

Joni-Tatu Rannanpiha

”Meidän poikia onnisti”

Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehden vuosina 1992 –
2014 julkaisemien artikkelien kautta tarkasteltuna

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu, 2020

Tiivistelmä

Joni-Tatu Rannanpiha: ”Meidän poikia onnisti”: Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehden vuosina 1992 – 2014 julkaisemien artikkelien kautta tarkasteltuna

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Internet and Game Studies

Huhtikuu 2020

Pelijournalismia on tutkittu maailmalla jonkin verran. Tutkimukset ovat kuitenkin usein kohdistuneet sanomalehtien kirjoitteluun videopeleistä tai pelikulttuurista. Pelit-lehden kaltaisia pelaamiseen ja videopeleihin keskittyviä aikakauslehtiä on tutkimusten aineistona käytetty vähemmän. Pelit-lehdenkin kohdalla siitä on usein tutkittu, millaiset henkilöt sitä ovat lukeneet tai yleisesti millaisia artikkeleita lehdessä on julkaistu. Aiemmin Suomessa ei olla tutkittu lehden kirjoittelua koskien suomalaista peliteollisuutta.

Tämä tutkimus vastaa seuraaviin kysymyksiin: 1. Miten Pelit-lehti kirjoittaa suomalaisesta peliteollisuudesta sekä millaista pelikulttuuria sekä mielikuvaa luovasta työstä se rakentaa? 2. Miten artikkeleissa nousee esille ylpeys siitä, että kyseessä on suomalainen pelitalo tai suomalaiseen peliteollisuuteen liittyvä tekijä tai asia? 3. Miten Pelit-lehdessä näkyvät yleisesti teollisuudesta kirjoitetut teemat, kuten markkinat ja talous? Näiden lisäksi aineistoa tutkitaan syvällisemmin kehysanalyysin kautta, jonka avulla muodostettiin kolme lähemmin tarkasteltavaa teemaa, jotka ovat Sukupuoli, Ikä ja Mobiilipelit.

Tutkimus osoittaa, että Pelit-lehdessä kirjoitetaan laajasti suomalaisesta peliteollisuudesta ja se rakentaa positiivista, mutta totuudenmukaista kuvaa luovasta työstä. Tutkimus osoittaa, että Pelit-lehden kirjoittavat toimittajat sekä avustajat pitävät tärkeänä suomalaisen peliteollisuuden kasvua ja kehitystä, sekä näin maailmalle leviävää tietoisuutta suomalaisesta osaamisesta peliteollisuuden saralla. Tutkimus myös osoittaa, että Pelit-lehdessä kirjoitetaan paljon pelimarkkinoista sekä pelialan taloudesta. Kehysanalyysin kautta tutkimuksessa pystyttiin osoittamaan, että Pelit-lehdessä on vuosien 1992 – 2014 välillä tapahtunut muutosta kirjoittamistavoissa sekä ajatuksissa. Sukupuoli-teeman kohdalla on siirrytty poikien pelaamisesta ajatukseen, että kaikki pelaavat, Ikä-teeman kohdalla on lukijakunnan aikuistumisen myötä luovuttu räikeistä väreistä sekä sanoista ja otettu mukaan paljon retropelejä ja mobiilipelien kohdalla kirjoittelu on muuttunut väheksymisestä, niiden hyväksymiseen osana videopelaamista.

Avainsanat: pelijournalismi, aikakauslehdet, videopelit, suomalainen peliteollisuus, pelitutkimus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck-ohjelmalla

Sisällys

Tiivistelmä	1
1. Johdanto	1
2. Tausta ja teoreettinen viitekehys	4
2.1. Suomalainen peliteollisuus	4
2.2. Pelikulttuuri sanoma- ja aikakauslehtien välittämänä	5
2.3. Sukupuoli ja ikä osana pelikulttuuria sanoma- ja aikakauslehtien kautta tarkasteltuna	8
3. Tutkimusmenetelmät	13
3.1. Tutkimusaineiston kokoaminen	13
3.2. Laadullinen tutkimus	14
3.3. Peliteollisuuden “kehykset”	16
4. Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehdessä	21
4.1. Suomalaista peliteollisuutta ja pelikulttuuria käsittelevien tekstien julkaisu vuosittain	21
4.2. Pelit-lehti numeroina	27
4.3. Teemat	34
5. Tutkimuskysymysten sekä teemojen tarkempaa tarkastelua	41
5.1. Maailmanvalloitus	41
5.2. Yritystoiminta	45
5.3. Sukupuoli	48
5.4. Ikä	51
5.5. Mobiilipelit	53
6. Yhteenveto ja tulokset	58
7. Lähteet ja tutkimuskirjallisuus	62

1. Johdanto

Ensimmäinen tunnettu suomalainen videopeli oli vuonna 1979 julkaistu Chesmac, jonka oli tehnyt Raimo Suonio.¹ Varsinaisen pelinkehityksen sekä peliteollisuuden synnyn voidaan Suomessa katsoa tapahtuneen vasta 1980-luvun lopulla. Aluksi videopelit olivat usein vain yhden henkilön tekemiä projekteja, mutta 1990-luvun alussa syntyneen Assembly-tapahtuman, sekä sen ympärille rakentuneen ja siihen johtaneen demokulttuurin myötä alkoivat pelintekijät lyöttäytyä yhteen ja muodostaa peliyhtiöitä.²

1990-luvun puolivälistä 2000-luvun puoleenväliin suomalaisen peliteollisuuden kentässä tapahtui paljon. Suomalaiset peliyhtiöt, muiden muassa Housemarque ja Remedy, tekivät pääasiallisesti pelejä tietokoneille.³ Samaan aikaan monet peliyhtiöt alkoivat kiinnostua matkapuhelinten tuomista mahdollisuuksista pelialustoina.⁴ Mobiilipelejä sekä pelaamista yritettiin tuoda suuren yleisön suosioon ja jopa matkapuhelinvalmistaja Nokia lähti kokeilemaan onneaan mobiilipelien saralla.⁵ Nokia julkaisi vuonna 2003 ensimmäisen pelipuhelimensa Nokia N-Gagen. Julkaisu, ja sitä seurannut markkinointi, eivät kuitenkaan onnistuneet pelastamaan hapuilevaa mobiilipelialaa ja se joutui odottamaan tuloaan vielä muutaman vuoden ajan.⁶

2000-luvun loppupuolella suomalainen peliteollisuus kokonaisuudessaan kasvoi pikkuhiljaa ja Applen kehittämän iPhoneen sekä siinä olleen appstoren myötä pelien digitaalinen myynti auttoi etenkin suomalaisen Rovion tunnetuksi peliyhtiöksi ja brändiksi ympäri maailman.⁷ Digitaalinen myynti siirtyi myös tietokoneisiin sekä konsoleihin, mikä auttoi suomalaisia peliyhtiöitä

¹ Neogames, 2019, s. 7.

² Ibid.

³ Neogames, 2019, s. 8.

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

⁷ Neogames, 2019, s. 9 – 11.

myynnillisesti. 2010-luvulla suomalainen peliteollisuus jatkaa kasvamistaan ja uusia peliyhtiöitä perustetaan. Rovion lisäksi erityisesti suomalainen Supercell on free-to-play -mallia hyödyntävillä peleillään tullut globaalisti tunnetuksi ja Espoossa sijaitseva Remedy tekee edelleen omia isoja AAA-luokan pelejään.⁸

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten videopelien ja pelaamiseen erikoistunut Pelit-lehti on kirjoittanut suomalaisesta peliteollisuudesta vuosien 1992 – 2014 välillä. Tutkimuksessa käytetään artikkeleita, jotka on kerätty tutkimuksen ajanjakson aikana ilmestyneistä lehden numeroista. Tarkoitus ei ole arvostella lehteä tai siihen kirjoittaneita toimittajia ja avustajia, vaan selvittää millä tavalla tällaisessa harrastelehdessä tuodaan esille teollisuutta ja erityisesti peliteollisuutta käsitteleviä asioita. Tutkimus auttaa ymmärtämään millä tavalla vuosien aikana mediakirjoittaminen ja tässä tapauksessa videopelien kirjoittaminen on muuttunut.

Tutkimus koostuu niin kvantitatiivisesta, kuin kvalitatiivisesta tutkimuksesta. Aluksi selvitetään, millainen lehti Pelit-lehti ylipäänsä on ja ketkä siihen kirjoittavat. Tärkeää on myös tiedostaa, miten paljon kukin lehden toimittaja tai avustaja on kirjoittanut tutkitulla ajanjaksolla peliteollisuudesta ja keitä nämä tekstien kirjoittajat oikein ovat.

Kvalitatiivisessa, eli laadullisen tutkimuksen vaiheessa hyödynnetään tarkkaa sisällönanalyysia, jonka apuna käytetään Dmitri Williamsin tutkimusmenetelmää.⁹ Tutkimus jakautuu päättämiskysymykseen, jonka tarkoituksena on selvittää miten Pelit-lehti kirjoittaa suomalaisesta peliteollisuudesta sekä millaista pelikulttuuria sekä mielikuvaa luovasta työstä se rakentaa. Tutkimuksessa käytetään apuna kahta tarkentavaa tutkimuskysymystä, joista ensimmäisessä kysytään, miten artikkeleissa nousee esille ylpeys siitä, että kyseessä on suomalainen pelitalo tai suomalaiseen peliteollisuuteen liittyvä tekijä tai asia. Seuraavassa etsitään vastausta sille miten Pelit-lehdessä näkyvät yleisesti teollisuudesta kirjoitetut teemat, kuten markkinat ja talous. Lopuksi

⁸ Neogames, 2019, s. 9 – 11.

⁹ Williams, 2003, s. 528 – 540.

tutkimuksessa keskitytään kolmeen erilaiseen teemaan, jotka ovat sukupuoli, ikä ja mobiilipelit. Näiden kautta selvitetään, miten Pelit-lehdessä on kirjoitettu suomalaisesta peliteollisuudesta.

Sisällönanalyysin sekä apuna käytettävän kehysanalyysin avulla tutkimuksessa esitetään, kuinka Pelit-lehdessä on kirjoitettu suomalaisesta peliteollisuudesta kansallisena ylpeydenaiheena sekä suomalaisuuden viejänä maailmalle. Lisäksi perehdytään lehden tapaan kirjoittaa yleisesti teollisuuteen liittyvistä aiheista sekä kehysanalyysin avustamana tutustua tarkemmin lehden tapaan ottaa huomioon kirjoittelussaan sukupuoli, ikä sekä mobiilipelit.

2. Tausta ja teoreettinen viitekehys

Tässä osiossa tuodaan esille aiempaa peliteollisuutta käsittelevää tutkimusta, sekä sanomalehdissä ja erilaisissa aikakauslehdissä esiintyneiden artikkeleiden pohjalta tehtyjä tutkimuksia. Suomalaista peliteollisuutta on tutkittu lähemmin jo useassa tutkimuksessa, mutta lehdissä esiintyvien artikkeleiden tuottamaa kuvaa sekä näkökulmaa ei ole niin paljon Suomessa vielä huomioitu. Tästä syystä seuraavassa osiossa esitellään muutamia erityisesti Yhdysvalloissa sekä Isossa-Britanniassa tehtyjä tutkimuksia, jotka käyvät tarkasti läpi lehtien tapoja kiinnittää huomiota ja tarkastella niin pelejä, pelikulttuuria kuin peliteollisuutta.

2.1. Suomalainen peliteollisuus

Niinkin pienessä valtiossa kuin Suomi, on paljon erilaisia pelifirmoja. Muutamat näistä, etenkin mobiilipelipuolelta mainittakoon Rovio ja Supercell, ovat nousseet maailmanlaajuisen yleisön tietoisuuteen 2000-luvun aikana. Myös niin kutsuttujen ”Triple-A”-luokkaan kuuluvien pelien tekemisen saralla on Suomessa kilpailukykyä ja osaamista. Espoossa toimintaansa pyörittävä Remedy Entertainment on perustamisensa jälkeen saanut markkinoille useita tunnettuja pelejä ja jopa pelisarjan. Nämä eivät kuitenkaan ole ainoat onnistujat Suomessa videopelien saralla vaan tässä maassa on myös kymmeniä muita yrityksiä, jotka tekevät mitä erilaisempia videopelejä.

Suomalaista peliteollisuutta käsittelevistä teoksista tämän tutkimuksen kannalta erittäin relevantteja ovat esimerkiksi Juho Kuorikosken vuonna 2014 julkaistu ”*Sinivalkoinen Pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984 – 2014*”, sekä Elina Lappalaisen vuonna 2016 Neogames Finland Associationin kautta julkaistu teos ”*Pelien Valtakunta*”. Nämä molemmat teokset ovat siinä mielessä erittäin merkittäviä, että niissä käydään omalla tavallaan läpi suomalaisen peliteollisuuden kehitystä ja muutosta. Kuorikosken teos keskittyy antamaan oman yleiskatsauksensa jokaisesta ajanjaksosta, jotka hän

kirjassa on jakanut eri vuosikymmeniin. Tämän jälkeen hän arvostelee pelaamia pelejä erittäin värikkäin sanakääntein. Kirja oli ilmestyessään ensimmäinen laatuaan. Vastaavanlaista koko suomalaista pelialaa ja pelihistoriaa läpikäyvää teosta ei ollut tuohon mennessä vielä ilmestynyt.¹⁰

Lappalaisen teos ottaa toisenlaisen katsantokannan suomalaiseen pelihistoriaan. Hän on yksi pohjoismaiden suurimman talouslehden, *Talouselämän*, toimittaja. Tämän toimenkuvan ansiosta Lappalainen on päässyt näkemään vuosien ajan läheltä suomalaisen peliteollisuuden taivalta. Hänen kirjansa keskittyy tähän historiaan ja sen tapahtumiin viiden merkittävän suomalaisen peliyrityksen kautta.¹¹ Jokainen luku antaa uuden näkökulman pelialan laajuuteen sekä sen monimuotoisuuteen. Housemarqueta käsittelevässä kappaleessa Lappalainen kuvaa vanhimman yhä pystyssä olevan suomalaisen pelitalon historiaa, sekä sen pelejä ja muutoksia. Se toimii samalla myös esimerkkinä siitä, miten arvaamatonta ja yllättävää pelialalla toimiminen voikaan olla. Housemarque on toimintavuosiensa aikana joutunut muuttamaan pelinkehitysalustojaan sekä pelintekomenetelmiään useampaan otteeseen, jotta se on pysynyt mukana toiminnassa.¹²

Molempien, sekä Lappalaisen, että Kuorikosken teokset ovat merkittäviä siinä suhteessa miten laajasti ja seikkaperäisesti ne kuvaavat peliteollisuutta Suomessa ja kuinka se on vuosien aikana muuttunut.

2.2. Pelikulttuuri sanoma- ja aikakauslehtien välittämänä

Harrastelehtiä, joihin myös suomalainen Pelit-lehti kuuluu, käytetään usein kuvaamaan erilaista kulttuuria. Liikuntaan liittyvien lehtien kohdalla puhutaan urheilukulttuurista, ruokaan liittyvien lehtien kohdalla ruokakulttuurista, joten Pelit-lehden kohdalla on kyseessä pelikulttuuri.

¹⁰ Kuorikoski, 2014, s. 9-10.

¹¹ Lappalainen, 2016, s. 7-8.

¹² Lappalainen, 2016, s. 28-61.

Yhdysvaltalainen tutkija Adrienne Shaw tiivistää Raymond Williamsin kulttuuriin liittyvän tutkimuksen pääkohtaa.

” Ensimmäinen (kulttuurin) määrittelyn tapa seuraa Matthew Arnoldin kuuluisaa lausahdusta, jonka mukaan kulttuuri ”on parhainta, mitä on koskaan ajateltu tai sanottu maailmassa”. Seuraava tapa määrittellä kulttuuri on ajatella sitä kritiikin muotona ikään kuin ”seuraus älykkäästä ja mielikuvituksellisesta työstä, jossa yksityiskohtaisesti talletetaan ihmisten ajatukset sekä kokemukset”. Kolmas määrittely näkee kulttuurin elämäntapana: ”nykyaikaisessa puheessa kulttuuri koostuu neljästä erilaisesta elementistä, kuten normeista, arvoista, uskomuksista sekä merkitsevistä symboleista. Vuonna 1973 Geertz hahmottaa kulttuurin merkitysten verkkona. Hall vuonna 1998 ajattelee, että kulttuuria pitää tutkia sekä ideana, että sosiaalisena toimintona. Koska kulttuuri voidaan määrittää näin monella tavalla, onko ihmekään jos videopelikulttuurin määrittelyä on hankalaa tehdä.”¹³

Videopelikulttuuri uutena median muotona on hankalaa määrittää, kuten usein käy uusien asioiden kohdalla. Videopeleistä ja yleensäkin peleistä on kirjoitettu kuitenkin useita tutkimuksia ja artikkeleita. Esimerkiksi toimittajat saattavat usein kirjoittaa videopeleistä pelikulttuurin ulkopuolisista lähtökohdista käsin.¹⁴ Edellä mainitut Kuorikoski sekä Lappalainen ovat molemmat perehtyneet pelikulttuuriin ja tekevätkin tässä tapauksessa poikkeuksen. Edelleen kuitenkin usein sanomalehdissä pelejä koskevat artikkelit ottavat näkökulmansa pelikulttuurin ulkopuolisista asioista, kuten yritystoiminnasta, taloudesta sekä sukupuoleen liittyvistä asioista. Pelitutkijat usein yrittävät selittää videopelikulttuuria tätä yleistä puhetapaa vasten. Tämä saattaa johtaa usein väärinymmärryksiin ja sekaannuksiin.¹⁵

Tässä tutkimuksessa Pelit-lehti edustaa tutkittavaa pelikulttuuria. Vanhimpana suomalaisena pelikulttuuria sekä peliteollisuutta käsittelevänä sekä esittelevänä aikakauslehtenä, siinä on julkaistu monia aihepiiriä kartoittavia artikkeleita.¹⁶ Vuosien mittaan lehdessä on käsitelty erilaisia peliarvosteluita¹⁷, pelikulttuuria käsitteleviä kolumneja¹⁸ sekä myös peliteollisuudesta¹⁹ kertovia

¹³ Shaw, 2010, s. 405.

¹⁴ Shaw, 2010, s.406.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Laaksonen, 1997, nro. 4, s. 18 – 19.

¹⁷ Kasvi, 1993, nro. 1, s. 65.

¹⁸ Nirvi, 2011, nro. 1, s. 34.

¹⁹ Honkala, 2005, nro. 6 – 7, s. 38 – 39.

artikkeleita. Pelit-lehti antaa kattavan kuvan kaikenlaisesta pelaamisesta liittyvästä ja näin ollen tutkimuksen kohteena se on mielenkiintoinen.

2000-luvun aikana on ilmestynyt muutamia artikkeleita, jotka käsittelevät pelikulttuuria sekä pelejä yleensä sanomalehtien kautta. Esimerkiksi muutamia sanomalehtiä lähteenään käyttäviä julkaisuja on ilmestynyt vuosien mittaan, eikä vuonna 2003 ilmestynyttä Dmitri Williamsin kirjoittamaa tutkimusta ”*The Video Game Lightning Rod: Constructions of a new media technology, 1970-2000*”, voida pitää ainoana sellaisena tekstinä. Tämän lisäksi erinomaisia sanomalehtiä tai aikakauslehtiä tutkimuslähteenään käyttäviä tutkimuksia ja teoksia on ilmestynyt esimerkiksi myös Graeme Kirkpatrickiltä (2015), Brian McKernanilta (2013), Amanda C. Coatilta (2015), sekä Howard D. Fisheriltä (2018). Kirkpatrick keskittyy omassa tutkimuksessaan brittiläisiin pelilehtiin, joita julkaistiin 1981 – 1995 välillä. McKernan taas tutkii artikkelissaan New York Times -lehteä sekä sen videopeliartikkeleita. Coat ja Fisher keskittyvät tahoillaan lehtien antamaan sukupuolikuvaan videopeleistä.

