vuorovaikutus on normalisoitunut videopelikulttuurin osaksi, mutta virtuaalisissa tiloissa tapahtuvaa häiriköintiä (riippumatta siitä, kohdistuuko se sukupuoleen) ei ole kyetty ratkaisemaan. Nämä ongelmat eivät ole syntyneet pelkästään 2000-luvulla virtualisoituneen videopelikulttuurin sisällä käytyjen (epäonnistuneiden) neuvottelujen myötä, koska jo 1970-luvulla arcade-kulttuurin synnyttyä pelaamisympäristöt ymmärrettiin maskuliiniseksi koodattuina tiloina. Sukupuolen kontekstissa tässä tutkielmassa käsitellään lähinnä toista sukupuolta, tyttöjä ja naisia, mutta valinta kutsua tätä diskurssia sukupuolidiskurssiksi esimerkiksi naisdiskurssin sijaan on tietoinen valinta. Kun lähdeaineistossa kirjoitetaan sukupuolesta ja videopeleistä niin, että sukupuolta painotetaan, fokuksessa ovat tytöt ja naiset. Heidän olemassaolonsa videopelikulttuurissa tullaan joko itse tekstissä kehystämään epänormaaliksi ja siksi huomionarvoiseksi tai sitten tällainen kehystäminen (toistuessaan) antaa epänormaalin vaikutelman, vaikka intentio olisi vain ”neutraalisti” uutisoida videopeleihin liittyvästä aiheesta ”neutraalisti”. Toisin sanoen poikien ja miesten asema videopelikulttuurissa otetaan annettuna. Helsingin Sanomien toiminnan voi tulkita videopelikulttuurissa vallitsevan hierarkkisen sukupuolijärjestelmän käsittelyksi. Siinä osallistutaan laajempaan kulttuurilliseen keskusteluun, joka on syntynyt Helsingin Sanomien ulkopuolella.

Videopelejä sinänsä eli ”ydintä” käsitellään vasta luvussa, jossa analysoidaan keskustelua

suomalaisesta videopelikehityksestä. Tässä ulkomaalaiset taloudelliset toimijat ovat ohjanneet suomalaisten journalististen toimijoiden katsetta siten, että suomalaista pelinkehitystä alettiin käsitellä vasta kun suomalaiset videopelit olivat löytäneet kansainväliset markkinat. Samaan aikaan suomalaisille pelinkehittäjille ulkomarkkinoille suuntautuminen on ollut selviö, koska se on liiketoiminnan edellytys. Suomalaisen videopeliteollisuuden syntyminen vuosituhannen vaihteessa sekä toisaalta casual-vallankumous antoivat kehityksen ymmärtää Suomessa tapahtuvaa videopelikehitystä osana sekä Suomen että maailman taloutta ja kulttuuria. 2010-luvulla kasvanut ja osin juuri taloudelliseen menestykseen palautuva arvostus ei normalisoinut suomalaisten videopelien asemaa esimerkiksi elokuvaan vertautuvana kulttuurimuotona, jonka uusista julkaisuista kirjoitettaisiin säännöllisesti taiteena eikä tuotteina. Suomalainen pelinkehitys on enemmän kuin tässä tutkielmassa (ja viime kädessä Helsingin Sanomissa) pääsääntöisesti käsitellyt toimijat Remedy, Rovio ja Supercell.

Koska tutkielma alkaa tilanteesta (1990), jossa videopelit ovat jo syntyneet (1958) ja tulleet eri tavoin osaksi Helsingin Sanomien (1905–) journalistista sisältöä, jatkotutkimuksen kannalta looginen askel olisi palata arkistossa taaksepäin ja katsoa, millä tavoin videopelit otettiin – olettaen, että ne otettiin – vastaan 1970- ja 1980-luvulla. Todennäköisesti ensimmäiset harvat maininnat löytyvät 1970-luvun lopulta arcade-kolikkopelien ja/tai kotikonsolien yhteydessä. 1980-luvun arkistojen kursorinen selailu ei paljasta montakaan videopeliihastusta tekstiä, mutta kirjoitushetkellä 2019 artikkeleiden hakutoiminto Helsingin Sanomissa on vajavainen. Sähköisen arkiston materiaalia – skannattuja sanomalehtiä – pitäisi selata manuaalisesti. Tämä on varsin pitkä prosessi, varsinkin kun tässä tutkielmassa vuodesta 1990 eteenpäin videopelikeskusteluja on etsitty kaikista asiayhteyksistä, ei pelkästään otsikoista. Toinen tutkimus voisi toistaa tässä Helsingin Sanomien yhteydessä harjoitetun, mutta ulottaa sen koskemaan muita suomalaisia medioita, mikä antaa mahdollisuuden lähestyä materiaalia vertailevasta näkökulmasta. Mitä tulee videopelidiskursseihin, ei ole annettua, että resursseista huolimatta juuri Helsingin Sanomat olisi sanomalehdistä rikkain alusta. Juttujen määrä on niin pieni, että yksittäiset kirjoittajat korostuvat: suomenkielisten sanomalehtien ”ykköspelijournalistiksi” 1990–2017 pääsee jo pitämällä pari vuotta kerran kuukaudessa julkaistavaa kolumnia.

Koko valtamedian kaaren selvittäminen yhden tutkimuksen sisällä on iso projekti. Siksi yhden tutkimuksen totaalihistoriallinen näkemys jäänee yhteen tiedonvälityksen muotoon. Jos joku kuitenkin onnistuu kampaamaan suomalaisen median (televisio, radio, sanomalehdet jne.), tutkimuksella olisi varmasti englanniksi toteutettuna kansainvälistäkin arvoa. Se olisi

tapaustutkimus siitä, millä tavoin keskustelu videopeleistä on muuttunut yhdessä ensimmäisen maailman maassa, joka ainakin mielikuvissa on ollut 1990-luvulta saakka teknologisesti orientoitunut tietoyhteiskunta, ”Nokialandia”, ja joka on väestöpohjaansa nähden yksi vaikutusvaltaisimmista toimijoista kansainvälisessä videopelikulttuurissa. Tässä mielenkiintoista olisi tutkia sitä, luettiin videopelit osaksi tulevaisuuden yhteiskuntaa ja yritettiinkö niille kehittää korkeampaa päämäärää. Historiallisesti tarkasteltuna videopelejä edeltävät massakulttuurin instrumentit on kaapattu peittelemättä ideologioiden palvelukseen, niin kuin elokuva Neuvostoliitossa. Jos taas paljastuu, ettei videopelien funktiota ole julkisesti käsitelty, vaikka niillä sellainen määritelmällisesti on, silloin sopii kysyä, miksi videopelit eivät ole kelvanneet? Kuinka uskottava on vaalittu näkemys ”suomalaisesta tietoyhteiskunnasta”, jos videopelit eivät ole malliin soveltuneet?

## 8. Lähdeluettelo

### ALKUPERÄISLÄHTEET

#### Lehdet

C=Lehti 1992.

Etelä-Suomen Sanomat 1978.

Filmihullu 2006.

Gamasutra 2014.

Journalisti 2008–2014.

Tekniikan Maailma 1978.

Pelaaja 2002–2019.

Pelit 1993–2019.

#### Sanomalehdet

Helsingin Sanomat 1990–2018. (Helsingin Sanomien sähköinen arkisto)

#### Alkuperäislähteenä käytetty kirjallisuus

Aalto, Maija (2014), ”Tytöt eivät osaa käyttää tietokonetta”. Helsingin Sanomat 13.11.2014. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002776657.html>, viitattu 1.5.2019.

Aittokoski, Heikki (2003), ”20 päivää ja 20 yötä sotaa”. Helsingin Sanomat 9.4.2003. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004132625.html>, viitattu 1.4.2019.

