

TAMPEREEN YLIOPISTO

Olli Nordling

INSINÖRTTEJÄ, PIKKUPOIKIA JA PELAAVIA TYTTÖJÄ
Suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti Pelit-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta
tarkasteltuna 1992–2001

Historian pro gradu -tutkielma
Tampere 2016

Tampereen yliopisto

Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö

NORDLING OLLI: Insinörittejä, pikkupoikia ja pelaavia tyttöjä. Suomalainen tietokonepelaajidentiteetti *Pelit*-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta tarkasteltuna 1992–2001.

Pro gradu -tutkielma, 125 s.

Historia

Toukokuu 2016

1980-luvulla tietokonepelit olivat Suomessa erottamaton osa niin sanottua kotimikroharrastusta. Vuosikymmenen loppua kohden pelaaminen alkoi muistuttaa yhä enemmän itsenäistä kulttuurimuotoa. 1990-luvun alussa pelien ympärille syntyi oma lehdistönsä ja pelaajayhteisönsä. Erityisesti Suomen ensimmäisen ja pitkään ainoan tietokonepelien erikoislehden, *Pelit*-lehden (1992–) rooli tietokonepelikulttuurin rakentajana oli maassa keskeinen. Pelikulttuurin rakentamiseen liittyi oleellisesti myös peliharrastajia kuvanneiden ryhmäkäsitysten tuottaminen.

Pro gradu -tutkielmassa tarkastellaan tietokonepelikulttuuria pelaajaksi identifioitumisen näkökulmasta vuosien 1992–2001 välisenä aikana. Tietokonepelaajidentiteetillä tarkoitetaan tutkielmassa tietokonepelaajien käsityksiä itsestään ryhmänä. Identiteetti ymmärretään muuttuvana, kontekstuaalisesti ja performatiivisesti tuotettuna käsityksenä ryhmään kuulumisesta. Tutkielman pääasiallisena tehtävänä on vastata kysymykseen: *millaista tietokonepelaajidentiteettiä Pelit-lehdessä konstruointiin vuosien 1992–2001 välisenä aikana?*

Tutkielman primäärilähteinä toimivat *Pelit*-lehdessä julkaistut palstakirjoitukset ja lukijakirjeet. Pääasiallisen lähdeaineiston tukena käytetään ajan sanomalehtikirjoituksia, televisio-ohjelmaa sekä *Pelit*-lehden toimittajien haastattelua. Diskurssianalyysia ja sisällönanalyysia soveltamalla primääriaineistosta etsitään ja analysoidaan tapoja, joilla *Pelit*-lehdessä konstruointiin käsityksiä pelaajien jakamasta samuudesta, erottauduttiin vaihtoehtoisista identiteeteistä ja ylipäätään määriteltiin sitä, millaisen ryhmän tietokonepelaajat muodostivat. Samalla selvitetään, millaisia kansallisia ominaispiirteitä suomalaisen tietokonepelaajidentiteetin rakentamiseen liittyi.

Vertailukohtana tutkielmalle toimivat lähinnä Graeme Kirkpatrickin englantilaista pelilehdistöä, pelikulttuuria ja pelaajidentiteettiä käsittelevät tutkimukset. Varsinkin 1990-luvulle tultaessa englantilaisissa pelilehdissä alettiin korostaa tietokonepelaamisen luonnetta murrosikäisten poikien katu-uskottavana elämäntapakulttuurina. Pienet lapset, liian vanhaksi koetut henkilöt ja naiset rajattiin lehdissä pelikulttuurin ulkopuolelle. Rajaukset johtuivat pelibisneksen tarpeesta kohdentaa lehdet kapealle kohderyhmälle ja halusta etäännyttää pelaaminen sitä leimanneista ”nörttistereotyyppioista”.

Pelit-lehdessä 1990–2001 konstruoitu pelaajidentiteetti muotoutui englantilaita pelaajidentiteettiä avoimemmaksi ja inklusiivisemmaksi identiteetiksi. Ajatusta homogeenisestä tai yhdenmukaisesta tietokonepelaajien ryhmästä vierastettiin *Pelit*-lehdessä. Käsitteet pelaajien välisestä samuudesta rakentuivat lähinnä sen varaan, että tietokonepelaamiseen suhtauduttiin lehdessä vakavasti otettavana harrastuksena. *Pelit*-lehden kontekstissa tietokonepelaajia yhdisti ymmärrys pelejä ja niiden kulttuuria kohtaan. Tätä ymmärrystä nimitetään tutkimuksessa *pelilukutaitoisuudeksi*. Pelilukutaitoisuus paitsi yhdisti pelaajia, se myös erotti pelaajat pelejä pelaamattomista ja niitä satunnaisesti pelaavista henkilöistä.

Pelit-lehdessä tietokonepelaajidentiteettiä rakennettiin pitkälti vastauksena muualla mediassa levinneisiin käsityksiin, jotka tietokonepelaajat kokivat pelaamista marginalisoiviksi. Lehdessä reagoitiin erityisesti pelaamisen nörttimäisyyttä, lapsellisuutta ja sukupuolittuneisuutta koskeviin stereotyyppioihin, joista kaikista pyrittiin irtautumaan. Nörttistereotyyppian avulla tietokonepelaajat erottautuivat myös muista, heitä kulttuurisesti lähellä olleista ryhmistä. 1990-luvun alussa

erottautumista tehtiin suhteessa kotimikroharrastajiin, joiden pakkomielleiseksi ja nörttimäiseksi kuvattuun tietotekniikkasuhteeseen verrattuna tietokonepelaajien oma suhde koneisiin näyttäytyi pragmaattisena ja lähitulevaisuuden tietoyhteiskunnan kannalta mielekkäänä. 2000-luvun lähestyessä *Pelit*-lehdessä kuitenkin takerruttiin nörttistereotypian tietoteknisempään kontekstiin. Tämä oli vastaus pelaamisen arkipäiväistymiselle ja pelolle pelien muuttumisesta massoille tyhmenneeksi viihteeksi, jota erityisesti konsolipelaamisen katsottiin edustavan. Erottautumispyrkimyksistä huolimatta raja konsolipelaajien ja tietokonepelaajien välillä hämärtyi etenkin 2000-luvun alussa.

Myös lapsellisuusstereotypia koettiin *Pelit*-lehdessä 1990-luvun alussa pelaamista marginalisoivaksi. 1990-luvun puolivälin tietämällä lapsellisuuskäsitysten haitallisuus korostui entisestään, kun pelien väkivaltaisuutta ja haitallisuutta käsitelleet mediapaniikit rantautuivat Suomeen. Pelaamiseen liitettyjen lapsellisuuskäsitysten pelättiin yhdessä median vahvistamien peliväkivaltakohujen kanssa johtavan pelisensuuriin tai pelien myynnin rajoittamiseen Suomessa. Pelaajaidentiteetin näkökulmasta pienet lapset olivat ainoa ryhmä, jonka asemaa pelikulttuurissa marginalisoitiin *Pelit*-lehdessä. Marginalisointi jatkui ainakin alkuvuoteen 2001 saakka, jolloin Suomessa tuli voimaan hyvin liberaali pelien ikärajajärjestelmä.

Sukupuolta ei *Pelit*-lehdessä konstruoidun tietokonepelaajaidentiteetin näkökulmasta koettu ongelmaksi. Vaikka käsitys pelaamisesta miesten hallitsemana kulttuurina vahvistui tutkielmassa, marginalisoinnin sijasta *Pelit*-lehdessä omaksuttiin aktiivinen rooli naisten kannustamiseksi pelien pariin. Lehden kirjepalstalla käytiin lehteen kirjottaneiden tyttöjen johdolla laaja keskustelu pelaavista tytöistä ja naisista, minkä lisäksi lehden toimituspaloilla käsiteltiin naisten pelaamista toistuvasti. Erityisesti käsitykset tyttöjen poikia heikommista tietokonetaidoista ja sukupuoleen perustuvasta pelimausta tulkittiin lehdessä sosiaalisiksi konstruktioiksi. Pelien maskuliinisia sisältöjä pidettiin tyttöjen ja naisten samaistumisen kannalta ongelmallisina. Tietokonepelit esitettiin eräänlaisina tasa-arvon välineinä, jotka madalsivat naisten ja tyttöjen kynnystä tutustua tietokoneisiin ja kehittää tulevaisuuden tietoyhteiskunnan kannalta oleellisia taitoja.

Selkein suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin muodostumiseen vaikuttanut erityispiirre oli maan koko pienenä markkina-alueena ja *Pelit*-lehden asema keskeisenä pelimediana. Pelijulkaisijoiden mahdollisuudet vaikuttaa lehden sisältöön olivat rajalliset ja mahdollisimman heterogeenisen lukijakunnan tavoittelu oli lehdelle taloudellisesti järkevää. Suomen pienen koon vuoksi yksittäisten pelijournalistien merkitys pelaajaidentiteetin konstruoinnissa korostui. Suomessa 1990-luvulla käyty keskustelu tietotekniikan arkipäiväistymisestä ja viihteellistymisestä vaikutti oleellisesti suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin muotoihin. Varsinkin niin sanottuun tietoyhteiskuntakeskusteluun viitattiin lehdessä toistuvasti. Tätä kautta tietokonepelaaminen kytkeytyi osaksi kansallista lamasta selviämisen kokemusta, jota 1990-luvulla hahmotettiin pitkälti informaatioteknologian ja siihen liittyvien tulevaisuusodotusten kautta. Toisaalta tutkielma herättää kysymään kuinka mielekästä pelaamisen tarkastelu muusta tietokoneenkäytöstä erillisenä kulttuurina lopulta on

