Tampereen yliopisto

Taneli Taivainen

INDIE-PELIT HAASTAMASSA PERINTEISTÄ PELISUUNNITTELUA

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Kandidaatintutkielma

Toukokuu 2025

TIIVISTELMÄ

Taneli Taivainen: Indie-pelit haastamassa perinteistä pelisuunnittelua
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Mediatutkimus
Toukokuu 2025

Tässä tutkielmassa tarkastellaan pelisuunnittelua, erityisesti indie-studioiden näkökulmasta. Tutkimuskysymyksenä toimii: *Miten indie-pelit haastavat perinteisiä peliteollisuuden kaavoja?* Tutkimusmenetelmänä käytetään kirjallisuuskatsausta, jossa tutkimusongelmaa lähestytään perehtymällä aiempaan aiheeseen liittyvään aineistoon. Tutkimusaineistona toimii viisi vertaisarvioitua tieteellistä artikkelia vuosilta 2015–2025, jotka käsittelevät indie-studioita ja niiden toimintatapoja.

Tutkielma osoittaa, että videopeliteollisuuden kasvu on luonut tilaa indie-studioille, jotka lähestyvät pelisuunnittelua toimintatavoiltaan eri tavalla verrattuna alan valtavirtaan. Indie-studiot kohtaavat pelisuunnittelussa erilaisia haasteita, mikä on johtanut uusiin valtarakenteisiin studioiden sisällä sekä vaikuttanut niiden kykyyn tuottaa videopelejä. Tutkimuksessa tarkastellaan, mitä nämä erot ovat ja millä tavoin ne voivat edistää innovaatiota pelisuunnittelun kentällä.

Tulosten perusteella indie-studiot poikkeavat valtavirran pelituotannosta erityisesti itsenäisyyden ja tuotantokulttuurin osalta. Ne painottavat työssään yhteisöllisyyttä sekä tasa-arvoisempaa ilmapiiriä, jossa pelintekijöiden kädenjälki korostuu. Teknologinen kehitys on madaltanut kynnystä videopelien tuottamiselle, mikä on avannut mahdollisuuksia innovaatioille ja haastanut perinteisiä käsityksiä pelituotannon käytänteistä.

Avainsanat: Indie, digitaaliset pelit, pelisuunnittelu

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

TEKOÄLYN KÄYTTÖ OPINNÄYTTEESSÄ

Opinnäytteessäni on käytetty tekoälysovelluksia:

☐ Ei
☑ Kyllä

Ilmoitukseni mukaan olen käyttänyt opinnäytteessäni tutkielmaprosessin aikana seuraavia tekoälysovelluksia: Microsoft Copilot

Tekoälysovellusten nimet ja versiot: Microsoft Copilot (2025). Tekoälyn versiota ei ole saatavilla

Käyttötarkoitus: käsikirjoituksen rakenteen jäsentely, kieliopin tarkistus

Osiot, joissa tekoälyä on käytetty: Tekoälyä on käytetty kielenhuollossa ja tekstin jäsentelyssä

Olen tietoinen siitä, että olen täysin vastuussa koko opinnäytteeni sisällöstä, mukaan lukien osat, joissa on hyödynnetty tekoälyä, ja hyväksyn vastuun mahdollisista eettisten ohjeiden rikkomuksista

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO 1
2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS 2
2.1 Indie-studio 2
2.2 AAA-studio 4
2.3 Toiminta ja muita Indien piirteitä 5
2.3.1 Työympäristö 5
2.3.2 Luovuus 6
2.3.3 Itsenäisyys 6
3 TUTKIMUSASETELMA 8
3.1 Tutkimuskysymys 8
3.2 Tutkimusmenetelmä 8
3.3 Tutkimusaineisto 9
4 TULOKSET 12
4.1 Indie pelit ja itsenäisyys 12
4.2 Indie-pelin luomisesta 13
4.3 Indie, työilmapiiri ja uudenlainen kehittäjä 14
5 POHDINTA 17
6 JOHTOPÄÄTÖKSIÄ 19
LÄHTEET 20

1 JOHDANTO

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella, miten digitaaliset indie-pelit haastavat perinteisiä peliteollisuuden kaavoja ja mikä on niiden rooli alan kehityksessä. Erityisesti keskityn siihen, miten indie-studiot ovat nousseet merkittäväksi innovaation lähteeksi ja miten niiden tuotantotavat poikkeavat valtavirrasta. Tutkimusaihe on ajankohtainen ja tärkeä, sillä indie-pelien vaikutus pelisuunnitteluun saattaa tulevaisuudessa vaikuttaa koko peliteollisuuden toimintamalleihin.

2000-luvulla peliteollisuudesta on kasvanut yksi merkittävimmistä media- ja kulttuurimuodoista, mikä on lisännyt panostuksia videopelien tuotantoon. Tämä kehitys on kuitenkin osin johtanut suunnittelulliseen stagnaatioon: suurilla budjeteilla tuotetut pelit tähtäävät ensisijaisesti taloudelliseen menestykseen, mikä suosii ennalta testattuja ja turvallisia kaavoja. Tilanne muistuttaa elokuvateollisuutta, jossa suuret studiot keskittyvät uusintaversioihin ja varmoihin hitteihin, kun taas indie-kehittäjät tuovat kentälle uusia näkökulmia ja uskaltavat kokeilla rohkeammin. Indie-studiot toimivat usein pienemmillä resursseilla, mikä kannustaa niitä erottautumaan luovilla ratkaisuilla. Niillä ei ole samanlaista taloudellista painetta kuin AAA-tuotannoilla, mikä mahdollistaa kokeiluja sekä pelimekaniikoiden että tarinankerronnan osalta.

Indie-pelien määrä on kasvanut merkittävästi digitaalisilla jakelualustoilla, kuten Steamissa. SteamDB:n tilastot osoittavat erityisesti seitsemännen konsolisukupolven loppupuolella tapahtuneen indie-julkaisujen kasvun, mikä heijastaa laajempaa murrosta peliteollisuudessa (SteamDB, 3.4.2025). Samaan aikaan konsolien teknologinen kehitys on nostanut pelien tuotantokustannuksia, tehden suurten studioiden tuotantomalleista entistä riskialttiimpia.