Aittokoski, Heikki (2010), ”Vuodon vallankumous”. Helsingin Sanomat 30.11.2010. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004772631.html>, viitattu 1.4.2019.

Aittokoski, Heikki (2013), ”Sankari, rikollinen ja 700 000 asiakirjaa”. Helsingin Sanomat 31.7.2013. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002664550.html>, viitattu 1.4.2019.

Ahlroth, Jussi (2003), ”Max Payne haetaan perillistä”. Helsingin Sanomat 11.12.2003. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004188309.html>, viitattu 1.4.2019.

Ahlroth, Jussi (a2006), ”Microsoft julkaisee suomalaisen Alan Wake -pelin”. Helsingin Sanomat 11.5.2006. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004395658.html>, viitattu 1.4.2019.

Ahlroth, Jussi (b2006), ”Remedy valmistele uutta menestyspeliä”. Helsingin Sanomat 13.6.2006. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004403758.html>, viitattu 1.4.2019

Ahlroth, Jussi (2007), ”Videopeleissä räiskitään, potkitaan ja pätkitään”. Helsingin Sanomat 16.11.2007. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000004526854.html>, viitattu 1.4.2019.

Ahlroth, Jussi (a2008), ”Tutkijat meillä ja Yhdysvalloissa: Videopelien vaikutuksia on liioiteltu”. Helsingin Sanomat 12.5.2008. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004568816.html>, viitattu 1.4.2019.

- Ahloth, Jussi (b2008), ”Rentoutuminen ajaa pelien ääreen”. Helsingin Sanomat 15.12.2008. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004619856.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ahloth, Jussi (2010), ”Alan Wake valmiina valokeilaan”. Helsingin Sanomat 21.3.2010. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004719734.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ahloth, Jussi (2012), ”American Nightmare jatkaa Alan Waken tarinaa hyvin”. Helsingin Sanomat 22.2.2012. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002521181.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ahloth, Jussi (2014), ”Suomalainen Remedy hioo kymmenien miljoonien peliprojektia, josta syntyy myös tv-sarja”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 3.9.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002758564.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ahloth, Jussi (a2016), ”Remedyn uutuus yhdistää ensimmäistä kertaa maailmassa pelin ja tv-sarjan – Quantum Break on todennäköisesti Suomen kallein viihdetuote”. Helsingin Sanomat 11.2.2016. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002885546.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ahloth, Jussi (b2016), ”HS-arvostelu: Suomalaisyhtiön jättibudjetin uutuuspeli Quantum Break on kunnianhimoista tarinankerrontaa”. Helsingin Sanomat 6.4.2016. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002894925.html>, viitattu 1.4.2016.
- Ahola, Suvi (2013), ”200 miljoonaa maksanutta Grand Theft Auto -peliä kritisoidaan tyllystä naiskuvasta”. Helsingin Sanomat 17.9.2013. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002674838.html>, viitattu 1.4.2019.
- Alexander, Leigh (2014), ”Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over”. Gamasutra 28.10.2014. [http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)
- Alkio, Jyrki (2008), ”Naisena pelimiesten maailmassa”. Helsingin Sanomat 28.9.2008. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004601470.html>, viitattu 1.4.2019.
- Autio, Milla (1996), ”Arviot Story World -romput opettavat”. Helsingin Sanomat 16.12.1996. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003585275.html>, viitattu 1.5.2019.
- Bagh, Peter von (2006), ”Tuuleen kirjoitettuja sanoja”. Filmihullu, vol. 39, no. 1. [http://www.kaapeli.fi/~filmihul/06\\_1\\_paakirjoitus.html](http://www.kaapeli.fi/~filmihul/06_1_paakirjoitus.html), viitattu 1.4.2019.
- Boxberg, Katja (2015), ”Suuryhtiöt maksavat vähiten yhteisöveroa”. Helsingin Sanomat 7.2.2015. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002798940.html>, viitattu 1.4.2019.
- C=Lehti (1991), ”Tyylikästä taistelulentoa”. C=Lehti 4/1991, 45.
- Eerikäinen, Hannu (1991), ”Persianlahdella pelataan videopeliä”. Helsingin Sanomat 3.2.1991. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003044523.html>, viitattu 1.4.2019.
- Eronen, Eeva & Pelli, Petja (2011), ”Länsimaat kaihtavat Vietnamin virhettä”. Helsingin Sanomat 4.4.2011. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004798408.html>, viitattu 1.4.2019.
- Eronen, Eeva (2012), ”Taistelua konttorista käsin”. Helsingin Sanomat 10.4.2012. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004867165.html>, viitattu 1.4.2019.
- Ervamaa, Toni & Pollack, Andrew (1996), ”Tietokonetytöt valloittavat Japanin miehiä”. Helsingin Sanomat 26.11.1996. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000003580270.html>, 1.4.2019.
- Forsström, Raija (2011), ”Pelikin on nyt designea”. Helsingin Sanomat 18.9.2011. <https://www.hs.fi/koti/art-2000004829784.html>, 1.4.2019.
- Haapalainen, Manu (2014), ”Pelaajat vastaan media”. Journalisti 18.12.2014. <https://www.journalisti.fi/artikkelit/2014/15/pelaajat-vastaan-media/>, viitattu 1.4.2019.
- Hakala, Pekka (2003), ”Sadamille sopisi pitkitetty taistelu”. Helsingin Sanomat 18.3.2003. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004127619.html>, viitattu 1.4.2019.

Hamilo, Marko (2001), ”Tietokonepelistä lääke lukihäiriöön”. Helsingin Sanomat 25.9.2001. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000003991796.html>, viitattu 1.4.2019.

Hankonen, Riitta (1999), ”Pulaa pätevistä naisista”. Helsingin Sanomat 22.10.1993. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003836385.html>, viitattu 1.4.2019.

Heikkinen, Mikko-Pekka (2019), ”Videopelit ovat tehneet valtavan laatuloikan: Red Dead Redemption 2 on villiin länteen sijoittuva taideteos, joka peittoaa elokuvat”. Helsingin Sanomat 4.5.2019. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006092894.html>, viitattu 10.5.2019.

Helsingin Sanomat (a2011), ”Salaisia puuhia mocap-huoneessa”. Helsingin Sanomat 10.4.2011. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004799780.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (b2011), ”Taivaalla lentää tieteissatu”. Helsingin Sanomat 24.10.2011. <https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000002508759.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (c2011), ”HS-raadin vastaukset kysymykseen: Onko Angry Birdsin menestys koko Suomen etu?”. Helsingin Sanomat 16.12.2011. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002514207.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (d2011), ”Yle: Pojat pärjäävät tyttöjä paremmin englannissa tietokonepelien ansiosta”. Helsingin Sanomat 9.11.2011. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002510397.html>, viitattu 1.5.2019.

Helsingin Sanomat (a2012), ”Ihmemiehen kengissä”. Helsingin Sanomat 15.8.2012. <https://www.hs.fi/kuluttaja/art-2000002551853.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (b2012), ”SS: Lukiopojat loistavat englannissa tietokonepelien ansiosta”. Helsingin Sanomat 18.6.2012. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002538850.html>, viitattu 1.5.2019.

Helsingin Sanomat (2013), ”Prinssi Harry kertoi tulittaneensa talebaneja Afganistanissa”. Helsingin Sanomat 21.1.2013. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002607704.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (2015), ”Toimintapelit ovat oivaa aivojumppaa”. Helsingin Sanomat 5.10.2015. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000002856863.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (2017), ”Venäjä väitti julkaisseensa netissä ’kiistattomia todisteita’ USA:n ja Isisin kytköksistä – Kuvat olikin napattu videopelistä ja vanhoista dokumenteista”. Helsingin Sanomat 15.11.2017. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000005449376.html>, viitattu 1.4.2019.