Tutkielma vahvistaa käsitystä siitä, että 1990-luku oli tietokonepelaamisen vakiintumisen kannalta keskeinen ajanjakso Suomessa. Vakiintuminen ei ollut kuitenkaan suoraviivainen prosessi, vaan siihen liittyi paljon erilaisia kulttuurisia jännitteitä, joiden olemassaolo näyttäytyi tutkielmassa pelaajaidentiteetin tarkastelun kautta. Tutkielma osoittaa myös, että tietokonepelaamista on mahdotonta typistää pelkästään lasten, nuorison tai miesten kulttuuriksi, vaikka se tilastoissa ja ennakkokäsityksissä saattaa sellaiselta vaikuttaa. Pelikulttuuri ja pelaajaidentiteetit ovat ajasta, paikasta ja yksittäisistä henkilöistä riippuvaisia konstruktioita, joiden muodot eivät ole ehdottomia tai deterministisiä.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkimuskysymykset	2
1.2. Aikaisempi tutkimus	7
1.3. Tutkimuksen metodit ja teoriatausta	12
1.4. Lähdeaineisto, termit ja tutkimuksen rakenne	17
2. TIETOKONEPELIEN JA SUOMALAISEN PELIMEDIAN HISTORIA	22
2.1. Katsaus tietotekniikan ja pelaamisen historiaan	22
2.2. Tietokonepelaamisen liitettyjen mielikuvien muutokset 1970-luvulta 2000-luvun alkuun....	30
2.3. Tietokonepelikulttuuri ja pelimedia suomessa 1980- ja 1990-luvuilla	34
3. <i>PELIT</i> -LEHTI SUOMALAISEN TIETOKONEPELIKULTTUURIN JA -IDENTITEETIN RAKENTAJANA	41
3.1. <i>Pelit</i> -lehden palstakirjoitukset ja lukijakirjeet 1992–2001	41
3.2. <i>Pelit</i> : lehti ja sen lukijat tietokonepelaajien harrastajayhteisönä	44
3.3. Palstakirjoitukset legitimoivina välineinä ja pelaajaidentiteetin rakentajina.....	52
4. NÖRTTISTEREOTYPIAT JA ARKIPÄIVÄISTYVÄ TIETOKONEPELAAMINEN	58
4.1. Nörttien touhusta koko kansan viihteeksi – pelaamisen viihteellistyminen 1990-luvulla.....	58
4.2. Nörttistereotyyppiä tietokonepelaajien kuvana.....	61
4.3. Tietokonepelaajien tietotekniikkasuhde 1990-luvun alkupuolen <i>Pelit</i> -lehdissä	65
4.4. Nörttiyteen takertunut tietokonepelaajaidentiteetti?	68
5. TIETOKONEPELIHARRASTUS JA MARGINALISOIDUT LAPSET	75
5.1. Pelaamiseen liitetyt lapsellisuuskäsitykset.....	75
5.2. Lapsellisuusstereotyyppiä peliharrastajien päänvaivana	78
5.3. Pelaajat mediapaniikkien keskellä	81
5.4. Onko tietokonepelaaminen uhka lapsille vai lapset uhka tietokonepelaamiselle?	85
6. TYTÖT JA NAISET TIETOKONEPELIHARRASTAJINA.....	91
6.1. Tietokonepelaaminen miehisenä kulttuurina	91
6.2. <i>Pelit</i> -lehden ”tyttökeskustelu”	94
6.3. Pelaaminen tietoteknisen sukupuolitasa-arvon välineenä.....	99
6.4. Tyttöjen ja poikien pelit	104
7. LOPPUPÄÄTELMÄT	110
7.1. Suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti <i>Pelit</i> -lehden kautta tarkasteltuna 1992–2001.....	110
7.2. Tietokonepelaajaidentiteetin rakentumisen kansallisia piirteitä	112
7.3. Huomioita pelien ja tietoteknisen kulttuurin historian, nykyisyyden ja vähän tulevaisuudenkin tutkimisesta	116
8. LÄHTEET JA KIRJALLISUUS	118

1. JOHDANTO

...jälleen kerran käsiteltiin tietokonepelejä sillä ainoalla tavalla jonka ei-pelaavat toimittajat osaavat: nörttien pikkulasten natsipropagandistisena väkivaltaviihteenä, josta Doom on paras ja ainoa esimerkki.¹

Oheisilla sanoilla pelitoimittaja Niko Nirvi kommentoi *Pelit*-lehdessä MTV 3 -kanavalla syksyllä 1995 esitettyä *Kolmas Aste* -ajankohtaisohjelmaa. Kärjistävässä kommentissa tiivistyivät monet tietokonepelaamiseen ja pelaajiin 1990-luvulla liitetyt ennakkoluulot. Siinä missä pelejä pidettiin yleisesti ottaen väkivaltaisina, pelaajat leimattiin elämästä vieraantuneiksi nörteiksi ja vaarallisten pelien viettelemiksi pikkulapsiksi.

Nirvin toteamus on esimerkki tavasta, jolla monet tietokonepelaajat kokivat tulleen harrastuksensa vuoksi marginalisoiduiksi ja leimatuiksi. Yleisissä käsityksissä pelaamista pidettiin vielä vuosituhanen vaihteessakin lähinnä todellisuudesta vieraantuneiden nörttien ja teinipoikien ”räpläämisenä”.² Tyttöjen ja naisten pelaamista pidettiin outona, ja lasten odotettiin kasvavan ajan myötä ulos pelaamisesta. Pelejä tuntemattomasta väestöstä tietokonepelejä ja pelaamista oli ehkä helppoa selittää kapea-alaisten ennakkokäsitysten ja stereotyyppien kautta.³ Tietokonepelaajien keskuudessa leimautumista pidettiin kuitenkin harmillisena.

Vaikka pelaamiseen luultavasti nykyäänkin liitetään erilaisia ennakkoluuloja, ero kahdenkymmenen vuoden takaiseen on suuri. Viimeisen kymmenen vuoden sisällä digitaalinen pelaaminen on saanut huomattavasti aikaisempaa positiivista huomiota. Maailmanlaajuisesti peleistä on kasvanut bisnes, joka tuottavuudessa on jo aikaa sitten jättänyt elokuvateollisuuden taakseen.⁴ Myös Suomessa peleistä on viime vuosina innostuttu ennennäkemättömällä tavalla, mitä etenkin suomalaisen peliteollisuuden menestys maailmalla on osaltaan avittanut.⁵ Toimittaja Jani Niipolaa lainaten, vielä ”reilu kymmenen vuotta sitten oli tavaton ajatus, että pienten lasten äiti käyttäisi lastensa päiväuniajan pelaamiseen [...] nyt Farmville, Angry Birds ja muut casual-pelit koukuttavat niin äitejä kuin tyttäriä.”⁶

¹ Nirvi, ‘Kolmannen asteen yhteys’, *Pelit*, 10/1995, 75.

² Niipola, Jani, *Pelikusipolvi – Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Bridsiin*. Johnny Kniga: 2012, 9-16.

³ Stereotyyppien rooleista selittämisen apuvälineinä ks. esim. McGarty, Craig, Yzerbyt, Vincent, Y. & Spears, Russell, ‘Social, cultural and cognitive factors in stereotype formation’. Teoksessa *Stereotypes as Explanations The formation of meaningful beliefs about social groups*. Cambridge University Press: Cambridge, Englanti 2002, 3-4.

⁴ Chaney, Christina, ‘“Grand Theft Auto V” made \$800 million in 24 hours’, *Fast Company*.

[<http://www.fastcompany.com/3017841/fast-feed/grand-theft-auto-v-made-800-million-in-24-hours>]. Luettu 16.5.2016.

⁵ Varsinkin suomalaisten Rovion ja SuperCellin Angry Birds ja Clash of Clans -pelisarjojen suosio lienee vaikuttanut pelien saamaan huomioon. Esimerkiksi vuonna 2014 suomalaisen peliteollisuuden liikevaihto oli n. 800 miljoonaa euroa ja peliteollisuus työllisti n. 2200 ihmistä. Ks. *Software Industry Survey 2014*, Jyväskylän yliopisto, Aalto yliopisto & Teknologiateollisuus ry [<http://www.softwareindustrysurvey.fi/SlidesFinland2014.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

⁶ Niipola, Jani, *Pelikusipolvi – Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Bridsiin*. Johnny Kniga: 2012, 9-16.

Nykykänäköulmasta saattaa olla vaikeaa käsittää sitä, että pelaaminen oli alettu erottaa omanlaisena viihdekulttuurin muotonaan vasta 1980-luvun loppupuoliskolla. Käytännössä tietokonepeleistä oli jo 1980-luvun lopussa tullut populaari- ja nuorisokulttuuria laajalti koskettava ilmiö.⁷ Tietokonepelien ympärille oli 1980-luvulta alkaen alkanut rakentua omanlaisensa kulttuuri, jonka piirissä peleistä oli tullut ensisijainen tietokoneen käytön tapa. Seuraavalla vuosikymmenellä tietokonepelit ja niiden ympärille syntynyt kulttuuri tarjosivat enenevissä määrin alustan, jonka varaan peleistä kiinnostuneiden henkilöiden oli mahdollista rakentaa omaa identiteettiään.⁸ 1990-luku oli suomalaisen tietokonepelikulttuurin rakentumisen ja vakiintumisen aikaa.⁹

Pelikulttuurin muotojen määrittelyn kannalta pelilehdistön rooli oli varsinkin ennen internetin yleistymistä keskeinen. Suomessa toimineista pelilehdistä pelkkään tietokonepelaamiseen keskittynyt *Pelit* oli tämän määrittelyn kannalta keskeisessä asemassa. Lehden kirjoituksissa ja kirjepalstalla käyty keskustelu auttoi tietokonepelaajia hahmottamaan oman kulttuurinsa käytäntöjä ja rajoja.

Pelikulttuurin rajojen ja muotojen määrittelyyn liittyi olennaisesti myös sen määrittelemisen, millaisen ryhmän toimintana tietokonepelaamista pidettiin. Toisin sanoen tietokonepelaajat konstruivat paitsi pelikulttuuria myös käsitystä itsestään ryhmänä. Näin tehdessään pelaajat joutuivat vastaamaan paitsi heitä leimanneisiin stereotypioihin myös määrittelemään, minkälaisen ihmisten toimintaa tietokonepelaaminen oli. Olivatko pelaajat sittenkin nörttejä? Millaiset mahdollisuudet eri-ikäisillä ihmisillä oli toimia tietokonepelikulttuurin piirissä? Oliko naisten mahdollista identifioitua tietokonepelaajiksi?