Indie-kehittäjillä on täten ainutlaatuinen asema peliteollisuudessa: pienempien riskien ansiosta he voivat toimia pelisuunnittelun ja innovoinnin edelläkävijöinä. Tässä tutkimuksessa tarkastelen, millä tavoin indie-studiot eroavat AAA-tuotannoista ja miten niiden pelit edistävät luovuutta ja innovaatioita pelisuunnittelussa.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä luvussa tarkastellaan tutkimuksen kannalta keskeisiä käsitteitä sekä aiempaa tutkimusta, joka käsittelee indie-pelistudioiden toimintaa, pelisuunnittelua ja siihen liittyviä erityispiirteitä. Pelisuunnittelu on moniulotteinen prosessi, johon sisältyvät konseptin luominen, pelimekaniikkojen ja tarinan suunnittelu sekä varsinaisen tuotannon eri vaiheet. Indie-studioiden toimintaympäristö muodostaa erityisen kontekstin, jossa korostuvat työympäristön joustavuus, luova vapaus sekä taloudellinen ja julkaisullinen itsenäisyys. Näitä teemoja käsitellään tässä luvussa tarkemmin, sillä ne ovat keskeisiä indie-pelien erityispiirteiden ymmärtämisessä ja vaikuttavat pelisuunnittelun käytäntöihin.

2.1 Indie-studio

Indie-pelien ja laajemmin indie-studioiden määritteleminen on usein haastavaa, sillä yhtä vakiintunutta määritelmää ei ole onnistuttu luomaan (Garda & Grabarczyk, 2020, s. 2). Termiä *indie* on kuitenkin käytetty laajasti myös muilla kulttuurin osa-alueilla. Sanakirjamääritelmän mukaan indie viittaa itsenäiseen tai yksityiseen toimijaan, jolla ei ole sitoumuksia suuriin kaupallisiin yhtiöihin. Populaarikulttuurissa termi yhdistetään yleisesti pieniin alakulttuurien bändeihin ja elokuvateollisuudessa harrastajapohjaisiin elokuvantekijöihin.

Pitkään indie-studiot eivät olleet merkittävä osa peliteollisuutta, sillä pelikehityksen keskiössä olivat lähes yksinomaan suuret julkaisijat ja suosituimmat pelit. Myös videopelien kulttuurinen asema yhteiskunnallisessa keskustelussa on keskittynyt suurten julkaisujen ympärille – esimerkiksi keskusteluun siitä, miten *Grand Theft Auto*- tai *Call of Duty* -pelisarjat vaikuttavat nuoriin tai kuinka realistisesti pelit jäljittelevät todellisuutta. Käännekohtana indie-pelien näkyvyydessä voidaan pitää peliä *Minecraft*, joka nousi maailman myydyimmäksi videopeliksi ja päätyi lopulta Microsoftin ostamaksi (Guinness World records, 3.4.2025). Tämä esimerkki kuvastaa indie-kehityksen potentiaalia ylittää valtavirtamarkkinat ja muuttaa käsityksiä pelialan rakenteista.

Jos noudatamme Maria B. Gardan ja Paweł Grabarczykin (2020) esittämää määritelmää, indie-pelillä on kolme keskeistä ominaisuutta: taloudellinen, luova ja julkaisullinen itsenäisyys. Tämän määritelmän valossa voidaan ajatella, että ainakin jossain määrin myös ensimmäisten videopelikonsolien yhteydessä julkaistut pelit olisivat olleet indie-pelejä (The Elusive 'Indieness', 2024, s. 48). Termiä ei kuitenkaan tuolloin käytetty, sillä videopelikulttuuri oli vielä nuori eikä saanut juurikaan huomiota valtamediassa. Ensimmäisten konsolisukupolvien pelit nähtiin yksinkertaisesti peleinä ilman tarkempaa kulttuurista luokittelua.

Indie-pelien tarkkaa erottelukohtaa suhteessa AAA-studioihin on vaikea määrittää, sillä Gardan ja Grabarczykin määritelmän mukaisia pelejä on ollut olemassa pelihistorian alkuvaiheista lähtien. Lisäksi termiä *indie* on käytetty eri tavoin eri yhteyksissä, ja sen merkityssisältöä on venytetty tarpeen mukaan. Tämä on johtanut epäselvyyksiin ja käsitteelliseen epätarkkuuteen tutkimuksen kentällä (The Elusive 'Indieness', 2024, s. 49). Tästä syystä tässä tutkielmassa nojataan Gardan ja Grabarczykin määritelmään siitä, millaisia ominaisuuksia indie-pelin tulee täyttää.

Kysymys herää: miksi indie-peliä on vaikeampi määritellä verrattuna elokuvateollisuuden indie-tuotantoihin? Väitöskirjassaan *Omaehtoinen elokuva kulttuurituotantona ja osallistumisen muotona mediakulttuurissa* Jetta Huttunen (2020, s. 22) kuvaa itsenäisen elokuvan riippumattomien pientuottajien luomaksi. Riippumattomuus tarkoittaa vapautta ulkoisista rahoittajista, jotka normaalisti vaatisivat sijoituksilleen tuottoa. Kun tuotanto toimii jakelujärjestelmän ja kaupallisten vaatimusten ulkopuolella, elokuvantekijöillä on suurempi taiteellinen vapaus. Näin itsenäisten elokuvien ympärille on myös muodostunut genre, jolle ovat tyypillisiä tietyt estetiikan ja tuotantotapojen piirteet.

Indie-pelien kohdalla määrittely on haastavampaa erityisesti siksi, että *indie* toimii usein myös markkinointiterminä. Sanana se tuo mukanaan konnotaatioita valtavirrasta poikkeavuudesta ja vaihtoehtokulttuurista (The Elusive 'Indieness', 2024, s. 51). Lisäksi pelistudio voi olla itsenäinen, vaikka sen julkaisema peli ei sitä olisi. Esimerkkinä tästä toimii *Ori and the Blind Forest*, joka on pienen ja itsenäisen studion kehittämä peli, mutta

jonka julkaisi Microsoftin omistama Xbox Game Studios. Siitä huolimatta peli koetaan usein indie-pelinä, sillä siinä on monia siihen yhdistettyjä piirteitä: kokeilevuus, pieni budjetti, matala hinta, kompakti koko ja kehitystiimi (Garda & Grabarczyk, 2020, ss. 15–17). Myös 2D-tasohyppelyiden estetiikkaa ja pelimekaniikkaa pidetään usein indie-peleille tyypillisinä.