Williamsin (2003) kirjoittama tutkimus, jossa hän selvitti miten videopeleistä oli kolmen vuosikymmenen aikana kirjoitettu isoissa amerikkalaisissa sanomalehdissä, oli ilmestyessään erittäin merkittävä. Teksti on sitä toki vielä tänäkin päivänä. Tutkimuksessaan Williams hyödyntää määrällistä tutkimusta. Hän muodosti ensin kaksi hypoteesia tutkimuksensa tuloksista. Ensimmäinen oli niin kutsuttu ’River City’ -hypoteesi. Siinä uusi asia ensin antaa ihmisille pelon aiheita, jossa se syrjäyttää kaikenlaisen rakentavan toiminnan sekä antaa tilaa huonoille aktiviteeteille.²⁰ Toisessa hypoteesissa, niin kutsutussa ’pelon järjestys’ -hypoteesissaan Williams tutkii aiheuttaako videopelien suosion kasvu seuraavanlaisen tapahtumaketjun uutisotsikoissa: ensin lapset luopuvat hyväksi katsotuista ajanvietto tavoista, kuten lukeminen, seuraavaksi nousevat esille terveyshuolet ja lopuksi pelot pelien aiheuttamista muutoksista käytöksessä, toiminnoissa sekä lasten sisäistämässä

²⁰ Williams, 2003, s. 528.

arvoissa.²¹ Tämän lisäksi tutkimuksessa hyödynnettiin teknologisen diffuusion osa-alueita. Niiden perusteella muodostettiin neljä tutkimuskysymystä liittyen artikkeleihin. Kysymykset käsittelevät sitä millaisten vaiheiden kautta videopelejä käsittelevät artikkelit kulkevat. Millaisista asioista puhutaan aluksi ja miten jutut ajan myötä muuttuvat. Seuraavaksi tutkittiin, millaisia sukupuolinäkökulmia lehdissä oli videopeleihin liittyen. Kolmanneksi millaisista ikäryhmistä puhutaan, kun puhutaan videopeleistä ja neljänneksi missä muissa yhteyksissä videopeleistä mahdollisesti kirjoitettiin.²²

Tutkimus toi esille kolme keskeistä tulosta. Esimerkiksi yleisesti videopeleistä lehdissä kirjoitettiin, kun ne toivat tekijöilleen rahaa ja olivat myyntimenestyksiä. Tarkemmin katsottuna kolme asiayhteyttä jutuissa nostivat videopelit osaksi yleistä mediaa vuosina 1970 – 2000. Näissä tapauksissa videopelit nousivat esille, kun kerrottiin suunnittelijasta tai tuottajasta pelin tekijänä, kuvailtiin pelien taiteellisuutta tai niiden teknologista näyttävyyttä ja kehittyneisyyttä.²³ Tämä osoittaa sen, kuinka juurikin talouden sekä teknologian kautta uusi median muoto voidaan nähdä osana kulttuuria.

2.3. Sukupuoli ja ikä osana pelikulttuuria sanoma- ja aikakauslehtien kautta tarkasteltuna

Tässä tutkimuksessa tärkeiksi teemoiksi tulivat myös sukupuoli ja ikä. Pelikulttuurin ja samalla myös pelijournalismin on katsottu usein olevan hyvin sukupuolittunutta.²⁴ Suomalaisen Pelit-lehden kohdalla näin ei kuitenkaan ollut, vaikka sellaisen käsityksen lehdestä voisi saada.²⁵ Lehden päätoimittajana toimi vuosien 1992 – 2014 aikana Tuija Lindén ja sen toimitussihteereinä Sari Alho

²¹ Williams, 2003, s. 528.

²² Williams, 2003, s. 528.

²³ Williams, 2003, s. 529.

²⁴ Nordling, 2016, s. 93 – 98.

²⁵ Ibid.

sekä Annika Ruokala. Alho sekä Ruokala olivat myös aktiivisia lehden postipalstalla.²⁶ Muihin pelilehtiin verrattuna tämä oli erittäin epätavallista.²⁷

Williamsin tutkimuksessa käy ilmi, että lehtien kirjoittamat jutut ja mainokset oli usein suunnattu enemmän juurikin miehille ja pojille. Jutuissa saatettiin puhua keveään sävyyn asioista, joissa miehet ja naiset eroavat toisistaan tai niissä saatettiin käyttää naisista hyvinkin rajua kieltä tai kuvitusta.²⁸ Usein artikkeleissa juuri miesten kiinnostusta videopelejä kohtaan kuvailtiin sillä, että niiden pelaaminen tyydytti miesten tarpeen aggressiiviselle, kilpailulliselle sekä brutaalille käyttäytymiselle. Lehtien jutuissa toistetaan erityisesti 1980-luvulla usein, että pelit puhuvat poikien alkukantaisille aisteille, tai että ne kiinnostavat poikia näiden alkukantaisen sotaisan luonteensa vuoksi. Videopelien kuvattiin kiinnostavan vain poikia myös siitä syystä, että tyttöjen sijaan pojat usein mieluummin haluavat toistuvuutta, ennalta-arvaamattomuutta, sekä vähemmän kognitiivisia taitoja vaativia asioita elämäänsä.²⁹ Samankaltaisia tuloksia on löytynyt myös muista tutkimuksista. Kirkpatrickin tutkimuksessa selviää britannialaisten pelilehtien kohderyhmänä olleen useammin pojat, kuin tytöt. Kirjepalstoilla harvoin esiintyi kirjeitä, joista olisi suoraan nähnyt kirjoittajan olleen tyttö. Tämän sattuessa usein lehtien kirjepalstat täyttyivätkin erilaisten poikien vastauskirjeistä, joissa usein ajatuksena tuntui olevan heidän paremmuutensa peleissä ja teknologisissa asioissa, verrattuna tyttöihin tai naisiin.³⁰ Coten Nintendo Power -lehteä käsittelevässä artikkelissa on myös nähtävissä samankaltaisuuksia. Hän mainitsee, kuinka tutkimansa lehden julkaisuajankohdan aikaan oli esillä liike, joka toi esille sitä, että myös tytötkin pelaavat, tosin vain toisenlaisia pelejä. Liikkeen nimi oli Girls Games Movement (GGM). Cote yhdistää 1990-luvulla olleen liikkeen tutkimaansa lehteen. Vaikka Nintendon pelit ovatkin yleensä olleet hyvin sukupuolineutraaleja siinä suhteessa kuka niitä haluaa tai voi pelata, oli asia lehden kohdalla kuitenkin toinen. Tutkimuksessa on käytetty

²⁶ Nordling, 2016, s. 93 – 98.

²⁷ Kirkpatrick, 2015, 67 – 90.

²⁸ Williams, 2003, s. 531.

²⁹ Williams, 2003, s. 532.

³⁰ Kirkpatrick, 2015, s. 105-110.

kvantitatiivista analyysia, jonka avulla on selvitetty, kuinka paljon naisia tai tyttöjä käsiteltiin lehdessä, miten paljon mies- ja naishahmoja seksualisoitiin ja kuinka moni juttujen kirjoittajista oli naisia ja miten suuri osa miehiä. Kaikissa kategorioissa seksualisointia lukuun ottamatta miesten edustus on selkeästi suurempaa. Lehdessä kuvattiin paljon useammin pelintekijöitä jotka olivat miehiä, naishahmoja usein esiteltiin hyvin seksuaalisessa valossa ja lehteen kirjoittaneista henkilöistä vain hyvin pienen osan pystyi tunnistamaan suoraan nimen perusteella naiseksi.³¹ Myös monissa muissa sen aikaisissa videopelilehdissä oli nähtävissä samanlaista sukupuolijakoa.³² Vaikka tutkimuksissa, jotka käsittelevät videopelikulttuuria lehdissä ja niiden sukupuolittuneisuutta yleisesti otetaankin naiset ja tytöt huomioon, tehdään se kuitenkin lähes aina niin kuin naispelaajat olisivat jotain aivan uutta.³³ Cote nostaa esille myös sen seikan, että kun peliteollisuus etenkin Yhdysvalloissa 1980-luvulla, sen romahtamisen jälkeen, alkoi jälleen nousta pinnalle muuttui pelien markkinointi ja niiden esitystapa sellaiseksi, että se kiinnosti vain enimmäkseen miehiä ja poikia. Alun perin konsoleita oli markkinoitu perheiden olohuoneisiin kaikkien yhteiseen käyttöön, mutta tapahtuneen romahduksen myötä katsottiin paremmaksi keskittää markkinointi ja myynti vain tietyille osalle ihmisiä, jotka olisivat varmasti kiinnostuneita. Tämä jako vaikuttaa edelleen peliteollisuudessa.³⁴ Tämä tunnutaan usein unohtava, kun tutkitaan peliteollisuuden representaatiota sukupuolista ja sen sukupuolijakaumasta.

Ikä on myös pelikulttuuritutkimuksissa noussut usein esille. Tässä tutkimuksessa se näkyi aineiston teksteissä siinä, kuinka Pelit-lehdessä ajan myötä luovuttiin räikeistä väreistä, haastateltavien pojittelusta ja alettiin enemmän puhua myös retropeleistä.^{35,36} Muissa Sanomalehtitutkimuksissa ja artikkeleissa on myös nähtävissä iän puolesta tapahtuvaa kohderyhmäjaottelua. 1980-luvun

³¹ Cote, 2018, 489-494.

³² Fisher, 2015, s. 551-567.

³³ Shaw, 2010, s. 408.

³⁴ Cote, 2018, s. 482.

³⁵ Lindén, 1996, nro. 7, s. 16.

³⁶ Nirvi, 2014, nro. 10, s. 16.

alkupuolella etenkin brittiläisissä tietotekniikkaa ja pelejä käsittelevissä lehdissä tämä näkyy selvästi. Alun perin jutuissa keskityttiin enemmän aikuisiin ihmisiin henkilöinä, jotka voivat mahdollistaa lapsensa tietokoneharrastuksen.³⁷ Myöhemmin saman vuosikymmenen aikana juttujen tyyli oli muuttunut niin, että kohdeyleisönä voi pitää suoraan lapsia ja nuoria poikia. Artikkeleiden kirjoitustyyli oli muuttunut selkeästi. Aiemmin jutuissa oli puhuttu koneiden ja niille saatavien ohjelmistojen tehokkuudesta, opettavaisuudesta ja graafisesta näyttävyydestä sekä tietysti tietokoneiden tehokkuudesta ja komponenteista. Myöhemmin 1980-luvun aikana jutut muuttuivat sellaisiksi, että niissä puhuttiin siitä, kuinka hienoa oli, kun videopeleihin jäi ”koukkuun” ja ne addiktoivat. Kirjoitustyyli muuttui faktaperustaisesta enemmän sensaatiohakisempaan ja siihen on haettu mallia teksteistä, joissa puhutaan usein vaarallisista huumeista tai liiallisesta alkoholin käytöstä. Pelaamista alettiin siis kuvata vaarallisena ja addiktoivana, jotta lapset ja nuoret saataisiin kiinnostumaan siitä ja jotta lehtiä tilattaisiin.³⁸

Samanlaisia muutoksia on nähtävissä myös Williamsin artikkelissa, joka keskittyi harrastelehtien sijaan kolmeen isoon yhdysvaltalaiseen sanomalehteen. Näissä jutuissa pelaaminen nähdään 1970-luvulla sekä 1980-luvun alussa aikuisille miehillekin sopivana ajanvietteenä. Pelaamista ja videopelejä jopa mainostettiin lehdissä sillä, että sinun oli mahdollista olla työsi osaava tohtori päivällä ja illalla sinun oli mahdollista muuttua ”Jedi-mestariksi”.³⁹ Pian 1980-luvun alun jälkeen tilanne kuitenkin muuttui. Syynä voidaan ilmeisesti pitää kotikoneiden yleistymistä. Vuonna 1982 amerikkalaisissa kodeissa tapahtuneen kotimikrokoneinnostuksen jälkeen lehdissä alettiin kirjoittaa alentuvaan sävyyn aikuisista ihmisistä, jotka pelasivat videopelejä vapaa-ajallaan. Time-lehden artikkelissa haastateltiin miestä, joka vapaa-ajallaan kävi pelaamassa pelihalleissa ja hänen työnsä oli kuitenkin toimia asianajajana. Mies pyytääkin, että hänen nimeään ei käytettäisi jutussa, koska se saattaisi harmittaa hänen vaimoaan ja aiheuttaa tälle stressiä. Hän kuvaa pelihallia omaksi salaiseksi

³⁷ Kirkpatrick, 2015, s. 67-72.

³⁸ Kirkpatrick, 2015, s. 67-90.

³⁹ Williams, 2003, s. 534-535.

paikakseen ja mainitsee, ettei käy siellä kuitenkaan kovin usein.⁴⁰ 1980-luvun aikana lehdissä nousi usein esille juttuja, joissa aikuiset ihmiset eivät voi käsittää mikä videopeleissä lapsia ja erityisesti poikia viehättää. Näissä jutuissa käsitellään eräänlaista ikäeron aiheuttamaa ymmärryksen puutetta ja tiedon vähyyttä. Tämä entisestään vähensi ajatusta siitä, että aikuiset voisivat koskaan pelata videopelejä.⁴¹ 1990-luvulla videopeleistä tuli kuitenkin taas hyväksyttävää ajanvietettä myös aikuisille lehtijuttujen perusteella. Aikaisemmalla vuosikymmenellä aikuisten piti hävetä pelaamistaan ja piilotella sitä, nyt heidän oli mahdollista tuoda harrastustaan ja innostustaan esille. Lehdissä saatettiin humoristiseen sävyyn puhua miehistä, jotka pelasivat videopelejä sen sijaan, että olisivat innostuneet esimerkiksi autoista ja autourheilusta.⁴²

Vaikka yleisellä tasolla tietotekniikkaa sekä pelaamista käsittelevät artikkelit ja lehdet tuntuivat olevankin koko 1980-luvun ajan enemmän suunnattu lapsille ja nuorille pojille, oli heidänkin välillään kuitenkin eroavaisuuksia siinä, millaisena pelikulttuuri ja teknologia haluttiin nähdä ja kokea. Britannialaisten peli- ja teknologialehtien kohdalla 1980-luvun loppupuolella alkaa näkyä selkeää eroavaisuutta lukijakuntien kohdalla. Lehdet, jotka siirtyivät enemmän kohti videopelejä ja pelaamista ottivat edellä mainitun addiktiivisen pelihabituksen käyttöönsä. Kaikkia lukijoita tämä ei kuitenkaan miellyttänyt. Joukossa oli myös niitä, joille lehtien parasta antia olivat tarkat tiedot uusista koneista sekä teknologioista ja hyvät ohjelmointiopastukset. He eivät sietäneet lehtien uutta tapaa kirjoittaa ja lähestyä kohdeyleisöään. Tällaiset henkilöt usein saattoivat lopettaa pitkään tilaamansa lehden tilauksen, koska kokivat, ettei se enää palvellut heidän tarpeitaan.⁴³

⁴⁰ Williams, 2003, s. 534 – 535.

⁴¹ Ibid.

⁴² Williams, 2003, 535-537.

⁴³ Kirkpatrick, 2015, s. 42-72.

3. Tutkimusmenetelmät

Tässä luvussa tuodaan esille tarkemmin tutkimusmetodeja, joita käytetään sekä teorioita niiden takana. Tässä luvussa esille tulevien tutkimustapojen avulla tarkoitus on selvittää, millaista on pelikulttuuria edustavan lehden kirjoittelu, joka koskee suomalaista peliteollisuutta.

3.1. Tutkimusaineiston kokoaminen

Tutkimuksessa käytetty lehtiaineisto on koottu osana Suomen Akatemian rahoittamaa Cultures of Game Industry: The Case of Finland -hanketta. Aineisto koostuu Pelit-lehdessä vuosien 1992 – 2014 aikana julkaistuista suomalaista peliteollisuutta käsittelevistä artikkeleista. Tutkimushanke toteutettiin vuosina 2011 - 2015, ja hankkeen vastuullisena johtajan toimi Olli Sotamaa. Lehtiaineiston alkuperäinen tarkoitus oli tarjota yleiskuvaa suomalaisen peliteollisuuden muutoksesta ajan myötä.

Suomalaisten peliteollisuutta koskevat jutut kerättiin Pelit-lehdestä ja Helsingin Sanomista. Pelit-lehti valikoitui tutkimuskohteeksi ensisijaisesti siksi, että se tarjoaa katkeamattoman näkymän suomalaiseen peliteollisuuteen sen alkuvaiheista nykyhetkeen.

Aineiston keruu toteutettiin käymällä kattavasti läpi lehden jokainen keruuhetken mennessä ilmestynyt numero. Aineisto kerättiin vuonna 2014, ja näin alkuperäiseksi keräysperiodiksi määrittyi 1992 - 2014. Tutkimuksen rajaus kyseisiin vuosiin määriteltiin myös sisällöllisesti mielenkiintoiseksi, koska kyseisten vuosien aikana suomalaisessa peliteollisuudessa tapahtui paljon.⁴⁴ Ensimmäiset isot peliyhtiöt aloittivat toimensa Suomessa, mobiilipelaamisesta kehiteltiin uutta vientituotetta ja digijakelun mahdollisti uusien peliyhtiöiden synnyn ja toiminnan.⁴⁵ Käytännössä aineistonkeruu

⁴⁴ Neogames, 2019, s. 7 – 11.

⁴⁵ Ibid.

toteutettiin niin, että tutkimusapulaiset Ville Kankainen ja Elina Koskinen kävivät lehdet läpi Olli Sotamaan ennako-ohjeistuksen mukaisesti. Jutut listattiin excel-taulukkoon ja skannattiin. Lukemisen helpottamiseksi jutut myös printattiin ja kansioitiin.

Vuosien 2000 - 2014 lehdet löytyivät Tampereen Game Research Labin kokoelmasta. Vuosien 1992 - 1999 lehdet tilattiin varastokirjastosta, josta alkuperäiset kappaleet toimitettiin postitse Tampereelle. Muutama puuttunut numero käytiin lukemassa Kansallisarkiston kokoelmasta Helsingissä.

Tämä tutkimus alkoi muodostua kesällä 2018. Tuona kesänä tutkimusta jatkettiin Tampereen yliopistolla ja tekstejä käytiin uudestaan läpi. Silloin tehtiin uusia tutkimusaineistoon pohjautuvia excel-taulukoita ja aloitettiin Atlas.ti-ohjelmalla tekstien koodaaminen. Tässä tutkimuksessa käydään tekstit ja artikkelit vielä tarkemmin läpi sekä selvitetään, millaista Pelit-lehden kirjoittelu oikein on. Ensisijaisena tutkimuskysymyksenä tässä tutkimuksessa on, miten vuosien 1992 - 2014 välillä Pelit-lehdessä on kirjoitettu suomalaisesta peliteollisuudesta sekä millaista kuvaa pelikulttuurista ja luovasta työstä se rakentaa. Tarkentavien tutkimuskysymysten avulla selvitetään onko Pelit-lehdessä nähtävissä kansallista ylpeyttä ja mitä ominaista on teksteissä, jotka käsittelevät peliteollisuutta sitä videopeli kulttuurista kiinnostuneiden toimittajien ja heidän lukijoidensa näkökulmasta. Tutkimuskysymysten lisäksi sisällönanalyysillä sekä apuna käytetyn kehysanalyysin kautta tutkimus esittää miten lehdessä puhutaan sukupuolesta ja iästä peliteollisuuden kohdalla ja miten lehti on kirjoittanut mobiilipeleistä ja mobiilipelaamisesta Suomessa.

3.2. Laadullinen tutkimus

Tutkimuksessa käytetään laadullisen tutkimuksen menetelmiä tulosten selvittämisessä sekä esittämisessä. Laadullinen tutkimus hyödyntää empiirisiä tutkimusmenetelmiä. Näillä menetelmillä tarkoitetaan tässä tapauksessa erityisesti sisällön erittelyä. Sisällön erittelyn tarkoituksena on tuottaa tutkittavana olevien tekstien sanomasta mahdollisimman objektiivinen, sekä niiden sisällöstä selkeä

kuva.⁴⁶ Tällainen tutkimusmenetelmä toimii parhaiten, kun kyseessä on suuri aineisto. Käytetyssä tutkimusmenetelmässä tulee aineiston kohdalla, Pelit-lehden vuosina 1992 - 2014 julkaisemat suomalaista peliteollisuutta käsitelleet artikkelit, selvittää millä tavalla lehden kirjoittajat ovat kirjoittaneet suomalaisesta peliteollisuudesta näiden vuosien aikana.

Empiiristä tutkimusta ja sisällön erittelyä, kuten Fiske niitä nimittää voidaan lähestyä myös toisenlaisesta näkökulmasta. Pertti Alasuutarin mukaan empiirinen tutkimus koostuu niin määrällisestä, eli laskettavissa olevasta tutkimuksesta, kuin myös laadullisesta eli tutkittavaa kohdetta syväluotaavammasta tutkimusmenetelmästä.⁴⁷ Fiske tuo esille, että empiirisen tutkimuksen osana hyödynnetään usein taulukoinnin ja laskettavissa olevan mallinnuksen lisäksi laajempaa kulttuuriin ja tekstin sisältöön liittyvää lukemista ja tutkimusta, mutta hän keskittyy enemmän sisällön erittelyn laskettavuuteen ja sen taulukollisiin mahdollisuuksiin.⁴⁸ Alasuutari käyttää menetelmästä nimitystä laadullinen tutkimus tai laadullinen analyysi. Hänen mukaansa aineistoa tarkastellaan tässä tapauksessa usein kokonaisuutena. Tämän tarkoituksena on selvittää jonkin yhdeksi yhtenäiseksi asiaksi ymmärretyn sisäisesti loogisen kokonaisuuden rakennetta. Vaikka aineisto koostuisi erillisistä tutkimusyksiköistä, ei argumentaatiota siltikään voida rakentaa näiden eroihin erilaisten muuttujien suhteen, sekä näiden mahdollisten erojen tilastollisesti esitettäviin muihin muuttujiin liittyviin yhteyksiin. Laadullinen tutkimus vaatiikin tilastollisen tutkimuksen lisäksi siitä poikkeavaa absoluuttisuutta.⁴⁹ Kaikki tutkittavaan asiaan liittyvät sekä luotettavina pidetyt seikat tuleekin tutkijan pystyä selvittämään siten, että ne eivät ole minkäänlaisessa ristiriidassa esitetyn tulkinnan kanssa.

