JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

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

Author(s): Suominen, Jaakko; Arjoranta, Jonne; Koskimaa, Raine

Title: Tero Pasanen (1978–2022)

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © 2022 Jaakko Suominen, Raine Koskimaa; Jonne Arjoranta

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

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

Please cite the original version:

Suominen, J., Arjoranta, J., & Koskimaa, R. (2022). Tero Pasanen (1978–2022). Pelitutkimuksen vuosikirja, 2022, 137-139. https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/125387

Tero Pasanen (1978–2022)

Muistokirjoitus

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Raine Koskimaa
Jyväskylän yliopisto

Jonne Arjoranta
Jyväskylän yliopisto

Pelitutkija, Turun yliopiston tutkijatohtori Tero Pasanen menehtyi 3.10.2022. Tero työskenteli Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Medianomiksi valmistuttuaan hän opiskeli Jyväskylän yliopiston kansainvälisessä digitaalisen kulttuurin maisteriohjelmassa ja laati koulutusohjelman ensimmäisen peleihin keskittyneen maisterintutkielman *The Army Game Project: Creating an Artefact of War* (2009). Maisteroitumisen jälkeen Tero aloitti jatko-opinnot ja pääsi mukaan tutkijaksi vuonna 2009 käynnistyneeseen Creation of Game Cultures: The Case of Finland -hankkeeseen. Hankkeen aikana hän oli mukana myös Jyväskylän yliopiston Agora Game Labin toiminnassa. Filosofian tohtoriksi hän väitteli tutkimuksellaan *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage* digitaalisesta kulttuurista 2017.

Väitöskirjansa otsikon mukaisesti Tero oli kiinnostunut erityisesti peleihin liittyneistä mediakohuista (ks. esim. Pasanen ja Meriläinen 2022). Hän teki Suomessa pioneerityötä sellaisessa pelihistorian tutkimuksessa, jossa oli elementtejä myös poliittisen historian tutkimuksesta. Tästä hyvä esimerkki oli Teron vuoden 2011 *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* ilmestynyt tutkimusartikkeli, joka käsitteli varhaista *Raid Over Moscow* -peliin (1985) liittynyttä suomalaista julkista kohua. Artikkelissa Tero käytti vastikään käyttöön avautuneita Ulkoministeriön asiakirjoja, jotka paljastivat Neuvostoliiton pyrkineen vaikuttamaan siihen, että peli olisi kielletty Suomessa. Ulkoapäin tullut kiusallinen vaikuttamispyrkimys onnistuttiin kiertämään siihen vedoten, että Suomessa ei ollut pelien kieltämiseen sopivaa lainsäädäntöä.

Viime vuosina Tero suunnitteli tutkimushanketta, jossa hän olisi verrannut *Raid Over Moscow* -tapausta kahteen muuhun 1980-luvun Neuvostoliitto-suhteisiin liittyneeseen mediakohuun: *Jäätävä Polte* -elokuvan sensurointiin sekä uudessa paikallisradiossa Radio Cityssä tapahtuneeseen uusnatsi Pekka Siitoimen haastatteluun, jonka lähettämisen jälkeen Liikenneministeriössä vaadittiin radion toimiluvan peruuttamista, koska radiokanava oli vaarantanut "suhteet vieraisiin valtioihin" (Pajunen 2010). Tämä vertaileva tutkimus jäi valitettavasti toteutumatta, mutta Tero kirjoitti kuitenkin artikkelin Pekka Siitoimen harvinaisesta pelikulttuurisesta kokeilusta, *Yhteyslaudasta*, jota tutkiessa Tero tapansa mukaan kaivautui syvälle kohteen taustoihin, tässä tapauksessa okkultismin ja

spiritismin historiaan (Pasanen 2021).

Raid Over Moscow -artikkelin lisäksi Tero kirjoitti vuosien varrella *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* useita muita artikkeleja (Pasanen ja Arjoranta 2013; Pasanen 2014; Pasanen 2015). Ensimmäinen ja toinen niistä liittyivät väkivaltapeleistä käytyyn julkiseen keskusteluun ja erityisesti peleihin liittyneisiin kohuihin. Viimeinen käsitteli *DayZ* -verkkopelin (2018) käyttäytymisen sosiaalisia normeja. Peleihin liittyvien kohujen teemaa Pasanen käsitteli vielä kootusti *Pelit kulttuurina* -kirjassa 2022 ilmestyneessä luvussa yhdessä Mikko Meriläisen kanssa (Pasanen ja Meriläinen 2022).

Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Tero työskenteli vuosien 2018–2022 välillä. Tänä aikana Tero teki muiden tutkimusten ohella useita yhteisartikkeleita erityisesti Jaakko Suomisen kanssa (Pasanen ja Suominen 2018; 2021; Suominen ja Pasanen 2020; Suominen ym. 2022). Nämä tekstit liittyivät pelijournalismin ja pelialan instituutioiden historiaan ja ulottuivat suomalaisten lehtien peliohjelmalistauksista ja Amersoft-yhtiön varhaisista pelijulkaisuista suomalaisen pelialan institutionalisoitumiseen ja menestystarinauutisointiin 2000-luvulla.

Digitaalisten pelien ja pelikulttuurien tutkimuksen lisäksi Tero oli mukana tutkimassa vuonna 1930 julkaistua *Lapuanpeliä*, joka käsitteli samana kesänä järjestettyä Lapuanliikkeen talonpoikaismarssia ja oli lapsille suunnatun lautapelin aiheena varsin poikkeuksellinen (Suominen, Pasanen ja Koskinen 2022).

Työtoverit muistavat Teron kuivan ja sarkastisen huumorin sekä tavan uppoutua tutkimukseen äänekkään metallimusiikin tahdittamana. Digitaalisten pelien ohella Terolle oli tärkeää myös jääkiekon pelaaminen. Suomalainen pelitutkimus jää kaipaamaan Teron huolellista ja perehtynyttä tutkimusotetta; suomalaiset pelitutkijat jäävät kaipaamaan kollegaa.

Lähdeluettelo

Access Software. 1984. “Raid Over Moscow”. Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-bit, BBC Micro, Commodore 64, Enterprise, ZX Spectrum. Access Software.

Bohemia Interactive. 2018. “DayZ”. Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4. Praha, Tšekki: Bohemia Interactive.

Pajunen, Tapio. 2010. “Tapahtui 1985: Radio City”. *Ylen Elävä Arkisto*. Yle. 8. syyskuuta 2010. http://yle.fi/aihe/artikkeli/2010/09/08/tapahtui-1985-radio-city.

Pasanen, Tero. 2009. “The Army Game Project: Creating an Artefact of War”. Pro gradu -työ, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-200905151595.

Pasanen, Tero. 2011. “‘Hyökkäys Moskovaan!’ Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf.

Pasanen, Tero. 2014. “Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, ja Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014.

Pasanen, Tero. 2015. “Pelaaja on pelaajalle susi: kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittanut Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, ja Jonne Arjoranta, 120–32. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry.

https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaaja-on-pelaajalle-susi-kriittinen-analyysi-dayzn-vallitsevasta-pelitavasta.

Pasanen, Tero. 2017. "Beyond the Pale : Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage". Dissertation, Jyväskylä: University of Jyväskylä. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6.

Pasanen, Tero. 2021. "Christus Verus Luciferus, Demon Est Deus Inversus: Pekka Siitoin's Spiritism Board". *Temenos - Nordic Journal of Comparative Religion* 57 (2): 181–207. https://doi.org/10.33356/temenos.107763.

Pasanen, Tero, ja Jonne Arjoranta. 2013. " 'Kuka tarvitsee netin sotapelejä?' - Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, ja Olli Sotamaa, 29–57. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampere: Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013.

Pasanen, Tero, ja Mikko Meriläinen. 2022. "Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat". Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittanut Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka, ja Jaakko Stenros, 291–309. Tampere: Vastapaino.

Pasanen, Tero, ja Jaakko Suominen. 2018. "Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986". *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 31 (4): 27–47. https://doi.org/10.23994/lk.77932.

Pasanen, Tero, ja Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssiyhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019". *Media & viestintä* 44 (1): 116–37. https://doi.org/10.23983/mv.107303.

Silvast, Antti, Petri Saarikoski ja Tero Pasanen (toim.). 2022. "Digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen." WiderScreen 1-2/2022. http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2.

Suominen, Jaakko, Antti Silvast, Tero Pasanen, ja Markku Reunanen. 2022. "Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle". *WiderScreen* 25 (1–2). http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/uutuudesta-yhteiskunnan-osaksi-instituutionakokulma-pelialan-kulttuuriseen-omaksumiseen-1990-luvulta-2010-luvulle/.

Suominen, Jaakko, ja Tero Pasanen. 2020. "Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*, toimittanut Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, ja Tanja Välisalo, 3–35. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry. https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/digiversioita-klooneja-ja-omia-ideoita-suomalaisissa-tietokonelehdissa-julkaistut-peliohjelmalistaukset-1978-1990.

Suominen, Jaakko, Tero Pasanen ja Karoliina Koskinen. 2022. "Lapuanpeli (1930) osallistavana ajankohtaismediana ja mediahistoriallisena lähteenä." *Historiallinen Aikakauskirja* 120 (3): 332–347.