Indie-pelien määrittelyn epäselvyys tekee tutkittavan kohteen valinnasta haastavaa. Tästä syystä nojaudun Gardan ja Grabarczykin antamaan määritelmään indie-pelistä. Täsmennän myöhemmin tutkimuksessani, minkä pelin olen valinnut ja millä perustein.

2.2 AAA-studio

Suuren luokan kaupallisiin videopelituottajiin viitataan yleensä AAA-studioina, ja niitä voidaan pitää indie-studioiden vastakohtina. AAA-studiot palkkaavat usein satoja, jopa tuhansia työntekijöitä työskentelemään yhden peliprojektin parissa. Näiden suurten studioiden kehityskaarta on mahdollista hahmottaa vertaamalla konsolisukupolvien kehitystä ja samalla pelien teknologisten vaatimusten monimutkaistumista. Esimerkiksi vuonna 1989 julkaistu *SimCity*-pelisarjan ensimmäinen osa toteutettiin noin 20 henkilön voimin. Kaksikymmentä vuotta myöhemmin, vuonna 2009 julkaistu *Call of Duty: Modern Warfare 2* listasi projektin parissa työskennelleen jo yli 200 henkilöä (Egenfeldt-Nielsen ym., 2012).

AAA-studiot noudattavat tiukasti peliteollisuudessa vallitsevaa tuotantoprosessia (Kuvio 1; Egenfeldt-Nielsen ym., 2012, s. 34). Kuten indie-studioita voi verrata harrastajapohjaisiin elokuvantekijöihin, voidaan AAA-kehittäjiä rinnastaa Hollywoodin menestyselokuvien tuotantoihin. Kalliit tuotanto- ja markkinointiprosessit johtavat siihen, että näiden studioiden pelit muodostavat peliteollisuuden julkisen keskustelun ytimen. Arviolta 90 % peliteollisuuden tuotoista syntyy vain noin 10 % peleistä (Egenfeldt-Nielsen ym., 2012, s. 37). Toisin kuin indie-studiot, AAA-studiot eivät täytä Garda ja Grabarczykin määrittelemiä kolmea indie-pelin kriteeriä: taloudellista, luovaa tai julkaisullista itsenäisyyttä.

2.3 Toiminta ja muita Indien piirteitä

Indie- ja AAA-studioiden välinen keskeinen ero näkyy erityisesti toiminnallisissa käytännöissä ja sisäisissä toimintakulttuureissa. Vaikka pelisuunnittelun tekniset vaiheet voivat olla samankaltaisia, toteutustavat ja painotukset eroavat merkittävästi. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan kolmea keskeistä tekijää, jotka ohjaavat toimintaa: työympäristöä, luovuutta ja itsenäisyyttä. Nämä tekijät muodostavat perustan indie-studioiden käytännöille ja erottavat ne selkeästi suurista, kaupallisesti suuntautuneista AAA-studioista.

2.3.1 Työympäristö

Indie-pelistudioiden työympäristöt eroavat merkittävästi suurten AAA-studioiden vakiintuneista ja hierarkkisista rakenteista. Pienemmissä tiimeissä työskentely on usein epämuodollisempaa, ja päätöksenteko jakautuu hajautetummin tai tapahtuu kollektiivisesti (Egenfeldt-Nielsen ym., 2012). Tällainen matalahierarkkinen ympäristö mahdollistaa avoimen kommunikaation ja kannustaa kokeilunhaluun sekä luovuuteen. Toisaalta epävirallinen työskentelykulttuuri tuo mukanaan haasteita, kuten työn organisoinnin vaikeuksia ja kuormituksen hallintaa. Usein indie-kehittäjät työskentelevät fyysisesti erillään toisistaan tai yhdistävät pelinkehityksen muihin töihin, mikä tuo suunnitteluprosessiin epävarmuutta ja vaatii joustavuutta (Garda & Grabarczyk, 2020).

Uusien teknologioiden ja hajautettujen innovaatiorakenteiden myötä indie-studioiden työympäristöt ovat muuttuneet yhä monimuotoisemmiksi ja teknologialähtöisemmiksi. Yhteistyöalustat, hajautetut tuotantomallit ja avoimet jakelukanavat ovat mahdollistaneet vaihtoehtoisia tapoja työn organisointiin, jotka poikkeavat perinteisistä pelialan tuotantorakenteista. Nämä teknologiset ratkaisut mahdollistavat globaalin verkostoitumisen, mutta altistavat samalla indie-kehittäjiä työelämän uusille haasteille, kuten näkymättömälle tai palkattomalle työlle sekä hyväksikäytön uusille muodoille (Freeman, ym., 2020a).

Vaikka teknologia tukee joustavuutta ja osallisuutta, se tuo mukanaan myös haasteita työoikeuksien, jaksamisen ja työn arvostuksen kannalta. Esimerkiksi crowdsourcing, avoin lähdekoodi ja fanipohjaiset tuotannot perustuvat usein vapaaehtoisuuteen, mutta samalla niihin voi liittyä hyväksikäytön riskejä, kuten työn aliarvostamista tai epäselviä omistajuuden rajoja (Freeman ym., 2020a). Monet indie-kehittäjät toimivat ilman muodollisia työsuhteita, mikä lisää taloudellista epävarmuutta ja hämärtää työn ja vapaa-ajan välistä rajaa. Tällöin työ voi olla emotionaalisesti kuormittavaa, erityisesti silloin, kun se perustuu moraaliseen motivaatioon tai yhteisölliseen vastuuseen.

2.3.2 Luovuus

Luovuus on keskeinen osa indie-pelistudioiden toimintaa ja merkittävä tekijä, joka erottaa ne AAA-studioiden standardoiduista tuotantomalleista. Indie-kehittäjät korostavat taiteellista vapautta, mikä mahdollistaa uusien ideoiden ja kokeilujen toteuttamisen ilman suuria taloudellisia paineita tai ulkopuolista kontrollia (Huttunen, 2020). Luovuus ilmenee niin pelimekaniikkojen innovatiivisuudessa kuin tarinankerronnan ja visuaalisen ilmeen uudistamisessa. Indie-pelit voivat tarjota ainutlaatuisia pelikokemuksia, jotka haastavat vallitsevat normit ja odotukset pelisuunnittelussa (Pereira, 2021).