Laadullisen analyysin menetelmä jakautuu tutkimustyöskentelyssä kahteen osaan. Havaintojen muodostamiseen sekä tutkimuskysymykseen vastaamiseen.⁵⁰ Vaikka näistä puhutaan kahtena

⁴⁶ Fiske, 1996, s. 179.

⁴⁷ Alasuutari, 2011, s. 32.

⁴⁸ Fiske, 1996, s. 178 - 205.

⁴⁹ Alasuutari, 2011, s. 38.

⁵⁰ Alasuutari, 2011, s. 39.

erilaisena tutkimuksen osana, käytännössä niitä ei voi erottaa toisistaan ja molempia tullaan tutkimuksessa hyödyntämään koko tutkimuksen ajan.

Edelleen havaintojen pelkistäminen voidaan jakaa kahteen osaan. Tutkittavaa aineistoa tarkasteltaessa, sitä katsotaan aina vain tietystä teoreettis-metodologisesta näkökulmasta käsin.⁵¹ Tutkimusta tehdessään tutkijan onkin kiinnitettävä vain ja ainoastaan huomiota siihen, mikä on teoreettisen viitekehyksen sekä tutkimuksen kysymyksenasettelun kannalta merkittävintä.⁵² Tässä tutkimuksessa käytetään tarkkaa sisällönanalyysia, jossa tutkittavana olevaa aineistoa käydään läpi tarkasti ja löydettyjen vastausten perusteella esitetään oletuksia, jotka vastaavat tutkimuskysymyksiin.⁵³

3.3. Peliteollisuuden “kehykset”

Toisessa vaiheessa tarkoituksena on edelleen karsia tätä havaintomäärää. Tämä tapahtuu yhdistämällä raakahavainnot yhdeksi havainnoksi tai tarvittaessa muutamaksi erilliseksi havaintojen joukkioksi. Tämä tapahtuu selvittämällä havaintoja yhdistävä piirre, nimittäjä tai sitten tutkija voi tarvittaessa muotoilla säännön, joka poikkeuksetta pätee koko tutkittavaan aineistoon.⁵⁴ Tutkimuksessa pelkistämisen ensimmäinen osa tullaan suorittamaan, kun esitellään koko käytetty aineisto sekä aineiston perusteella tehtävä kvantitatiivinen päättely. Seuraava osa, jossa vielä yhdistetään havaintoja sekä tekstejä erilaisiksi teemoiksi, jotka ovat helpommin käsiteltävissä olevia kokonaisuuksia, taas tavoittaa havaintojen pelkistämisen seuraavan osan. Tässä tutkimuksen vaiheessa hyödynnetään Atlas.ti ohjelmaa. Tämän ohjelman avulla on mahdollista löytää ja merkitä teksteissä sekä artikkeleissa esiintyvät teemat, kokonaisuudet, osat sekä jaotella ne tutkimuksen kannalta sopiviin alateemoihin. Näiden alateemojen joukosta valitaan niin sanotun pääteeman tai

⁵¹ Alasuutari, 2011, s. 40.

⁵² Ibid.

⁵³ Alasuutari, 2011, s. 262 – 263.

⁵⁴ Alasuutari, 2011, s. 40.

pääteemat, joita käsitellään tutkimuksessa tarkemmin. Tällä tavalla on mahdollista syvällisemmin nähdä ja selvittää, miten Pelit-lehdessä on kirjoitettu ja millaiset seikat ovat kirjoittajille ja lehdelle olleet tärkeitä, aihetta käsitellessään.

Edellä mainitut laadullinen tutkimus sekä empiirinen tutkimus ovat hyödyllisiä menetelmiä tutkimuksen kannalta siinä suhteessa, että näin ollen on mahdollista selkeämmin luokitella sekä teemoittaa tutkimuksen kohteena olevat tekstit. Tämän vaiheen jälkeen tutkimuksessa hyödynnetään sisällönanalyysin lisäksi, edellisessä luvussa esitellyn Dmitri Williamsin käyttämää tutkimusmetodia. Tässä metodissa hän muodosti tutkimalleen aineistolle hypoteesejä sekä mahdollisia kehyksiä, joita hän tutki omasta aineistostaan.⁵⁵ Tässä tutkimuksessa hyödynnetään Williamsin kehysteoriaa vain tarkemman sisällönanalyysin apuna. Williamsin käyttämä tutkimusmenetelmä ei ole täysin hänen itsensä kehittämiä, vaan siinä hän hyödyntää sekoitusta, jossa hän käytti hyväkseen amerikkalaisen sosiologi Todd Gitlinin kehysteoriaa sekä perinteistä kvantitatiivista tutkimusta.⁵⁶ Gitlinin mukaan eräänlaiset “kehykset” organisoivat niin journalisteja kuin yleisöäkin katsomaan sekä näkemään maailman tiettyssä valossa. Tämän teorian perustana pidetään Ervin Goffmanin (1974) kirjoittamaa teosta, johon Gitlinkin ajatuksensa pohjaa. Goffmanin mukaan tämän analyysitekniikan avulla nähdään kuinka ihmiset ymmärtävät ja käsittelevät informaatiota.⁵⁷ Gitlinin mukaan nämä “kehykset” ovat kognitioomme, ymmärrykseemme, esittämiseen sekä valintaan ja valitsematta jättämiseen liittyviä sitkeitä malleja, jotka istuvat meissä tiukasti ja joita on erittäin hankala muuttaa. Näiden avulla yksilöt muodostavat merkityksiä ja kokonaisuuksia ympäröivästä maailmasta.⁵⁸ Tällainen analyysi helpottaa ymmärtämään miksi journalistit tuovat esille tiettyjä asioita jättäessään toiset, yhtä merkitykselliset tai jopa merkittävämmät seikat tekstinsä ulkopuolelle.⁵⁹ Erityisesti tiede ja teknologia ovat tärkeitä kohteita, kun mietitään median rajojen tai kehysten tutkimista. Erityisesti

⁵⁵ Williams, 2003, s. 528 – 529.

⁵⁶ Williams, 2003, s. 526 - 527.

⁵⁷ Goffman, 1974, s. 74 – 92.

⁵⁸ Williams, 2003, s. 526.

⁵⁹ Ibid.

yleisön tai lukijoiden pitää nojautua asiantuntijoihin sekä journalisteihin tutustuessaan johonkin uuteen ja tuntemattomaan.⁶⁰

Williams käyttää tutkimuksessaan kahta hypoteesia, joiden toteutumisen tai toteutumatta jäämisen hän haluaa selvittää tutkimuksessaan. Hän halusi selvittää tutkimuksessaan miten isoissa sanomalehdissä kirjoitettiin vuosien 1970 - 2000 videopeleistä sekä tietokoneista, jotka etenkin tutkimuksen alkupäässä olivat vasta uusi teknologian ja viihteen muoto.⁶¹ Hänen tutkimuksessaan käyttämänsä hypoteesit sekä rajaukset esiteltiin edellisessä luvussa, mutta tiivistetysti hän halusi selvittää nouseeko lehtijutuissa esille pelko hyödyllisen ajanvietteen, kuten lukemisen loppumisesta ja myöhemmin siitä kuinka addiktoivia videopelit yleensä saattaisivat olla. Rajaukset ja kehykset, joita hän käytti tutkimuksessaan, liittyivät siihen, millä tavoin uutisointi videopeleistä muuttuu, miten sukupuoli esitetään, miten ikä esitetään ja lopuksi vielä mitä muita median kehyksiä esiintyy uutisoinnissa.

Tässä tutkimuksessa käytetään syvällisemmän sisällönanalyysin lisäksi apuna Williamsin tutkimusmenetelmää tekstien teemoittelun kohdalla. Näin selviää kuinka paljon mikäkin teema Pelit-lehdessä olleissa artikkeleissa ja teksteissä esiintyy. Aiemmassa luvussa esiteltyjen tutkimusten perusteella muodostetaan omat avustavat tutkimuskysymykset sekä kehykset, joita selvitetään ja tutkitaan tarkemmin myöhemmin.

Koska tutkimuksessa käsitellään suomalaista peliteollisuutta, on ensimmäinen avustava tutkimuskysymys seuraavanlainen: “Miten artikkeleissa sekä teksteissä nousee esille ylpeys siitä, että kyseessä on suomalainen pelitalo tai suomalaisen peliteollisuuteen liittyvä tekijä tai asia?”. Tämä tutkimuskysymys muotoutui erityisesti muun kotimaisen teollisuuteen pohjautuvan kirjoittelun ja sen tutkimisen kautta. Erityisesti 1990-luvulla kirjoitettiin suomalaisesta matkapuhelinvalmistaja

⁶⁰ Williams, 2003, s. 526.

⁶¹ Williams, 2003, s. 523 - 550.

Nokiasta ja sen toiminnasta hyvin sinivalkoisin-silmin. Nokian toimia pidettiin suomalaisena kansallisena onnistumisena ja se tuotiin esille sanomalehtiartikkeleissa.⁶²

Toinen avustava tutkimuskysymys perustuu enemmän perinteiselle teollisuutta ja sen uutisointia koskevalle uutisointitavalle. Monissa sanomalehdissä, Suomessa Helsingin Sanomat ja globaalisti New York Times, teollisuudesta sen muutoksista ja sen kasvusta uutisoidaan usein hyvin talous ja markkinapainotteisesti.⁶³ Toinen tutkimuskysymys onkin seuraavanlainen: “Teollisuudesta kirjoitettaessa lehdissä esitetään enimmäkseen markkinoihin, talouteen sekä kilpailuun ja menestymiseen liittyviä asioita. Ne keskittyvät kapitalistiselle maailmalle tärkeisiin asioihin, kuten myyntiluvut, rahoitus ja kilpailu. Miten tämä näkyy harrastelehdessä?”. Pelit-lehti kuitenkin eroaa näistä muiden tutkimusten käyttämistä aineistosta siinä, että se on harrastelehti. Sitä ostavat ja lukevat ja siihen kirjoittavat pelistä kiinnostuneet henkilöt, jotka haluavat jakaa tietoaan ja kokemuksiaan muiden samanlaisista asioista kiinnostuneiden henkilöiden kanssa. Vaikka Pelit-lehdessä ei selkeää erillistä talousosiota olekaan, kirjoitetaan siinä usein myös markkinoista, kilpailusta ja muista talouteen vahvasti liittyvistä asioista.

Williamsin tavoin tässä tutkimuksessa otetaan huomioon myös muutaman tarkempi tutkimuskohde. Nämä määräytyivät tutkimuksen edetessä. Erityisesti ikä ja sukupuoli ovat olleet aiemmissa tutkimuksissa tärkeässä osassa, joten niiden lähempi tarkastelu on tärkeää. Kolmas tutkimuskohde keskittyy mobiilipeleihin, joka valikoitui aineiston tarkemman analyysin perusteella.

Sukupuoli ja sen näkyvyyden selvittäminen Pelit-lehdessä valikoitui kohteeksi, koska aiemmissa tutkimuksissa videopeliuutisoinnin on katsottu olevan hyvin sukupuolittunutta. Pelaajat tai henkilöt, joista teksteissä on puhuttu ovat usein olleet miehiä tai pelaamisesta ja videopeleistä on saatettu puhua hyvin maskuliinis-sävytteisesti.⁶⁴

⁶² Lindén, 2016, s. 173 - 202.

⁶³ Lindén, 2016, s.173 - 202.

⁶⁴ Kirkpatrick, 2015, s. 67 - 91.

Toinen valittu tutkimuskohde käsittelee ikään liittyvää kirjoittelua. Millaiselle yleisölle tekstit on suunnattu ja miten niissä puhutellaan pelaajia tai niissä esiintyviä henkilöitä. Jälleen kerran aiemmissa tutkimuksissa on tuotu esille usein ikä eri tavoin. Esimerkiksi minkä ikäisille pelaaminen on sopivaa⁶⁵, millaista haittaa siitä on juurikin nuorille⁶⁶, sekä millä tavalla artikkelit ovat puhutelleet lukijaansa. Eli onko teksti sisältänyt esimerkiksi paljon nuorten tuntemaa sanastoa ja kielikuvia.⁶⁷

Kolmas tutkimuskohde keskittyy mobiilipeleihin. Aineistoanalyysin pohjalta tämä nousi merkittäväksi tutkimuskohteeksi ja Pelit-lehdessä on kirjoitettu mobiilipeleistä paljon, vaikka aina se ei ole ollut ymmärtävää.⁶⁸ Mobiilipelit ovat kuitenkin vieneet suomalaista peliteollisuutta maailmalle.⁶⁹ Suomalaisen Rovion ”Angry Birds” on vain yksi hyvä esimerkki tästä. Mobiilipelaamista yritettiin saada markkinoille jo ennen Applen iPhonea, mutta 2000-luvun alussa Nokian luotsaama N-Gage ei tässä onnistunut.⁷⁰

⁶⁵ Williams, 2003, s. 523 - 535.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Kirkpatrick, 2015, s. 67 - 90.

⁶⁸ Sinerma, 2007, nro. 1, s. 73.

⁶⁹ Sotamaa, Tyni, Toivonen, Malinen, Rautio, 2011, s. 23 – 25.

⁷⁰ Ibid.

4. Suomalainen peliteollisuus Pelit-lehdessä

Tässä kappaleessa esitellään tutkimuksen tuloksia. Ensin tuodaan esille Pelit-lehdessä vuosina 1992 – 2014 julkaistujen suomalaista peliteollisuutta käsittelevien tekstien vuosittainen julkaisumäärä. Luvussa esitellään tutkimuksessa käytettyjä taulukoita erilaisten artikkeleiden määristä, mistä laitekannoista on vuosien aikana puhuttu ja mikä pelistudiosta on kirjoitettu. Kuvaajan ja taulukoiden käsittelyn jälkeen siirrytään esittelemään tutkimuksen pääteemat, jotka muodostuivat tarkan sisällönanalyysin avulla. Kappaleen lopuksi keskitytään selittämään sisällönanalyysin avulla, miten erilaisin tavoin suomalaisesta peliteollisuudesta on kirjoitettu.⁷¹

4.1. Suomalaista peliteollisuutta ja pelikulttuuria käsittelevien tekstien julkaisu vuosittain

Seuraavassa taulukossa esitellään, kuinka suomalaista peliteollisuutta sekä pelikulttuuria käsittelevien kirjoitusten määrä on vaihdellut ja muuttunut vuosikymmenten aikana. Taulukosta erottuu selkeästi se tosiasia, että tutkimuksen aineiston ajanjakson, eli 23 vuoden aikana, on asiaa käsittelevien kirjoitusten lukumäärä kasvanut. Taulukon tarkastelujaksot on jaettu vuosikymmenten mukaan. Lehden virallisen ensimmäisen julkaisun jälkeen vuosina 1992 – 1999 on Pelit-lehdessä julkaistu 86 suomalaista peliteollisuutta sekä pelikulttuuria käsittelevää mediatekstiä. Vuosien 2000 – 2009 aikana tekstien määrä on selvästi kasvanut. Vuosien 2010 – 2014 aikana näiden tekstien määrä taulukossa 1. näyttää laskeneen, mutta se käsittää vain viiden vuoden aikajakson. Tutkimuksen aikarajauksen viiden viimeisen vuoden aikana on aihetta käsitteleviä mediatekstejä julkaistu 208

⁷¹ Alasuutari, 2011, s. 38 – 39.

kappaletta. Tutkimuksesta poisjääneiden vuosien aikana on aiheesta varmasti kirjoitettu enemmänkin, mutta kokonaismäärästä ei ole tarkkaa arviota.

Vuodet	Kirjoitusten lukumäärä
1992 – 1999	86
2000 – 2009	241
2010 – 2014	208
Yhteensä:	535

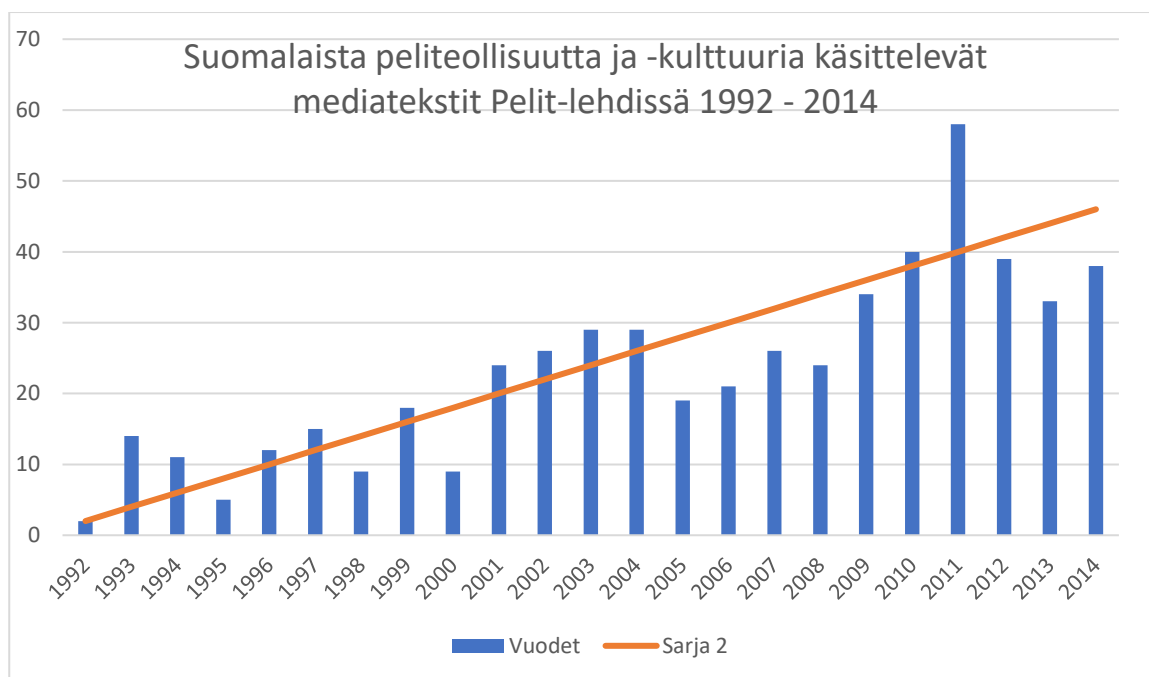
Taulukko 1. Suomalaisen peliteollisuutta ja pelikulttuuria käsittelevien tekstien esiintyvyys vuosina 1992 – 2014.

Seuraavan mediatekstien perusteella tehdyn kuvaajan avulla on mahdollista tarkastella näiden julkaisumäärien jakautumista tutkimuksen aikarajauksen eri vuosille. Siitä voi selkeästi erottaa, että suomalaista peliteollisuutta sekä -kulttuuria koskevien tekstien kirjoitus- sekä julkaisumäärät ovat tasaisen hitaasti mutta varmasti kasvaneet näiden 23 vuoden aikana. Toki muutamia poikkeusvuosia löytyy, jolloin julkaistujen tekstien määrä on kovinkin alhaista, mutta suurimmaksi osaksi suuntaviiva näkyy osoittavan ylöspäin.

Tälle julkaisumäärän kasvulle ei ole olemassa vain yhtä selkeää syytä. Kuitenkin tätä voidaan jossain määrin tulkita ja selittää seuraavanlaisten havaintojen avulla: Tähän aineistoon on koottu ainoastaan fyysisessä lehdessä julkaistut tekstit, joten Pelit-lehden nettisivujen keskustelupalstat sekä siellä mahdollisesti aiheeseen liittyvät julkaisut on jätetty huomiotta. Kuitenkin lisääntyntä julkaisumäärää ja kaavion nousevaa käyrää voidaan selittää mahdollisilla ekstrajulkaisuilla. Pelit-lehti on ilmestymisvuosiensa aikana julkaissut muutaman erikoisnumeron, joissa on käsitelty joitain tiettyjä teemoja, kuten vuonna 2004 kun lehti halusi tuoda esille mobiilipelejä ja niiden tekijöitä. Tuolloin Nokia yritti uudestaan tuoda markkinoille N-Gage pelipuhelintaan. Kuvaajasta voi myös nähdä suomalaisen peliteollisuuden muutoksen. Vuosien mittaan peliteollisuuden kentälle Suomessa

on ilmaantunut uusia tekijöitä ja samalla he ovat herättäneet kiinnostusta alan lehdistössä. Yleensä kaikenlaiset muutokset pelialalla, kuten uuden firman perustaminen, konkurssit, irtisanomiset ja muut muutokset ovat saaneet journalistit liikkeelle.

Suomalaista peliteollisuutta ja -kulttuuria käsittelevien mediatekstien määrää koskevassa kuvaajassa, Kuvaaja 1, voidaan nähdä myös muutama selkeä huippuvuosi, jolloin aiheesta on kirjoitettu selkeästi enemmän tai aiheeseen liittyvien tekstien määrä on kasvanut erittäin paljon edellisvuoteen verrattuna. Tällaisia selkeitä vuosia ovat esimerkiksi vuodet 1993, 2001 ja 2011.



Kuvaaja 1. Suomalaista peliteollisuutta ja -kulttuuria käsittelevien mediatekstien määrä/vuosi Pelit-lehdessä vuosina 1992 – 2014.