1.1. Tutkimuskysymykset

Tässä historian pro gradu -tutkielmassa tarkastellaan suomalaisen tietokonepelikulttuurin historiaa maan ensimmäisen ja merkittävimmän tietokonepelien erikoislehden, eli *Pelit*-lehden (1992–) näkökulmasta. Tarkastelun keskiössä on tietokonepelaajien tuottama ja jakama käsitys itsestään

⁷ Burnham, Van, *Supercade a Visual History of the Videogame age 1971–1984*. The MIT Press: Massachusetts, Yhdysvallat 2001, 60. Ks. myös Suominen, 'Jaakko, "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008'. Teoksessa Suominen, Jaakko, et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 84 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

⁸ Esimerkiksi Kevin Durkinin mukaan pelien ja pelaamisen merkitys identiteetin rakennuspalana kasvoi vuosituhaten vaihteen tietämällä erityisesti murrosikäisten keskuudessa. Epäilyttävänä ja paheksuttuna pidetty pelaaminen toimi alueena, jonka piirissä murrosikäisten oli helppo kehittää itsetuntoaan ja hakea sosiaalista hyväksyntää. Pelit ovat myös vahvistaneet nuorison omia käsityksiä sukupuolirooleista. Durkin, Kevin, 'Games and adolescents' development', teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.), *Playing Videogames – Motives, Responses and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Mahwah, New Jersey 2006, 422–423.

⁹ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 211–262, 418.

ryhmänä. Tätä ryhmäkäsitystä nimitetään tutkielmassa tietokonepelaajaidentiteetiksi. Tutkielman pääasiallisena tutkimuskysymyksenä on selvittää, *millaista tietokonepelaajaidentiteettiä Pelit-lehdessä konstruointiin vuosien 1992–2001 välisenä aikana.*

Identiteetillä tarkoitetaan tutkimuksessa tietokonepelaajien piirissä kontekstuaalisesti ja performatiivisesti tuotettua käsitystä ryhmään kuulumisesta.¹⁰ Ryhmäidentiteetin konstruoinnissa on pohjimmiltaan kyse sen määrittelystä, millaiset mahdollisuudet erilaisilla ihmisillä on kokea kuuluvansa ryhmään ja toimia tämän ryhmän sisällä. Keskeisiä ryhmäidentiteettejä vahvistavia ja ylläpitäviä mekanismeja ovat ryhmän jäsenten välillä koettu tunne ”samuudesta” ja toisaalta erottautuminen ryhmän ulkopuolisista jäsenistä.¹¹ Koska identiteetti käsitetään tällaisena jatkuvasti konstruoituna käsityksenä ryhmästä, käytännössä tutkimuskysymykseen vastaaminen vaatii myös sen selvittämistä, *miten* tietokonepelaajien välistä samuutta, erottautumista sekä erilaisten jäsenten toimintaedellytyksiä *Pelit*-lehdessä konkreettisesti tuotettiin.

Graeme Kirkpatrick on lukuisissa pelaamisen ja pelikulttuurin historiaa käsitelleissä tutkimuksissaan sivunnut pelaajaidentiteetin rakentumista englantilaisessa pelilehdistössä 1980- ja 1990-luvuilla.¹² Kirkpatrick on osoittanut, miten lehdissä käytetty retoriikka ja diskursiiviset väittämät vahvistivat lehtien lukijoiden keskuudessa mielikuvia siitä, millaisten ihmisten oli mahdollista toimia pelikulttuurin piirissä. Kirkpatrickin mukaan pelaaminen esitettiin vielä 1980-luvun puolivälin englantilaisissa pelilehdissä lähinnä lasten toimintana, joskin lehtien käyttämä retoriikka puhutteli myös vanhempia pelaajia.¹³ Myös pelaavien tyttöjen vähäisyyttä käsiteltiin lehdissä toisinaan.¹⁴ 1990-luvun lähestyessä lehdissä alettiin kuitenkin korostaa pelaamisen luonnetta murrosikäisten poikien ”katu-uskottavana” (being ’cool’) toimintana. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että pienet lapset, vanhemmat ihmiset ja naiset pyrittiin tietoisesti rajaamaan pelikulttuurin ulkopuolelle. 1990-luvun englantilaisissa pelilehdissä tuotettu pelaajaidentiteetti oli muodoltaan hyvin maskuliinista ja nuorekkuutta korostavaa.¹⁵

¹⁰ Alasuutari, Pertti, *Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus*. Gaudeamus: Helsinki 2007, 174.

¹¹ Kaunismaa, Pekka, ’Keitä me olemme? Kollektiivisen identiteetin käsitteellisistä lähtökohdista’, *Sociologia*, 34:3, 1997, 220–230.

¹² Kirkpatrick, Graeme, ’Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995’, *Game Studies the international journal of computer game research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013 ja Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015.

¹³ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 77–81.

¹⁴ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 111–115.

¹⁵ Ks. esim. Kirkpatrick, Graeme, ’Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995’, *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016.

Kirkpatrickin tutkimukset muodostavat vertailukohdan omassa tutkimuksessa tekemilleni havainnoille. Kyse ei kuitenkaan ole pelkästään sen vertaamisesta, millaisia eroavaisuuksia maiden välisessä pelaajaidentiteeteissä ilmeni. Vertailun pohjimmaisena tarkoituksena on selventää kuvaa siitä, millaisiin kansallisesti ominaislaatuisiin kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin ilmiöihin tietokonepelaaminen ja tietokonepelaajaidentiteetin rakentuminen 1990-luvun Suomessa kytkeytyivät.

Kirkpatrickin tapaan tietokonepelaajaidentiteettiä lähestytään tässä tutkielmassa kolmen teeman kautta. Näitä ovat nörttistereotyytiat, lapsellisuusstereotyytiat ja sukupuolistereotyytiat. Teemat liittyvät pelaamiseen liitettyihin yleisiin ennakkokäsityksiin, joihin *Pelit*-lehdessä otettiin 1992–2001 toistuvasti kantaa. Teemat valikoituivat tutkimuksen näkökulmiksi kahdesta syystä. Yhtäältä ne ovat lähellä Kirkpatrickin omissa tutkimuksissaan tekemää temaattista jaottelua¹⁶ ja toisaalta ne ovat kaikki *Pelit*-lehdessä läpi tutkimusajanjakson toistuvia aihealueita. Kukin teema tarjoaa omanlaisensa näkökulman suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin ja pelikulttuurin tarkasteluun.

Nörttistereotyypioiden kautta tutkielmassa tarkastellaan sitä, miten peliharrastajien keskuudessa marginalisoiviksi koetut käsitykset pelaamisen addiktiivisuudesta, epäsosiaalisuudesta ja patologisesta tietokonesuhteesta vaikuttivat pelaajien käsityksiin itsestään ryhmänä. Samalla selvitetään, miten pelaamisen arkipäiväistyminen ja yleistyminen vuosien 1992–2001 välisenä aikana vaikutti näiden käsitysten muuttumiseen. Tarkastelun keskiössä ovat tietokonepelaajien yritykset erottautua muista, tietokonepelaamista lähellä olevista identiteeteistä.

Lapsellisuusstereotyypien näkökulmasta tutkielmassa selvitetään, millaisina käsitykset tietokonepelaamisen lapsellisuudesta näyttäytyivät tietokonepelaajien silmin. Lapsellisuusstereotyytia liittyi oleellisesti 1990-luvun medioissa käytyyn keskusteluun pelien synnyttämistä haitoista ja uhkakuvista. Lapsellisuusstereotyyppiaa tarkastellaan tästä syystä pitkälti peliväkivallan ja sen synnyttämien mediapaniikkien kautta. Lapsellisuuskäsitysten näkökulmasta tutkitaan, miten pelaaviin lapsiin suhtauduttiin tietokonepeliharrastajien keskuudessa ja millaiset mahdollisuudet eri-ikäisillä ihmisillä oli *Pelit*-lehden kontekstissa identifioitua tietokonepelaajiksi.

Viimeisessä analyysiosiossa tarkastellaan naisten ja tyttöjen mahdollisuuksia identifioitua tietokonepelaajiksi 1990-luvun ja 2000-luvun alun Suomessa. Pelaamista ja tietotekniikkaa on tavattu Suomessakin pitää miehisenä alueena, mistä johtuen naisten toimintaa tietokonepelikulttuurissa on

¹⁶ Vrt. Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015.

pidetty vaikeana.¹⁷ Sukupuolistereotypian kautta tarkastellaan sitä, miten pelaaviin naisiin suhtauduttiin *Pelit*-lehdessä, jolla oli naispäätoimittaja, mutta johon muuhun toimitukseen ja lukijakuntaan kuului lähinnä miehiä. Osiossa tarkastellaan ylipäätään sitä, millaisia sukupuoleen liittyviä aiheita *Pelit*-lehdessä käsiteltiin ja miten kirjoituksissa määriteltiin naisten ja tyttöjen asemaa tietokonepeliharrastuksen piirissä.

Tutkimuksen tavoitteena on täydentää kuvaa tietokonepelaamisen historiasta, joka toistaiseksi on ollut yllättävän vähän tutkittu aihe. Varsinkin populaarikirjallisuudessa pelaamisen historiaa on tähän asti hahmoteltu lähinnä peliteollisuuden, teknologian tai pelisarjojen kehityksen kautta,¹⁸ minkä johdosta pelaamisen luonne sosiaalisesti rakentuneena toimintana on jäänyt vähemmälle huomiolle. Tarve pelaamista pelaajien toiminnan ja itseymmärryksen näkökulmasta tarkastelemaan tutkimukseen on tässä mielessä olemassa.