Luovuuden merkitys indie-pelikehityksessä ei rajoitu pelkästään esteettisiin valintoihin tai pelimekaniikkaan, vaan se voi myös näkyä kulttuuristen teemojen ja paikallisten identiteettien esiin nostamisena. Esimerkiksi Afrikassa kehitetty Akoogun-indiepeli toimii esimerkkinä siitä, miten pelisuunnittelussa voidaan yhdistää viihdyttävyys, kognitiivinen stimulointi ja kulttuurinen representaatio. Pelin tarina, hahmot ja ympäristö ammentavat Nigerian perinteistä, erityisesti yorubakulttuurista, mikä tuo kokemukseen autenttisuutta ja erottuvuutta globaalissa pelitarjonnassa (Onuiri ym., 2015).

2.3.3 Itsenäisyys

Indie-pelistudioiden itsenäisyys voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen: taloudelliseen, luovaan ja julkaisulliseen itsenäisyyteen (Garda & Grabarczyk, 2020). Taloudellinen

itsenäisyys tarkoittaa sitä, että studio ei ole riippuvainen suurista pelijulkaisijoista tai ulkopuolisesta rahoituksesta, mikä antaa mahdollisuuden toteuttaa projekteja oman vision mukaisesti. Luova itsenäisyys puolestaan mahdollistaa, että pelin suunnittelu ja sisällölliset ratkaisut ovat täysin kehittäjien hallinnassa. Julkaisullisella itsenäisyydellä viitataan siihen, että studio voi hallita itse pelinsä jakelua esimerkiksi digitaalisten jakelualustojen kautta.

Tämä kolmitahoinen itsenäisyys erottaa indie-studiot selkeästi AAA-studioista, joissa tuotanto on laajamittaista ja hallinnollisesti tarkasti organisoitua (Egenfeldt-Nielsen ym., 2012). Itsenäisyyteen liittyy kuitenkin myös haasteita, erityisesti resurssien rajallisuus. Tämä voi vaikuttaa pelien tekniseen viimeistelyyn, tuotantonopeuteen ja markkinoinnin näkyvyyteen (Garda & Grabarczyk, 2020).

3 TUTKIMUSASETELMA

Seuraavaksi esittelen tutkimuskysymykseni ja kerron tarkemmin tutkimuksen etenemisestä. Käyn samalla tarkemmin läpi, mitä artikkeleita olen valinnut tutkimukseni kohteeksi. Havainnollistamisen avuksi olen luonut taulukon, johon olen listannut tutkimuksista oleellista tietoa.

3.1 Tutkimuskysymys

Peliteollisuus on kehittynyt nopeasti teknologisesti, rakenteellisesti ja kulttuurisesti pelien suosion ja pelikehityksen yksinkertaistumisen ansiosta. Tämän seurauksena peliteollisuuden ympärille on muodostunut tiettyjä toimintatapoja ja normeja, niin pelinkehityksessä itsessään kuin sitä ympäröivässä ajatusmaailmassa. Nämä käytännöt ulottuvat pelisuunnitteluun sekä työympäristön toimintaan. *Indie*-studiot ovat nousseet vaihtoehtoiseksi tavaksi valmistaa videopelejä perinteisille pelistudioille. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella Indie-studioiden toimintatapoja ja miten ne poikkeavat perinteisestä videopelien tuotantoprosessista ja mitä vaikutuksia tällä on laajemmin peliteollisuuden kannalta.

Tutkimuskysymyksenä toimii:

Miten indie-pelit haastavat perinteisiä peliteollisuuden kaavoja?

3.2 Tutkimusmenetelmä

Käytän tutkimuksessa temaattisesti analysoivaa kirjallisuuskatsausta, jota hyödyntämällä tutkin aikaisempaa kirjallisuutta tutkien Indie-studioiden toimintaa ja ajatusfilosofiaa. Kirjallisuuskatsauksessa tarkastelen aikaisempaa tutkimusta aiheen ympäriltä ja luon näiden pohjalta johtopäätöksiä, joilla saan vastauksen esittämääni tutkimuskysymykseen. Valitsen tutkimusmenetelmäksi kriittisen kirjallisuuskatsauksen, koska se mahdollistaa aiemman tutkimuksen tarkastelun analyyttisesti. Tämä auttaa paremmin selittämään, miten indie-pelit haastavat peliteollisuudelle tyypillisiä toimintamalleja ja valtarakenteita. Pystyn tarkastelemaan, miten indie-studiot ajavat muutosta. Tämän lisäksi voin tarkastella valitun kirjallisuuden sisältöjen ristiriitaisia

oletuksia ja ajatuksia. Näiden pohjalta saan luotua johtopäätöksiä siitä, mikä on indie-pelien rooli peliteollisuudessa.

3.3 Tutkimusaineisto

Tutkimusaineistona toimii viisi eri artikkelia, jotka käsittelevät indietä ilmiönä peliteollisuudessa. Lähteet on kerätty Google Scholarin avulla etsimällä tieteellisiä julkaisuja, käyttäen hakusanoja:

”independent games”, ”design” ja ”development”.

Näiden hakusanojen avulla pääsin käsiksi tutkimukseni kannalta olennaisiin artikkeleihin. Indie nähdään peliteollisuudessa suhteellisen uutena käsitteenä, minkä vuoksi aiheeseen liittyvän kirjallisuuden löytäminen oli haastavaa – etenkin suomenkielisenä. Tämän vuoksi suosin englanninkielisten lähteiden hakua. Uskon myös tämän olevan syy siihen, miksi termillä ”indie” tehdyt haut tuottivat vähemmän tuloksia kuin ”independent games” -hakusanaa käyttämällä. Vähäinen julkaisumäärä ohjasi minut rajaamaan hakuni aikavälille 2015–2025. Lähteet löytyivät joko avoimilta julkaisualustoilta tai ResearchGate-sivustolta, joka vaatii erillisen rekisteröitymisen.