Kaaviosta erottuvat kasvupiikit voidaan selittää, kun tutkitaan tarkemmin mistä asioista lehdessä noina vuosina kirjoitettiin. 1993 oli edelleen ilmestyvän Pelit-lehden toinen julkaisuvuosi. Tuolloin myös alkoivat ensimmäiset viralliset peliyhtiöt Suomessa saada omia pelejään markkinoille. Nykyäänkin vielä toimivan Housemarquen edeltäjät Bloodhouse ja Terramarque aloittivat tuolloin toimintansa ja Bloodhousen debyyttipeli ehti ilmestyä vielä saman vuoden aikana. Terramarquen ainoaksi jäänyt peli ilmestyi vasta seuraavana vuonna. Vuonna 1995 Bloodhouse ja Terramarque

yhdistyivät Housemarqueksi, joka on Suomen pitkäikäisin pelistudio.⁷² 1993 oli suomalaisen peliteollisuuden ja -kulttuurin kannalta merkittävä myös siinä suhteessa, että tuolloin järjestettiin pohjoismaiden suurin tietokonetapahtuma Assembly jo toista kertaa. Assembly järjestettiin alun perin, jotta tietokoneista ja erityisesti demoskenestä kuuluneet henkilöt pääsisivät tapaamaan toisiaan ja esittelemään taitojaan.⁷³ Assemblyn yllättävän suosion ja sitä kautta esiin nousseiden potentiaalisten ohjelmoijien, graafikkojen sekä muiden osaajien ilmaantumisen myötä tapahtumasta kiinnostuttiin Yhdysvaltoja myöten.⁷⁴ Vaikka onkin perusteltua, että lehdessä kirjoitettiin uusista suomalaisista peliyhtiöistä, voi vain pohtia syytä Assemblyn huomiotta jäämiselle. Vuosina 1993 ja 1994 ei mainita koko tapahtumaa. Tai ainakaan tässä aineistossa sitä käsitteleviä artikkeleita ei ole. Kuitenkin osaavimmat ja taitavimmat pelialalle päätyneet henkilöt aloittivat juuri demoskenen sekä Assemblyn kautta.⁷⁵

Vuosi 2001 ja periaatteessa myös vuodet 2002 ja 2003 voidaan selittää Suomessa tuolloin olleella uskolla mobiilipeleihin. Esimerkiksi Nokia päätti lähteä mukaan käsikonsolipelipaluun Nintendoa vastaan julkaisemalla oman pelipuhelimensa. Matkapuhelimilla pelattavia pelejä pidettiin seuraavana suurena askeleena ja vuoden 2001 Pelit-lehden ensimmäisessä numerossa puhuttiin mobiilipeleistä sekä niiden tuomista mahdollisuuksista ja tulevaisuudennäkymistä:

Tulevaisuuden visioissa pyörivät nykyisten PocketPC-laitteiden tasoiset kännykät, joissa on tehokkaat prosessorit, paljon muistia ja laadukkaammat näytöt.⁷⁶

Jutussa myös haastateltiin kahden suomalaisen mobiilipelifirman Springtoysin sekä Riot-E:n johtajia Panu Mustosta sekä Jani Halmetta. Molemmilla oli kova luotto onnistumiseen.

⁷² Kuorikoski, 2014, s. 39.

⁷³ Sotamaa, Tyni. 2014, s. 109 – 110.

⁷⁴ Sotamaa, Tyni, 2014, s. 112 – 113.

⁷⁵ Sotamaa, Tyni, 2014, s. 109 – 113.

⁷⁶ Kaartinen, 2001, nro. 1, s.10-11.

Springtoysin sisältöjohtaja Panu Mustonen uskoo, että tämän kaltaiset laitteet ovat lähitulevaisuutta. ”Tämän päivän konsoliteknologia on pian myös kännyköissä”, Mustonen visioi.⁷⁷

Nykyiset, lähinnä 8-bittisiltä peleiltä vaikutteita imeneet yksinkertaiset WAP-pelit, sarjakuvat ja muut palvelut vaikuttavat harjoittelulta kun puhutaan tulevista peleistä. Sekä Mustosen, että Halmeen puheissa sivutaan usein paikannustekniikkaan perustuvia pelejä, joissa senhetkinen olinpaikka vaikuttaa pelin kulkuun, esimerkiksi tehtäviin. Myös muut vasta tulevaisuudessa yleistyviin tekniikoihin perustuvat pelit vilisevät visioissa.⁷⁸

2000-luvun alkupuolella mobiilipelihuuma oli erittäin korkealla. Monia yrityksiä perustettiin mobiilipelien tekemistä ja niiden kehittämistä varten. Pelit-lehdessä tähän huumaan ja tulevaisuuden visioihin suhtauduttiin kuitenkin epäilevästi:

Hieman nämä visiot epäilyttävät. Ei tarvitse kuin kaivella oma luuri taskusta ja selaila sen hitaita valikoita, niin lähitulevaisuuden taskuun mahtuvat koko kansan multimedialaitteet tuntuvat varsin kaukaisilta. Eivätkä kaksiväriset, onnettoman pienet näytöt liioin luo mielikuvaa pelikoneesta.⁷⁹

Vuoden 2011 piikkiä kaavioissa selittää uusien pelitalojen ilmaantuminen suomalaiselle peliteollisuuden kentälle, sekä mobiilipelien uusi tuleminen. Vuonna 2007 Apple julkaisi uuden puhelimensa iPhone, joka toimi eräänlaisena monitoimilaitteena. Sillä pystyi soittamaan, lähettämään viestejä, kuuntelemaan musiikkia ja jopa pelaamaan. Vuonna 2008 puhelimen julkaisun yhteydessä Apple lanseerasi oman App storensa. Kauppapaikalta oli helppo ostaa pelejä. Tämä mahdollisti pienten yritysten toiminnan. Suomessakin tästä innostuttiin ja ensimmäinen suomalainen iso onnistuja mobiilipelimarkkinoilla oli Espoossa toimiva Rovio, joka julkaisi App storessa Angry Birds -linkopelinsä.⁸⁰ Pelit-lehdessä Roviota ja sen peliä käsiteltiinkin vuonna 2011 useaan otteeseen. Esimerkiksi lehden pääkirjoituksessa päätoimittaja Tuija Lindén kirjoitti, kuinka suomalaiset Rovion avulla lopulta ymmärsivät markkinoinnin arvon.

⁷⁷ Kaartinen, 2001, nro. 1, s. 10 – 11.

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Ibid.

⁸⁰ Kuorikoski, 2014, s. 130.

Markkinointi ei tarkoita sellaisia valtavia hankkeita kuin Rovio tekee: on aika ainutlaatuisista päästä Angry Birds Rion myötä Superbowliin (mainospaikka maksaa normaalisti noin 3 miljoonaa dollaria) tai brändätä Finnairin Singaporen-kone omilla hahmoillaan. Markkinointi voi olla paljon pienempiä asioita. Se, mikä Roviolta kannattaa oppia, on oman pelihahmonsa hyödyntäminen leluissa, paidoissa ja ties missä, Rovion tuloksesta jo 40 prosenttia tulee krääsystä. Toinen asia on pitää peliä hengissä koko ajan lisäämällä säännöllisin väliajoin uutta pelattavaa. Näin peli pysyy top-kymmissä ja ihmisten silmissä.⁸¹

Mobiilipelien lisäksi Pelit-lehdessä kirjoitettiin tuona vuonna myös paljon indiepeleistä ja niiden tekijöistä. Almost Humanin, pienen suomalaisen pelistudion, tekemä Legend of Grimrock herätti erityisesti lehden toimituksessa paljon huomiota. Pelin arvostelut olivat näyttäviä ja pelintekijät haastateltiin perusteellisesti. Myös monien muiden pienten firmojen työ huomattiin ja niistä kirjoitettiin.

Indiepelejä hehkutettiin ja niistä kirjoitetuissa teksteissä kuvailtiin kuinka pienet peliyrietykset pystyvät isompia helpommin tekemään erikoisempia pelejä. Erityisesti myös Almost Humanin kohdalla tuotiin esille että indiepelien kohdalla tekijöiden ei tarvitse aina lähteä täysin tyhjästä, vaan on mahdollista ja jopa suotavaa lainata ideoita ja pelimekaniikoita vanhoilta peleiltä.

Hyvä esimerkki on suomalaisen Almost Humanin kehitteillä oleva peli nimeltään Legend of Grimrock. Se on – hyvässä mielessä – Dungeon Master -klooni, jossa liikutaan askel kerrallaan. Peli on tulossa PC:lle, Macille ja iOSille. Ainakin kahdella ensimmäisellä alustalla pelin olisi varmasti voinut toteuttaa myös vapaalla liikkumisella. Koska niin ei kuitenkaan tehty, oletan kehittäjien tiedostaneen, että vanhatkin tekniikat ovat yhtä toimivia kuin uudet.

Yhteenvetona piikkivuosista voidaan todeta, että ne kaikki tapahtuivat merkittävänä peliteollisuutta niin globaalisti, kuin Suomessakin, muuttaneina aikoina. Peliteollisuus alkoi ensimmäisen kerran kehittyä kunnolla Suomessa vuonna 1993 ja sen jälkeen vuosina 2001 – 2003 oli kova usko mobiilipelaamisen kehittymiseen ja sen läpimurtoon. 2011 mobiilipelit olivat Applen avulla löytäneet oman paikkansa ja Suomessakin niiden avulla oli saavutettu menestystä ja nimeä ulkomaisia markkinoita myöden. Myös pienten pelin peliyrietysten tuotteet saivat näkyvyyttä omaperäisillä valinnoillaan ja toimivalla toteutuksellaan.⁸²

⁸¹ Lindén, 2011, nro. 11, s. 5.

⁸² Soares, 2011, nro 11, s. 66.

4.2. Pelit-lehti numeroina

Seuraavassa taulukossa on listattuna kolmen vuoden jaksoissa Pelit-lehdessä näkynyt laitejako tekstien suhteen. Taulukon muut-sarake koostuu, niin Amigasta, Applen Mac-koneista sekä erilaisista lautapeleistä ja muista ei digitaalisessa muodossa olevista peleistä.

	PC	Konsoli	Mobiili	Muut
1992 – 1994	9	0	0	19
1995 – 1997	30	0	0	6
1998 – 2000	31	7	2	3
2001 – 2003	55	37	21	1
2004 – 2006	43	17	17	2
2007 – 2009	50	38	16	5
2010 – 2012	68	65	62	4
2013 – 2014	37	21	29	4

Taulukko 2. Laitejako Pelit-lehden mediateksteissä vuosina 1992 – 2014.

Tämän avulla voidaan nähdä, että lehdessä esiintynyt laitekanta on vuosien aikana laajentunut. Vuosina 1992 – 1994 selvästi erottuva muut sarakkeen suuruus selviää, kun katsotaan millaisia koneita Suomessa tuolloin oli. 1990-luvun alkupuolella videopelejä tehtiin enemmän Commodore 64:lle ja erilaisille Amiga-tuoteperheen koneille.⁸³ PC:n aikakausi oli vasta tuloillaan, koska vuosikymmenen alussa se maksoi paljon enemmän kuin muut vastaavat koneet.⁸⁴ Suomalaiset videopelien tekijät keskittyivätkin tuolloin erittäin suosittuun Amigaan.⁸⁵ Maailmalla Amigoita oli myyty lähemmäs kuusi miljoonaa kappaletta. Suomen osuus koko myynnistä oli noin 200 000 kappaletta.⁸⁶ Tämä auttaa ymmärtämään miksi suomalaista peliteollisuutta käsittelevissä teksteissä ei Pelit-lehdenkään sivuilla juuri näkynyt muille laitteille tehtyjä pelejä.

⁸³ Saarikoski, Suominen, 2009, s. 23 – 31.

⁸⁴ Kuorikoski, 2014, s. 36.

⁸⁵ Saarikoski, Suominen, 2009, s. 23 – 25.

⁸⁶ Ibid.

Vaikka Pelit-lehti keskittyy tarjonnassaan kaikenlaiseen pelaamiseen, ei sen sivuilla ole juurikaan kirjoitettu lautapeleistä. Postipeleistä kuitenkin kirjoitettiin jonkin verran 1990-luvun alkupuolella. Yksi mahdollinen selitys tälle voi löytyä siitä, että lehti sai paljon lukijakirjeitä ja nykyisin sen verkkosivuilla keskustellaan monista pelaamiseen liittyvistä asioista. Lehti on halunnut kirjoittaa siitä, mikä lukijoita on kiinnostanut.⁸⁷

1990-luvun puolivälissä IBM epäonnistui saamaan itselleen tekijänoikeudet PC komponentteihin ja tämän ansiosta markkinoille alkoi tulvia halvempia malleja ja kopioita.⁸⁸ Samaan aikaan pelintekijät niin maailmalla, kuin Suomessa alkoivat tehdä pelejä kovaa vauhtia yleistyville PC:lle. Tämä näkyy myös Pelit-lehden artikkeleissa. Vuosien mittaan PC:lle, nykyisemmin yleisesti tietokoneille, tehdyt kotimaiset pelit ja niihin liittyvä kulttuuri saivat yhä enemmän huomiota. Tutkimuksen aikarajauksen aikana voi nähdä Pelit-lehden kiinnostuksen pysyneen myös tietokonepeleissä kaikkien muiden lisäksi.

Kotimaisia konsolipelejä näkyy lehden sivuilla ensimmäisen kerran vuonna 1999. Tämä tapahtui, koska suomalaisen peliyrityksen Remedyn tekeillä ollut peli Max Payne haluttiin julkaisija Rockstar Gamesin toimesta kääntää myös Dreamcastille. Tämän jälkeen suomalaisista konsolipeleistä tai näiden pelien konsoliversioista alkoi pikkuhiljaa olla yhä enemmän tekstejä Pelit-lehden sivuilla. Esimerkiksi Housemarquen tulevasta lumilautailupelistä, joka julkaistiin lopulta Xboxille, kirjoitettiin useampaan otteeseen vuosien 2001 ja 2002 aikana.

Mobiilipelit ja etenkin suomalaiset sellaiset ilmestyivät lehden sivuille ensimmäistä kertaa vuonna 2000. Tuija Lindén kirjoitti tuolloin valtaisasta mobiilipeliuudesta lehden pääkirjoituksessa ironiseen sävyyn.

⁸⁷ Saarikoski, 2012, s. 25 – 26.

⁸⁸ Kuorikoski, 2014, s. 36.

Kohta siis pelaamme niin vimmatusti puhelimella. Palaamme palikkagrafiikkaan ja kuvittelemme sinne tänne ponnahtelevan neliön palloksi. Vanhat kävyt vaipuvat nyyhkien nostalgiaan ja uudet tulokkaat puhuvat videopeleistä kännykkäpelejä tarkoittaessaan.⁸⁹

2000-luvun alussa Suomessa oli monia mobiilipeleihin erikoistuneita yrityksiä. Osa ajautui lopulta konkurssiin, kun annetut lupaukset sekä teknologian kehitystahti eivät olleetkaan sitä mitä uskottiin. Muutamat yritykset kuitenkin sinnittelivät vuosien ajan ja lopulta Applen tuoman uudenlaisen digitaalisen markkinapaikan ansiosta saivat ansaitsemansa huomion. Ennen iPhoneen App Storea ja Androidin Google Play -sovelluskauppaa ei pelintekijöillä ollut yhtä selkeää myyntikanavaa ja markkinoille saapuneet uudet matkapuhelinmallit vaikeuttivat pelinkehitystä. Eri puhelinvalmistajien ja heidän erilaisten puhelinmalliensa takia vaadittiin yhdestä pelistä useita erilaisia versioita.⁹⁰ Uuden jakelumallin ansiosta esimerkiksi suomalainen Rovio nousi globaaliksi ilmiöksi. Rovion ansiosta mobiilipeleistä myös kirjoitettiin enemmän Pelit-lehdessä. Sen hiipumisen myötä myös mobiilipelejä koskeva kirjoittelu on vähentynyt.

Seuraavassa taulukossa on listattuna kolmen vuoden jaksoissa mistä suomalaisista pelitaloista lehdessä kirjoitettiin. Kaikkien kotimaisten peliyritysten listaaminen erikseen olisi ollut liian hankalaa, joten tutkimuksessa keskitytään pääasiassa muutamaaan isoimpaan yritykseen. Loput löytyvät taulukon muut-sarakkeesta.

⁸⁹ Lindén, 2000, nro. 8, s. 3.

⁹⁰ Kuorikoski, 2014, s. 130.

	Housemarque	Remedy	Redlynx	Rovio	Supercell	Sumea	BugBear	Frozenbyte	Nokia	Muut
92-94	11	0	0	0	0	0	0	0	0	13
95-97	15	4	0	0	0	0	0	0	0	8
98-00	8	10	0	0	0	0	0	0	2	15
01-03	11	31	2	0	0	1	9	2	9	13
04-06	1	8	6	0	0	2	10	6	16	25
07-09	10	7	6	1	0	1	10	7	3	40
10-12	11	21	11	24	1	0	6	10	4	40
13-14	5	5	8	5	6	0	1	1	1	39

Taulukko 3. Suomalaisen peliyrittäjien esiintyvyys Pelit-lehdessä vuosina 1992 – 2014.

Taulukon ensimmäisessä sarakkeessa oleva Housemarque on ollut lehden sivuilla alusta asti. Se on Suomen vanhin peliyritys. Yritys perustettiin kuitenkin vasta vuonna 1995. Se syntyi, kun kaksi suomalaista peliyrittäjää Bloodhouse sekä Terramarque yhdistyivät. Nämä on listattu taulukossa jo valmiiksi Housemarque nimen alle, koska yhdistymisen yhteydessä ei henkilöstön kohdalla tapahtunut juurikaan muutoksia. Tämä oli myös taulukoinnin kannalta paljon yksinkertaisempaa.

Isot ja vanhat vielä nykyisin pystyssä olevat peliyrittäjät ovat aina keränneet lehden huomion, kun ne ovat aloittaneet jonkin uuden projektin tai saattaneet loppuun vuosia työstämänsä pelin. 2000-luvun alussa alkoi ilmestyä uusia yrityksiä lehden sivuille, kun Bugbear ja Frozenbyte herättivät huomiota ja kiinnostusta pelintekijöinä. Myös lehti itse alkoi kiinnostua enemmän suomalaisesta peliteollisuudesta ja halusi esitellä sitä lukijoilleen. Vuonna 2002 julkaistiin lehdessä useamman sivun mittainen mediateksti koskien peliyrittäjiä ja niiden toimintaa. Saman vuoden lopulla lehdessä

alettiin julkaista peliteollisuudessa työskentelevien henkilöiden haastatteluja sekä heidän kertomuksiaan pelialalla työskentelemisestä. Nämä haastattelut kulkivat lehdessä nimellä Pro-Files.

Muut-sarakkeen loppupuolella oleva vuosien 2007 – 2009 iso harppaus vain muutamasta muita peliyrityksiä koskettavasta tekstistä määrällisesti lähes puoleen kaikista sen ajanjakson artikkeleista selittyy sillä, että iso joukko uusia peliyrityksiä toi tuotteitaan markkinoille. Kaikki eivät myöskään olleet keskittyneet pelkästään videopeleihin, vaan joukossa oli lautapeliä tekijöitä sekä teksti koskien karaokepeli Staraokea. Pienten studioiden oli myös helpompi saada tuotteensa valmiiksi, koska samoihin aikoihin vuonna 2007 voimaan tulleen silloin uuden yrityslain ansiosta oman yrityksen perustaminen oli helpompaa. Lisäksi vuonna 2003 Oulun yliopistossa pelitutkimusyksikössä visioitiin Elvi-projektia. Projekti alkoi vuonna 2005 ja kesti vuoden 2007 loppuun. Oulun yliopiston vetämässä projektissa autettiin aloittelevia peliyrityksiä alkuun ja kehitettiin työkaluja projektien eteenpäin viemiseksi.⁹¹

Seuraavassa taulukossa eritellään aineiston artikkeleiden kirjoittajat sekä heidän kirjoittamiensa tekstien määrät. Tämä on tärkeää selvittää, jotta tiedetään, ketkä pääasiallisesti vastasivat suomalaista peliteollisuutta käsittelevien artikkeleiden kirjoittamisesta Pelit-lehdessä.

⁹¹ Turunen, 2007, nro. 3, s. 90-91.

Kirjoittaja	Artikkelien määrä
Tuomas Honkala	73
Tuukka Grönholm	63
Tuija Lindén	57
Juho Kuorikoski	41
Kaj Laaksonen	38
Petri Heikkinen	31
Mika Äärilä	27
Niko Nirvi	24
Muut	127

Taulukko 4. Suomalaista peliteollisuutta ja – kulttuuria koskevien mediatekstien kirjoittajaosuus Pelit-lehdessä vuosina 1992 – 2014.

Tässä taulukossa tuodaan esille Pelit-lehden artikkelien kirjoittajat ja nähdään kuka lehdessä kirjoitti vuosien 1992 – 2014 välisenä aikana eniten suomalaisesta peliteollisuudesta ja – kulttuurista. Tämän selvittäminen on mielenkiintoista sikäli, koska Pelit-lehdessä on vuosien mittaan ollut useita kymmeniä kirjoittajia sekä avustajia.