Helsingin Sanomat (2017b), ”Tietokonepelaajista uusia osajia armeijaan”. Helsingin Sanomat 4.6.2017. <https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000005239464.html>, viitattu 1.5.2019.

Hiltunen, Pekka (1995), ”Maailmalla paketissa on nukke tai videopeli”. Helsingin Sanomat 23.12.1995. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003496358.html>, viitattu 1.4.2019.

Huotilainen, Heidi & Kempas, Karla (2016), ”Supercellin kauppa varmistui: kiinalaisyritys ostaa pelifirman osakkeita 6,45 miljardilla eurolla”. Helsingin Sanomat 21.6.2016. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002907277.html>, viitattu 1.4.2019.

Hyvärinen, Irja (1994), ”Pelien maailmassa hyvä tyttö voi olla pojille kova paikka”. Helsingin Sanomat 24.9.1994. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003369082.html>, viitattu 1.4.2019.

Jauhiainen, Ilkka (1995), ”Lasitehtaan räjähdys huipentaa Lahden 90-vuotisjuhlat”. Helsingin Sanomat 17.5.1995. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003434029.html>, viitattu 1.4.2019.

Jensen, Carsten (2001), ”Sota on niiden puolella, rauha meidän”. Helsingin Sanomat 2.9.2001. <https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000003993856.html>, viitattu 1.4.2019.

Jokinen, Riku (2013), ”Taleban: Prinssi Harryllä on mielenterveysongelma”. Helsingin Sanomat 22.1.2013. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002607916.html>, viitattu 1.4.2019.

Junkkari, Marko (2014), ”Supercell ansaitsisi hyvinvointivaltion ansiomerkin kaikilla tilpehööreillä”. Helsingin Sanomat 3.11.2014. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002774513.html>, viitattu 1.4.2019.

Junnonaho, Tuire (2000), ”Tytöjen peleissä ei ole haastetta”. Helsingin Sanomat 28.12.2000. <https://www.hs.fi/ihmiset/art-2000003936395.html>, viitattu 1.4.2019.

Järvinen, Elina (1995), ”Länsimäen yläasteella mikroja on kannettu jo vuosi”. Helsingin sanomat 23.10.1995. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000003478961.html>, viitattu 1.4.2019.

Kaaro, Jani (2014), ”Taloudesta on tullut ainoa kurkistusreikämme todellisuuteen”. Helsingin Sanomat 8.10.2014. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000002767538.html>, viitattu 1.4.2019.

Kalin, Kaj (2010), ”Suomalaisen muotoilun myytti luotiin sodan jälkeen”. Helsingin Sanomat 25.7.2010. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004745421.html>, viitattu 1.4.2019.

Kalliopää, Katri (2013), ”Pelivienti on koko Suomen toivo”. Helsingin Sanomat 17.6.2013. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002646131.html>, viitattu 1.5.2019.

Kajava, Jukka (1991), ”Leikitään sotaa”. Helsingin Sanomat 4.2.1991. <https://www.hs.fi/radiotelevisio/art-2000003044694.html>, viitattu 1.4.2019.

Kangasluoma, Jaakko (2007), ”Sotapeli hoitaa Irak-veteraanien traumoja USA:ssa”. Helsingin Sanomat 21.2.2007. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004463002.html>, viitattu 1.4.2019.

Kaseva, Tuomas (2011), ”Vihainen lintu näkyi Teija Vesterbackan iltapuvussa”. Helsingin Sanomat 7.12.2011. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000004844642.html>, viitattu 1.4.2019.

Kemppainen, Jouni K. (1996), ”Susanna täyttää sata 2088”. Helsingin Sanomat 19.1.1996. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003502050.html>, viitattu 1.4.2019.

Kemppinen, Jukka (1991), ”Tietokonetta selaillessa”. Helsingin Sanomat 22.4.1991. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003061411.html>, viitattu 1.4.2019.

Kinnunen, Helana (1999), ”Tutkija sanoo Naton tiedotuksen vakavoituneen”. Helsingin Sanomat 14.4.1999. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000003793351.html>, viitattu 1.4.2019.

Kivinen, Olli (1991), ”Sodan kynnys uhkaa madaltua”. Helsingin Sanomat 20.11.1991. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000003041493.html>, viitattu 1.4.2019.

Kivirinta, Marja-Terttu (1992), ”Kunnianosoitus Maire Gullichsenille”. Helsingin Sanomat 17.10.1992. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003182079.html>, viitattu 1.4.2019.

Kivirinta, Marja-Terttu (1993), ”Maire on muistia”. Helsingin Sanomat 15.5.1993. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003235129.html>, viitattu 1.4.2019.

Knuuti, Jukka (1992), ”Tiedotusvälineet hävisivät Persianlahdella”. Helsingin Sanomat 24.7.1992. <https://www.hs.fi/kulttuuri/kirja-arvostelu/art-2000002585729.html>, viitattu 1.4.2019.

Korhonen, Johanna Maria (a1997), ”Intelin johtaja vaatii pelejä suurelle yleisölle”. Helsingin Sanomat 27.6.1997. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003636207.html>, viitattu 1.4.2019.

Korhonen, Johanna Maria (b1997), ”Suomen pelipajat pyrkivät pinnalle”. Helsingin Sanomat 14.11.1997. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003674859.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskensilta, Risto (2012), ”Kelpo johdatus peleihin”. Niin & näin, nro. 73, kesä 2/2012. <https://www.netn.fi/lehti/niin-nain-212/kelpo-johdatus-videopeleihin>, viitattu 1.4.2019.

Koski, Markku (1994), ”Media ja Estonia”. Helsingin Sanomat 6.10.1994. <https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000003372270.html>, viitattu 1.4.2019.



Koskinen, Matti (a2013), ”Pelit kiinnostavat sotateollisuutta”. Helsingin Sanomat 19.2.2013. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002614757.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskinen, Matti (b2013), ”Videopelit tulivat osaksi oikeita sotia”. Helsingin Sanomat 19.2.2013. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002614713.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskinen, Matti (a2014), ”Olen käynyt Ukrainan sotaa jo kuukausia”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 16.4.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002724606.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskinen, Matti (b2014), ”Kolumni: Nainen, olet liian vaikea animoida”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 13.6.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002738821.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskinen, Matti (a2016), ”Suomen pelialalla menee lujaa, mutta Ruotsissa tehdään parempia pelejä”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 9.3.2016. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002890381.html>, viitattu 1.4.2019.

Koskinen, Matti (b2016), ”Oikeasta sodasta on tullut niin masentavaa, ettei se enää kiinnosta pelaajia”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 12.5.2016. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002900863.html>, viitattu 1.4.2019.

Kärki, Ulla (1998), ”Naisellista sisältöä nettiin”. Helsingin Sanomat 7.8.1998. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003735224.html>, viitattu 1.4.2019.

Lahtinen, Sole (2012), ”CIA haluaa lisää miehittämättömiä lennokkeja”. Helsingin Sanomat 20.10.2012. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002573717.html>, viitattu 1.4.2019.

Laitinen, Joonas (2015), ”Pelaaminen ei ole mitään ajanhukkaa: Supercell tilitti jättiverot Helsinkiin”. Helsingin Sanomat 5.1.2015. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000002790079.html>, viitattu 1.4.2019.

Lappalainen, Elina (2009). ”Silmäkarkkiin tottuneet eivät ällisty”. Helsingin Sanomat 8.8.2009. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004670875.html>, viitattu 1.5.2019.

Lappalainen, Elina (a2010), ”Lintujen viha muuttuu rahaksi”. Helsingin Sanomat 30.12.2010. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004778504.html>, viitattu 1.4.2019.

