Johdanto

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

Pelitutkimuksen vuosikirja 2022 sisältää neljä vertaisarvioitua artikkelia. Vilppu Järvisen ja Pekka Isotaluksen "Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä" tutkii 11 teemahaastattelun avulla sukupuolivähemmistöön kuuluvien ihmisten kokemuksia äänikeskusteluista FPS-peleissä, kuten esimerkiksi *Apex Legends* (2019), *Valorant* (2020) tai *Overwatch* (2016). Äänikeskusteluista voi olla ratkaisevaa strategista hyötyä näissä peleissä, mutta niihin tiedetään liittyvän myös häirintää ja syrjintää. Aiemmassa tutkimuksessa tämän on havaittu kohdistuvan erityisesti feminiinisinä pidettyihin ääniin, mutta tämä tutkimus osoittaa, miten myös androgyynisinä pidettyihin ääniin liittyy samanlaisia riskejä.

Riku Neuvosen "Pelit, sananvapaus ja sääntely" käsittelee peleihin liittyvää sananvapauden säätelyä, verraten niitä elokuviin ja sarjakuviin. Artikkeli vertaa Suomen tilannetta EU:n ja Yhdysvaltojen oikeusjärjestelmissä vallitseviin; käytännössä vain Yhdysvalloissa on käsitelty oikeudessa asti, mitä sananvapauden rajat peleissä ovat. Suomalaisena erikoistapauksena on ollut yritys kieltää *Raid Over Moscow* (1984) poliittisista syistä, vaikka se ei lopulta lainsäädännöllisistä syistä onnistunutkaan (ks. myös Pasanen 2011).

Mikko Meriläinen ja Maria Ruotsalainen ovat keränneet 180 nuoren näkemyksiä sisältävän kyselyaineiston artikkeliaan "Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: nuorten kokemuksia pelikäytöksestä" varten. Kysely kartoittaa nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. Tutkimus valottaa pelaavien nuorten kokemaa epäasiallista käytöstä, mutta myös myönteistä pelikäytöstä. Suuressa osassa on suunsoitto (trash talk), jonka osa pelaajista kokee keskeiseksi osaksi pelejä. Artikkeli loppuu kirjoittajien neljään suositukseen epäasiallisen pelikäytöksen vähentämiseksi: tunnetaitojen vahvistaminen, suunsoittokulttuurin tarkempi käsittely, turvallisempien pelitilojen luominen ja myönteisen käytöksen edistäminen.

Katriina Heljakka kuvaa artikkelissaan "#Nallehaaste yhteisen hyvinvoinnin asialla: Tutkimus pandemianaikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa" miten Satakunnan Kansa kutsui ihmisiä osallistumaan leikkiin, jossa nalleista otettiin kuvia erilaisissa yhteyksissä. Kyseinen haaste oli tapa leikkiä korona-pandemian asettamissa rajoitteissa vuosina 2020–2021. Kyse on monipuolisesta kuvaleikistä, eli leikkisästä valokuvien ottamisesta.

Vuosikirja sisältää myös kaksi arviota. Elisa Wiik kirjoittaa arvion Tuukka Hämäläisen ja Heidi Rautalahden toimittamasta esseekokoelmasta *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Yhdeksän kirjoittajan kirjava kokoelma käsittelee laajasti pelien ja kirjallisuuden yhteyksiä.

Poikkeuksellisesti vuosikirjassa on vieraileva toimittaja, Petri Saarikoski, joka osallistui yhden tekstin toimittamiseen. *Pelit kulttuurina* -kirjan arvion toimittaminen annettiin Saarikosken osaaviin käsiin, koska kaikki toimituskunnassa olivat kirjoittaneet kyseiseen kirjaan. Varsinaisen arvion kirjoitti J. Tuomas Harviainen, joka kuvaa kirjaa "kattavaksi suomenkieliseksi yleisesitykseksi".

Yksi tapa seurata pelitutkimuksen kehittymistä Suomessa on

laskea alalle sijoittuvia väitöksiä. Pelitutkimuksen vuosikirjassa on julkaistu lektioita vuodesta 2015 alkaen, jona aikana niitä on ilmestynyt kolmetoista kappaletta (luku ei sisällä kaikkia pelitutkimukseen liittyviä väitöksiä Suomessa). Tänä vuonna vuosikirja tekee taas uuden ennätyksen kuuden julkaistun lektion myötä. Se on väistämättä merkki pelitutkimuksen kypsymisestä: vähintään tohtoritasoisia tutkijoita löytyy Suomesta yhä enemmän – jollei heitä ole jo palkattu ulkomaille. Tänä vuonna julkaistavat lektiot myös sijoittuvat laajalti eri yliopistoihin: Turun yliopistoon, Jyväskylän yliopistoon, Tampereen yliopistoon, Helsingin yliopistoon ja Åbo Akademiin, ja osaltaan kertovat pelitutkimuksen leviämisestä ja vakiintumisesta yliopistomaailmaan.

Sekä Usva Frimanin "Sukupuoli ja pelikulttuurinen toimijuus suomalaisnaisten digitaalisessa pelaamisessa" että Maria Ruotsalaisen "Overwatch-e-urheilu ja sukupuolen ja kansallisuuden (uudelleen)muotoutumiset" käsittelevät sukupuolen suhdetta pelaajuuteen. Tero Kerttulan "Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle" kuvaa pelaamiseen eri tavoin liittyviä videoita. Jani Kinnusen "Pelaamisen sosiaaliset palkkiot voivat olla rahaa arvokkaampia" rakentaa siltoja perinteisesti erillään olevan rahapelitutkimuksen ja pelitutkimuksen väliin. Heidi Rautalahden "Videopelit ja pelaajat kuvittelemassa nykyuskonnollisuutta" kuvaa nykyuskonnon ja uskonnollisuuden rakentumista videopelien kautta. Matilda Ståhlin "Identiteetin (yhteis)rakentaminen ja nuoruus verkossa nykypäivänä" kuvaa, miten erityisesti nuoret käyttävät pelejä rakentaessaan identiteettiään.

Keskuudestamme on poistunut kuluneen vuoden aikana pelitutkimuksessa vaikuttaneita tutkijoita. Vuosikirja sisältää kaksi muistokirjoitusta.

J. Tuomas Harviainen muistaa Richard D. Dukea (1930–2022), joka tunnetaan erityisesti simulaatio- ja hyötypelitutkimuksen parissa. Hän oli ratkaisevassa asemassa International Simulation and Gaming Association -yhdistyksen synnyssä. Tutkijat muistavat hänet erityisesti kirjasta *Gaming: The Future's Language* (1974).

Raine Koskimaa, Jaakko Suominen ja Jonne Arjoranta kertovat Tero Pasasen (1978–2022) urasta suomalaisen pelitutkimuksen parissa. Pasanen väitteli tohtoriksi Jyväskylän yliopistosta ja toimi tutkijana Turun yliopistossa. Ennen kuolemaansa hän työskenteli Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Myös tämän kirjan toimituskunta jää kaipaamaan kollegaansa.

Lähteet

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

Blizzard Entertainment. 2016. "Overwatch". Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Irvine, California: Blizzard Entertainment.

Duke, Richard D. (1974). *Gaming: The Future's Language*. New York: Sage.

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

Respawn Entertainment. 2019. "Apex Legends". Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayS-

tation 5, Xbox Series X/S, Android, iOS. Redwood City, California: Electronic Arts.

Riot Games. 2020. “Valorant”. Microsoft Windows. Los Angeles: Riot Games.