Eniten aiheeseen liittyviä mediatekstejä näyttää tehneen Tuomas Honkala. Hän on ollut mukana tekemässä lehteä jo useita vuosia ja ensimmäinen hänen kirjoittamansa tutkimusaiheeseen liittyvä teksti ilmestyi vuonna 1997. Siinä käsiteltiin suomalaisen Byte Enchantersin tekemää *Legal Crime*-peliä. Se oli internetissä pelattava moninpeli, jossa pelaajan tarkoituksena oli ohjastaa oma mafiaperheensä voittoon.⁹²

⁹² Honkala, 1997, nro. 10, s. 77.

Myös muut taulukossa esiintyvät kirjoittajat ovat olleet lehden teossa mukana pitkään. Esimerkiksi Tuija Lindén, Kaj Laaksonen ja Niko Nirvi olivat perustamassa lehteä. Vuoteen 2017 asti Tuija Lindén toimi lehden päätoimittajana ja kirjoittikin usein monien muiden mediatekstien lisäksi myös lehden pääkirjoituksen. Niiden aiheena oli usein jokin sillä hetkellä pelejä koskeva merkityksellinen asia tai tapaus, kuten E3-messut tai mobiilipelihuuma ja Rovio. Etenkin 2000-luvun ensimmäisen kymmenyksen jälkipuoliskolla sekä seuraavan alussa hänen pääkirjoituksensa käsitelivät usein suomalaista peliteollisuutta ja sen onnistumisia. Esimerkiksi vuoden 2009 joulukuussa ilmestyneessä lehdessä hän hehkuttaa suomalaisten peliyritysten menestystä maailmalla.⁹³

Juho Kuorikoski, joka on ollut mukana lehdessä jo pitkään, alkoi kirjoittaa tutkimusaiheeseen liittyviä tekstejä vasta 2000-luvun ensimmäisen kymmenyksen lopulla. Erityisesti vuosina 2012 – 2014 hän kirjoitti useita suomalaista peliteollisuutta ja suomalaisia pelejä käsittelevää tekstiä. Tämä johtuu hänen omasta tutkimustyöstään. Kuorikoski nimittäin kirjoitti kirjan suomalaisen peliteollisuuden historiasta ja se julkaistiin vuonna 2014 Fobos kustannuksen toimesta. Tässä tutkimuksessa käytetään hänen kirjaansa *Sinivalkoinen Pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984 – 2014* myös lähteenä.

Taulukon muut-sarake koostuu useita erilaisista kirjoittajista. En alkanut eritellä heitä kaikkia omiksi taulukon osikseen, koska suurin osa oli kirjoittanut aiheesta usein vain yhden tai kaksi artikkelia.

Pelit-lehti on siis perustamisestaan lähtien pyrkinyt kirjoittamaan globaalien peliaiheisten artikkelien lisäksi myös paljon suomalaisesta peliteollisuudesta sekä -kulttuurista. Kirjoittajia lehdessä on vuosien mittaan ollut useita.

⁹³ Lindén, 2009, nro. 12, s. 3.

4.3. Teemat

Tässä luvussa esitellään aineiston koodaamisen avulla Pelit-lehdestä löydetty peliteollisuuden käsittelyä koskevat teemat. Koodaaminen mahdollisti teksteistä löytyvien merkitysten ja aiheiden sekä aiheiden jakamisen erilaisiin peliteollisuuteen kuuluviin teemoihin. Samoissa artikkeleissa oli usein monia erilaisia teemoja, joten tekstien erotteluun koskemaan aina vain tiettyä teemaa ei tutkimuksen kannalta ollut järkevää. Toki joidenkin tekstien kohdalla oli selkeästi nähtävissä tietty teema, johon kirjoittaja kiinnitti huomionsa tai millä tavalla hän asiasta kirjoitti. Näin selkeä näkemys tuli esille kuitenkin vain hyvin harvassa tekstissä.

Atlas.ti on ohjelma, joka on tarkoitettu tekstien tarkempaa lukemiseen. Ohjelma mahdollistaa omien “koodien” antamisen erilaisille teksteille ja tekstinpätkille.⁹⁴ “Koodilla” tarkoitetaan tässä tapauksessa aihetta tai teemaa, joka teksteistä löytyi. Tämän toiminnon ansiosta tekstejä oli helppo käydä läpi ja niihin oli mahdollista merkitä omat “koodinsa” aina sopiviin kohtiin teksteissä.⁹⁵ Ohjelma tallensi ja laski kaikki tietyillä “koodeilla” merkityt tekstinpätkät, joten teemoittamisen jälkeen pystyi helposti näkemään ohjelmasta kuinka paljon tietyn teeman tyyppistä “koodia” oli esiintynyt teksteissä.⁹⁶ Tutkimuksen edetessä erilaisia “koodeja” oli sen verran paljon, että toisiaan lähellä olevat yhdistettiin isomman teeman alle. Tämä helpotti lopullisen teemoittelun tekemistä ja niiden erottelua. Näin saatiin myös selkeämmin selvitettyä, millaisia aihealueita aineistosta tunnistettiin koskien suomalaista peliteollisuutta tutkimuksen aikarajauksen aikana.

⁹⁴ Friese, 2019, s. 113 – 156.

⁹⁵ Friese, 2019, s. 113 – 156.

⁹⁶ Ibid.

Pelin teko	693
Yritystoiminta	659
Sukupuoli	480
Teknologia	159
Osaaminen / Koulutus	149
Mobiilipelit	137
Maailmanvalloitus	134
Uusi pelitalo	121
Ikä	112
Uusi peli	103
Pelityöläinen	77
Laitejako	76
Pelitalo	57
Pelihistoria	43
Piratismi	30
Postipelit	19
Modaaminen	16

Taulukko 5. Aineiston koodaamisella löydetyt teemat.

Edellä olevassa taulukossa näkyvät koodaamalla löydetyt teemat, jotka Pelit-lehden artikkeleista ja teksteistä nousivat esille suomen peliteollisuudesta puhuttaessa. Isoin teema on *Pelien tekeminen*. Pelit-lehden tarkoituksena on kertoa pelikulttuurista ja videopeleistä sekä pelaamisesta yleensäkin niistä kiinnostuneille ihmisille.

Max Payne on tällä hetkellä Alpha-vaiheessa, jossa kaikki sen kentät ovat valmiina, ja pelin voi pelata alusta loppuun ilman katkoja. Paljon vielä puuttuu, esimerkiksi ääninäyttelyä ei vielä viimeistelty, kuten ei myöskään äänitehosteita. Työtä on siis vielä jäljellä.⁹⁷

Pelien tekemisen tai peliprojektien etenemisen kohdalla selostettiin usein, mitä oli saatu valmiiksi ja mitä oli vielä tekemättä, kuten edellä olevassa Tuomas Honkalan kirjoittamassa Max Payneen liittyvässä artikkelissa. Pelin teko teemana tuli esille teksteissä myös siinä suhteessa, että vuosien mittaan pelien tekemiseen käytetty aika kasvoi. Samaisessa Honkalan artikkelissa puhutaan Remedyn Max Payne pelistä ikuisuusprojektina, jonka tekemiseen on käytetty jo neljä vuotta.⁹⁸ Tänä päivänä isojen, niin kutsuttujen Triple-A, pelien kohdalla saatetaan niiden tekemiseen ja hiomiseen käyttää enemmän aikaa. Neljä vuotta on tänä päivänä normaali aika, jossa tuote pyritään saamaan valmiiksi ja myyntiin. Esimerkiksi CD Projekt Redin Cyberpunk 2077 -pelin tekeminen aloitettiin jo vuonna 2016 ja, jotta peli vastaisi pelaajien odotuksia, siirrettiin sen julkaisupäivää vuoden 2020 syksyyn, jotta peli olisi ilmestyessään valmis, eikä siinä esiintyisi isompia virheitä tai ongelmia.⁹⁹

Seuraavaksi suurin teema 659 maininnalla on *Yritystoiminta*. Tästä puhutaan enemmän seuraavassa luvussa, tutkimusta varten muodostetun avustavan tutkimuskysymyksen kohdalla. Peliteollisuudesta puhuttaessa olisi outoa, jos pelitalojen toiminta, kuten osto, myynti, markkinointi ja muunlainen yleisesti yritystoimintaan selkeästi kuuluva jätettäisiin huomiotta. Esimerkiksi, jos pelitalot yhdistyvät on siitä tärkeää ilmoittaa alaa seuraavassa lehdessä.

Sukupuoli -teema oli nähtävissä selkeästi erilaisissa muodoissa lehden teksteissä. Pelialaa on yleensä pidetty hyvin miehisenä ja monesti pelaajienkin on ajateltu usein olevan pelkästään poikia tai miehiä. Sukupuoliteeman avulla pystytään selvittämään tarkemmin miten Pelit-lehti suhtautuu tähän. Tätä teemaa tarkastellaan tarkemmin seuraavassa luvussa. Pelaamiseen liittyvistä stereotyyppioista ja

⁹⁷ Honkala, 2001, nro. 5, s. 22.

⁹⁸ Ibid.

⁹⁹ <https://en.cdprojektred.com/news/important-news-regarding-cyberpunk-2077-release-date/>, luettu 16.01.2020.

pelaajien sekä peleistä kiinnostuneiden sukupuolijako nostetaan uutisissa usein esille ja myös aikaisemmissa tutkimuksissa tämä on huomioitu.¹⁰⁰

Teknologia -teema tutkimuksen tapauksessa liittyy teksteissä mainittuihin pelien tekemiseen käytettyihin laitteisiin ja teknologiaan. Vaikka tällä teemalla on osittaisia yhtäläisyyksiä *Pelien tekemisen* teeman kanssa, se on pidetty erillään, koska tällaisissa kohdissa perehdyttiin tarkemmin pelintekijöiden käyttämään teknologiaan.

“PS3-julkaisuversion koodi on grafiikkamoottorimme neljäs versio, jolla saimme pelin pyörimään haluamillamme ominaisuuksilla. PC-version pohjalta jouduimme tekemään uudestaan vain grafiikkarenderoinnit, mutta muuten pystyimme hyödyntämään kaiken PC-koodista. PS3:lla on toki paljon omia juttujaan, jota emme näin pienellä aikataululla ehtineet käyttää.”¹⁰¹

Näin kertoo esimerkiksi Frozenbyte-pelitalon toimitusjohtaja Lauri Hyvärinen siitä, kuinka Trine kääntyi tietokoneversiosta PlayStation 3 -konsolille. Vastaavanlaisia kohtia on muissakin teksteissä ja erityisesti 1990-luvun alkupuolen teksteissä koneista mainitaan usein hyvin paljon erilaista tietoa, jotta pelaajat tietävät millaisella laitteella peli tulee pyörimään ja osaavat näin ollen varautua.

“ Pelissä käytetään koko ruudun eli overscan-kuvaa, laajamittaista ray-tracing-grafiikkaa ja 32 väriä. Kaikki liikkuva on tehty Real 3D -ohjelmalla, käsin ei ole piirretty oikeastaan yhtään mitään”, kertoo Tikkanen.¹⁰²

Osaaminen / Koulutus -teema sisältää teksteistä mainintoja ja kohtia, joissa puhutaan peliteollisuuteen ja pelintekemiseen valmentavasta koulutuksesta. Siihen laskin kuuluvaksi myös sellaiset maininnat, jossa pelialalla työskentelevä henkilö tuo itse esille, tai kirjoittaja kertoo hänen osaamisestaan, työurastaan ja mahdollisesta koulutuksestaan. Etenkin 1990-luvulla sekä 2000-luvun

¹⁰⁰ Williams, 2003, s. 523 - 540.

¹⁰¹ Grönholm, 2009, nro. 12, s. 64.

¹⁰² Lindén, 1993, nro. 1, s. 15.

alkupuolella useat pelintekijöistä olivat itseoppineita.¹⁰³¹⁰⁴ He olivat lapsena kiinnostuneet peleistä ja oppineet sitä kautta itse koodaamaan, ilman muodollista pätevöittävää koulutusta.¹⁰⁵

Seuraavat kaksi merkittävää teemaa, jotka teksteistä nousivat esille olivat *Mobiilipelit* ja *Maailmanvalloitus*. Mobiilipeleillä tarkoitetaan tässä tapauksessa kaikkia pelejä, joita on voinut tai voi pelata puhelimella tai jotka on mainittu teksteissä mobiilipeleinä. Tähän lasketaan lisäksi kuuluvan tablet-laitteilla pelattavat pelit. Usein mobiililaitteille suunnatut pelit toimivat myös näillä isommilla tablet-laitteilla. Maailmanvalloitus on nimi jota käytetään teemalle, joka periaatteessa tarkoittaa sitä, miten teksteistä välittyy kansallinen ylpeys kun kirjoitetaan suomalaisesta peliteollisuudesta. Periaatteessa teeman olisi voinut nimetä nationalismiksi, mutta koska nationalismi terminä käsittää myös muita tämän teeman ulkopuolelle kuuluvia asioita ja ideoita, päätettiin tutkimuksessa keskittyä nimittämään tällaisia tekstejä maailmanvalloitusteksteiksi. Molempia teemoja tullaan käsittelemään seuraavassa luvussa, koska maailmanvalloitus liitetään osaksi pääasiallisen tutkimuskysymyksen yhteyteen laadittua avustavaa tutkimuskysymystä siitä, että miten teksteissä näkyy kansallisen riemun ja yhteenkuuluvuuden piirteitä. Mobiilipelejä tarkastellaan myös myöhemmin enemmän, koska ne ovat teema joka herätti lehden sisälläkin monenlaista keskustelua.

Uusi pelitalo -teeman olisi voinut liittää yhteen *pelitaloja* käsittelevän teeman kanssa. Tähän ei kuitenkaan päädytty, vaan järkevämmäksi katsottiin pitää ne erillään toisistaan, koska näin oli helpompaa seurata milloin Suomessa on perustettu uusia peliyrityksiä. Uusien pelitalojen kohdalla huomattiin, että niistä kirjoitettiin kohtalaisen usein sen jälkeen, kun ne olivat aloittaneet toimintansa. Myös 2000-luvun aikana ja 2010-luvulla näitä uusia pelitaloja esiteltiin lehden sivuilla vähän väliä. Suomessa oli tuona aikana buumi, jonka myötä näitä uusia yrityksiä perustettiin. Osaltaan ainakin

¹⁰³ Sotamaa, Tyni, 2014, s. 115 – 119.

¹⁰⁴ Jørgensen, Sandqvist, Sotamaa, 2017, s. 461 – 463.

¹⁰⁵ Honkala, 2002, nro. 3, s. 11 - 12.

kova usko mobiilipeleihin ja niiden hyödyntämään teknologiaan sekä erityisesti Nokiaan antoi tilaa perustaa uusia yrityksiä.¹⁰⁶

Usein monissa keskusteluissa sekä lehtijutuissa nousee esille *Ikä* merkittävänä tekijänä, kun puhutaan videopeleistä. Pelit-lehdenkin tapauksessa tutkimuksen aineistossa ikä nousi useassa jutussa jossain muodossa esille. Välillä selkeämmin ja välillä piilotettuna rivien taakse. Aikaisemmissa tutkimuksissa ikää on käsitelty usein pelaajien, pelilehtien lukijoiden ja pelaamisen sopivuuden näkökulmista.¹⁰⁷ Pelit-lehti ei tässä suhteessa ollut poikkeus. Tähän teemaan perehdytään selkeämmin seuraavassa luvussa.

Tekstejä teemoittaessa usein esille nousi myös puhe uusista peleistä. Pelialalla usein yhden pelin valmistuttua siirrytään ideoimaan ja tekemään uutta. Toki toisenlaisiakin tapauksia löytyy, kuten Rovio ja Angry Birds. Rovio on tehnyt yksinkertaiseen ideaan perustuvista peleistään monia taloudellisesti tuottoisia ja eri teemaisia versioita, joissa jokaisessa kuitenkin ammutaan söpillä mutta vihaisilla linnuilla vihreitä porsaita sekä näiden linnoituksia. Rovio on kuitenkin yksi harvoja esimerkkejä, joka on onnistunut näin selkeästi brändäämään yhden helpon idean omakseen ja tuottamaan sillä voittoa ja rahaa vuosien ajan. *Uuden pelin* olisi voinut yhdistää *Pelin tekemisen* teeman kanssa, mutta silloin se olisi kasvanut liian isoksi. Pitämällä uudet pelit omana teemanaan oli helpompi erottaa milloin teksteissä puhutaan pelistä tai peleistä, joita on tehty jo jonkin aikaa ja joita mahdollisesti on esitelty lehden sivuilla aiemmin, kun taas ensi kertaa esittelyssä olleet pelit oli helppo erottaa omaksi joukkiokseen.

Teemoja *Mobiilipelit* ja *Laitejako* ei yhdistetty yhdeksi teemaksi, koska vaikka puhelimet ja tabletit eli mobiililaitteet ovat myös laitteita siinä missä tietokoneet tai konsolit, pidetään nämä tutkimuksessa erillään, koska nopeasti alkoi olla selvää, että hyvin monessa artikkelissa puhuttiin mobiilipelaamisesta täysin irrallisena asiana muista. *Laitejako* -teema käsitti niin tietokoneet kuin

¹⁰⁶ Lindén, 2004, nro. 10, s. 18 - 19.

¹⁰⁷ Kirkpatrick, 2015, s. 20 - 92

konsolit. Nämä nähdään yhtenä yhteisenä kokonaisuutena, johon pitkään aikaan mobiilipelejä ei lehdessä laskettu mukaan.

Tiedän varsin hyvin miksi mobiilipeli on ruma sana. Tunnen minäkin syvää vastenmielisyyttä kännypelejä kohtaan. Sain tarpeekseni jo muutama vuosi sitten, kun joka hemmetin bränditietoinen ääliö selitti, miten mobiilipelaaminen on seuraava iso juttu ja miksi logoja, soittoääniä ja kaikkea sitä skeidaa pitää saada joka paikkaan ja heti. Pyhä velvollisuus on vapauttaa tyhmät rahoistaan.¹⁰⁸

Pelit-lehden artikkeleista löytyi kaiken kaikkiaan 17 erilaista teemaa. Osan olisi voinut yhdistää toisten kanssa, jolloin eri teemojen määrä olisi ollut pienempi. Luultavasti teksteistä saattaisi löytyä vielä muitakin teemoja, joita ei ole huomattu, mutta nämä esiteltyt teemat kattavat ne joita käydään läpi seuraavassa luvussa ja ne myös tuovat esille sitä millaisin eri tavoin peliteollisuudesta on mahdollista kirjoittaa tai mitä näkökulmia kirjoittajat saattavat tällaisen harrastelehden tapauksessa ottaa huomioon ja mitä he jättävät ulkopuolelle.

¹⁰⁸ Laaksonen, 2003, nro. 4, s. 95.

5. Tutkimuskysymysten sekä teemojen tarkempaa tarkastelua

Tässä luvussa käsitellään artikkeleista löytyneiden avustavien tutkimuskysymysten mukaisia tuloksia sekä keskitytään tarkemmin edellä esiteltyihin teemoihin. Kuten aiemmin tutkimuksessa on ilmennyt, avustavien tutkimuskysymysten avulla selvitetään, miten suomessa tavallisesti lehdissä kuvataan teollisuutta ja puhutaan niitä käsittelevistä uutisista. Lisäksi tuodaan esille tutkimustuloksia liittyen kolmeen lähemmin tarkasteltuun teemaan. Teemat *Ikä* sekä *Sukupuoli* valikoituivat tutkimuskohteiksi, koska aiemmissa tutkimuksissa niihin on kiinnitetty paljon huomiota. Kolmas teema, joka käsittelee mobiilipelejä valikoitui osaksi tutkimusta, koska se nousi merkittävästi esille aineiston koodausvaiheessa. Mobiilipelit ovat merkittävässä osassa tutkimuksessani, koska 1990-luvulla sekä 2000-luvun alkupuolella matkapuhelinvalmistaja Nokiasta kirjoitettiin paljon ja osittain juuri Nokian avulla Suomessa syntyi paljon uutta peliteollisuutta.

5.1. Maailmanvalloitus

Perinteisemmissä sanomalehdissä on yleensä kirjoitettu etenkin teollisuuden, informaatioteollisuuden ja myöhemmin peliteollisuuden kohdalla eräänlaisena koko Suomen kansaa hyödyttävän näkökulman kautta.¹⁰⁹ Niissä kuvailtiin usein, miten nämä teollisuudenalat tai yritykset auttavat Suomea, sen taloutta ja millä tavalla niistä on hyötyä koko suomalaisen yhteiskunnan kannalta. Niissä usein myös kuvattiin kuinka nyt suomalainen yrittäjäyys ja suomalainen kulttuuri pääsevät näiden teollisuudenalojen ja yritysten maailmalle ja kuinka hyvä sekä merkittävä asia se koko Suomen kannalta on.¹¹⁰ Ensimmäisen avustavan tutkimuskysymyksen avulla pyritään selvittämään, löytyykö Pelit-lehden artikkeleista kansallisen ylpeyden piirteitä. Jotta tutkimuksessa

¹⁰⁹ Korhonen, 1997, HS-Kotimaa.

¹¹⁰ Kallionpää, 2013, HS-Kulttuuri.

ei tulisi liikaa toistoa, käytän kysymyksestä nimitystä maailmanvalloitus. Tämä nimitys kuvastaa tätä tarkentavaa kysymystä siinä mielessä, että suomalainen ylpeys ja identiteetti sekä sen leviäminen maailmalle, voidaan ikään kuin tulkita valloituksen muodossa, jossa suomalainen työ, identiteetti ja kulttuuri pääsevät leviämään globaaleille markkinoille ja siten maailman eri kulmiin.