Uskon pelaajaidentiteetin rakentumista käsittelevälle historiantutkimukselle olevan muutenkin tarvetta, sillä kysymykset pelaajaidentiteetin kapea-alaisuudesta ovat nousseet viime vuosina peleistä käydyn keskustelun etualalle. Selkein esimerkki tästä on niin sanotun ”Gamergate-ilmion” laukaissut Anita Sarkeesianin tapaus. Vuonna 2012 Sarkeesian alkoi julkaista internetissä pelien naiskuvaa ja heteronormatiivisuutta kriittisesti käsittelevää videosarjaa *Tropes vs. Women in Video Games*.¹⁹ Joukko ”pelaajiksi” (”gamer”) itsensä identifioineita henkilöitä raivostui Sarkeesianille, koska he kokivat videosarjan hyökkäykseksi pelikulttuuria kohtaan. ”Pelaajien” mielestä Sarkeesian oli tunkeutunut liiksi pelaamisen reviirille, eikä ollut pätevä tulkitsemaan pelejä ”oikein”. Tapaus kulminoitui lukuisiin tappo- ja raiskausuhkauksiin, joita ”pelaajat” lähettivät Sarkeesianille. Myös monet muut digitaalisten pelien kanssa eri tavoin tekemisissä olleet naiset, ovat viime vuosina joutuneet vastaavanlaisen uhkailun kohteeksi.²⁰

¹⁷ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 185–186. Ks. myös Haddon, Leslie, ‘Elektronisten pelien oppivuodet’. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 67–69.

¹⁸ Vaikka kirjallisuudessa toisinaan sivutaankin peliyhteisöjen toimintaa, käytännössä pelaamista käsitellään lähinnä taloudellisena ilmiönä, jonka muutoksille tyypillisenä pidetään tekniikan ja pelisarjojen kehitystä. Ks. esim. Chatfield, Tom, *Hupi Oy – Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden*, englannin kielestä suomentanut Hautala, Timo. WSOY, Jyväskylä 2011, Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010 tai Niipola, Jani, *Pelikusipolvi – Suomalainen menestystarina Max Payneista Angry Birdsiiin*. Johnny Kniga: Helsinki 2012.

¹⁹ Videosarjan kotisivut, ks. Sarkeesian, Anita, ‘Tropes vs. Women in Video Games’, *Feminist Frequency*. [<https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>]. Luettu 16.5.2016. Sarkeesianin tapauksesta ja sen herättämistä kysymyksistä ks. Shaw, Adrienne, *Gaming at the Edge – Sexuality and Genders at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press: Minneapolis, Minnesota, Yhdysvallat 2014, 1–7.

²⁰ Gamergatesta yleisesti, ks. ‘Women Harassed Out of Their Homes. Mass Shooting Threats. How #Gamergate Morphed Into a Monster’, *Mother Jones Magazine*, 16.10.2014 [<http://www.motherjones.com/media/2014/10/gamergate-explained>]. Luettu 16.5.2016.

Sittemmin Gamergateksi nimetty ilmiö on herättänyt pelaajien ja tutkijoiden keskuudessa kysymyksiä siitä, mitä pelaajaksi identifioituminen oikeastaan merkitsee ja miksi naisten toiminta pelikulttuurin piirissä on niin ongelmallista.²¹ Tässä tutkielmassa ei pyritä vastaamaan tällaisiin kysymyksiin. Pyrkimyksenä on kuitenkin arvioida pelaajayhteisöjen roolia identiteetin tuottajina. Tähän asti syitä pelaajaidentiteetin kapea-alaisuuteen on selitetty lähinnä pelaamisen arkipäiväistymisestä syntyneillä jännitteillä. Yksi selitys ilmiölle on ollut se, että pelaamisen muuttuessa laajempien ihmisryhmien viihteeksi, tarve pelien maskuliinisten ja seksististen sisältöjen kyseenalaistamiseen ja muuttamiseen on kasvanut. Tämä taas on herättänyt pelaajaksi identifioituneissa henkilöissä tarpeen suojella omaksi koettua kulttuuria ja johtanut äärimmillään edellä esitetyn tapaiseen vastareaktioon.²²

Ajatus pitää sisällään oletuksen siitä, että pelisisällöt olisivat keskeinen pelaajaidentiteettiä ylläpitävä ja konstituiva voima. Yhtäläillä siihen sisältyy oletus, jonka mukaan pelaajaidentiteetti olisi perustavanlaatuisella tavalla misogynisyyttä ja maskuliinisuutta korostava identiteetti. Asia tuskin on näin yksinkertainen. Oma oletukseni on lähtökohtaisesti se, ettei pelikulttuuri ole tyypistettävissä pelkkiin pelisisältöihin, vaan se on myös toiminnallista kulttuuria, jonka piirissä toimivat henkilöt ovat tuottaneet merkityksiä peleille ja pelaamiselle. Aiheen tutkiminen on tässäkin mielessä tärkeää.

Tutkimuksen primääriaineiston muodostavat *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2001 julkaistut palstakirjoitukset ja lukijakirjeet, joihin tutkimuksessa suhtaudutaan mediateksteinä²³. Tämän lisäksi tutkimuksessa käytetään sekundäärisinä lähteinä muissa medioissa vuosina 1988–2001 julkaistuja kirjoituksia. Niin sanotun intermediaalisuuden periaatteen mukaan viestintävälineisiin liittyvät merkitykset rakentuvat aina vuorovaikutuksessa muuhun yhteiskuntaan ja muihin medioihin. Oletuksena on, että *Pelit*-lehdessä konstruoitu pelaajaidentiteetikään ei rakentunut tyhjiössä, vaan suhteessa muiden viestinten välittämiin historiallisiin, yhteiskunnallisiin ja kulttuurillisiin konteksteihin.²⁴

²¹ Niin sanottu Gamergate on laaja ilmiö, josta kiistelyyn liittyy ilmiönä myös muita, lähinnä pelijournalismin etiikkaa käsitteleviä juonteita. Esimerkiksi myös pelikehittäjä Zoey Quinn on joutunut kokemaan vastaavanlaista uhkailua. Ks. esim. Wingfield Nick, 'Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign', *The New York Times*, 15.10.2014 [<http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>]. Luettu 16.5.2016. Ks. myös Lewis, Helen, 'Gamergate: a brief history of a computer-age war', *The Guardian*, 11.1.2015 [<http://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war>]. Luettu 16.5.2016.

²² Chess, Shira & Shaw, Adrienne, 'A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity', *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59:1, 2015, 216.

²³ Termiä selvennetään tarkemmin tutkielman metodi-osuudessa. Mediateksteistä yleensä, ks. Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi, & Suoninen, Eero, *Diskurssianalyysin aakkoset*. Vastapaino: Tampere 1993, 18–24. Ks. myös Väliaverronen, Esa, 'Mediatekstistä tulkintaan'. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka & Väliaverronen, Esa (toim.), *Media-analyysi tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003, 32.

²⁴ Intermediaalisesta mediahistoriasta ks. Pitkänen, Ville, 'Haasteena historiallisten kontekstien moninaisuus – Tutkimuskohteena television vaaliohjelmiä käsittelevät sanomalehtikirjoitukset'. Teoksessa Railo, Erkki & Oinonen,

Tutkielman aikarajaus määrittyi suomalaisessa pelikulttuurissa ja *Pelit*-lehden sisällöissä havaittujen muutosten perusteella. Ensimmäisen kotimaisen tietokonepelilehden julkaisutoiminnan alkaminen vuonna 1992 oli suomalaisen tietokonepelikulttuurin kannalta merkittävä tapaus. Symbolisesti se merkitsi tietokonepelaamisen vakiintumista tunnistettavaksi, kotimikroharrastuksesta irtautuneeksi kulttuurikseen. Tutkielman rajautuminen vuoteen 2001 selittyi myöskin pelikulttuurissa tapahtuneilla muutoksilla. Joulukuussa 2001 tietokonepeleihin keskittynyt *Pelit* muuttui tietokone-, konsoli-, ja mobiilipelejä käsitelleeksi ”yleispelilehdeksi”. Muutos on luonnollinen päätepiste tietokonepelaajidentiteettiä tarkastelevalle tutkimukselle.

1.2. Aikaisempi tutkimus

Pelaamista ja pelikulttuuria on historian näkökulmasta tutkittu yllättävän vähän.²⁵ Aikaisemman tutkimuksen vähäisyys aiheuttikin tutkimukselleni lisähaasteita. Tutkimuksen vähäisyys selittynee sillä, että digitaalinen pelaaminen on kulttuurisena ilmiönä varsin nuori. Pelaamisen historiasta ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta olleet kiinnostuneita lähinnä pelaajat itse.²⁶ Toisaalta akateemiset tarinat ovat olleet 2000 -luvulla yleistymään päin ja ainakin Suomessa pelaamisen historia näyttää kiinnostavan tutkijoita.²⁷

Graeme Kirkpatrickin panos pelikulttuurin ja pelaajidentiteetin historian tutkimukselle on keskeinen. Teoksessa *Computer Games and Social Imaginary*²⁸ hän on tarkastellut

Paavo (toim.), *Media historiassa*. Historia Mirabilis 9, Turun historiallisen yhdistyksen referee-sarja. Turun historiallinen yhdistys ry: Turku 2012, 176–179.

²⁵ Ludologian ja sosiologian piirissä pelaamista on lähestytty tyypillisesti esimerkiksi sosiaalisuuden, pelien haitallisuuden tai pelinarratiivien näkökulmasta. Varsinkin ludologisissa tutkimuksissa pyritään melkein pä poikkeuksetta määrittelemään erilaisia, pelien ja pelaamisen tutkimukseen soveltuvia analyysimenetelmiä, mikä kieli alan nuoruudesta. Ks. esim. McAllister, Ken S., *Game Work Language, Power, and Computer Game Culture*. The University of Alabama Press: Tuscaloosa, Alabama, Yhdysvallat 2004. Ks. myös Dovey, Jon & Kennedy, Helen W., *Games Cultures – Computer Games as New Media*. Open University Press: Berkshire, Englanti 2006, Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.), *Playing Videogames – Motives, Responses and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers: Mahwah, New Jersey, Yhdysvallat 2006. Ks. lisäksi Stenros, Jaakko, *Playfulness, Play, and Games A Constructionist Ludology Approach*. Acta Universitatis Tamperensis 2049, Tampere University Press: Tampere 2015.