Styhren ja Remnelandin (2021) artikkeli tarkastelee videopelien kehitysprosessia Deleuzen ja Guattarin "agencementin" eli kokoonpanon käsitteen avulla, painottuen erityisesti ruotsalaisten indie-pelikehittäjien toimintaan.

Freemanin, J. Bardzellin, S. Bardzellin ja McNeesen (2020a) artikkeli käsittelee yhdysvaltalaisten indie-kehittäjien työ- ja tuotantokäytäntöjä erityisesti siitä näkökulmasta, miten he uudelleenmuotoilevat työvoiman ja teknologian välistä suhdetta sekä kehittävät strategioita työn hyväksikäytön lieventämiseksi teknologisessa kontekstissa.

Freemanin, McNeesen, J. Bardzellin ja S. Bardzellin (2020b) toinen artikkeli tarkastelee puoliammattilaisten (“pro-amateur”) osallistumista teknologiseen innovointiin indie-pelikehityksessä. Artikkelissa keskitytään erityisesti mekanismeihin, jotka tukevat osallistumista sekä haasteisiin, joita kehittäjät kohtaavat teknologisissa käytännöissä.

Onuirin ym. (2015) artikkelissa tarkastellaan itsenäistä indie-mobiilipeliä, joka pohjautuu afrikkalaiseen kulttuuriperintöön, erityisesti nigerialaiseen kontekstiin. Pelin tavoitteena oli viihdyttämisen ohella stimuloida kognitiivista valppautta sekä edistää paikallisen pelinkehityksen näkyvyyttä ja potentiaalia.

Gardan ja Grabarczykin (2016) artikkeli puolestaan käsittelee itsenäisen pelin käsitettä, merkitystä ja suhdetta indie-peleihin. Termi *indie* ei ole yksiselitteisesti lyhenne sanasta *independent*, vaan se nähdään ilmiönä, johon liittyy tiettyjä kulttuurisia ja ajallisia konteksteja.

Artikkelin kirjoittajat ja julkaisuvuosi	Tutkimuksen aihe	Tieteenala	Tutkimusmenetelmä
Alexander Styhre & Björn Remneland-Wikhamn (2021)	Videopelien kehitysprosessi, jota tarkastellaan Deleuzen ja Guattarin "agencementin" eli kokoonpanon käsitteen avulla. Keskiössä on erityisesti ruotsalaisten indie-pelikehittäjien toiminta	Kulttuuritutkimus ja organisaatiotutkimus	tapaustutkimus ja etnografinen tutkimus
GUO FREEMAN, JEFFREY BARDZELL, SHAOWEN BARDZELL, NATHAN MCNEESE (2020a)	Yhdysvaltalaisten indie-pelikehittäjien työ- ja tuotantokäytännöt, erityisesti siitä näkökulmasta, miten nämä kehittäjät uudelleenmuotoilevat työvoiman ja teknologian välisiä suhteita sekä kehittävät strategioita työn hyväksikäytön lieventämiseksi teknologian kontekstissa	Tietojenkäsittely ja informaatiotieteet, Sähkö-, automaatio- ja tietoliikennetekniikka	laadullinen tapaustutkimus
GUO FREEMAN, NATHAN MCNEESE, JEFFREY BARDZELL, SHAOWEN BARDZELL (2020b)	Puoliammattilaisten osallistuminen teknologiseen innovaatioon indie-pelikehityksen kontekstissa. Erityisesti tarkastellaan, mitkä mekanismit tukevat heidän osallistumistaan ja mitä haasteita he kohtaavat osallistuessaan teknologisiin käytäntöihin.	Tietojenkäsittely ja informaatiotieteet, Sähkö-, automaatio- ja tietoliikennetekniikka	laadullinen tapaustutkimus
Onuiri Ernest E, Awodele Oludele, Udegbe Andre, Adepoju Benjamin, Wakama Oraibi, Okoro Raymond and Komolafe Oyindolapo (2015)	Itsenäinen (indie) mobiilipeli, joka pohjautuu afrikkalaiseen kulttuuriperintöön, erityisesti Nigerian kontekstiin. Tavoitteena oli sekä viihdyttää että stimuloida mentaalista valppautta, samalla kun peli edisti paikallisen pelinkehityksen näkyvyyttä ja potentiaalia.	Digitaalinen pelitutkimus	Suunnittelutieteellinen tutkimusote, waterfall-malli
Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk (2016)	Itsenäisen pelin käsite ja merkitys ja sen suhdetta indie peleihin. Termi indie ei ole pelkkä lyhenne sanasta ”independent”. Tämän sijaan termi on erillinen ilmiö, johon liittyy tietyt kulttuuriset ja ajalliset kontekstit.	Sosiaalitieteet, media- ja viestintätieteet sekä muut yhteiskuntatieteet	Käsitteellinen analyysi

Taulukko 1 Valitut tutkimusartikkelit

4 TULOKSET

Seuraavassa kappaleessa käsitellään analysoitavien papereiden tuloksia Indie -studioita koskien. Olen varannut jokaiselle artikkelille oman kappaleen, jossa tuon esille tekstien ydinsanomaa ja koitan tiivistää tutkimuksien lopputulokset.

4.1 Indie pelit ja itsenäisyys

Maria B. Gardan ja Paweł Grabarczykin (2016) artikkelissa *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game* tarkastellaan keskeisiä eroja indie-pelien ja itsenäisten pelien välillä. He väittävät, että sanojen etymologiasta huolimatta *indie* ei ole vain lyhenne sanasta *independent* (Garda & Grabarczyk, 2020, s. 1). Argumentaationsa tueksi kirjoittajat hyödyntävät Reinhart Koselleckin käsitteelliseen historiaan liittyviä töitä rakentaakseen kehikon, jossa itsenäinen peli voidaan jakaa kolmeen keskeiseen osa-alueeseen: taloudelliseen, luovaan ja julkaisulliseen itsenäisyyteen (Garda & Grabarczyk, 2020, s. 1).