Maailmanvalloitus oli nimityksenä myös yhdellä edellä esittelemistäni teemoista. Tätä teemaa varten löytämäni kohdat teksteistä tai kokotekstit ovat tulleet esille silloin, kun teksteissä on puhuttu tämän ensimmäisen apukysymyksen kaltaisista asioista. Eli periaatteessa maailmanvalloitus sekä tämä selventävä kysymys, joka kulkee nimellä maailmanvalloitus, ovat yksi ja sama tutkimustulos.

Maailmanvalloitus tuli esille teksteissä kohtuullisen usein. Asiaa saatettiin tuoda esille yrityksen tarkoituksena laajentaa markkinoitaan suomen ulkopuolelle.

Kotimaan markkinoiden ohella MSG¹¹¹ tähyää myös ulkomaille. Omia pelejä yritetään kaupata maailmalle ja löytää vastaavasti Suomeen lisensoitavaksi soveltuvia postipelejä.¹¹²

Tämä ei kuitenkaan ollut ainoa tapa, jolla asia tuli ilmi tutkimastani aineistosta. Toinen erottuva tapa, jolla lehdessä on tuotu esille kansallista innostusta ja kiinnostusta on se, että kun joku suomalainen pääsee esimerkiksi työskentelemään ulkomaille, hehkutettiin sitä lehden sivuilla erittäin värikkäästi ja suurisanaisesti.

Meidän poikia onnisti: 19-vuotias Juha Talasmäki ja 20-vuotias Jani Peltonen lähtivät toukokuun lopulla Kaliforniaan töihin. Eikä mihin tahansa töihin, he menivät koodaamaan Cyberdreamsin seuraavaa peliä!¹¹³

Harppaus kotimaisista ympyröistä kansainvälisen pelitalon palvelukseen on pitkä, muttei mahdoton. Toimituksessa vuodenvaihteessa vieraillut Westwoodin Jani Penttinen todistaa, että peliuran voi luoda myös kotimaisten kuvioiden ulkopuolella.¹¹⁴

Kun jokin taho huomioi suomalaisen pelitalon tekemän pelin, joko messuilla, lehdissä tai markkinoilla oli siitäkkin heti Pelit-lehdessä mainintoja. Myös hyvät myyntiluvut niin Suomessa kuin

¹¹¹ Midnight Sun Games.

¹¹² Kasvi, 1993, nro. 5, s. 8.

¹¹³ Lindén, 1994, nro. 4, s. 13.

¹¹⁴ Honkala, 2002, nro. 3, s. 11 - 12.

maan ulkopuolella saivat Pelit-lehden toimittajat kirjoittamaan artikkeleita, joissa suomalaista identiteettiä ei unohdettu korostaa.

Angry Birds on pelkän iPhone- myynnin pohjalta Suomen peliteollisuuden kaikkien aikojen myydyin peli. Vanha ennätys kuului Remedylle, jonka Max Payneä myytiin 5 miljoonaa kappaletta.¹¹⁵

Mark 99 on nopeasti vakiinnuttanut itsensä maailman suosituimpana 3D-testiohjelman. Sitä on jaeltu jo yli 4,7 miljoonaa kappaletta ja yli 70 lehteä on valinnut sen testiohjelmakseen.¹¹⁶

Suomalaisen Remedyn kehittämän Max Paynen voittokulku maailmalla jatkuu. Uusimpana saavutuksena Britannian elokuva- ja televisioakatemia BAFTA palkitsi Paynen Maxin seikkailut vuoden 2001 parhaana PC-pelinä¹¹⁷

Maailmalla Sharewaren menestystarinana siteerataan id Softwaren jättihitti Doomia, mutta Suomessa Shareware-skene poiki aivan omanlaisiaan kotikutoisia hittejä. Eräät niistä onnistuivat jopa ylittämään kielimuurin ja tunkeutumaan kansainvälisille markkinoille. Eikä ihme, sharewaresta hulluuntuneilla nuorilla suomalaisilla pelintekijöillä oli ilmiömäinen kyky uudistaa vanhoja, kuluneita peli-ideoita.¹¹⁸

Näissä suomalaista peliteollisuutta käsittelevissä teksteissä korostetaan suomalaisuutta ja lehden kautta aitoa innostusta sekä ylpeyttä siitä, mitä suomalaiset pelintekijät osaavat tehdä ja mitä he ovat saaneet aikaan. Lehdessä erottuu myös selkeästi se, ketkä ovat kirjoittaneet eniten suomalaisista pelitaloista ja heidän teoistaan. Tutkimuksessa käytetystä aineistosta ylivoimaisesti eniten tekstejä olivat kirjoittaneet Tuija Lindén, Tuomas Honkala sekä Markus Grönholm. Tutkimuksen ajanjaksolla he ovat myös kirjoittajista ne, jotka ovat olleet kaiken aikaa aktiivisesti tekemässä lehteä. Lehdellä on myös paljon avustajia, mutta nämä mainitut kolme henkilöä ovat olleet mukana tekemässä lehteä jo pitkään ja kirjoittaneet monenlaisista aiheista. Näistä kolmesta kuitenkin erityisesti Lindén, joka toimi lehden päätoimittajana tutkimusaineiston kattamalla ajanjaksolla, kirjoitti usein erityisesti juuri siitä, kuinka suomalaiset pelitalot ja suomalainen peliteollisuus on kasvanut ja kuinka se on globaalisti merkittävää. Samalla, rivien välistä sekä suoraan hänen teksteistään on luettavissa se kuinka hän näki tämän asian myös suomalaisen identiteetin näkökulmasta tärkeänä asiana.

¹¹⁵ Grönholm, 2010, nro. 11, s. 16.

¹¹⁶ Laaksonen, 1999, nro. 4, s. 7.

¹¹⁷ Grönholm, 2001, nro. 12, s. 20.

¹¹⁸ Lepikkö, 2013, nro. 1, s. 54 - 56.

Eivät suomipelit kuitenkaan pelkäästään pikkupelejä ole, hyvänä esimerkkinä entisen avustajamme Kim Soaresin johtaman Nitro Gamesin East India Company..¹¹⁹

Liki kuuden vuoden puristus on lopultakin täällä: Alan Wake ilmestyy toukokuun 14. päivänä. Suomessa suurin koskaan tehty viihdeteos on valmis.¹²⁰

Noin puoli vuotta sitten alkoi tapahtua. Seurasin kateellisena Facebookista, kun Remedyn Oskari Häkkinen ravasi ympäri maailmaa puhumassa Alanista. Kateellisena siksi, että vaikka käytin kaikki yhteyteni, ainoa, mitä sain oli sähköpostihaastattelu. Itse peliä emme päässeet näkemään. Maailmanvalloitus oli Microsoftille paljon tärkeämpää kuin se, että Remedy on suomalainen ja suomalaisenkin lehden pitäisi saada jotakin infoa.¹²¹

Voi Rovio minkä palveluksen teit Suomen pelitaloille! Lopultakin ne huomasivat markkinoinnin arvon!¹²²

Juhlavuotenaan Pelit nostaa suomalaisuuden lippua. Tästä numerosta alkaa suomi-ilmio, suomalaista peliteollisuutta käsittelevä juttusarjas, jonka ensimmäinen osa on jo aika hienoa!¹²³

Tutkimusta tehdessäni kävi selväksi, että tutkimuksen kartoittamalla ajanjaksolla Pelit-lehdessä on suomalaisesta peliteollisuudesta puhuttaessa ja siitä kirjoitettaessa haluttu tuoda esille myös onnistumisten ja globaaleille markkinoille mukaan pääsemisen synnyttämää kansallisen ylpeyden tunnetta. Siitä huokuu samanlaista tunnetta, kuin nykyisin esimerkiksi urheilukisojen aikana usein kuullusta “torille” huudahduksesta. Tässä huudahduksessa on ideana, että aina kun Suomi mainitaan jossain tai suomalaiset saavat menestystä, pitää tätä mennä juhlimaan julkisesti kaupungille, usein juurikin eri kaupunkien toreille. Näissä teksteissä on nähtävissä samanlaista kansallista ylpeyttä ja halua osoittaa se.

Tutkimusaineistosta saatujen tietojen perusteella voidaan todeta, että Pelit-lehdessä on kirjoitettu suomalaista kansallista identiteettiä nostaen ja kehuen. Lehdessä vuosien mittaan olleissa suomalaista peliteollisuutta käsitelleissä artikkeleissa on tuotu esille maailmanvalloitusta ja eräänlaista “meidän pojat maailmalla” -ideologiaa koko sen ilmestymisen ajan. Se on näkynyt hiukan erilaisissa muodoissa, riippuen siitä millainen kirjoitettava teksti on ollut. Pääkirjoitusten kohdalla se on usein

¹¹⁹ Lindén, 2009, nro. 12, s. 2.

¹²⁰ Lindén, 2010, nro. 5, s. 6.

¹²¹ Ibid.

¹²² Lindén, 2011, nro. 11, s. 5.

¹²³ Lindén, 2012, nro. 1, s. 4.

ollut paljon näkyvämpää ja uusista peleistä tai pelitaloista tai yleisesti suomalaisesta peliteollisuudesta puhuttaessa se on saattanut olla osa mainintoja joissa on puhuttu suomalaisen teollisuuden globalisoitumisesta ja halusta päästä ulkomaan markkinoille. Erityisesti maailmanvalloitusta ja esittelemääni ajatusta suomalaisen identiteetin ylpeästä esittelystä on esiintynyt silloin kun jokin Suomesta tullut peli on palkittu tai joku Suomesta lähtöisin oleva henkilö on saanut töitä ja onnistunut työskentelemään ulkomailla kuten Yhdysvalloissa tai Britanniassa.

5.2. Yritystoiminta

Seuraava avustava tutkimuskysymys, jonka tuli esille tutkimuksen aikana, käsittelee varsinaista yritystoimintaa ja sitä miten paljon Pelit-lehdessä on tutkimusaineiston artikkeleissa siitä kirjoitettu. Vertauskohtana käytetään jälleen kerran Helsingin Sanomia ja sitä miten esimerkiksi siinä lehdessä on kirjoitettu, kun kyseessä on ollut suomalainen teollisuus- ja yritystoiminta.

Helsingin Sanomissa teollisuutta käsitellään usein talous-osiossa. Näissä teksteissä tuodaan esille yritystoiminnalle tärkeitä näkökulmia, kuten kilpailu, markkinat, osto ja myynti sekä globaalisuus. Erityisesti lehden kirjoittaessa suomalaisesta teollisuudesta nostetaan siinä usein esille edellä käsitelty ajatus, että maan oma yritystoiminta on koko valtion identiteetin kannalta olennaista ja tämän yrityksen katsotaan levittävän juuri suomalaisuutta maailmaan tuotteidensa avulla.¹²⁴

Seuraava avustava kysymys saikin muotonsa tämän perehtymisen kautta. Millä tavoin Pelit-lehdessä kirjoitetaan suomalaisen peliteollisuuden käymästä yritystoiminnasta ja peliyhtiöiden taloudesta? Tätä kysymystä kutsutaan myöhemmin yritystoiminnaksi. Edellä esitellyistä teemoista yksi oli nimetty yritystoiminnaksi. Tätä teemaa käytettiin tuottamaan tuloksia koskien tätä avustavaa kysymystä. Yritystoiminta oli teemoista se, joka sai toiseksi eniten koodauksia ja jonka tyyliä

¹²⁴ Lindén, 2016, s. 52 – 78, s. 126 - 173.

tekstinpätkiä löytyi tutkimusaineistosta. Kokonaisuudessaan tutkimusaineisto käsitti 659 mainintaa liittyen yritystoimintaan.

Yritystoiminta on itsessään erittäin laaja käsite. Aikataulut ja aikataulutus on erittäin merkittävä osa yritystoimintaa. Jotta peli saadaan valmiiksi pitää sen tekemistä varten muodostaa aikataulu, jonka puitteissa työtä sen eteen tehdään. Aina tämä ei kuitenkaan onnistu.

Pelin toimimattomuus on kieltämättä suuri ongelma PC-peleissä. Osittain se johtuu taloudellisten paineiden aiheuttamasta kiireestä saada peli ulos tietyinä ajankohtana, jotta useisiin kymmeniin miljooniin, ellei jopa satoihin miljooniin markkoihin kohoava kokonaispanostus tuotteen kehittämiseen, lisenssien hankintaan, ja markkinointiin voidaan saada takaisin.¹²⁵

Epäonnistuminen tai jopa pahempi asia, eli konkurssi ovat tärkeitä asioita, joita tapahtuu yritysmaailmassa ja siksi ovat merkittävä osa yritystoimintaa. Kaikki pelit eivät ole välttämättä myyntimenestyksiä ja joissain tapauksissa tämä saattaa johtaa jopa koko pelitalon lakkauttamiseen ja konkurssiin hakeutumiseen.

Kaksi vuotta ehdittiin Jack Claw'n alttarille uhrata, mutta valitettavasti prototyypipeli ei kerännyt julkaisijan julkaisijaa. Jack Claw'n kehitys jouduttiin keskeyttämään, samalla yhtiön työntekijöistä väheni yli puolet. Jotain uutta olisi saatava työn alle tai tulevaisuus olisi Frozenbytelille synkkä.¹²⁶

Mobiilipelejä tuottanut suomalainen mobiilipelitalo Riot Entertainment haettiin maaliskuussa konkurssiin, kun sen neuvottelut lisärahoituksesta päättyivät tuloksettomina.¹²⁷

Yhdistyminen, osto, sekä kilpailu ovat myös asioita joista usein uutisoidaan, kun puhutaan yrityksistä sekä yritystoiminnasta. Pelit-lehti ei ole tässä suhteessa poikkeus. Siinäkin usein kerrottiin, jos pelialalla tapahtui jonkinlaisia muutoksia. Esimerkiksi pelitalot yhdistyivät, isompi peliyritys osti pienemmän yrityksen nimiinsä ja tietysti yritysten välillä olevasta kilpailusta kirjoitettiin paljon. Näistäkin asioista saatettiin kirjoittaa hieman toisenlaiseen sävyyn, kuin Helsingin Sanomissa, mutta

¹²⁵ Laaksonen, 1999, nro. 11, s. 21 - 23.

¹²⁶ Penttilä, 2012, nro. 10, s. 60.

¹²⁷ Grönholm, 2002, nro. 4, s. 7.

siltikin Pelit-lehden toimittajakunta oli katsonut ja katsoo ilmeisesti edelleenkin, että jotta se voi tuottaa hyvää asiakkaitaan palvelevaa journalistista sisältöä pitää heidän huomioida myös tällaiset pelkkiin pelitaloihin, sekä yritystoimintaan liittyvät seikat.

Kaksi viimeaikojen kuuluisinta suomalaista pelitaloa, Bloodhouse ja Terramarque ovat yhdistäneet voimansa. Tuloksena syntyi tietysti Housemarque.¹²⁸

Suomalainen Remedy Entertainment löi Max Paynellaan kunnolla rahoiksi myymällä pelin brändin 11 miljoonalla eurolla amerikkalaiselle Take-Two Interactivelle.¹²⁹

Useimmat mobiilipelikehittäjät eivät selviydy. Se on kylmä totuus, joka helposti unohtuu, kun lukee tuhkimotarinoita peliyhtiöistä, jotka saavat miljoonien pääomasijoituksia tai ansaitsevat peleillään kymmeniä, jopa satoja miljoonia kuukaudessa.¹³⁰

Parhaiten Pelit-lehdestä tutkitussa aineistossa yritystoimintaa edustaa muutaman vuoden välein uudestaan ilmestyneet suomalaisten pelitalojen ja Suomen peliteollisuuden esittely. Niissä kerrotaan, millaisia pelitaloja Suomessa ylipäänsä on, millaisia pelejä ne tekevät, kuinka uusia tai vanhoja ne ovat ja onko niillä joitain menestyspelejä. Näiden yhteydessä usein esitellään myös joitain pelitalojen merkittäviä henkilöitä, kuten toimitusjohtajaa, pelisuunnittelijaa tai jos kyseessä on pienempi pelitalo, saatetaan jutuissa esitellä graafikkoa tai jopa ohjelmoijaa.¹³¹

Välillä lehti on jopa pohtinut isommissa peliteollisuutta koskevissa artikkeleissaan, mihin suuntaan suomalainen peliteollisuus on suuntaamassa. Esimerkiksi 2000-luvun alussa puhuttivat mobiilipelit ja niiden mahdollisuus tai mahdottomuus.¹³² Myöhemmin on puhuttu siitä, miten suomalainen peliteollisuus tulee muotoutumaan, kun isoja osaajia on niin mobiilipuolella, kuin myös tietokoneille, sekä konsoleille tekeviä yrityksiä. Mitä nämä tulevat tekemään jatkossa ja mitä ongelmia tai muutoksia tulevaisuus mahdollisesti voi tuoda tullessaan.¹³³

¹²⁸ Lindén, 1995, nro. 5, s. 13.

¹²⁹ Grönholm, 2002, nro. 8, s. 14.

¹³⁰ Soares, 2014, nro. 12, s. 68 - 69.

¹³¹ Kekkonen, 2002, nro. 2, s. 32 - 37.

¹³² Kaartinen, 2001, nro. 1, s. 10 - 11.

¹³³ Lindén, 2009, nro. 9, s. 26 - 27.

Pelit-lehden artikkelit antavat vastauksen myös toiseen avustavaan tutkimuskysymykseen, joka koskee yritystoimintaa. Tämä menee yksiin myös aiempien tutkimusten kanssa. Vaikkakin aiemmissa tutkimuksissa onkin enemmän keskitytty New York Timesin kaltaisiin isoihin lehtiin, jotka julkaisevat sivuillaan kaikenlaisia ajankohtaisia uutisia.¹³⁴ Tämä vastaa myös brittiläisiä pelilehtiä tutkineen Kirkpatrickin saamia tuloksia.¹³⁵ Kummassakin tapauksessa, niin Kirkpatrickin tutkimuksessa, kuin tämänkin tutkimusaineiston kohdalla, nämä tiedot oli esitetty hieman vapaampaan sävyyn, kuin edellä mainitussa Timesissa.

5.3. Sukupuoli

Aikaisempaan tutkimukseen nojautuen tutkimuksen yhdeksi teemaksi, jota tutkimusaineiston avulla tarkastellaan tarkemmin, nousi sukupuoli. Aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että videopeleistä sekä informaatioteknologiasta kirjoitettaessa annetaan pelialasta sekä pelaajista hyvin maskuliininen kuva.¹³⁶ Erityisesti pelilehdissä joita on tutkittu, tätä on perusteltu sillä, että miespuoliset pelaajat ja erityisesti pojat tuntuivat olevan kaikkein kovaäänisimpiä esimerkiksi pelilehtien posti- sekä keskustelupalstoilla.¹³⁷ Näillä palstoilla esiintyi välillä ilmeisesti myös tekstejä, jotka olivat selkeästi tyttöjen tai naisten kirjoittamia, mutta ne saattoivat usein saada osakseen hyvin halveksuvaa huomiota pojilta.¹³⁸ Pelaamista on myös totuttu pitämään enemmän poikien ja myöhemmin miesten harrastuksena. Suomessakin pelaaminen sekä pelilehtiin kirjoittaminen ja niiden tekeminen oli enimmäkseen poikien ja nuorten miesten käsissä.¹³⁹ Pelit-lehden osalta asia ei ollut erilainen. Tytöt ja naiset muodostivat vain marginaalisen osan lukijoista.¹⁴⁰ Artikkeleissa kuitenkin esiintyi naisia,

¹³⁴ Williams, 2003, s. 523 - 550.

¹³⁵ Kirkpatrick, 2015, s. 92 - 110.

¹³⁶ Williams, 2003, s. 530 - 540.

¹³⁷ Kirkpatrick, 2015, s. 70 - 100.

¹³⁸ Kirkpatrick, 2015, s. 70 - 100.

¹³⁹ Saarikoski, Suominen, s. 26 - 28.