²⁶ Esimerkiksi Juho Kuorikosken *Sinivalkoinen pelikirja Suomen pelialan kronikka 1984–2014* on erittäin pätevä populaarihistorian esitys suomalaisen pelialan menneisyydestä. Se sivuaa myös suomalaisessa pelikulttuurissa tapahtuneita ilmiöitä ja pelimediodien kehitystä 1980-luvulta nykypäivään. Kuorikoski, Juho, *Sinivalkoinen pelikirja Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos Kustannus: 2014.

²⁷ Suomalainen pelikulttuurin historiaa on tutkittu muun muassa ohjelmistopiratismiin ja yksittäisten pelien aiheuttamien kohujen näkökulmasta. Ks. esim. Nikinmaa, Joonas, ‘Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985’. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 11–20 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-03.pdf>]. Luettu 16.5.2016. Ks. myös Pasanen, Tero, ‘Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityyppinä’. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, Tampereen yliopisto: 2014, 8–23. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-02.pdf>]. Luettu 16.5.2016. Ks. lisäksi Pasanen, Tero, ”Hyökkäys Moskovaan!” Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla’. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampereen yliopisto 2011, 1–11 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

²⁸ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013.

tietokonepelaamisen kulttuurisen aseman muutosta sekä pelikulttuurin merkitystä jälkiteollisen yhteiskunnan ja tietotekniikan kehitykselle. Osa tutkimuksesta käsittelee tietokonepelien kulttuurisen aseman muutosta kotimikroharrastuksen osa-alueesta erilliseksi kulttuurimuodokseen.

Vuonna 2015 julkaistussa teoksessaan, *The formation of Gaming Culture: UK Magazines 1981–1995*²⁹ Kirkpatrick on pureutunut entistä syvällisemmin englantilaisen tietokonepelikulttuurin ja pelilehdistön historiaan.³⁰ Tutkimuksen yhtenä tarkoituksena on ollut osoittaa, että Englannin näkökulmasta tarkasteltuna pelaamisen historia näyttäytyy hyvin erilaisena, kuin vakiintuneissa amerikkalaista näkökulmaa ja pelibisneksen vaiheita painottaneissa pelihistorian narratiiveissa. Kirkpatrickin tutkimuksen toinen tavoite on muistuttaa, että tietokonepelaaminen pitäisi ymmärtää yhteisöllisenä kulttuurina, jonka muodot ovat syntyneet pelaajayhteisöjen toiminnan ja itsemäärättelyn kautta.³¹

Kirkpatrickin teoksissa toistuva keskeinen ajatus on, että 1980-luvun alussa tietokonepelejä ei varsinaisesti erotettu muista tietokoneohjelmista erillisiksi ohjelmistoikseen. 1980-luvun kuluessa tietokonepelaamisesta kehittyi kuitenkin oma autonominen kulttuurinsa. Oleellista tämän muutoksen kannalta oli uudenlaisen, vain tietokonepelien toimintaa ja ominaisuuksia kuvaavan sanaston muotoutuminen 1980-luvun kotimikrolehdissä.³² Uudenlaisen sanaston kautta pelaaminen alettiin hiljalleen käsittää muusta tietokoneharrastuksesta erilliseksi toiminnaksi, jonka asemaa itsenäisenä kulttuurina peleistä kiinnostuneet kotimikroharrastajat pyrkivät vahvistamaan.³³

Ennen 1980-luvun puoliväliä brittiläiset tietokone- ja pelilehdet oli suunnattu laajalle yleisölle. Lehtien retoriikassa puhuteltiin lapsia ja näiden vanhempia sekä pohdittiin toisinaan myös sitä, miksi tietokoneet ja pelit eivät kiinnostaneet tyttöjä yhtä paljon kuin poikia. 1980-luvun loppupuoliskolla lehdissä tuotetut diskurssit alkoivat kuitenkin muuttua ja lehdet alkoivat korostaa pelaamista teini-ikäisten poikien ja nuorten miesten kulttuurina. Taustalla olivat pitkälti kaupalliset intressit, sillä

²⁹ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015.

³⁰ Kirkpatrick on viitannut tutkimuksissaan muun muassa seuraaviin englantilaisiin pelilehtiin: *Computer and Videogames*, *Commodore User*, *VIC User* ja *Zzap!*.

³¹ Kirkpatrick kritisoikin pelihistoriikkeille ominaista tapaa kuvata pelaamisen historiaa peliteknologioiden ja konesuupolvien kautta. Hän vertaa tätä siihen, että elokuvien historia olisi alistettu teknisten näkökulmien, esimerkiksi projektorien ja filmimateriaalien kehityksen alaisiksi. Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 126–127.

³² Uusista sanoista keskeisimmän merkityksen sai termi ”gameplay”, jonka vastine suomen kielessä on ”pelattavuus”. Pelattavuus oli ensimmäinen pelkästään pelien ominaisuuksia kuvaava termi, joka mahdollisti pelien kuvaamisen ja arvioimisen muutenkin kuin vain teknisen sanaston kautta. Kirkpatrick, Graeme, Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 74–81. Myös Helen Kennedy ja Seth Giddins ovat korostaneet gameplay-termin keskeisyyttä pelikulttuurin itseymmärryksen kannalta. ks. Giddins, Seth & Kennedy, Helen, ‘Little Jesuses and *@#?-off Robots: On Cybernetics, Aesthetics, and Not Being very Good at *Lego Star Wars*’. Teoksessa Swalwell, Melanie, Wilson, Jason (toim.), *Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. McFarland & Company, Inc Publishers: Jefferson North Carolina, Yhdysvallat 2008.

³³ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 70–97.

kiristyneessä kilpailutilanteessa pelifirmat- ja pelilehdet pyrkivät rajaamaan kohderyhmiään homogeenisemmaksi.³⁴

Käytännössä tämä näkyi pelilehtien kohderyhmien kaventumisena. Tietokonepelaajat pyrittiin myös erottamaan nörttimäisempinä kuvatuista kotimikroharrastajista ja vielä 1980-luvulla peliharrastukseen kytkeytyneistä lautapeli- ja miniatyyripeliharrastajista. Pienet lapset, keski-ikäiset ihmiset ja naiset rajattiin pelaajaidentiteetin ulkopuolelle. Käytännössä englantilaisissa pelilehdissä korostettiin pelaamisen maskuliinisuutta ja katu-uskottavuutta (”being cool”), koska näin tekemällä pelaaminen ja pelaajat pyrittiin erottamaan pelaamiselle leimallisista kielteisistä ja stereotyyppisistä käsityksistä.³⁵ Pelaajaidentiteetin kapealaisuudesta johtuen englantilaisesta pelikulttuurista muodostui jatkuvasti jännitteinen kulttuurin alue, jossa pelaamisen suhdetta teknologiaan ja muuhun kulttuuriseen toimintaan oli jatkuvasti arvioitava uudestaan, ja jonka piirissä esimerkiksi naisten on vaikeaa toimia.³⁶

Graeme Kirkpatrick ja peleissä huijaamisen kulttuuria tutkinut Mia Consalvo ovat käyttäneet tutkimustensa teoreettisena viitekehyksenä sovelluksia Pierre Bourdieun kenttäteoriasta. Vaikka en kyseistä teoriaa tutkimuksessani käytä, koin tarpeelliseksi selvittää sen kautta erityisesti Kirkpatrickin ajatuksia. Kirkpatrick on hahmottanut tietokonepelikulttuurin kulttuurisena kenttänä, jonka sisällä tuotetaan pelaamiseen ja pelaajaidentiteettiin liittyviä merkityksiä.³⁷

Bourdieuun mukaan kaikki sosiaalinen toiminta tapahtuu niin sanottujen kenttien sisällä. Kentällä Bourdieu tarkoittaa sosiaalisen asemoitumisen järjestelmää tai tilaa, jonka piirissä toimivat henkilöt määrittelevät itsensä ja kanssatoimijoidensa asemaa. Kentät rakentuvat sosiaalisen merkityksenannon varaan, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että niiden rakenne määrittyy ihmisten vuorovaikutuksellisen toiminnan tuloksena.³⁸ Kukin kenttä toimii omien sääntöjensä ja logiikkansa

³⁴ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti, 2013, 86–91 ja Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 110–111.

³⁵ Kirkpatrick, Graeme, ‘Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995’, *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016.

³⁶ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 126–130.

³⁷ Ks. Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 70–74, 86 ja Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015 18–24.