Lappalainen, Elina (b2010), ”Rovio harjoitteli 53 pelillä ennen hittiä”. Helsingin Sanomat 30.12.2010. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004778503.html>, viitattu 1.4.2019.

Lappalainen, Elina (2011), ”Facebookin omistajalta jo toinen pelisijoitus Suomeen”. Helsingin Sanomat 26.5.2011. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004808846.html>, viitattu 1.4.2019.

Leander, Ossi (2003), ”Sähköistä sotaraportointia”. Helsingin Sanomat 30.3.2003. <https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000004130367.html>, viitattu 1.4.2019.

Liimatainen, Karoliina & Vuoripuro, Verna (2016), ”Suurituloisten nuorten listalle kipusivat miljonäärien lapset – tulokärjessä myös Supercellin johtoa ja julkkiskokki Tomi Björck”. Helsingin Sanomat 1.11.2016. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002928172.html>, viitattu 1.4.2019.

Liiten, Marjukka (2017), ”Supercell-miljonäärien säätiö nujertamaan syrjäytymistä: 'Mietimme, että kun meillä on käynyt aivan mieletön tuuri, niin olisiko jokin keino auttaa muita'”. Helsingin Sanomat 3.1.2017. <https://www.hs.fi/talous/art-2000005030072.html>, viitattu 1.4.2019.

Luukka, Teemu (2011), ”Suomalaiset huomasivat viimein Angry Birdsien”. Helsingin Sanomat 12.2.2011. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004787390.html>, viitattu 1.4.2019.

Mahlamäki, Hanna (2014), ”Tulkaa esiin, arjen feministit”. Helsingin sanomat 19.10.2014. <https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000002770542.html>, viitattu 1.4.2019.

Maunuksela, Arja (2002), ”Peli: tutustu museoon!”. Helsingin Sanomat 2.5.2002. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004049676.html>, viitattu 1.4.2019.

Miettinen, Anssi (1997), ”Suomalainen tietokonepeli myytiin loppuun Yhdysvalloissa”. Helsingin Sanomat 19.2.1997. <https://www.hs.fi/talous/art-2000003600965.html>, viitattu 1.4.2019.

Miettinen, Anssi (2001), ”Max Payne keikkuu yhä myydyimpien pelien listoilla”. Helsingin Sanomat 20.10.2001. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004005093.html>, viitattu 1.4.2019.

Miettinen, Anssi (2002), ”Peliyhtiö Remedy myi Max Paynen oikeudet isolla rahalla”. Helsingin Sanomat 5.6.2002. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004057596.html>, viitattu 1.4.2019.

Miettinen, Anssi (2012), ”Björn Wahlroos on läpäissyt kaikki Angry Birds -tasot”. Helsingin Sanomat 10.10.2012. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002570983.html>, viitattu 1.4.2019.

Mykkänen, Pekka (2000), ”Sensuroimaton sota jokaiseen olohuoneeseen kaikilla kanavilla”. Helsingin Sanomat 27.4.2000. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000003879288.html>, viitattu 1.4.2019.

Mäkinen, Esa (2010), ”Tinkimättömyys vie yli rajojen”. Helsingin Sanomat 31.12.2010. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004778640.html>, viitattu 1.4.2019.

Nalbantoglu, Minna (2014), ”Tutkimus: Runsaasti pelaavat pojat parempia matematiikassa”. Helsingin Sanomat 11.9.2014. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002760533.html>, viitattu 1.5.2019.

Nykänen, Anna-Stina (1991), ”Videopelissä taistelu alkaa aina alusta”. Helsingin Sanomat 22.1.1991. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003041952.html>, viitattu 1.4.2019.

Nyrhinen, Tiina (1993), ”Teknos-värejä, sadepäivän hymyä ja pyhiä tapaamisia”. Helsingin Sanomat 29.8.1993. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003262694.html>, viitattu 1.4.2019.

Nyrhinen, Tiina (1994), ”Demokulttuuria ja kilowatteja”. Helsingin Sanomat 25.2.1994. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003311521.html>, viitattu 1.4.2019.

Nyström, Erik (2014), ”Lennokkilentäjän työ: tapa 10 000 kilometrin päässä”. Helsingin Sanomat 6.1.2014. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002700551.html>, viitattu 1.4.2019.

Nytin toimitus (2014), ”Suomalainen peliala tuomitsee pelinkehittäjiin kohdistuvat tappouhkaukset ja vainoamisen”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 23.10.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002771484.html>, viitattu 1.4.2019.

Nytin toimitus (2015), ”Valkoisia pelaajapoikia arvostellut toimittaja Leigh Alexander tulee Suomeen”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 12.1.2015. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002791778.html>, viitattu 1.4.2019.

Nytin toimitus (2016), ”Näin ulkomailla arvioidaan ’Suomen kaikkien aikojen suurinta’ viihdetuotantoa – Quantum Break jää odotuksista”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 1.4.2016. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002894112.html>, viitattu 1.4.2019.

Ojansivu, Merja (1995), ”Rankka multimedia-teos Doomwatch komistaa Lahden 90-vuotisjuhlia”. Helsingin Sanomat 2.8.1995. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003455233.html>, viitattu 1.4.2019.

Pekonen, Laura (1997), ”USA:n maavoimissa sotaleikit otetaan tosissaan”. Helsingin Sanomat 30.6.1997. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000003637034.html>, viitattu 1.4.2019.

Pernu, Ilkka (2009), ”Pelimies piilosilla”. Journalisti 19/2006, 16. [http://journalistiliitto-fi.directo.fi/journalisti/lehti/2009/19/artikkelit/pelimies\\_piilosilla/](http://journalistiliitto-fi.directo.fi/journalisti/lehti/2009/19/artikkelit/pelimies_piilosilla/), viitattu 1.4.2019.

Pettersson, Juhana (2008), ”Naiset pelaavat nyt bilepelejä”. Helsingin Sanomat 7.6.2008. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004575336.html>, viitattu 1.4.2019.

Pettersson, Juhana (2009), ”Videopelin tähdelle ei näytetty käsikirjoitusta”. Helsingin Sanomat 24.1.2009. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004627868.html>, viitattu 1.4.2019.

Pettersson, Juhana (2010), ”Alan Wake lainaa kauhukirjallisuudelta”. Helsingin Sanomat 5.5.2010. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004728730.html>, viitattu 1.4.2019.