¹⁴⁰ Nordling, 2016, s. 93 - 98.

esimerkiksi kun esiteltiin jotain peliyhtiötä ja palstakirjoituksissa saatettiin analysoida naiskuvaava peleissä sekä jopa esitellä tutkimustuloksia, joiden aiheena olivat pelaamisen sukupuolittuneisuus.¹⁴¹ Isommissa ulkomaisissa sanomalehdissä 1980 – 1990-luvuilla, joissa mahdollisesti saatettiin mainostaa jotain peliä, se tehtiin niin että poika tai mies istui tietokoneella tai hän oli pelaamassa konsolilla. Jos mainoksissa näkyi naisia he usein olivat taka-alalla tekemässä jotain aivan muuta tai ainoa syy miksi mainoksessa saattoi olla nainen johtui siitä syystä, että hän olisi halunnut miehen lähtevän koneelta pois.¹⁴² Nykyisin tilanne ei ole tämänkaltainen, vaan pelien mainoksissa keskitytään enemmän itse peliin ja sen näyttävyyteen sekä kiinnostavuuteen.¹⁴³

Sukupuoli erottui aineistossa monin erilaisin tavoin. Ensimmäinen asia, joka tutkimuksesta nousi esiin oli se, että kaikista aineiston kirjoittajista vain yksi oli nainen. Tiedän, että lehdessä on vuosien mittaan ollut monia avustajia päätoimisten toimittajien lisäksi, mutta tässä aineistossa ainoa nainen, joka näkyi kirjoittajana oli lehden silloinen päätoimittaja Tuija Lindén. Kaikki muut suomalaisesta peliteollisuudesta kirjoittaneet henkilöt olivat miehiä. Tilanne jatkuu samanlaisena koko tutkimuksen ajanjakson ajan. Naisia Pelit-lehden toimituksessa kuitenkin oli ja on yhä. Päätoimittajan lisäksi lehden toimitussihteerit olivat Sari Alho sekä Annika Ruokala, jotka olivat varsin näkyviä henkilöitä lehden kirjepalstalla.¹⁴⁴ Maailmanlaajuisesti tämä on erittäin harvinaista. Brittiläisissä pelilehdissä ei aiemmissa tutkimuksissa näyttänyt olevan usein edes senkään vertaa naisia toimittajina tai avustajina.¹⁴⁵

Toinen merkittävä seikka, jolla sukupuoli nousee esille Pelit-lehden artikkeleissa on se, kuinka niissä puhutaan pelintekijöistä. Hyvin usein ne ovat sukupuolittuneita käsitteitä, kuten pojat ja miehet. Usein teksteissä puhutaan myös henkilöistä heidän etunimillään, neutraalimman sukunimen sijasta.

¹⁴¹ Nordling, 2016, s. 95.

¹⁴² Williams, 2003, s. 523 - 550.

¹⁴³ Pelit, 2014, nro. 4, s. 62 – 63.

¹⁴⁴ Nordling, 2016, s. 96.

¹⁴⁵ Kirkpatrick, 2015, s. 70 - 93.

Otaniemen tekniikkakylässä majaansa pitävä Byte Enchanters työllistää viisi enemmän tai vähemmän vakituisesti paikalla pyörivää miestä.¹⁴⁶

Missä on nuori mies ja paljon vapaa-aikaa, siellä voi syntyä sellainen peli kuin Deluxe Ski Jump.¹⁴⁷

Petri Häkkinen kuvaa ajatuksenjuoksua Legend of Grimrock 2:sen takana.¹⁴⁸

Nämä esimerkit ovat vain pieni osa kaikista niistä kerroista, kun lehdessä sukupuolitetaan puhumalla selkeästi miehistä tai pojista jonkin neutraalimman sanan sijasta, kuten pelaaja. Etunimiä käytetään jutuissa myös erittäin usein, mikä antaa kuvan siitä, että pelialalla olisi vain miehiä töissä.

Aineistossa oli myös haastatteluja, joissa pelialalla, peliteollisuudessa tai pelikulttuurin alalla työskenteleviä ammattilaisia haastateltiin. Lehdessä esiintynyt Pro-Files nimellä ollut osio esitteli suomalaisen peliteollisuuden tekijöitä. Näistä yhtä lukuun ottamatta kaikki olivat miehiä.¹⁴⁹ Kyseisessä haastattelussa oli myös osio, jossa kysyttiin miten tytöt ja naiset saadaan pelaamaan.¹⁵⁰ Tämä näyttää selkeästi sen, että lehdessäkin kanta tuohon aikaan sen kirjoittajilla tai ainakin Laaksosella oli, että naiset ja tytöt eivät pelaa. Monet tutkimukset osoittavat kuitenkin, että näin ei ole asian laita. Esimerkiksi yhdysvaltalaisen Shawn mukaan naiset ja tytöt pelasivat tuolloin siinä missä pojat ja miehet. Heidän ääntään vain ei saatu kuuluviin.¹⁵¹

Myöhemmin, kun teksteissä esiteltiin pelien käänöksistä vastaavia henkilöitä ja erityisesti helsinkiläistä yritystä, joka vastasi suurelta osien pelien kääntämisestä suomeksi ja myös suomalaisten pelien kääntämisestä englanniksi, oli toinen päähaastateltavista nainen.¹⁵² Ensimmäinen naispuoleinen pelisuunnittelija, joka tutkimusaineistossa tuli vastaan oli tamperelaisen Colossal Orderin Karoliina Korppoo.¹⁵³ En kuitenkaan usko, että Pelit-lehti haluaisi yksipuolistaa kuvaa

¹⁴⁶ Grönholm, 1998, nro. 2, s. 12 - 13.

¹⁴⁷ Lepikkö, 2013, nro. 1, s. 56.

¹⁴⁸ Grönholm, 2013, nro. 3, s. 6 -7.

¹⁴⁹ Laaksonen, 2002, nro. 11, s. 97.

¹⁵⁰ Laaksonen, 2002, nro. 12, s. 111.

¹⁵¹ Shaw, 2015, s. 12 - 45.

¹⁵² Neuvonen, 2008, nro. 11, s. 28 - 31.

¹⁵³ Grönholm, 2014, nro. 11, s. 10 - 11.

suomalaisesta peliteollisuudesta. Vuonna 2018 peliyhtiöissä työskentelevien naisten määrä oli 569, se vastaa 20 prosenttia kaikista suomalaisissa peliyhtiöissä työskentelevistä henkilöistä.¹⁵⁴ Eli naisten osuus on viimeisimpien tietojen mukaan viidenneksen verran kaikista peliyhtiöiden työntekijöistä. Tämäkin luku on kasvanut muutamien vuosien aikana.¹⁵⁵

Sukupuoli tulee esille lehden kirjoittajien sanavalinnoissa sekä siinä, että pelintekijöitä haastateltaessa lehden sivuilla esiintyy lähes pelkästään miehiä, muutamaa poikkeusta lukuunottamatta. Varsinaisesti ei aineistosta ainakaan löytynyt, että lehden jutuissa aktiivisesti vähäteltäisiin naisten roolia pelaajina tai pelintekijöinä.

5.4. Ikä

Seuraava teema, jota tarkastellaan aineistosta lähemmin, koskettaa ikää. Millaisin sanavalinnoin lehdessä puhutaan pelintekijöistä ja pelaajista? Onko selkeästi nähtävissä sellaista kirjoitustyyliä, joka olettaa, että lukijat ovat poikia tai aikuisia miehiä vai onko kirjoittaminen kaiken ikäisille suunnattua? Erityisesti aiemmissa tutkimuksissa, on pelilehtien kohdalla päädytty siihen, että 1990-luvulla juttuja kirjoitettiin sillä ajatuksella, että lukijat ovat lapsia tai nuoria.¹⁵⁶ Vasta 2000-luvun aikana kirjoittaminen on muuttunut koskettamaan myös aikuisia ihmisiä.

Pelit-lehdessä on nähtävissä selkeää muutoksen kaarta koskien sitä minkä ikäisille jutut lehdessä on oikeastaan tarkoitettu. Ensinnäkin 1990-luvun aikana ilmestyneissä lehdissä käytettiin paljon enemmän värejä ja sähköitä mielikuvituksellisia kuvia. Lehdissä oli myös palsta, johon lukijat saivat kirjoittaa. Pelintekijöitä myös pojiteltiin. Artikkeleissa käytettiin myös paljon enemmän kuvailevia sanoja, kuten upea, räiskyvä, väriloisto ja niin edelleen. Aiemman tutkimuksen perusteella tämä viittaa vahvasti siihen, että lehdessä kirjoitettiin nuorelle lukijakunnalle.¹⁵⁷

¹⁵⁴ Neogames, 2019, s. 24.

¹⁵⁵ Ibid.

¹⁵⁶ Kirkpatrick, 2015, s. 53 - 105.

¹⁵⁷ Kirkpatrick, 2015, s. 53 – 105.

Pikkuhiljaa 1990-luvun aikana sekä 2000-luvulla lehti muuttui. Siinä ei käytetty enää samoja räikeitä värejä, postipalstaa ei ollut ja poikien sijaan pelintekijöistä puhuttiin miehinä tai pelkästään pelintekijöinä. Lehti mitä ilmeisemmin muuttui samassa tahdissa lukijoidensa kanssa. Lukijat aikuistuivat ja vanhenivat, minkä tekivät myös suomalainen peliteollisuus sekä lehden toimittajat. Toki peliteollisuuteen yhä edelleen saapuu uusia nuoria ihmisiä ja lehdessäkin on uusia nuoria avustajia. Tämä muutos ei sinänsä ole mitenkään erikoinen. Henkilöt, jotka aloittivat pelaamisen 1980 - 1990-luvuilla, eivät lopettaneet vaan jatkoivat ja jatkavat sitä yhä tänäkin päivänä. Lehden toimittajat myös vanhenivat ja, koska pelaamisesta oli tullut iän kohdalla hyvin laaja käsite ja sitä saattoi harrastaa kuka hyvänsä, oli ymmärrettävää, että lehti muuttui. Aiemmassa tutkimuksessa on huomattu samanlainen ilmiö. Juttujen tyyli on muuttunut, koska pelaajat ovat muuttuneet vanhemmiksi.¹⁵⁸ Tämä näkyy erityisesti aihevalinnoissa ja siinä, kuinka artikkeleissa puhutellaan lukijaa.

Pojilla on sanoma: ”Pelaamisen lisäksi tietokoneella voi tehdä muutakin. Siinä vaiheessa, kun peli ei pyöri 486/33:lla, kannattaa kokeilla saisiko itse parempaa koodia aikaan”.¹⁵⁹

Ruuturoolipeligenren loi käytännössä Dungeon Master (1987), sellaisella voimalla että sitä pelataan vieläkin... Vuonna 2012 suomalainen Legend of Grimrock kaivoi auki antiikkisen genren haudan..¹⁶⁰

1990-luvulla jutuissa puhutaan edelleen tietokoneiden osista sekä niiden tehoista. Henkilöitä myös pojitellaan. 2014 ilmestyneessä Pelit-lehden artikkelissa halutaan herättää erityisesti vanhempien pelaajien huomio, koska jutun alussa muistellaan heti vuonna 1987 ilmestynyttä Dungeon Masteria ja kuvataan, kuinka tämä peligenre on kaivettu uudestaan esiin. 2000-luvulla tai 2010-luvulla ei myöskään ole lehden artikkeleissa nähtävissä juurikaan viittauksia pelikoneiden osiin tai tehoihin. Näissä teksteissä keskitytään enemmän kuvailemaan peliä, pelattavuutta sekä grafiikkaa.

¹⁵⁸ Williams, 2003, s. 523 - 550.

¹⁵⁹ Lindén, 1996, nro. 7, s. 16.

¹⁶⁰ Nirvi, 2014, nro. 10, s. 16.

5.5. Mobiilipelit

Viimeinen teema, jota tutkimuksessa käsitellään, ovat mobiilipelit. Mobiilipelit otetaan osaksi tätä tutkimusta, koska suomalaisen matkapuhelinyhtiö Nokian menestyksen kautta Suomessa syntyi tutkimuksen ajankohtana useita uusia peliyhtiöitä.

Mobiilipeleistä kirjoitettiin Pelit-lehdessä ensimmäisen kerran vuonna 2000, kun lehden toimitusjohtaja Tuija Lindén kirjoitti niistä.¹⁶¹ Hänen pääkirjoituksensa, jossa hän käsitteli mobiilipelejä oli hyvin epäilevä. Myöhemmin lehdessä esiteltiin myös Riot-E sekä Springtoys.¹⁶² Molemmat pitivät mobiilipelejä pelaamisen tulevaisuutena, vaikka puhelimet 2000-luvun alussa olivat vielä kaukana siitä millaisia ne nykyään ovat. Riot-E:stä sekä Springtoysista kertova juttu oli kuitenkin suhteellisen neutraalisti kirjoitettu. Kaartinen kyllä kirjoittaa tekstiin omia epäilyksiään, mutta antaa enemmän tilaa Springtoysin Mustoselle sekä Riot-E:n Halmeelle.¹⁶³

Vuonna 2002 lehden sivuilla alkoi näkyä pikkuhiljaa uutisia ja artikkeleita koskien mobiilipelejä. Ensin tuli uutinen siitä kuinka brittiläinen pelitalo Team 17 oli solminut sopimuksen suomalaisen langattomia mobiilipeliratkaisuja toteuttavan G-Clusterin kanssa.¹⁶⁴ Myöhemmin samana vuonna lehdessä julkaistiin iso juttu, jossa käytiin läpi suomalaisia pelitaloja ja mitä ne tekivät sillä hetkellä. Mobiilipeleihin keskittyneet talot saivat vain pienen maininnan jutun lopusta.¹⁶⁵ Tämä osoitti sen, että lehdessä tunnustettiin, että mobiilipelejä tekeviä yrityksiä löytyi, mutta varsinaisiksi peleiksi tai pelitaloiksi niitä ei laskettu.

Seuraava maininta on muutamaa kuukautta myöhemmin. Pelit-lehti julkaisi hyvin neutraalin artikkelin, jossa kerrotaan päällisin puolin syyt sille, miksi Riot-E hakeutui konkurssiin.¹⁶⁶

¹⁶¹ Lindén, 2000, nro. 8, s. 3.

¹⁶² Kaartinen, 2001, nro. 1, s. 10 - 11.

¹⁶³ Ibid.

¹⁶⁴ Grönholm, 2002, nro. 1, s. 12.

¹⁶⁵ Kekkonen, 2002, nro. 2, s. 32 - 37.

¹⁶⁶ Grönholm, 2002, nro. 4, s. 7.

Joulukuussa 2002 lehdessä on pieni ilmoitus siitä, että Nokia haluaa pelimarkkinoille. Siellä suunnitellaan pelipuhelinta nimeltä N-Gage. Tämä julkistus kuitataan niin pienellä jutulla, että sen voisi luulla olevan eräänlainen olankohautus. Teidät on huomioitu, mutta se siitä.¹⁶⁷ Vuoden 2003 maaliskuussa lehdessä julkaistaan uutispalstalla hieman isompi juttu liittyen N-Gage pelipuhelimeen. Juttua varten on haastateltu Nokian markkinointijohtaja Pekka Rantalaa. Juttu on edelleen lyhyt ja ytimekäs. Tällä kertaa puhelimesta ja sille tulevista mahdollisista peleistä annetaan kuitenkin hiukan enemmän tietoa.¹⁶⁸

Tämän jälkeen lehdessä tuodaankin Kaj Laaksosen kolumnin avulla esiin lehden mielipide mobiilipeleistä ja niitä tekevistä yrityksistä sekä Nokian uudesta pelipuhelimesta. Laaksosen kirjoittaa:

Tunnen, minäkin syvää vastenmielisyyttä kännypelejä kohtaan.¹⁶⁹

Pahoinvointi taitaa johtua siitä, että kukaan ei halua muistella miltä tuntui tulla huijatuksi. Mobiilipeli oli kuin it-kuplan maskotti, joka ei suostunut kuolemaan. Se edusti kaikkea sitä luokattoman työn ja häpeilemättömän rahastuksen kulttuuria, jolla ihmisiä pissittiin iirikseen muutama vuosi sitten.¹⁷⁰

Aikaisemmat yritykset eivät ole menneet ihan putkeen ja lyhyt käpistely N-Gagen proton kanssa ei vakuuta siitä, että Nokialla vieläkään ymmärrettäisiin pelien päälle.¹⁷¹

2000-luvun puolivälissä siis Pelit-lehden näkemys mobiilipeleistä oli erittäin negatiivinen. Niitä ei nähty minkään arvoisena ja Nokian yritystä päästä pelimarkkinoille pidettiin vielä hullumpana ideana.

Seuraavassa numerossa jo kuitenkin lehdessä esitellään ja arvostellaan mobiilipelejä. Ilmeisesti lehden kanta oli erittäin negatiivinen niitä kohtaan, mutta koska lehdessä haluttiin kattavasti käsitellä

¹⁶⁷ Grönholm, 2002, nro. 12, s. 17.

¹⁶⁸ Honkala, 2003, nro. 3, s. 12.

¹⁶⁹ Laaksonen, 2003, nro. 4. s. 95.

¹⁷⁰ Ibid.

¹⁷¹ Ibid.

kaikkea pelaamiseen liittyvää, ei mobiilipelejä voinut jättää täysin sivuun.¹⁷² Kesän numerossa N-gagesta on taas pieni maininta, jossa ilmoitetaan sen edistymisestä.¹⁷³ Vuoden 2003 pelibisnes Suomessa artikkelissa mobiilipelejä ja mobiilipeliratkaisuja tekevät pelitalot tuodaan paremmin esille. Fathammer, RedLynx, sekä Sumea saavat kukin oman osansa artikkelista.¹⁷⁴ Numeroissa 9 sekä 10 annetaan yhä enemmän tietoa N-Gagesta, koska sen julkaisu lähestyy kovaa vauhtia. Numeron yhdeksän jutussa kerrotaan, kuinka Nokia aikoo N-Gagen avulla haastaa Nintendon ja tämän hallinnoimat käsikonsolimarkkinat.¹⁷⁵ Artikkelin on yllättävän neutraali, vaikka siinä kyllä hiukan piruillaan Nokian vankalle uskolle, että tällä laitteella tullaan kilpailemaan Nintendon kanssa.¹⁷⁶ Seuraavassa numerossa olleessa jutussa kirjoitustyylillä onkin jo piikikkäämpi ja ivailevampi.

Pelkkä pelaaminen ei onnistu ilman sim-korttia. Missä logiikka? Suurempi ongelma on pelin vaihtaminen. Aluksi virta pois, loksauta kuori auki, ota akku pois, poista vanha peli ja laita uusi tilalle, lopuksi akku ja kuori takaisin, kone päälle.¹⁷⁷

Soittaessa puhutaan hassusti puhelimen kylkeen, mikä saa ihmisen näyttämään siltä kuin hänellä olisi lörtsy tai lihapiirakka liimattuna korvaansa.¹⁷⁸

Se, onnistuuko Nokia uusilla markkinoilla, ei riipu hardcore-pelaajista, vaan tyypistä, pilkki joka hankkii uuden puhelimen ja päättää, että olisi kiva, jos sillä voisi myös pelata. Jos näitä tyyppisiä löytyy tarpeeksi, kaverikin ostaa N-Gagen kimppakivan vuoksi. Tämä on kuitenkin helpommin kirjoitettu kuin tehty.¹⁷⁹

Joulukuussa 2003, Tuija Lindén kuitenkin kirjoittaa pääkirjoituksessa, että vaikka it-kupla puhkesikin jo ja sen myötä moni suomalainen mobiilipelitalo joutui laittamaan lapun luukulle, on silti mahdollista, että juuri mobiilipeleistä tulee uusi maailmanlaajuinen vientivaltti.¹⁸⁰ Vuoden 2004 alusta lähtien Pelit-lehdessä alkaakin tasaisesti ilmestyä mobiilipeliarvioita. Nämä ovat usein paljon lyhyempiä ja pienempiä juttuja, kuin PC-pelien tai konsolipelien kohdalla, mutta niitä aletaan tuoda

¹⁷² Ei tietoa, 2003, nro. 5, s. 80.

¹⁷³ Ei tietoa, 2003, nro. 6-7, s. 19.

¹⁷⁴ Kekkonen, 2003, nro. 6-7, s. 32 - 38.

¹⁷⁵ Grönholm, 2003, nro. 9, s. 17.

¹⁷⁶ Ibid.

¹⁷⁷ Ahonen, 2003, nro. 10, s. 24 - 25.

¹⁷⁸ Ibid.

¹⁷⁹ Ibid.

¹⁸⁰ Lindén, 2003, nro. 12, s. 3.

enemmän esille. Nokian N-Gagestakin kirjoitetaan juttu, jossa sen pelejä ja sen mahdollisuutta pyörittää Java-pelejä pidetään erittäin hyvänä, vaikka muuten laitteena se saa yhä edelleen naureskelua osakseen.¹⁸¹ Samana vuonna Nokia kuitenkin ilmoittaa, että huonon myynnin takia se tekee N-Gagesta uuden version. Lehdessä on tästä isohko juttu ja siinä kuvaillaan, kuinka laite uutena versiona on parantunut, mutta loppujen lopuksi siinä on yhä edelleen useita erilaisia ongelmia ja sen mukana tulevaa Areena-portaalia ihmetellään myös.¹⁸² Vuoden lopulla Pelit-lehti yllättää ja uutisoi isosti RedLynxin N-Gagelle tekemästä Pathway to Glory sotapelistä. Peli yllättäen saa erittäin hyvät arviot ja Pelit suosittelee -leiman.¹⁸³ Parissa vuodessa lehti näyttää muuttaneen kantaansa mitä tulee mobiilipelaamiseen.

Vuosien mittaan Pelit-lehden sivuilla alettiin yhä enemmän uskoa mobiilipelaamisen mahdollisuuksiin. Mobiilipeleistä uutisoitiin ja niitä arvosteltiin yhä useammin. Kaiken lisäksi markkinoille tullut Applen iPhone luotsaama App store antoi entistä laajemmat markkinat mobiilipeleille. Niiden julkaiseminen ja tekeminen helpottui.¹⁸⁴ Nokia päätti yrittää vielä kerran. Se oli tehnyt vuosien aikana uutta N-sarjaa, jolle yhteistä olisi N-Gage nimellä kulkeva applikaatio, joka mahdollistaisi pelaamisen näillä N-sarjan laitteilla. Jostain syystä Nokia kuitenkin valmisti N-sarjan puhelimistaan niin erilaisia, että kaikkia pelejä ei voinut pelata kaikilla laitteilla.¹⁸⁵ Tämän ratkaisun takia lehdessä ei vielääkään oikein jaksettu uskoa Nokian mahdollisuuksiin.