³⁸ Bourdieu itse on käyttänyt esimerkkinään taiteen kenttää, jonka hän näkee autonomisena kulttuurin alueena. Hänen mukaansa taiteella itsellään ei ole muuta arvoa, kuin se mitä sille on sosiaalisesti tuotettu. Käsitys siitä, että jotakin esinettä voidaan pitää arvokkaana tai ylipäättään taiteena, johtuu siis eräänlaisesta sosiaalisesta sopimuksesta. Taiteen olemassaolon ja sen arvostamisen tuottaminen on mahdollista ainoastaan taiteen kulttuurisen kentän sisällä. Se mikä mielletään taiteeksi, on puolestaan jatkuvan kiistelyn kohteena. Bourdieun kenttäteorian kontekstissa tämä tarkoittaa, että kenttien rajat muuttuvat toimijoiden tuottaman merkityksenannon mukaan. Vaikka kentillä on rajansa, ne eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia. Ks. Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: essays on art and literature*. Ranskan

varassa. Kentän sisällä toimivat henkilöt kilpailevat symbolisesta pääomasta, joka ei ole rahaa, vaan kentän ylläpidon kannalta tärkeitä taitoja ja tietoja, symboleja, arvostusta ja kokemuksia. Toimijat kentän sisällä pyrkivät kerryttämään symbolista pääomaa, koska sitä eniten omaavilla henkilöillä on parhaat mahdollisuudet vaikuttaa kentän sääntöihin ja sen rajoihin.³⁹ Mia Consalvo on nimittänyt pelaamisen kentällä kerrytettyä symbolista pääomaa ”pelipääomaksi” (gaming capital):

...the concept of gaming capital provides a key way to understand how individuals interact with games, information about games and the game industry, and other game players.[...]being a member of game culture is about more than playing games or even playing them well.' It's being knowledgeable about game releases and secrets, and passing that information on to others. It's having opinions about which game magazines are better and the best sites for walkthroughs on the Internet.⁴⁰

Kentän piirissä kerrytetty pääoma sekä siellä omaksutut normit, tavat ja käytännöt muodostavat niin sanotun habituksen. Habitus kuvastaa ihmisen kokonaisvaltaista olemusta ja hänen mahdollisuuttaan toimia kentän sisällä.⁴¹ Kirkpatrickin mukaan pelaajahabituksen omaksunut henkilö ymmärtää pelien ja peliteknologioiden toimintaa ja niihin liittyviä normatiivisia käytäntöjä, ilman että niitä tarvitsee hänelle jokaisen pelin kohdalla erikseen selittää.⁴² Pelaajahabituksen synty on ollut välttämätöntä, jotta käsitys erillisestä tietokonepelikulttuurista ja mahdollisuudesta identifioitua pelaajaksi oli mahdollista. Esimerkiksi Britanniassa pelaamisen kulttuurinen kenttä muodostui viimeistään 1980-luvun puolivälin jälkeen, jolloin pelaaminen alettiin käsittää muusta tietokoneharrastuksesta erilliseksi kulttuurikseen.⁴³

Vaikka Kirkpatrickin tutkimukset ovat otteeltaan sosiologisia, ne kuvastavat hyvin pelikulttuurissa tapahtuneita ajallisia muutoksia. Kirkpatrickin tutkimusten suurin heikkous on niiden laaja-alaisuus ja päätelmien tekeminen melko vähäisten, joskin erittäin vakuuttavien esimerkkien kautta. Kirkpatrick ei muutenkaan ole kiinnittänyt tutkimuksissaan juurikaan huomiota peleistä 1980- ja 1990-luvuilla laajemmin käytyyn julkiseen keskusteluun, vaikka käsitteleeekin pelaajaidentiteetin rakentumista suhteessa pelaamiseen liitettyihin yleisiin käsityksiin. Huomio on lähes täysin pelilehtien sisällöissä. Tällöin pelaajaidentiteetin ajallisen muutoksen suhde laajempaan

kielestä englanniksi kääntänyt Johnson, Randal (toim.). Columbia University Press: Columbia, Yhdysvallat 1993, 5–7, 36–37.

³⁹ Bourdieu, Pierre, *The Logic of Practice*. Stanford University Press: Stanford California, Yhdysvallat 1988, 66–75. Ks. myös Johnson, Randal, teoksessa Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: essays on art and literature*. Ranskan kielestä englanniksi kääntänyt Johnson, Randal (toim.). Columbia University Press: Columbia, Yhdysvallat 1993, 6–7.

⁴⁰ Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Kindle-versio. MIT Press: Cambridge Massachusetts, Yhdysvallat 2007, 72–93, 219–221.

⁴¹ Bourdieu Pierre, *The Logic of Practice*. Stanford University Press: Stanford California 1988, 52–65. Ks. Johnson, Randal, teoksessa Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: essays on art and literature*. Ranskan kielestä englanniksi kääntänyt Johnson, Randal (toim.), Columbia University Press: Columbia, Yhdysvallat 1993, 5–7.

⁴² Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 18–20.

⁴³ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 70–72, 93–94.

kulttuurikehykseen jää paikoin epäselväksi. Lisäksi on todettava, että vaikka Kirkpatrick kritisoikin pelihistorian narratiiveja liiallisesta Amerikka-keskeisyydestä, käytännössä hän tekee itsekin yleistyksiä englantilaisen pelikulttuurin perusteella. Kritiikistä huolimatta Kirkpatrickin tutkimukset ovat merkittävä panos orastavalle pelikulttuurin historian tutkimukselle. Varsinkin pelaajaidentiteetin näkökulmasta tutkimukset ovat tärkeä katsaus tapoihin, joilla pelaajat ovat yrittäneet määritellä omaa ja harrastuksensa asemaa osana laajempaa kulttuurista kontekstia.

Suomalaisittain merkittävin suomalaista pelikulttuuria sivuava tutkimus on Petri Saarikosken väitöskirja *Koneen lumo Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*.⁴⁴ Saarikoski on kirjassaan tutkinut suomalaista mikrotietokoneharrastuksen muotoutumista ja muutosta 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin saakka. Teoksen pääasiallinen viesti on se, että 1970-luvulla alkanut kotimikroharrastus oli monia erilaisia muotoja saanutta yhteisöllistä toimintaa, jonka merkitys tietotekniikan arkipäiväistymiselle oli keskeinen.

Peleistä tuli Saarikosken mukaan 1980-luvun loppupuoliskolla erottamaton osa kotimikroharrastusta ja varsinkin nuorimmille harrastajille tietokoneharrastus alkoi merkitä yhä enemmän pelkkää pelaamista. Vanhempien harrastajien keskuudessa alettiin taas korostaa tietokoneen hyötykäyttäjien asemaa ”oikeina” kotimikroharrastajina. Erilaiset käyttäjäidentiteetit alkoivatkin erottautua aikaisempaa selvemmin 1980-luvun lopussa.⁴⁵ Käyttäjäkunnan monipuolisuudesta huolimatta kotimikroharrastus oli lähinnä miesten hallitsemaa kulttuuria, jonka piirissä järjestäytynyt ja yhteisöllinen toiminta vaikutti miesten oman tietokoneidentiteetin rakentumiseen. Vaikka kotimikroja harrastaneita naisiakin oli, he jättäytyivät pitkälti miesten hallitseman harrastuksen ulkopuolelle.⁴⁶ Erottelun taustalla oli joukko aikaisempina vuosikymmeninä rakentuneita käsityksiä tietotekniikan sukupuolittuneisuudesta ja käyttäjäryhmistä, joita tutkimuksessa esitellään tuonnempana.⁴⁷

Tietynlaisena ”pioneeritutkimuksena” Koneen lumo on laaja yleiskatsaus suomalaisen tietokone- ja pelikulttuurin historiaan, joka laajuudestaan johtuen jää varsinkin 1990-luvun alun osalta hieman listamaiseksi esitykseksi oleellisimmista pelikulttuurin ilmiöistä. Tutkimuksessa häiritsee hieman se,

⁴⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004.

⁴⁵ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 416–417.

⁴⁶ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 167–186.

⁴⁷ Suomessa varsinkin Jaakko Suominen on tutkinut tietotekniikalle ja tietokoneille annettujen merkitysten historiaa. Esimerkiksi erilaiset tietotekniikan sukupuoli- ja ikäkäsitykset ovat hänen mukaansa rakentuneet pitkälti toisen maailmansodan jälkeisenä aikana ja muuttuneet tietokoneiden käyttötarkoitusten myötä. Ks. Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003.

että Saarikoski on pilkkonut tutkimusaiheensa loppupäätelmissä erilaisiin ajanjaksoihin. Jaottelu tietysti selkeyttää ja jäsentää tutkimuksen laajoja ajallisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia ulottuvuuksia, mutta herättää kysymään, kuinka mielekästä ihmisten toiminnan kautta muodostuvan kulttuurin jäsentäminen tarkkojen vuosilukujen kautta määritelyihin aikakausiin lopulta on. Suomalaisen tietokonepelikulttuurin ”varhaishistorian” kannalta tutkimus on kuitenkin merkittävä, sillä se auttaa ymmärtämään 1990-luvun suomalaisen tietokonepelikulttuurin moninaisia kytköksiä 1980-luvun kotimikroharrastukseen.

Väitöskirjansa jälkeen Saarikoski on palannut pelikulttuuriaiheeseen ja tutkaillut esimerkiksi vuosina 1992–2001 suomalaisessa tietokonepelikulttuurissa tapahtuneita muutoksia *Pelit*-lehden lähetettyjen lukijakirjeiden kautta. Lyhkäinen tutkimusartikkeli on huomattavasti fokusoidumpi esitys 1990-luvun tietokonepelikulttuurin ilmiöistä ja muutoksista tavallisten pelaajien kautta tarkasteltuna.⁴⁸ Myös Jaakko Suominen on myös tutkinut suomalaisen tietokonepelikulttuurin rakentumista *Mikrobitissä* julkaistujen peliarvostelujen kautta vuosien 1984–2008 välisenä aikana. Suomisen mukaan esimerkiksi peliarvosteluilla ja niiden kirjoittajilla on ollut keskeinen rooli esimerkiksi pelaajien historiatietoisuuden rakentajina.⁴⁹

Edellä esitettyjen tutkimusten lisäksi tutkimuksessa sivutaan myös muita tietokonepelaamiseen, tietotekniikkaan, vapaa-aikaan ja nuorisokulttuuriin keskittyneitä tutkimuksia. Tarkoituksena on näiden avulla muodostaa mahdollisimman laaja käsitys siitä, millaiset ilmiöt vaikuttivat suomalaiseen tietokonepelikulttuuriin 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa. Yllä esiteltyihin tutkimuksiin nähden niiden rooli on kuitenkin lähinnä täydentävä ja esittelen niitä tarpeen vaatiessa tutkimuksen edetessä.