- Pettersson, Juhana (2012), ”Palkkasotilasfirmalla on oma videopeli”. Helsingin Sanomat 21.2.2012. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004858094.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pietiläinen, Tuomo (2011), ”Time: Angry Birds -kehittäjä maailman vaikutusvaltaisimpia”. Helsingin Sanomat 22.4.2011. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004802449.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pokkinen, Pete (a2011), ”Vesterbacka innostui Time-lehden valinnasta”. Helsingin Sanomat 23.4.2011. Vesterbacka innostui Time-lehden valinnasta, viitattu 1.4.2019.
- Pokkinen, Pete (b2011), ”Vihaiset linnut näyttivät voimansa”. Helsingin Sanomat 1.5.2011. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004803997.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pullinen, Jussi (2014), ”Alastonkuvien vuoto toi esiin kieroutuneen suhteen naisiin”. Helsingin Sanomat 4.9.2014. <https://www.hs.fi/paakirjoitukset/art-2000002758633.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pullinen, Jussi & Typpö, Juha (2016/2017), ”Feminismiä vastaan, poliittista korrektiutta vastaan: Tällainen on netistä nouseva uusi oikeisto, jonka Donald Trump vie Valkoiseen taloon”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 21.11.2016 & 23.1.2017. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000004875925.html>, viitattu 1.4.2019.
- Puttonen, Mikko (2017), ”Työnteko vähenee nuorilla miehillä, koska vapaa-aika on parempaa – syynä tietokonepelien kehittyminen niin hyväksi”. Helsingin Sanomat 19.9.2017. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000005374275.html>, viitattu 1.5.2019.
- Pölkki, Minna (2003), ”Prosentti suomalaisista marssi 1980-luvulla ydinaseita vastaan”. Helsingin Sanomat 20.3.2003. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000004128080.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pölkki, Minna (2006), ”Snellmanin 200-vuotisjuhlat alkoivat Kuopiossa”. Helsingin Sanomat 4.1.2006. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004364607.html>, viitattu 1.4.2019.
- Pöppönen, Hannu (2011), ”Suomalaiskuvaaja järkyttyi median härskiydestä”. Helsingin Sanomat 9.12.2011. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004844841.html>, viitattu 1.4.2019.
- Rajamäki, Tiina (2015), ”Ohjattiinko sivullisen Jemenissä tappanutta lennokkia Saksasta?”. Helsingin Sanomat 27.5.2015. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002827267.html>, viitattu 1.4.2019.
- Riipinen, Kirsi (1991), ”Rauhanveteraaneja Yhdysvalloissa kiukuttaa: ”On menty pieneen valtioon muka järjestelemään asioita”. Helsingin Sanomat 28.1.1991. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003043098.html>, viitattu 1.4.2019.
- Räikkä, Jyri (a2007), ”Uusi HS-raati tuo punnittuja ajatuksia aikalaiskeskusteluun”. Helsingin Sanomat 7.9.2007. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004509473.html>, viitattu 1.4.2019.
- Räikkä, Jyri (b2007), ”HS-raati uskoo suomalaiskirjailijoiden kykyyn kuvata nykyajan kipupisteitä”. Helsingin Sanomat 16.11.2007. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004526710.html>, viitattu 1.4.2019.
- Räikkä, Jyri (2008), ”HS-raati valitsi Obaman”. Helsingin Sanomat 15.2.2008. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004548086.html>, viitattu 1.4.2019.
- Saari, Antti (1997), ”Nettisukupolvi ei kaipaa kirjallisuutta”. Helsingin Sanomat 23.10.1997. <https://www.hs.fi/mielipide/art-2000003668776.html>, viitattu 1.4.2019.
- Saarinen, Juhani (a2013), ”Kasvuyritys palkkaa lisää työntekijöitä”. Helsingin Sanomat 10.3.2013. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002619290.html>, viitattu 1.4.2019.
- Saarinen, Juhani (b2013), ”Hurjaa voittoa tekevän Supercellin toimitusjohtaja ylistää Helsinkiä”. Helsingin Sanomat 18.4.2013. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002632664.html>, viitattu 1.4.2019.
- Saarinen, Juhani (c2013), ”Supercellistä 1,1 miljardin euron kaupat – puolet pelimenestyjästä myydään Japaniin”. Helsingin Sanomat 15.10.2013. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002681138.html>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (d2013), ”Peliala voi olla uusi sampo – mutta vain harvoille”. Helsingin Sanomat 1.12.2013. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002693038.html>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (e2013), ”Supercellin työntekijöiltä jättilahjoitus lastensairaalalle”. Helsingin Sanomat 4.12.2013. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000002693605.html>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (2014), ”Supercell-miljonäärit valloittivat tulolistojen kärjen – katso lista sadasta eniten ansainneesta”. Helsingin Sanomat 3.11.2014. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002773848.html>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (2015), ”Suomalainen Supercell oli mobiilimaailman ykkösyhtiö viime vuonna”. Helsingin Sanomat 29.1.2015. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002796404.html>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (2016), ”Supercellin kultainen kosketus ei petä: neljäskin peli nousi myyntilistojen kärkeen”. Helsingin Sanomat 5.3.2016. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002889733.html>, viitattu 1.4.2019.

Sajari, Petri (a2012), ”Supercellissä pieni on kaunista”. Helsingin Sanomat 6.11.2012. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002577849.html>, viitattu 1.4.2019,

Sajari, Petri (b2012), ”Voimakkaan kasvuvaiheen yhtiö”. Helsingin Sanomat 6.11.2012. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002577930.html>, viitattu 1.4.2019,

Salomaa, Kalevi (1978), ”Televisio pelivälineenä”. Etelä-Suomen Sanomat 28.12.1978, 8.

Salmela, Marja (a2010), ”Peliyhtiö etsii uusia työntekijöitä”. Helsingin Sanomat 6.11.2010. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004767710.html>, viitattu 1.4.2019.

Salmela, Marja (b2010), ”Angry Birds lensi kännyköihin”. Helsingin Sanomat 6.11.2010. <https://www.hs.fi/ura/art-2000004767712.html>, viitattu 1.4.2019.

Sarhimaa, Jutta (a2014), ”Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tästä skandaalissa on kyse”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 15.10.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002769237.html>, viitattu 1.4.2019.

Sarhimaa, Jutta (b2014), ”Suomalainen pelintekijänainen järkyttyi Gamergate-skandaalista: 'Internetvihan määrä oli jotain käsittämätöntä'”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 31.10.2014. <https://www.hs.fi/nyt/art-200000272655.html>, viitattu 1.4.2019.

Sarhimaa, Jutta (2017), ”Pelit-lehden ansiosta suomalaisista tuli juuri tällainen pelaajakansa: päätoimittajana 25 vuotta toiminut Tuija Lindén kertoo nyt, miten se kävi”.

Savaspuro, Miia (a2001), ”Suomalainen tietokonepeli Max Payne ilmestynyt”. Helsingin Sanomat 26.7.2001. <https://www.hs.fi/talous/art-2000003985146.html>, viitattu 1.4.2019.

Savaspuro, Miia (b2001), ”Max Payne potkii Suomea maailmalle”. Helsingin Sanomat 5.8.2001. <https://www.hs.fi/ura/art-2000003987371.html>, viitattu 1.4.2019.

Similä, Ville (2010), ”Siviilejä ammuttiin Irakissa 'kuin tietokonepelin hahmoja'”. Helsingin Sanomat 7.4.2010. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000004722882.html>, viitattu 1.4.2019.

Siniauer, Pauliina (2013), ”Ihmiskoe – toimittaja eli viikon 78:lla Angry Birds -tuotteella”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 8.11.2013. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002728800.html>, viitattu 1.4.2019.

Sippola, Jussi (2014), ”Edward käytti Clash of Clans -peliin kymmeniätuhansia euroja”. Helsingin Sanomat 6.12.2014. <https://www.hs.fi/raha/art-2000002783286.html>, viitattu 1.4.2019.

Stenbäck, Irma (2003), ”Kaukana Bagdadista”. Helsingin Sanomat 13.3.2003. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004126043.html>, viitattu 1.4.2019.

Soininen, Sami (1991), ”Videopelisota vai pornovideosota”. Helsingin Sanomat 8.2.1991. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003045798.html>, viitattu 1.4.2019.

Tahkolahti, Jaakko (1998), ”Armeijan valvontalennokit maksavat satoja miljoonia”. Helsingin Sanomat 8.1.1998. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003686745.html>, viitattu 1.4.2019

Tahkolahti, Jaakko (2017), ”Puolustusvoimat havittelee räiskintäpelien pelaajia Urheilukouluun – heitä halutaan hyödyntää simuloituina vastustajina”. Helsingin Sanomat 1.6.2017. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005235558.html>, viitattu 1.4.2019.

Tekniikan Maailma (1978), ”Saba-television mainos”. Tekniikan Maailma 7.12.1977, 18.

Toivanen, Meri (2006), ”On pelaamisessa toki hyvääkin”. Helsingin Sanomat 13.2.2006. <https://www.hs.fi/elama/art-2000004374874.html>, viitattu 1.4.2019.

Tolvanen, Kriistina (2004), ”Joka viides suomalaispoika tietokoneen suurkäyttäjä”. Helsingin Sanomat 4.8.2004. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000004241849.html>, viitattu 1.4.2019.