Vuonna 2013 Pelit-lehdessä on selkeästi tehty täydellinen käänös mobiilipelien suhteen. Kymmenessä vuodessa mobiilipelit ovat muuttuneet haukkumasanasta varteenotettavaksi viihteeksi ja osaksi peliteollisuutta. Lehdessä on tuolloin kirjoitettu jo vuosien mittaan yhä enemmän mobiilipeleistä etenkin Rovion sekä Supercellin menestyksen myötä. Pääkirjoituksissakin

¹⁸¹ Veijalainen, 2004, nro. 3, s. 78 - 79.

¹⁸² Laaksonen, 2004, nro. 5, s. 10.

¹⁸³ Laaksonen, 2004, nro. 12, s. 55 - 56.

¹⁸⁴ Honkala, 2009, nro. 1, s. 29.

¹⁸⁵ Ääriä, 2009, nro. 2, s. 64.

hehkutetaan kuinka Rovion mobiilipeli Angry Birdsin ansiosta suomalaiset pelitalot ymmärsivät markkinoinnin tärkeyden.¹⁸⁶ Sekä kuinka se, että kaikki pelaavat on mobiilipelaamisen myötä tullut todeksi.¹⁸⁷

Mobiilipelaamisesta kirjoittaminen ja siihen suhtautuminen muuttui Pelit-lehdessä tutkimuksen ajanjaksolla hyvin radikaalisti. Vuonna 2003 niitä pidettiin sellaisina hirvityksinä, ettei niistä voinut kunnollisten pelien seurassa puhua ja vuonna 2013 niitä pidettiin niin normaalina sekä pelaamiseen liittyvänä asiana, että niitä ei voinut mitenkään sivuuttaa. Lehden mielipiteen muutoksen voi nähdä erityisesti vuoden 2007 paikkeilla, kun Apple julkaisi ensimmäisen iPhonensa. Sen mahdollistama App store sekä pelien helpompi tekeminen ja julkaisu mullistivat peliteollisuuden mobiilipelien kohdalla. Nokian N-Gageen kukaan lehdessä ei koskaan oikein jaksanut uskoa. Ei silloin kun se oli fyysinen puhelin, eikä enää silloinkaan, kun Nokia yritti vielä lopuksi saada aikaiseksi toimivaa N-Gage alustaa.

¹⁸⁶ Lindén, 2011, nro. 11, s. 5.

¹⁸⁷ Lindén, 2013, nro. 4, s. 5.

6. Yhteenveto ja tulokset

Tutkimuksessa on käsitelty suomalaista Pelit-lehteä ja sitä, kuinka lehdessä on tutkimuksen ajanjaksolla, vuosien 1992 ja 2014, välillä kirjoitettu suomalaisesta peliteollisuudesta. Tutkimusmetodina käytettiin sisällönanalyysia sekä apuna osia kvantitatiivisesta tutkimuksesta. Kvantitatiivisen tutkimuksen avulla oli mahdollista selvittää, sellaisia tietoja, kuten miten paljon lehdessä on suomalaisesta peliteollisuudesta kirjoitettu, ketkä ovat kirjoittaneet ja kuinka usein joku tietty toimittaja on kirjoittanut tutkimuksessa käsitellystä aiheesta. Näiden tietojen avulla oli mahdollista aloittaa tarkempi sisällönanalyysi liittyen lehden tapaan kirjoittaa peliteollisuudesta Suomessa.

Atlas.ti ohjelman avulla oli mahdollista tarkasti teemoitella lehdessä esiintyviä tekstejä, sekä löytää sieltä tarkemmin erilaisia tarkoituksellisia tai kirjoittajien mahdollisesti tahattomasti implikoimia kirjoitustyyliä ja ajatuksia. Tämä vaihe tutkimuksessa oli pitkä, mutta erittäin mielenkiintoinen. Aineistosta löytyi koodaamisen avulla kaiken kaikkiaan 17 erilaista teemaa. Usein erilaisia teemoja oli sisällytetty saman tekstin sisään. Teemojen selvittämisen jälkeen tutkimuksessa oli mahdollista siirtyä sisällönanalyysiin, jossa Williamsin esittelemän tutkimusmetodin käytiin syvällisemmin läpi löydettyjä teemoja ja verrata niitä aikaisempaan tutkimukseen sekä, muihin suomalaisiin sanomalehtiin.

Pääasiallisen tutkimuskysymyksen apuna käytettiin tarkentavaa ja avustavaa kysymystä, sekä kolmea tärkeää teemaa. Tarkentavien kysymysten avulla oli mahdollista selvittää, miten Pelit-lehdessä toteutuu perinteinen kansallisen ylpeyden periaate. Usein, kun lehdissä kirjoitetaan teollisuudesta, niissä tuodaan esille koko valtiota hyödyttävät aspektit ja se, kuinka teollinen toimintamme pääsee nyt laajenemaan globaaleille markkinoille. Teollisuutta ja yrityksiä ei nähdä valtiosta erillisinä, vaan niistä puhutaan jonain mikä hyödyttää kaikkia, vaikka yrityksen peruseriaate olisikin vain tuottaa itselleen rahaa. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää suomalaisesta matkapuhelinvalmistaja Nokiasta

kirjoitettuja uutisia ja artikkeleita. Vaikka Nokia olikin suuri globaali toimija, muistutettiin usein sanomalehdissä, kuinka kyseessä on suomalainen yritys kuinka Nokian avulla suomalainen yritystoiminta saa nyt kansainvälistä huomiota. Tähän ajatukseen perustunut apukysymys koskien suomalaisen peliteollisuuden maailmanvalloitusta sai vastauksen tutkittujen artikkeleiden perusteella. Lehden artikkeleissa oltiin usein erittäin innostuneita ja ylpeitä siitä että yritys on suomalainen. Muutamaan otteeseen aineistossa nousi esiin myös puhe “meidän pojista” ja yrityksistä sekä pelitaloista suomalaisina toimijoina kansainvälisillä markkinoilla, jotka vievät suomalaista osaamista ja nimeä maailmalle.

Seuraava tarkentava kysymys käsitteli sitä, kuinka yritystoiminnasta yleensä kirjoitetaan sanomalehdissä. Niissä puhutaan usein myynnistä, markkinoinnista, markkinoista, kasvusta ja monesta muusta yrityksen talouteen ja sen toimintaan liittyvästä asiasta. Tutkimuksessa selvitettiin, onko tällaista kirjoittelua nähtävissä myös Pelit-lehden kohdalla. Kyllä on, vaikka kyseessä olikin peliharrastajille suunnattu lehti. Peliteollisuutta käsittelevissä artikkeleissa puhuttiin usein myös paljon yritystoiminnasta. Myynti, oikeuksien ostot, kilpailu sekä markkinointi nostettiin usein isoksi osaksi artikkeleita, kun puhuttiin uusista peleistä, pelien julkaisuista tai niiden valmistumisesta.

Ensimmäinen kolmesta käsitellystä teemasta kosketti sukupuolta ja sitä, miten tämä tulee esille aineistossa. Sukupuoli oli myös merkittävä teema, joka nousi esiin aineistoa koodatessa. Tutkimuksessa selvisi, että suurin osa lehden toimittajista sekä avustajista on miehiä, vaikka siellä on myös aktiivisia naisia. Myös lähes aina, kun puhuttiin pelialan ammattilaisista tai pelikoulutuksesta ja siihen hakeutumisesta, oli haastateltavana miespuolinen henkilö. Teksteissä itsessään haastateltavien sukupuolta ei tuotu liikaa esille, mutta hyvin usein heidät mainittiin teksteissä etunimellä. Naisia tutkimuksen aineistossa tuotiin esille vasta tutkimusajanjakson loppupuolella. Silloinkin enimmäkseen kääntäjinä tai ulkopuolisina toimijoina, jotka mahdollistivat uusien pelitalojen start-up toiminnan. Pelit-lehti antaa näin erittäin yksipuolisen kuvan suomalaisesta peliteollisuudesta tämän aineiston perusteella.

Seuraava teema keskittyi ikään. Tämä teema valikoitui tutkimukseen aikaisemman tutkimuksen perusteella. Niissä on usein tuotu esille, kuinka videopeleistä kirjoitettaessa on usein huomio kiinnitetty erityisesti nuoriin poikiin. Pelit-lehden kohdalla ikä erottui myös selkeänä teimana. Aiemmasta tutkimuksesta poiketen ikä tuli kuitenkin esille enemmän siinä suhteessa, että lehdessä haluttiin keskittyä lukijakuntaan. Lehti on ikään kuin “aikuistunut” lukijakuntansa myötä. 1990-luvun aikana lehti oli täynnä kirkkaita värejä ja siinä käytettiin paljon huomiota herättäviä sanoja ja sanamuotoja. Vuosien mittaan lehden tyyli on kuitenkin muuttunut neutraalimmaksi ja enemmän vanhemmalle lukijakunnalle soveltuvaksi. Ikä nousi aineistossa esille myös siinä suhteessa miten artikkeleissa kirjoitettiin pelintekijöistä. 1990-luvulla heitä usein pojiteltiin, kun taas lähemmäs nykypäivää tultaessa puhuttiin usein enemmän miehistä ja joissain tapauksissa jopa herroista. Koko pelialan aikuistuminen sekä keski-ikäistyminen on nähtävissä niin teksteissä, lukijakunnassa, kuin kirjoittajissa itsessään.

Viimeinen tutkimuksen teema liittyi mobiilipeleihin. Tämä teema valikoitui tutkimukseen, koska Suomessa oli 2000-luvun alussa mobiilipeleihin liittyvää innostusta ja edelläkäyntiä. Myös matkapuhelinyhtiö Nokia oli iso toimija markkinoilla tuohon aikaan. Nykypäivänä myös mobiilipelitkin ovat lyöneet läpi. Aineistossa kävi selvästi ilmi se, kuinka lehden suhtautuminen mobiilipeleihin muuttui kymmenen vuoden aikana. 2000-luvun alussa, kun Riot-E puhui mobiilipeleistä pelaamisen tulevaisuutena, oli lehden kanta hyvin skeptinen. Mobiilipeleille naureskeltiin ja niistä ei voitu kunnolla puhua muiden pelien rinnalla. Mobiilipelejä tekevistä pelitaloista kyllä tehtiin muutamia juttuja, mutta ne olivat hyvin pieniä ja lyhyitä. Myös Nokian halusta päästä mukaan pelimarkkinoille kirjoitettiin, mutta N-Gage puhelinta ei koskaan pidetty minkäänlaisena hyvänä laitteena ja Nokian yrityksiä laajentaa pelimarkkinoille väheksyttiin. Vasta Rovion sekä Supercellin onnistumisten myötä lehdessä alettiin nähdä mobiilipelit varteenotettavina peleinä.

Pelit-lehti on harrastelehtenä mielenkiintoinen. Siinä puhutaan paljon myös peliteollisuudesta itsestään pelien lisäksi. Lehti pyrkii kirjoittamaan ajankohtaisista peleihin liittyvistä asioista ja uutisista, sekä tuomaan tietoa peleistä kiinnostuneille harrastajille. Erityisesti suomalaisesta peliteollisuudesta kirjoitettaessa se haluaa tuoda kaiken tärkeän tiedon esille ja kertoa näiden pelitalojen toiminnasta hyvin kattavasti. Vuoteen 2014 mennessä lehti oli muuttunut keskikäisemmäksi ja tasa-arvoisemmaksi.

Tutkimuksessa on keskitytty Pelit-lehteen ja sen suomalaista peliteollisuutta käsitteleviin artikkeleihin vuosien 1992 ja 2014 välillä. Vaikka tutkimuksessa käsiteltiin tarkemmin sukupuoleen, ikään sekä mobiilipeleihin liittyviä teemoja ja sillä selvitettiin asettamiani tutkimuskysymyksiä, on tämä tutkimus vasta pintapuolinen raapaisu. Kuitenkin se on tuonut lisää tietoa liittyen alaan sekä antanut aihetta tutkimuksille, joissa keskitytään erityisesti pelilehtien tai muiden julkaisujen kirjoitteluun, koskien mobiilipelejä. Tutkimusta voisi myöhemmin vielä syventää ja ottaa huomioon esimerkiksi käsittelemättä jäämiä asioita, kuten indie-pelit. Koska aikarajaus päättyy vuoden 2014 loppuun, olisi mielenkiintoista jatkaa tutkimusta nykypäivään ja selvittää, miten lehti on mahdollisesti muuttunut viimeisten vuosien aikana.

7. Lähteet ja tutkimuskirjallisuus

Lähteet:

Pelit-lehdet 1992 – 2014

Ahonen Marko, *Nokia N-Gage Connecting pelikansaa*, Pelit nro. 10, 2003.

Grönholm Tuukka, *Kovaa peliä Espoossa*, Pelit nro. 2, 1998.

Grönholm Tuukka, *Britit palkitsivat Max Paynen*, Pelit nro. 12, 2001.

Grönholm Tuukka, *Suomalainen G-cluster ponnistaa maailmalle*, Pelit nro. 1, 2002.

Grönholm Tuukka, *Riot-E konkurssiin*, Pelit nro. 4, 2002.

Grönholm Tuukka, *Max Payne myytiin ulkomaille*, Pelit nro. 8, 2002.

Grönholm Tuukka, *Nokialta pelikännykkä*, Pelit nro. 12, 2002.

Grönholm Tuukka, *N-Gage haastaa Nintendon*, Pelit nro. 9, 2003.

Grönholm Tuukka, *Sadun synty*, Pelit nro. 12, 2009.

Grönholm Tuukka, *Lintuinfluenssa valtasi maailman*, Pelit nro. 11, 2010.

Grönholm Tuukka, *Karkuun kiven sisästä*, Pelit nro. 3, 2013.

Grönholm Tuukka, *Kaksi tornitaloa*, Pelit nro. 11, 2014.

Honkala Tuomas, *Rikos se on joka kannattaa*, Pelit nro. 10, 1997.

Honkala Tuomas, *Tyylitietoinen Max Payne*, Pelit nro. 5, 2001.

Honkala Tuomas, *Westwoodin sinivalkoinen koodi*, Pelit nro. 3, 2002.

Honkala Tuomas, *Engage N-Gage*, Pelit nro. 3, 2003.

Honkala Tuomas, *Sumean logiikka*, Pelit nro. 6 – 7, 2005.

Honkala Tuomas, *iPhonen peleillä tahkotaan miljoonia*, Pelit nro 1, 2009.

Kaartinen Simo, *Pian pelataan kännykällä*, Pelit nro. 1, 2001.

Kasvi Jyrki, *Amok tarjoilee kotoista kauhua*, Pelit nro. 1, 1993.

Kasvi Jyrki, *Kun Kusti polkee, niin peli kulkee*, Pelit nro. 5, 1993.

Kekkonen Ari, *Ei pelkkää puuhastelua*, Pelit nro. 2, 2002.

Kekkonen Ari, *Kasvun paikka*, Pelit nro. 6 – 7, 2003.

Laaksonen Kaj, *Demoguruista pelityöläisiksi*, Pelit nro. 4, 1997.

Laaksonen Kaj, *3D Mark 99 uudistui*, Pelit nro. 4, 1999.

Laaksonen Kaj, *Vastapuolet kohtaavat*, Pelit nro. 11, 1999.

Laaksonen Kaj, *Profiili: Ilari*, Pelit nro. 11, 2002.

Laaksonen Kaj, *Pro-Files: Jonne*, Pelit nro. 12, 2002.

Laaksonen Kaj, *Matojen perilliset*, Pelit nro. 4, 2003.

Laaksonen Kaj, *N-Gage QD: Nokian vastaisku*, Pelit nro. 5, 2004.

Laaksonen Kaj, *Globalisoitu sota*, Pelit nro. 12, 2004.

Lepikkö Juho, *Hyvää Suomesta*, Pelit nro. 1, 2013.

Lindén Tuija, *Bloodhouse Englantiin*, Pelit nro. 1, 1993.

Lindén Tuija, *Suomalainen Tuhkimo-tarina?*, Pelit nro. 4, 1994.

Lindén Tuija, *Bloodhouse + Terramarque = Housemarque*, Pelit nro. 5, 1995.

Lindén Tuija, *Pelaamisen seuraava aste*, Pelit nro. 2, 1996.

Lindén Tuija, *Matopelit tulevat*, Pelit nro. 8, 2000.

Lindén Tuija, *Mobiilipelien mihinnousu*, Pelit nro. 12, 2003.

Lindén Tuija, *N-Gagen Backstagella*, Pelit nro. 10, 2004.

Lindén Tuija, *Suomen peliteollisuus tienhaarassa*, Pelit nro. 9, 2009.

Lindén Tuija, *Suomipelit jylläävät*, Pelit nro. 12, 2009.

Lindén Tuija, *He is A. Wake*, Pelit nro. 5, 2010.

Lindén Tuija, *Suomi heräsi markkinoimaan*, Pelit nro. 11, 2011

Lindén Tuija, *Suomi nousuun*, Pelit nro. 1, 2012.

Lindén Tuija, *Kaikki pelaa on jo niin totta*, Pelit nro. 4, 2013.

Neuvonen Riku, *Same in English – Sama suomeksi*, Pelit nro. 11, 2008.

Nirvi Niko, *2010: Odyssey two*, Pelit nro. 1, 2011.

Nirvi Niko, *Salaisuuksien saari*, Pelit nro. 10, 2014.

Penttilä Juho, *Satusepät*, Pelit nro. 10, 2012.

Soares Kim, *Dinosauruksista nisäkkäisiin*, Pelit nro. 11, 2011.

Soares Kim, *Mobiilikehittäjän selviytymisopas*, Pelit nro. 12, 2014.

Turunen J., *Haaveena oma pelitalo*, Pelit nro. 3, 2007.

Veijalainen Kimmo, *N-Gagesta pelikone myös harrastajan makuun*, Pelit nro. 3, 2004.

Äärilä Mika, *Uuden ajan alku*, Pelit nro. 2, 2009.

N-Gage lokakuussa, Pelit nro. 6 – 7, 2003.

Parhaat mobiilipelit, Pelit nro. 5, 2003.

Mainos Trials Fusionista, Pelit nro. 4, 2014.

Helsingin Sanomat 1992 – 2014

Alkio Jyrki, *Nokia myy pelipuhelintaan kännykän hinnalla*, Helsingin Sanomat, 15.4.2004.

Kallionpää Katri, *Pelivienti on koko Suomen toivo*, Helsingin Sanomat, 17.6.2013.

Korhonen Johanna Maria, *Suomen pelipajat pyrkivät pinnalle*, Helsingin Sanomat, 14.11.1997.

Tutkimuskirjallisuus:

Cote Amanda C., Writing "Gamers": The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994 – 1999), *Games and Culture*, 2018.

Fairclough Norman, *Miten media puhuu*, Vastapaino, 1997.

Fisher Howard D., Sexy, Dangerous – and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines, *Games and Culture*, 2015.

Fiske John, *Merkkien kieli: johdatus viestinnän tutkimiseen*, Vastapaino, 1992.

Friese Susanne, *Qualitative data analysis with Atlas.ti*, Sage Publications Ltd., 2019.

Goffman Ervin, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, HarperCollins Publishers, 1974.

Jørgensen Kristine, Sandqvist Ulf, Sotamaa Olli, From Hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry, *Converge4nce: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2017.

Kirkpatrick Graeme, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981 – 1995*, palgrave MacMillan, 2015.

Kuorikoski Juho, *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984 – 2014*, Fobos kustannus, 2014.

Lappalainen Elina, *Pelien Valtakunta*, Atena Publishing, 2015.

Lindén Carl-Gustav, *Nokian valtakunta: raportti hulluilta vuosilta*, Gaudeamus, 2016.

McKernan Brian, The Morality of Play: Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010, *Games and Culture*, 2013.

Neogames, *The Game Industry of Finland*, Neogames Finland ry, 2019.

Nordling Olli, *Insinörtejä, Pikkupoikia ja Pelaavia Tyttöjä: Suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti Pelit-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta tarkasteltuna 1992 – 2001*, Tampereen yliopisto, 2016.

Pietilä Veikko, *Sisällön erittely*, Gaudeamus, 1973.

Saarikoski Petri, Suominen Jaakko, *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*, IEEE Computer society, 2009.

Shaw Adrienne, What is Video Game Culture?: Cultural Studies and Game Studies, *Games and Culture*, 2010.

Sotamaa Olli, Tyni Heikki, Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party, *G.A.M.E. The Italian Journal of Game Studies*, 2014.

Sotamaa Olli, Tyni Heikki, Toivonen Saara, Malinen Tiina, Rautio Erkka, *New Paradigms for Digital Games: The Finnish Perspective Future Play Project*, School of Information Sciences, University of Tampere, 2011.

Williams Dmitri, *The Video Game Lightning Rod: Constructions of a new media technology, 1970 – 2000*, *Routledge*, 2003.