1.3. Tutkimuksen metodit ja teoriatausta

Historiantutkimukseen liittyy omanlaisiaan haasteita jotka tutkimuksessa on pyritty huomioimaan. Erityistä haastetta tutkielmalle aiheutti tutkittavan kohteen ajallinen läheisyys, joka saattaa hankaloittaa historiallisten tapahtumien sijoittamista pitkäaikaisiin historiallisiin muutoksiin tai kehityskulkuihin. Kuten Timo Vihavainen on huomauttanut, historiantutkimuksessa on varottava näkemästä menneisyyttä ”epätäydellisenä versiona nykyisyydestä” ja pyrittävä näkemään tutkittava asia sen omassa ajallisessa yhteydessään. Erityisen tärkeää on myös muistaa, että historiallisen

⁴⁸ Saarikoski, Petri, ”Rakas Pelit-lehden toimitus...”Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002”. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 21–40 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

⁴⁹ Suominen, Jaakko, ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008”. Teoksessa Suominen, Jaakko, et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 83–98 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

tutkimuskohteen nykyisyys rakentuu kohteen oman menneisyyden, nykyisyyden kokemusten ja tulevaisuuden odotusten varaan. Jälkiviisauden, anakronismien ja käsitteiden väärinymmärtämisen vaara on sekin menneisyyttä tutkiessa aina olemassa.⁵⁰

Toisaalta ajallisen läheisyyden etuna on esimerkiksi se, että lähihistorian tutkimus voi palauttaa mieleen tarpeettomana unohtuneita seikkoja. Vastaavasti se voi tuoda esiin yhteyksiä, joita ihmiset eivät myöhemmän ajan perspektiivistä enää huomaa. Tutkittavan aiheen redusointia yhdeksi iskulauseeksi tai tyhjentäväksi selitykseksi tutkittavan ilmiön ajallisesta luonteesta on kuitenkin pyrittävä välttämään.⁵¹ Tutkielman tarkoituksena ei myöskään ole löytää absoluuttista totuutta tutkittavasta aiheesta, vaan tietokokonepelikulttuurin menneisyydestä muodostuvaan tulee suhtautua ajatusrakennelmana, joka perustuu lähteiden selitykseen ja tulkintaan.⁵²

Tutkimusajankohdan läheisyys asettaa erityiset vaatimuksensa myös tutkimusetiikan ja varsinkin yksityisyydensuojan suhteen. Tutkimusaineistossa on mukana esimerkiksi lukijakirjeitä, joihin viitatessa olen häivyttänyt kirjoittajien tunnistustietoja. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että koko nimen sijasta viitteissä on näissä tapauksissa ilmoitettu etu- ja sukunimien alkukirjaimet. Koin tämän erityisen tärkeäksi, sillä monet kirjoittajista olivat kirjeiden kirjoitushetkellä alaikäisiä lapsia.

Koska tutkimuksessa muuten tarkastellaan lähinnä julkiseksi tarkoitettuja tekstejä, en ole toiminut muiden tekstien, kuten palstakirjoitusten ja lehtiartikkelien kohdalla samoin. Nimimerkeillä julkaistuihin palstakirjoituksiin ja kirjeisiin olen viitannut alkuperäisen lähteen mukaisesti. Mikäli tekstissä on viitattu saman kirjoittajan tekstiin paikoin nimellä ja toisinaan nimimerkillä, tämä johtuu siitä että kirjoittaja on julkaissut tekstin omalla nimellään. Esimerkiksi Niko Nirvin omalla nimellä julkaistuihin on viitattu Niko Nirvinä, mutta, mutta Nnirvi -palstojen yhteydessä hänen käyttämänsä Nnirvi -nimimerkkiin. Sama pätee luonnollisesti Jyrki Kasviin ja tämän Wexteen -nimimerkkiin. Mikäli kirjoittajaa ei ole mainittu viitteessä, tieto puuttuu myös alkuperäisestä lähteestä.

Ajallisen läheisyyden lisäksi myös käytetyn aineiston laatu asetti tutkimukselle tietynlaisia vaatimuksia. Koska lähteenä on käytetty lehtiä, en ole pyrkinyt tarkastelemaan pelkästään sitä mitä lehdissä on tietynä aikana kirjoitettu, vaan pohtimaan sitä, mitä julkaistut tekstit lehden

⁵⁰ Vihavainen, Timo, 'Lähihistorian kirjoittamisen ongelmia'. Teoksessa Soikkanen, Timo, *Lähihistoria – Teoriaan, metodologiaan ja lähteisiin liittyviä ongelmia*. Turun yliopiston Poliittisen historian tutkimuksia 1: Turku 1995, 166–169.

⁵¹ Vihavainen Timo, 'Lähihistorian kirjoittamisen ongelmia'. Vihavainen, Timo, 'Lähihistorian kirjoittamisen ongelmia'. Teoksessa Soikkanen, Timo, *Lähihistoria – Teoriaan, metodologiaan ja lähteisiin liittyviä ongelmia*. Turun yliopiston Poliittisen historian tutkimuksia 1: Turku 1995, 169–176.

⁵² Rommi, Pirkko, 'Kvalitatiivinen analyysi ja sanomalehtihistoriallinen tutkimus'. Teoksessa Ritari, Kristiina (toim.), *Lehdistöntutkijain seminaari 1973 – alustukset ja keskustelut*. Helsingin yliopiston historian laitoksen julkaisuja N:o 1. Helsingin yliopisto: Helsinki 1973, 135.

toiminnallisen prosessin osana tästä toiminnasta todistavat.⁵³ *Pelit*-lehden kohdalla tämä tarkoitti sen kysymyksen esittämistä aineistolle, että millaisessa ajallisessa ja kulttuurillisessa kontekstissa lehdessä julkaistut kirjoitukset syntyivät ja millaista informaatiota ne siksi välittivät.

Tutkimuksen teoreettisena lähtökohtana on ajatus siitä, että kulttuuri on erilaisten diskurssien kautta rakennettua ja rakentunutta. Metodologisesti kieli ja kielen käyttö voidaan diskurssiteorian mukaan nähdä konstruktiivisena ilmiönä, jossa kieltä jäsennetään sosiaalisesti välitettynä merkityssysteeminä. Näitä diskursseja voidaan myös tutkia. Lyhyesti diskurssianalyysin voi määritellä ”...sellaiseksi kielen käytön ja muun merkitysvälitteisen toiminnan tutkimukseksi, jossa analysoidaan yksityiskohtaisesti sitä, miten sosiaalista todellisuutta tuotetaan erilaisissa sosiaalisissa käytännöissä”. Näin tekemällä voidaan kuvata erilaisia sosiaalista todellisuutta kuvaavia ja rakentavia diskursseja.⁵⁴

Diskurssianalyysi on laadullinen analyysimenetelmä, jonka voi käsittää tutkimusmetodin lisäksi myös laajaksi teoreettiseksi viitekehikseksi.⁵⁵ Siinä missä pelkässä sisällönanalyysissä etsitään tekstin merkityksiä, diskurssianalyysissä analysoidaan, miten näitä merkityksiä tuotetaan. Käytännössä diskurssianalyysin kautta tutkitaan siis sitä, millaisia inhimillisiä merkityksiä tutkimusaineistossa on tutkittavasta aiheesta tuotettu.⁵⁶ Tutkielmassa olen soveltanut sekä sisällönanalyysin, että diskurssianalyysin menetelmiä muodostaakseni kokonaiskuvan siitä, millaista tietokonepelaajaidentiteettiä *Pelit*-lehdessä tuotettiin ja toisaalta havainnollistaakseni, miten tätä identiteettiä konkreettisesti tuotettiin.

Pelit-lehteä ja sekundääriaineistoa on tulkittu mediateksteinä, eli jälkinä menneistä viestintäprosesseista, joita seuraamalla on mahdollista tutkia niiden taustalla olevia viestinnän ja merkityksenannon prosesseja.⁵⁷ Mediatekstit eivät ainoastaan kuvaa tai tulkitse maailmaa, vaan antavat kohteelleen merkityksiä ja tuottavat symboleita, jotka paitsi kuvaavat todellisuutta, myös rakentavat sitä.⁵⁸ Koska tutkimuksessa kiinnitetään huomiota erityisesti siihen, miten ja millaista identiteettiä *Pelit*-lehdessä tuotettiin, on aineiston tulkinnan keskiössä sen selvittäminen, miten *Pelit*-

⁵³ Rommi, Pirkko, ‘Kvalitatiivinen analyysi ja sanomalehtihistoriallinen tutkimus’. Teoksessa Ritari, Kristiina (toim.), *Lehdistöntutkijain seminaari 1973 – alustukset ja keskustelut*. Helsingin yliopiston historian laitoksen julkaisu N:o 1. Helsingin yliopisto: Helsinki 1973, 131–132.

⁵⁴ Jokinen, Arja, Juhila Kirsi & Suoninen, Eero, *Diskurssianalyysin aakkoset*. Vastapaino: Tampere 1993, 9–10. Diskurssin käsitteestä ks. lisäksi Storey, John, *Cultural Theory and Popular Culture: An introduction*. Taylor and Francis: Lontoo, Englanti 2014 (6. painos), 271–280.

⁵⁵ Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli, *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi: Helsinki 2009 (11. uudistettu laitos), 91–94.

⁵⁶ Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli, *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi: Helsinki 2009 (11. uudistettu laitos), 103–104.

⁵⁷ Väliverronen, Esa, ‘Mediatekstistä tulkintaan’. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka & Väliverronen, Esa (toim.), *Media-analyysi tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003, 32.