Tuohinen, Petteri (2014), ”’Videopelikuvat’, Putinin kone ja ristiinnaulitseminen”. Helsingin Sanomat 16.9.2014. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002761678.html>, viitattu 1.4.2019.

Typpö, Juha (2014), ”Miksi Suomesta tuli mobiilipelien mahtimaa?” Helsingin Sanomat 7.4.2014. <https://www.hs.fi/i ihmiset/art-2000002722292.html>, viitattu 1.5.2019.

Typpö, Juha (2015), ”Cities: Skylines on vuoden suomalainen videopeli-ilmiö, ja tämä nainen on sen takana”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 25.12.2015. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002874858.html>, viitattu 1.5.2019.

Typpö, Juha (2016), ”Seksismi ja naisviha riivaavat jatkuvasti kasvavaa e-urheilua, ja Miisa Nuorgam haluaa että asiaan puututaan vihdoin”. Helsingin Sanomien Nyt-liite 28.11.2016. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000004884626.html>, viitattu 1.4.2019.

Tyynysniemi, Matti (2013), ”Supercell-kaupan 1,1 miljardia on ennätyssumma”. Helsingin Sanomat 15.10.2013. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002681161.html>, viitattu 1.4.2019.

Valjakka, Timo (2005), ”Maustekauppias valloittaa Euroopan”. Helsingin Sanomat 23.4.2005. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004303989.html>, viitattu 1.5.2019.

Varteva, Risto (1993), ”Atk miehistyy pelien takia”. Helsingin Sanomat 10.7.1993. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000003249839.html>, viitattu 1.4.2019.

Vasama, Tanja (2017), ”Menestyvän pelifirman johtaja kielsi pitkät työpäivät ja tekee itse töitä vain rahan takia – ’Jonkun pitää sanoa, että nyt riittää’”. Helsingin Sanomat 1.4.2017. <https://www.hs.fi/elama/art-2000005151346.html>, viitattu 1.4.2019.

Vähäkylä, Liisa (1995), ”Kilpailu ei huolestuta suomalaisia tietokonepelien tekijöitä”. Helsingin Sanomat 20.7.1995. <https://www.hs.fi/radiotelevisio/art-2000003451724.html>, viitattu 1.4.2019.

Väisänen, Outi (2012), ”Bin Ladenin tappoon osallistunut vuosi tietoja sotapelin kehittäjille”. Helsingin Sanomat 9.11.2012. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002578826.html>, viitattu 1.4.2019.

Väntönen, Elina (2011), ”Kasvuyrittäjän on kestävä vähättelyä”. Helsingin Sanomat 7.6.2011. <https://www.hs.fi/talous/art-2000004811144.html>, viitattu 1.4.2019.

## TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Aarseth, Espen (2013), ”Game History: A special issue”. *Game Studies*, vol. 13, no. 2. <http://gamestudies.org/1302/articles/earseth>, viitattu 1.5.2019.

Airaksinen, Annastiina (2015), ”Tuhannet tulivat tapaamaan idoleitaan – tubettajia”. Helsingin Sanomat 16.8.2015. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000002845359.html>, viitattu 1.4.2019.

Alasuutari, Pertti (2012), *Laadullinen tutkimus 2.0*. Tampere: Vastapaino. (Ellibs Library, JYU)

- Arjoranta, Jonne & Pasanen, Tero (2013), ”Kuka tarvitsee netin sotapelejä? Väkilvaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa”. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57.
- Ashton, Graham (2019), ”What’s Going on With Japan’s Esports Industry?”. The Esports Observer 31.1.2019. <https://esportsoobserver.com/paolo-gianti-japan-podcast/>, viitattu 1.4.2019.
- Bagh, Peter von (2007), *Sininen laulu: itsenäisen Suomen taiteiden tarina*. Helsinki: WSOY.
- Bauman, Zygmunt (2002), *Notkea ja moderni. Liquid Modernity (1999)*. Suomeksi kääntänyt Jyrki Vainonen. Tampere: Vastapaino.
- Bernstein, Joseph (2017), ”Here's How Breitbart And Milo Smuggled White Nationalism Into The Mainstream”. BuzzFeed News 5.10.2017. <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/heres-how-breitbart-and-milo-smuggled-white-nationalism>, viitattu 1.4.2019.
- Bickerton, Emilie (2009), *A Short History of Cahiers du Cinéma*. Lontoo: Verso Books.
- Brewer, Kristie (2017), ”How the tech industry wrote women out of history”. The Guardian 10.8.2017. <https://www.theguardian.com/careers/2017/aug/10/how-the-tech-industry-wrote-women-out-of-history>, viitattu 1.5.2019.
- Casper, Kevin (2019), ”Sekiro and the 'Git Gud' Debate”. The Able Gamers 17.4.2019. <https://ablegamers.org/sekiro-and-the-git-gud-debate/>, viitattu 1.5.2019.
- Dabney, Ted (2011), ”Introduction”. Teoksessa: Dillon, Robert (2011), *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- Dillon, Robert (2011), *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- Donovan, Tristan (2010), *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant. (Kindle, Amazon).
- Ebert, Roger (2010), ”Video games can never be art”. Roger Ebert's Journal 16.4.2010. <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, viitattu 1.4.2019.
- Esports Earnings (2019), ”Largest Overall Prize Pools”. <https://www.esportsearnings.com/tournaments>, viitattu 1.4.2019.
- Farhi, Paul (2017), ”Breitbart’s Milo Yiannopoulos resigns following outrage over his past comments about pedophilia”. Washington Post 21.2.2017. [https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/milo-yiannopoulos-resigns-from-breitbart-news/2017/02/21/0217c128-f7cc-11e6-be05-1a3817ac21a5\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/milo-yiannopoulos-resigns-from-breitbart-news/2017/02/21/0217c128-f7cc-11e6-be05-1a3817ac21a5_story.html), viitattu 1.4.2017.
- Franklin, H. Bruce (1994), ”From Realism to Virtual Reality: Images of America's Wars”. Teoksessa: Jeffords, Susan & Rabinovitz, Lauren (toim.) (1994), *Seeing Through the Media: The Persian Gulf War. Sarjassa: Communications, Media, and Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press, 25–43.
- Gamasutra (2015), ”Survey: Sweden and the UK are Europe's top game development hubs”. Gamasutra 6.7.2015. [https://www.gamasutra.com/view/news/247824/Survey\\_Sweden\\_and\\_the\\_UK\\_are\\_Europes\\_top\\_game\\_development\\_hubs.php](https://www.gamasutra.com/view/news/247824/Survey_Sweden_and_the_UK_are_Europes_top_game_development_hubs.php), viitattu 1.5.2019.
- Gray, Rosie (2017), ”The Mercers Wash Their Hands of Milo”. The Atlantic 2.11.2017. <https://www.theatlantic.com/politics/archive/2017/11/the-mercers-wash-their-hands-of-milo/544877/>, viitattu 1.4.2019.
- Grossman, Austin (toim.) (2003), *Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black and White, Age of Empires, and Other Top-Selling Games*. San Francisco: CMP Books.
- Gränö, Päivi (2002), ”Näkymätön ja näkyvä lapsuuden maa, leikkipaikka pellon laidasta tietokonepeliin”. Teoksessa: Piironen, Liisa (toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. Porvoo: WSOY, 40–47.