Garda ja Grabarczyk tuovat esiin, että termejä *indie* ja *itsenäinen* käytetään usein toistensa synonyymeinä. Indie nähdään kuitenkin yhä useammin muotisanana, joka liitetään pienibudjettisiin peleihin tai tiettyihin esteettisiin ja tuotannollisiin piirteisiin, mikä tekee sen täsmällisestä määrittelystä haastavaa (Garda & Grabarczyk, 2020). Alan keskustelussa esiintyy lisäksi väite, jonka mukaan pelaajayhteisö ei ole kiinnostunut termin tarkasta merkityksestä – ja että kyse on ennen kaikkea tutkijoita kiinnostavasta määrittelyongelmasta. Silti pelikeskustelupalstoilla ja lehdistössä käydään yhä useammin keskustelua termin epäselvyydestä, mikä osoittaa, ettei nykyinen käsitteellinen käyttö aina vastaa termin todellista merkitystä (Garda & Grabarczyk, 2020).

Artikkelin keskeisiä väitteitä on kolme. Ensinnäkin itsenäinen peli voidaan määritellä kolmen itsenäisyyden muodon kautta: taloudellisen, luovan ja julkaisullisen. Näiden taustalla vaikuttavat aina ulkoiset olosuhteet, jotka mahdollistavat niiden toteutumisen eri aikakausina. Lyhyempiä ajanjaksoja tarkasteltaessa huomataan, että nämä itsenäisyyden muodot korreloivat aikakauden kulttuuristen, taloudellisten ja

teknologisten tekijöiden kanssa. Koska nämä korrelaatiot muuttuvat ajallisesti, niitä ei voida käyttää yleispätevänä mittapuuna itsenäisten pelien määrittelyssä. Kolmanneksi Garda ja Grabarczyk korostavat, että *indie* kuvaa vain rajattua osaa niistä piirteistä, joita itsenäinen peli voi pitää sisällään (Garda & Grabarczyk, 2020).

Kirjoittajien mukaan tulisi ymmärtää, ettei *indie* ole synonyymi *itsenäiselle pelille*, vaan pikemminkin leima, joka kuvaa tiettyä vaihetta pelikulttuurin kehityksessä. *Indie-peli* viittaa vain tietyn ajan kontekstissa syntyneisiin peleihin, eikä termi kykene tavoittamaan itsenäisyyden käsitettä historiallisesti laajempana ilmiönä (Garda & Grabarczyk, 2020).

4.2 Indie-pelin luomisesta

Ernes Onuirin ym. (2015) artikkelissa *Independent Game Development* tarkastellaan itsenäisiä pelejä länsimaisesta viitekehyksestä poikkeavassa kontekstissa, keskittyen erityisesti mobiilipelien kehitykseen Saharan eteläpuolisessa Afrikassa. Tutkimus tuo esiin, kuinka älypuhelinten yleistyminen on tehnyt videopelaamisesta maailmanlaajuisen kulttuurisen ilmiön. Tästä lähtökohdasta käsin artikkelissa analysoidaan paikallisen pelisuunnittelun mahdollisuuksia ja kulttuurista erityislaatua.

Tutkimuksessa seurattiin *Akoogun*-nimisen mobiilipelin kehitysprosessia vesiputousmallia hyödyntäen. Kehitystyöhön osallistui kymmenen hengen tiimi, mikä osoitti, että pienimuotoinen indie-kehitys on mahdollista myös resurssien niukkuuden keskellä. Pelin kehittäminen Nigeriassa, jossa peliteollisuus ei ole vielä merkittävästi kehittynyt, herätti erityistä huomiota. *Akoogunin* kyky kilpailla länsimaisten pelien kanssa ja sen kulttuurinen sisältö, joka ammensi nigerialaisesta traditiosta, osoitti, että myös afrikkalaisella pelisuunnittelulla on globaalia potentiaalia (Onuiri ym., 2015).

Alexander Styhre ja Björn Remneland-Wikhamn (2021) käsittelevät artikkelissaan *The Video Game as Agencement and the Image of New Gaming Experiences* "agencementin" eli kokoonpanon käsitettä pelituotannon tarkastelussa. Agencement viittaa Deleuzen ja Guattarin ajattelussa sellaiseen kokonaisuuteen, jossa osatekijöiden välinen suhde

muodostaa ainutlaatuisen entiteetin: pelit eivät siis ole vain osiensa summa, vaan vuorovaikutuksessa rakentuva prosessimainen kokonaisuus.

Tutkimus osoittaa, että videopelit syntyvät teknisten ja narratiivisten elementtien vuorovaikutuksesta, ja niiden ymmärtämiseen tarvitaan suhteellista ja kontekstuaalista tarkastelua. Tämä lähestymistapa voi avata uusia näkökulmia pelisuunnitteluun kulttuurituotannon näkökulmasta. Tutkijat kyseenalaistavat myös vakiintuneita käsityksiä pelisuunnittelijoista. Haastatteluaineisto osoitti, että osa kehittäjistä ei ollut erityisen kiinnostunut perinteisistä peligenreistä tai oli menettänyt motivaationsa niiden suhteen. Työ painottui usein mekaanisiin osa-alueisiin, mikä johti pelien kokemuksellisen "taian" katoamiseen kehittäjän näkökulmasta (Styhre & Remneland-Wikhamn, 2021).

Artikkeli korostaa videopelien merkitystä kulttuurisena, taloudellisena ja sosiaalisena ilmaisumuotona. Videopelejä voidaan tarkastella uudenlaisena kulttuurisena mediana, jolla on yhteyksiä elokuvakerrontaan mutta myös omaleimaisia piirteitä. Mobiilipelit ovat erityisesti mahdollistaneet pelaamisen uusille käyttäjäryhmille, kuten naisille ja vanhemmille ihmisille, jotka ovat aiemmin jääneet pelikulttuurin ulkopuolelle esimerkiksi pelien kilpailullisuuden tai toksisen yhteisökulttuurin vuoksi. Videopelien kehitys on edelleen voimakasta, mutta kaikkia niiden mahdollisia ulottuvuuksia ei ole vielä havaittu – alan tuleva kehityssuunta on yhä osin avoin (Styhre & Remneland-Wikhamn, 2021).

4.3 Indie, työilmapiiri ja uudenlainen kehittäjä

Freeman ym. (2020b) tarkastelevat artikkelissaan *"'Pro-Amateur'-Driven Technological Innovation: Participation and Challenges in Indie Game Development"* ns. puoliammatöörien roolia indie-pelikehityksessä. Nämä toimijat asettuvat ammattikehittäjien ja harrastajien väliin ja muodostavat uudenlaisen tekijäryhmän peliteollisuudessa. Indie-studiot haastavat paitsi perinteisiä pelistudiorakenteita myös laajentavat pelisuunnitteluun liittyvää kulttuuria. Artikkeli keskittyy ihmisen ja tietokoneen väliseen vuorovaikutukseen (Human–Computer Interaction, HCI) ja

osoittaa, miten ohjelmistokehityksen demokratisoituminen on tehnyt ammattimaisen sisällöntuotannon mahdolliseksi yhä laajemmalle käyttäjäkunnalle (Freeman, ym., 2020b).

Teknologian saatavuus on mahdollistanut sen, että tavalliset käyttäjät voivat tuottaa korkealaatuista sisältöä kotoaan käsin. Tämä kehitys on muuttanut valtasuhteita ja muokannut tapoja, joilla työ, innovaatio ja osallistuminen jakautuvat digitaalisella aikakaudella. Aiemmat tutkimukset ovat keskittyneet joko alan ammattilaisiin tai kokemattomiin marginaaliryhmiin, jättäen vähemmälle huomiolle juuri puoliammattilaiset, jotka eivät istu kumpaankaan lokeroon. Indie-pelinkehittäjiä voidaankin usein pitää juuri tällaisina pro-amatööreinä (Freeman, ym., 2020b).

Artikkeli nostaa esiin kolme keskeistä havaintoa: ensinnäkin indie-studioissa esiintyy demokraattinen tuotantomalli, jossa tavallisilla käyttäjillä on mahdollisuus vaikuttaa pelin lopulliseen muotoon. Toiseksi kehitystiimit rakentuvat usein jaetun intohimon ympärille, ja pro-amatöörit osallistuvat eri vaiheisiin tuotantoprosessin mukaan. Kolmanneksi tutkimuksessa ehdotetaan, että pelinkehityksessä voitaisiin hyödyntää deittisovelluksista tuttuja malleja yhdistämään saman intohimon jakavat toimijat, mikä edistäisi suunnittelun joustavuutta ja yhteisöllisyyttä.

Freemanin, ym. (2020a) toisessa artikkelissa *"Mitigating Exploitation: Indie Game Developers' Reconfigurations of Labor in Technology"* käsitellään tarkemmin teknologisen kehityksen vaikutuksia työympäristöihin indie-studioiden kontekstissa. Tutkimus pohjautuu yhdysvaltalaisten indie-kehittäjien haastatteluihin ja tarkastelee palkkausta, työllistymistä, valtarakenteita ja työn jakautumista. Näillä tekijöillä on suora yhteys HCI-tutkimukseen, sillä teknologian ja työelämän vuorovaikutus näyttäytyy myös sosiaalisissa, sukupuolisissa ja taloudellisissa rakenteissa.

Artikkeli asettaa indie-kehityksen laajempaan kontekstiin vertaamalla sitä digitaalitalouden ilmiöihin, kuten kyytien ja asumisen jakamiseen tai fandom-yhteisöihin. Nämä alustapohjaiset mallit osoittavat, miten verkossa luodaan ja hallitaan kollektiivista sisältöä. Tutkimus tuo esiin, että vaikka aiempi kirjallisuus on painottunut

työmarkkinoiden uudelleenrakentumiseen yleisesti, tämä artikkeli keskittyy nimenomaan siihen, miten nämä muutokset ilmenevät indie-pelistudioissa (Freeman, ym., 2020a).

Johtopäätöksenä todetaan, että vaikka indie-kehittäjien teknologinen asema voi olla marginaalinen, heidän muodostamansa yhteisöt tarjoavat arvokkaita näkökulmia HCI-tutkimukseen. Vapaamuotoisen työn käytännöt, ystävällisempi työkulttuuri, yhteisöllisyys, innovatiivisuus sekä seksististä pelikulttuuria vastaan asetetut toimintatavat tuovat uusia mahdollisuuksia teknologia-alan kehittämiseen.

5 POHDINTA

Edellisessä luvussa tarkastelin artikkeleista esiin nousseita tuloksia. Näiden tarkoituksena oli vastata tutkimuskysymykseen: *Miten indie-pelit haastavat perinteisiä peliteollisuuden kaavoja?* Tuloksista käy ilmi, että indie-pelit ja -studiot toimivat haastajina useissa eri ulottuvuuksissa – kulttuurisissa, sosiaalisissa ja taloudellisissa. Indie-käsite itsessään ei ole yksiselitteinen, vaan sen tulkinta vaihtelee kontekstista ja käyttäjästä riippuen.

Garda ja Grabarczyk (2020) osoittavat, kuinka indien määrittelyn rajat ovat liukuvia ja usein kontekstisidonnaisia. Heidän mukaansa indie on enemmän kulttuurinen ja ajallinen ilmiö kuin pelkästään tekninen tai rakenteellinen määritelmä, mikä vaikeuttaa sen yksiselitteistä rajaamista.

Indie-pelit mahdollistavat uusien pelityyppien ja kulttuuristen sisältöjen esiin nousemisen. Esimerkiksi Nigeriassa kehitetty mobiilipeli *Akoogun* osoittaa, miten indie-kehitys voi tuoda esiin paikallisia identiteettejä ja tarjota vaihtoehtoja pelisuunnittelun valtavirtanäkemyksille. Tällaiset pelit todistavat, että indie-kehitys voi rikastuttaa videopelikeskustelua merkittävällä tavalla.

Pelisuunnittelun prosessia tarkasteltaessa nousee esiin ajatus pelistä ei vain valmiina tuotteena, vaan monien eri teknologisten osaamisalueiden vuorovaikutteisena tuotoksena. Pelien kehittäminen vaatii paljon enemmän kuin pelkästään pelaamiseen suuntautunutta intohimoa. Haastatteluiden perusteella pelinkehittäjät kokevat usein, että pelien tekeminen on pikemminkin työprosessi kuin pelkästään viihteellinen lopputuote.

Indie-kehityksessä työympäristöt eroavat huomattavasti valtavirtastudioiden rakenteista. Yhteistyö, jaettu intohimo ja matalampi organisaatiohierarkia ovat keskeisiä piirteitä. Indie-studiot toimivat näin vaihtoehtoisena mallina perinteisille työskentelytavoille, tarjoten kehittäjille enemmän vapautta ja vaikutusmahdollisuuksia.