- Haddon, Leslie (2002), ”Elektronisten pelien oppivuodet”. Teoksessa: Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), Mariosofia. Suomeksi kääntänyt Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus, 47–69.
- Hall, Stuart (1992): Kulttuurin ja politiikan murroksia. Vastapaino: Tampere.
- Harvala, Aino (2010), ”Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä”. Teoksessa: Jaakko Suominen ym. (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto, 159–170.
- Heikkilä, Martta (toim.) (2012), Taidekritiikin perusteet. Helsinki: Gaudeamus.
- Herold, Charles (2018), ”Is Bayonetta 2 Sexist, and Should You Care?”. Lifewire 29.11.2018. <https://www.lifewire.com/is-bayonetta-2-sexist-and-should-you-care-2498689>, viitattu 1.5.2019.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) (2002), ”Esipuhe”. Teoksessa: Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), Mariosofia. Helsinki: Gaudeamus, 5–6. ”
- Huhtamo, Erkki (2002), ”Vastakoneen vaiheet: Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa”. Teoksessa: Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), Mariosofia. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Häggman, Kai & Aalto, Seppo (toim.) (2008), Suomalaisen arjen historia: Hyvinvoinnin Suomi. Porvoo: WSOY.
- IGN (2018), ”Top 100 Video Games of All Time”. <https://www.ign.com/lists/top-100-games>, viitattu 1.5.2019.
- Ignatieff, Michael (2003), ”Friends disunited”. The Guardian 24.3.2003. <https://www.theguardian.com/politics/2003/mar/24/iraq.world>, viitattu 1.5.2019.
- Jeffords, Susan & Rabinovitz, Lauren (toim.) (1994), Seeing Through the Media: The Persian Gulf War. Sarjassa: Communications, Media, and Culture. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Jenkins, Henry (2002), ”Täydellinen liikkumavapaus’. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä”. Teoksessa: Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), Mariosofia. Suomeksi kääntänyt Erkki Huhtamo. Helsinki: Gaudeamus, 153–186.
- Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), Diskurssianalyysi: teoria, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino.
- Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), ”Diskursiivinen maailma”. Teoksessa: Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), Diskurssianalyysi: teoria, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino, 25–50.
- Jokinen, Arja & Juhila, Kirsi (2016a), ”Valtasuhteiden analysoiminen”. Teoksessa: Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), Diskurssianalyysi: teoria, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino, 75–104.
- Jokinen, Arja & Juhila, Kirsi (2016b), ”Diskurssianalyttisen tutkimuksen kartta”. Teoksessa: Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), Diskurssianalyysi: teoria, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino, 267–310.
- Jokinen, Arja (2016), ”Vakuuttelevan ja suostuttelevan retoriikan analysoiminen”. Teoksessa: Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suominen, Eero (2016), Diskurssianalyysi: teoria, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino, 337–368.
- Juul, Jesper (2009), A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players. Lontoo: MIT Press.
- Juul, Jesper (2013), The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Massachusetts: MIT Press.
- Kangas, Sonja (2002), ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?’ Tytöt ja elektroniset pelit”. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) (2002), Mariosofia. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
- Kangas, Sonja (2009), ”Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa”. Teoksessa: Suominen, Jaakko (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto, 57–66. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-05.pdf>, viitattu 1.5.2019.

- Khan, Imran (2019), "Chrono Trigger Voted Best Video Game Of Outgoing Era In Japan". Game Informer 22.4.2019. <https://www.gameinformer.com/2019/04/22/chrono-trigger-voted-best-video-game-of-outgoing-era-in-japan>, viitattu 1.5.2019.
- Kelts, Roland (2006), "Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S." New York: Palgrave MacMillan.
- Kerttula, Tero (2014), "Peli, jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri". Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Tampereen yliopisto, 80–87. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-00.pdf>, viitattu 1.5.2019.
- Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (toim.) (2018), Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293>, viitattu 1.4.2019.
- Koivuranta, Esa (2016), "Jo yli miljoona tilaajaa: Pelivideoista tuli työttömän Laurin leipätyö – eikä hän ole ainoa". Yle Uutiset 11.6.2016. <https://yle.fi/uutiset/3-8942993>, viitattu 1.4.2019.
- Kolbe, Laura, Saarikangas, Kirsi, Mäenpää, Pasi & Sarantola-Weiss, Minna (toim.) (2004), Suomen kulttuurihistoria 4: Koti, kylä, kaupunki. Keuruu: Otava.
- Koski, Johannes (2015), "Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset". Teoksessa: Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, Tuomas J., Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (toim.) (2015), Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalahtoiset-muokkaukset>, viitattu 1.5.2019.
- Kowert, Rachel (toim.) (2014), Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 17, no. 1, 141–146.
- Kowert, Rachel (2014), "The Gamer Identity Crisis. Towards a Reclamation". *First Person Scholar* 27.2.2014. <http://www.firstpersonscholar.com/the-gamer-identity-crisis/>, viitattu 1.4.2019.
- Kuitunen, Jaakko (2017), "Pelisenttarin luomistiltilti". Laajakuva 24.4.2017. <http://www.laajakuva.com/pelisenttarin-luomistiltilti/>, viitattu 1.4.2019.
- Kuorikoski, Juha (2014), Sinivalkoinen pelikirja. Saarijärvi: Fobos.
- Kuorikoski, Juha (2018), Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus. (Ellibs Library, Keski-kirjastot).
- Kusahara, Machiko (2002), "Japanin pelikulttuuri". Teoksessa: Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), Mariosofia. Suomeksi käänntänyt Erkki Huhtamo. Helsinki: Gaudeamus, 269–295.
- Kushner, David (2012) *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*. New Jersey/Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. (Kindle, Amazon)
- Kuznekoff, Jeff & Rose, Lindsey M. (2012), Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, vol. 15, no. 4, 541-556.
- Lappalainen, Elina (2015), Pelien valtakunta: kuinka suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman. Keuruu: Otava.
- Livingston, Steven (2007), "Clarifying the CNN Effect: An Examination of Media Effects According to Type of Military Intervention". Joan Shorenstein Center on the Press, Politics and Public Policy, John F. Kennedy School of Government, Harvard University. <https://shorensteincenter.org/clarifying-the-cnn-effect-media-effects-and-military-intervention/>, viitattu 1.5.2019.
- Madigan, Jamie (2016), *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield. (Kindle, Amazon)
- McGonigal, Jane (2011), *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press. (Kindle, Amazon)



- Mills, Sara (1997): *Discourse*. London: Routledge.
- Murray, Soraya (2018), *On Video games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. Sarjassa International Library of Visual Culture. Lontoo: I.B. Tauris.
- Mäkilä, Kimmo (2007), *Tuhoa, tehoa ja tuhlausta*. Helsingin Sanomien ja New York Timesin ydinaseutisoinnin tarkastelua diskurssianalyttisestä näkökulmasta 1945-1998. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Mäntylä, Jorma (2004), *Journalistin etiikka*. Tampere: Gaudeamus. (Ellibs Library, JYU)
- Mäntynen, Anne & Pietikäinen, Sari (2009), *Kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino. (Ellibs Library, JYU)
- Mäyrä, Frans (2004), ”Visuaaliset pelit ja leikit. Myöhäismoderni leikin kulttuuri”. Teoksessa: Piironen, Liisa (toim.), *Leikin pikkujättiläinen*. Porvoo: WSOY, 422–428.
- Mead, Corey (2013), *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company. (Kindle, Amazon)
- Neogames (2018), ”Tietoa toimialasta”. <https://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>, viitattu 1.5.2019.
- Newman, Michael Z. (2017), *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*. Cambridge: MIT Press.
- Niipola, Jani (2012), *Pelikusipolvi*. Helsinki: Johnny Kniga.
- Our story x Supercell. <https://supercell.com/en/our-story/>, viitattu 1.4.2019.
- Patton, Paul (1995), ”Introduction”. Teoksessa Baudrillard, Jean (1995), *The Gulf War Did Not Take Place*. *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu* (1991). Ranskasta englanniksi käänntänyt Paul Patton. Bloomington: Indiana University Press, 1–21.
- Pasanen, Tero (2014), ”Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityyppinä”. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampereen yliopisto, 8–23. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-02.pdf>, viitattu 1.5.2019.
- Pasanen, Tero (2017), *Beyond the pale: gaming controversies and moral panics as rites of passage*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2019), ”Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986”. *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu*, vol. 31, no. 4., 27–47.
- Paul, Christopher A. (2018), *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pekkonen, Sanna (2018), ”Helsingin Sanomien tilaajamäärä kääntyi kasvuun ensimmäistä kertaa 25 vuoteen”. *Markkinointi ja mainonta* 8.2.2018. <https://www.marmai.fi/uutiset/helsingin-sanomien-tilaajamaara-kaantyi-kasvuun-ensimmaista-kertaa-25-vuoteen-6700501>, viitattu 1.4.2019.
- Pietikäinen, Sari (2000): *Discourses of Differentiation. Ethnic Representations in Newspaper Texts*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Porter, Matt (2017), ”PlayStation Network Now Has 70 Million Active Users”. IGN 23.3.2017. <https://nordic.ign.com/ps4/2837/news/playstation-network-now-has-70-million-active-users>, viitattu 1.4.2019.
- Purhonen, Semi & työryhmä (2014): *Suomalainen maku*. Helsinki: Gaudeamus.
- Reunanen, Markku, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013), ”Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja”. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28. [http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013\\_03.pdf](http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf),