Vaikka indie-pelit nähdään usein vaihtoehtoisina valtavirrasta poikkeavina tuotoksina, ne ovat silti sidoksissa samoihin markkinatalouden rakenteisiin kuin suuret studiot. Jakelualustat kuten Steam määrittävät edelleen, mitkä pelit pääsevät yleisön näkyville ja mitkä jäävät marginaaliin. Tämä herättää kriittisen kysymyksen: kuinka pitkälle indie-pelit voivat todella haastaa vakiintuneita toimintamalleja, jos ne joutuvat operoimaan samoilla ehdoilla kuin kaupalliset toimijat?

On myös syytä pohtia, kenelle indie-pelit ovat suunnattuja. Ne voivat avata pelikokemuksen uusille yleisöille, jotka eivät koe valtavirtapelejä omikseen. Samalla niiden suosio voi jäädä rajoittuneeksi, mikäli pelit eivät resonoi laajemman yleisön kanssa. Pelaajien suhtautuminen indie-peleihin vaikuttaa merkittävästi siihen, miten nämä pelit asemoituvat pelikulttuurissa ja kuinka niiden rooli muuttuu ajan myötä.

Indie-studioiden kehityskaari voi myös olla paradoksaalinen. Pieni ja kokeellinen studio saattaa menestyksen myötä kasvaa osaksi samaa järjestelmää, jota se alun perin lähti haastamaan. Indie-identiteetti saattaa tällöin hämärtyä, ja studio alkaa omaksua valtavirtateollisuuden toimintatapoja. Tämä herättää kysymyksen siitä, onko “aidon” indiekulttuurin säilyminen ylipäänsä mahdollista osana kaupallista pelikenttää, vai onko kaupallistuminen lopulta väistämätön kehityskulku. Voimmeko jatkossa tarkastella indie-ilmiötä ajallisessa kontekstissa sen sijaan, että pyrimme määrittelemään sitä staattisena ilmiönä?

6 JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

Voidaan todeta, että indie-pelit haastavat peliteollisuuden rakenteita monin tavoin. Eroja nähdään niin pelien suunnittelussa kuin niiden kehitysympäristöissä. Indie-studioille tyypilliset matalahierarkkiset työskentelyolosuhteet hämärtävät perinteisiä rajoja eri työvaiheiden ja roolien välillä. Työ ei tapahdu suljetussa studiotilassa, vaan ulottuu usein myös pelaajayhteisöön, jonka kanssa vuorovaikutus voi olla osa kehitysprosessia. Tällaisissa ympäristöissä luovuus nousee usein tärkeämmäksi kuin voitontavoittelu, ja tekijät nähdään intohimoisina ja omistautuneina projekteilleen. Indie-pelit tuovat mukanaan uusia tapoja kertoa tarinoita ja hyödyntää pelimekaniikoita. Toisaalta indie-studiot kohtaavat haasteita erityisesti näkyvyyden ja resurssien suhteen, mikä voi rajoittaa mahdollisuutta panostaa kehitystyöhön täysipainoisesti. Indie-kehittäjät joutuvatkin tasapainottelemaan vakiintuneiden käytäntöjen ja luovan uudistamisen välillä.

Indie-kulttuuri tarjoaa vaihtoehtoisen näkökulman peliteollisuuden valtavirtakäytännöille. Avoimuus, kokeilunhalu ja genrejen konventioiden rikkominen voivat synnyttää monimuotoisempia pelikokemuksia ja tuoda pelaajille uusia, ennennäkemättömiä elämyksiä. Samalla työyhteisöihin liittyvät kulttuurimuutokset – kuten osallistavampi suunnittelukulttuuri ja matalampi hierarkia – voivat lisätä kehittäjien mahdollisuuksia vaikuttaa sisältöihin ja tuoda näkemyksiään esiin. Jatkotutkimuksissa voitaisiin syventyä tarkemmin indie-studioiden työyhteisöihin ja kehittäjien arkeen. Tämä auttaisi ymmärtämään, millaisin ehdoin indie-kulttuurin toimintamalleja voitaisiin soveltaa laajemmin peliteollisuudessa.

LÄHTEET

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding video games: The essential introduction* (2nd ed.). Taylor & Francis Group. http://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=1181119

Freeman, G., Bardzell, J., & Bardzell, S., & McNeese, N. (2020a). Mitigating Exploitation: Indie Game Developers' Reconfigurations of Labor in Technology. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, *4*(GROUP), 1–23 https://doi.org/10.1145/3392864

Freeman, G., McNeese, N., Bardzell, J., & Bardzell, S. (2020b). "Pro-amateur"–driven technological innovation: Participation and challenges in indie game development. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, *4*(GROUP), 1–22. https://doi.org/10.1145/3375184

Garda, M. B., & Grabarczyk, P. (2020). Is every indie game independent? Towards the concept of independent game. *Game Studies*, *16*(1). https://pure.itu.dk/ws/files/85540494/4.13_Game_Studies_Is_Every_Indie_Game_Independent_Towards_the_Concept_of_Independent_Game.pdf

Guinness World Records. (3.4.2025). *Best-selling video game*. https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-video-game

Huttunen, J. (2020). *Omaehtoinen elokuva kulttuurituotantona ja osallistumisen muotona mediakulttuurissa* [Väitöskirja, Tampereen yliopisto]. https://jyx.jyu.fi/jyx/Record/jyx_123456789_68115

Onuiri, E., Oludele, A., Udegbe, A., & Adepoju, B. (2015). *Independent game development*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/280883956_INDEPENDENT_GAME_DEVELOPMENT

Pereira, L. S. (2021). The elusive "indieness": Measuring the defining characteristics of indie games. *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, *14*(24), 48–69. https://doi.org/10.7202/1084838ar

SteamDB. (3.4.2025). Steam Game Releases Summary for Indie. https://steamdb.info/stats/releases/?tagid=492

Styhre, A., & Remneland-Wikhamn, B. (2021). The video game as agencement and the image of new gaming experiences: The work of indie video game developers. *Culture and Organization*, *27*(6), 476–489. https://doi.org/10.1080/14759551.2021.1919893