viitattu 1.5.2019.

Reunanen, Markku & Pärssinen, Manu (2014), ”Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen”. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Tampereen yliopisto, 76–80. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-07.pdf>, viitattu 1.5.2019.

Reuters (2018), ”UPDATE 1-Gaming firm Supercell 2017 profit drops as Clash of Clans sales cool”. Reuters 14.2.2018. <https://www.reuters.com/article/supercell-results/update-1-gaming-firm-supercell-2017-profit-drops-as-clash-of-clans-sales-cool-idUSL8N1Q43HO>, viitattu 1.4.2019.

Rid, Thomas (2007), *War and Media Operations. The US military and the press from Vietnam to Iraq*. New York: Routledge.

Rivera, Joshua (2017), ”Why It's a Damn Miracle Any Video Game Gets Made”. QC 6.9.2017. <https://www.gq.com/story/blood-sweat-and-pixels-jason-schreier>, viitattu 1.4.2019.

Roderick, Rick (1993), ”308 Baudrillard's Fatal Strategies (Rick Roderick)”. <http://rickroderick.org/308-baudrillard-fatal-strategies-1993/>, viitattu 1.5.2019.

Romano, Renee C. (2012), ”Not Dead Yet: My Identity Crisis as a Historian of the Recent Past”. Teoksessa: Potter, Claire Bond & Romano, Renee C. (toim.), *Doing Recent History. On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back*. Georgia: The University of Georgia Press, 23–44.

Rouvinen, Veera (2012), ”Vuoden pelijournalisti on Niko Nirvi”. V2.fi, 2.11.2012. <https://www.v2.fi/uutiset/pelit/16862/Vuoden-pelijournalisti-on-Niko-Nirvi/>, viitattu 1.4.2019.

Ruoho, Iris & Sinikka, Torkkola (2010), *Journalismin sukupuoli*. Tampere: Vastapaino.

Russell, Jamie (2012), *Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood*. Lontoo: Yellow Ant.

Rönkä, Otto (2018), *E-urheilun käsikirja*. Otava. (Ellibs Library, Keski-kirjastot).

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009), ”Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa: Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen”. Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>, viitattu 1.4.2019.

Saarikoski, Petri (2012), ”Rakas Pelit-lehden toimitus...! Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002.” Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>, viitattu 1.4.2019.

Saarinen, Juhani (2016), ”Peliyhtiö Supercellin nousukiito jatkuu: Voitto jo lähes 850 miljoonaa euroa”. Helsingin Sanomat 9.3.2016. <https://www.hs.fi/talous/art-2000002890321.html>, viitattu 1.4.2019.

Saucier, Jeremy K. (2012), ”Playing the Past: The Video Game Simulation as Recent American History”. Teoksessa: Potter, Claire Bond & Romano, Renee C. (toim.), *Doing Recent History. On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back*. Georgia: The University of Georgia Press, 201–224.

Schwab, Klaus (2017), *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business. (Kindle, Amazon)

Schön, Lennart (2013), *Maailman taloushistoria: teollinen aika*. Suomeksi kääntänyt Paula Autio. Tampere: Vastapaino. (Ellibs Library, JYU)

Schreier, Jason (2016), ”The Horrible World Of Video Game Crunch”. Kotaku 26.9.2016. <https://kotaku.com/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577>, viitattu 1.5.2019.

Schreier, Jason (a2017), ”Video Games Are Destroying the People Who Make Them”. *The New York Times*

25.10.2017. <https://www.nytimes.com/2017/10/25/opinion/work-culture-video-games-crunch.html>, viitattu 1.4.2019.

Schreier, Jason (b2017), *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. New York: HarperCollins. (Amazon, Kindle.)

Scorsese, Martin (2017), "Standing up for cinema". *The Times Literary Supplement* 31.5.2017. <https://www.the-tls.co.uk/articles/public/film-making-martin-scorsese/>, viitattu 1.4.2019.

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

Shea, Cam (2009), "The Death of PC Gaming – Again". *IGN* 27.7.2009. <https://www.ign.com/articles/2009/07/27/the-death-of-pc-gaming-again>, viitattu 1.4.2019.

Shohat, Ella (1994): "The Media's War". Teoksessa: Jeffords, Susan & Rabinovitz, Lauren (toim.) (1994), *Seeing Through the Media: The Persian Gulf War*. Sarjassa: *Communications, Media, and Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press, 147–154.

Suominen, Jaakko (2010): "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille' – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008". Teoksessa: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 83–98. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>, viitattu 1.4.2019.

Suominen, Jaakko (2015), "Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna". Teoksessa: Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, Tuomas J., Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (2015), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–98. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-06.pdf>, viitattu 1.4.2019.

Suominen, Jaakko (2016), "Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna". Teoksessa: Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, Tuomas J., Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (2015), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 72–98. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-06.pdf>, viitattu 1.5.2019.

Takahashi, Dean (2018), "The DeanBeat: How much did Red Dead Redemption 2 cost to make? (updated)". *Venture Beat* 26.10.2018. <https://venturebeat.com/2018/10/26/the-deanbeat-how-much-did-red-dead-redemption-2-cost-to-make/>, viitattu 1.5.2019.

Tilastokeskus (2015), "Liitetaulukko 9. Internetin käyttö ja käytön useus iän, toiminnan, koulutusasteen, asuinpaikan kaupunkimaisuuden ja sukupuolen mukaan 2015, %-osuus väestöstä". [https://www.stat.fi/til/sutivi/2015/sutivi\\_2015\\_2015-11-26\\_tau\\_009\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/sutivi/2015/sutivi_2015_2015-11-26_tau_009_fi.html), viitattu 1.5.2019.

Vimma, Tuomas (2018), *Enkeleitä ja yksisarvisia: startup-Suomen tarina*. Helsinki: Otava.

Wagner, Kyle (2014), "The Future Of The Culture Wars Is Here, And It's Gamergate". *Deadspine* 14.10.2014. <https://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamerga-1646145844>, viitattu 1.4.2019.

Wodak, Ruth (1996): *Disorders of Discourse*. London: Longman.

Ängeslevä, Sonja (2014), *Level up: työrutiinit peliksi*. Helsinki: Talentum.

## **Audiolähteet**

Huttunen, Miika, Manninen, Harri & Puha, Thomas (2013), *Pelaajacast 116*, podcast. <https://www.pelaajalehti.com/pelaajacast/pelaajacast-116>, viitattu 1.4.2019.