⁵⁸ Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi, & Suoninen, Eero, *Diskurssianalyysin aakkoset*. Vastapaino: Tampere 1993, 18–24.

lehdessä luonnehdittiin tietokonepelaajien omaa ryhmäidentiteettiä ja kuvasivat suhdettaan vaihtoehtoisin identifioitumistapoihin tai ryhmiin.⁵⁹

Identiteetti on käsite, jonka kautta on mahdollista hahmottaa ja havainnollistaa monimutkaista, sosiaalisesti rakentunutta todellisuutta. Se tulee tutkielman yhteydessä ymmärtää jatkuvasti käynnissä olevana identifioitumis- tai identiteetinrakennusprosessina.⁶⁰ Identiteetillä ei siis tarkoiteta autenttisesta ja yhtenäisestä subjektia, vaan identiteetin liikkuvaa, epävarmaa, siirtyvää ja kontingenttia perusluonnetta.⁶¹ Diskursiivisesta näkökulmasta määriteltynä identifioituminen tarkoittaa konstruointiprosessia, joka ei koskaan ”sulkeudu” tai tule valmiiksi. Tämän prosessin pohjana on diskursiivinen symbolisten resurssien tuotanto, jonka puitteissa identifioituminen rakentuu pitkälti merkityksenannon, ja erottautumisen varaan.⁶²

Medioiden tapa käyttää kieltä ja tuottaa merkityksiltään erilaisia diskursseja on aina tiettyyn sosiaaliseen ja historiallisesti muuttuvaan kontekstiin sidottua.⁶³ Varsinkin 1970-luvun niin sanotun kielellisen käänteen jälkeen tiedotusvälineiden asemaa merkityssysteemien tuottajina sekä aikansa arvojen sekä asenteiden kuvastajina, on alettu korostaa.⁶⁴ Mediasta on viimeisen 40 vuoden aikana tullut yhä enemmän väline, joka sekä rakentaa, että toimii kanavana, jossa yksilöiden tai ihmisryhmien on mahdollista käydä keskustelua omasta yksilöllisestä tai kollektiivisesta identiteetistään. Mediat ovat täten paitsi viestintä- ja ilmaisuvälineitä, myös ihmisen minuuteen, maailmankuvaan ja subjektiviteettiin vaikuttavia identiteettivälineitä.⁶⁵

Esimerkiksi kulttuuritutkija Stuart Hall on esittänyt, että postmodernina aikana mm. globaalien mediakuvien ja viestintäjärjestelmien yleistymisen on irrottanut identiteetit erityisistä ajankohdista, paikoista, historioista ja traditioista. Varsinkin kulutuskulttuurin leviäminen on Hallin mukaan synnyttänyt eräänlaisen ”identiteettien supermarketin”, josta ihmiset valikoivat lukuisia erilaisia

⁵⁹ Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi, & Suoninen, Eero, *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Vastapaino: Tampere 1999, 75–76.

⁶⁰ Alasuutari, Pertti, *Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus*. Gaudeamus: Helsinki 2007, 174.

⁶¹ Inkinen, Sam, ”Kybermaailma” identiteetin rakentajana – Lähtökohtia, ongelmia, peruskäsitteitä”. Teoksessa Tapper, Helena (toim.), *Me median maisemissa – Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsingin yliopiston Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia: Helsinki 2000, 166–176.

⁶² Ks. Hall, Stuart, *Identiteetti*. Englannin kielestä suomentanut Lehtonen, Mikko & Herkman Juha. Vastapaino: Tampere 1999, 247–249.

⁶³ Väliverronen, Esa, ‘Mediatekstistä tulkintaan’. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka, Väliverronen, Esa (toim.), *Media-analyysi Tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003, 18.

⁶⁴ Railo, Erkki & Oinonen, Paavo, ‘Mediasta historiaa’. Teoksessa Railo, Erkki & Oinonen, Paavo (toim.), *Media historiassa*. Historia Mirabilis 9, Turun historiallisen yhdistyksen refereesarja. Turun historiallinen yhdistys ry: Turku 2012, 17.

⁶⁵ Tapper, Helena (toim.), *Me median maisemissa – Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsingin yliopiston Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia: Helsinki 2000, 6–9.

identiteettejä. Tämän muutoksen on yleensä katsottu vähentäneen perinteisten identifioitumiskohteiden, kuten kansallisen tai poliittisten identiteettien merkitystä.⁶⁶

Yksilöidentiteetin sijaan tutkimuksessa tarkastellaan identifioitumista kollektiivisen ryhmän jäsenekseni. Kollektiivinen identiteetti on symbolisen merkityksenannon tuote, jossa ryhmälle tuotetaan ominaisuuksia vastaamalla kysymykseen: ”keitä me olemme?” ja viittaamalla ”samuuksiin”, jotka ryhmän jäsenten mielestä kertovat jotakin olennaista heistä itsestään ja yhdistävät heitä. Yhtä lailla muista mahdollisista identiteeteistä erottautuminen ja ryhmän rajaaminen tiettyyn kulttuuriseen ympäristöön kielenkäytön, yhteisesti jaetun tietovaraston, toimintamallien tai tapojen perusteella on yhteistä identiteettiä vahvistavien merkitysmallien tuottamista.⁶⁷ Annettujen merkitysten todenmukaisuudella ei ole merkitystä, sillä ne kuvaavat lähinnä identiteetille yhteisesti annettuja ominaisuuksia.⁶⁸

En sosiologi Pekka Kaunismaata lainaten pyri esittämään kokonaiskuvaa tutkittavan kohteen identiteetistä, vaan tarkastelemaan tietokonepeliharrastajaidentiteettiä kontekstisidonnaisina väitteinä itseystä jotka ilmenevät tiettyjen merkitysmallien käyttönä tietyissä (puhe)konteksteissa. Näitä puhekonteksteja edustavat tutkimuksen lähdeaineistona käytetyt palstakirjoitukset ja lukijakirjeet, joissa pelaajaidentiteetti näyttäytyy kontekstuaalisten väitteiden muodostelmana. Nämä väitteet liittyvät ”pelaajuutta” ja kollektiivista yhteisyyttä muovaaviin tekijöihin.⁶⁹ Yksinkertaisten identiteettejä konstruoidaan siten, että erilaiset toimijat kulttuurin sisällä vaalivat ja tuottavat kulttuuria legitimoivia diskursseja, erilaisia selviämistästrategioita ja ryhmätietoisuutta.⁷⁰

Oma tutkimukseni eteni käytännössä siten, että ensimmäisessä vaiheessa kävin järjestelmällisesti läpi *Pelit*-lehden vuosikerrat tutkimusajanjaksolta. Tutkimuksen tässä vaiheessa tavoitteenani oli ymmärtää *Pelit*-lehden luonne lähdeaineistona ja kartoittaa lehdessä käydyn keskustelun teemoja. Läpikäyntiä tehdessäni luetteloin palstakirjoituksia teemoittain löytäkseni aineistossa toistuvia, identiteettiä käsitelleitä aiheita. Läpikäynnin yhteydessä ja sen jälkeen tarkastelin sekundääriaineistoa, jonka kautta pyrin hahmottamaan kokonaiskuvan siitä millaisessa ajallisessa ja kulttuurillisessa tilassa *Pelit*-lehti toimi. Kun kokonaiskuva alkoi selkiytyä, aloitin primääriaineiston sisällön ja siinä tuotettujen merkitysten analysoinnin valitsemani teoreettisen viitekehyksen puitteissa. Viimeisessä vaiheessa siirsin analyysin kirjoitettuun muotoon.

⁶⁶ Hall, Stuart, *Identiteetti*. Englannin kielestä suomentanut Lehtonen, Mikko & Herkman, Juha. Vastapaino: Tampere 1999, 60–63.

⁶⁷ Vrt. Kaunismaa, Pekka, ‘Keitä me olemme? Kollektiivisen identiteetin käsitteellisistä lähtökohdista’, *Sosiologia*, 34:3, 1997.

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Alasuutari, Pertti, *Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus*. Gaudeamus: Helsinki 2007, 174, 196–197.

1.4. Lähdeaineisto, termit ja tutkimuksen rakenne

Alkujaan Helsinki Median ja myöhemmin Sanoma Magazines Finlandin kustantama *Pelit* on Suomen ensimmäinen ja 1990-luvun keskeisin tietokonepelejä käsittelevä aikakauslehti. Lehti ilmestyi alun perin kahdeksan kertaa vuodessa ja ilmestymistahti kasvoi 1990-luvun kuluessa hiljalleen. Vuoteen 1999 mennessä *Pelit*-lehdestä oli tullut kuukausittain ilmestyvä lehti. *Pelit* oli 1990-luvulla käytännössä ainut suomalainen tietokonepelilehti, eikä sillä ollut vakavasti otettavia kilpailijoita. Tietynlainen monopoliasema näkyi lehden levikissä, joka kasvoi tasaisesti koko 1990-luvun ajan.⁷¹ Luvut ovat kansainvälisesti suuria,⁷² mikä kuvastaa *Pelit*-lehden keskeistä asemaa suomalaisten tietokonepelaajien omaksumana mediana. Lehden tärkeyttä peliharrastajille kuvastaa myös sen ympärille 1990-luvun alkupuoliskolla rakentunut fanikulttuuri, joka korosti toimituksen asemaa peliharrastuksen auktoriteetteina. Esimerkiksi Petri Saarikosken ja Jaakko Suomisen mukaan pieni pelijournalistien ydinjoukko oli avainasemassa pelaajien keskinäisen yhteisöllisyyden tunteen tuottajina 1980- ja 1990-lukujen Suomessa:

Pelijournalistit olivat epäilemättä myös tärkeitä pelaajien yhteisyyden tunteen synnyttäjiä. Tämä johtui ehkä pääasiassa siitä, että usein lehtien avustajat ja toimittajat olivat itsekin tietokoneharrastajia, ja siksi heidät tunnettiin lukijakunnan keskuudessa poikkeuksellisen hyvin.⁷³

Myös Kirkpatrick ja Consalvo ovat molemmat korostaneet pelilehdistön roolia pelaajaidentiteetin ja pelikulttuurin tuottajina. Lehtien sisältö ja lukijakunnan koostumus ovat vaikuttaneet siihen millaisten ihmisten toiminnaksi tietokonepelaaminen on muodostunut. Pelaamista käsitellessä lehdistä määriteltiin pitkälti sitä, millaisilla ihmisillä on ollut mahdollisuus toimia pelikulttuurin piirissä ja millaiset vaihtoehdot identiteetit rajattiin pelikulttuurin ulkopuolelle.⁷⁴

Pelit-lehden keskeisintä sisältöä olivat peliarvostelut, -uutiset ja -vinkit sekä toimituksen palstakirjoitukset, joista tässä tutkimuksessa keskitytään jälkimmäisiin. Palstakirjoitukset olivat kirjoittajiensa henkilökohtaisia tekstejä, joiden tyyli vaihteli kirjoittajan ja numeron mukaan. Suurin osa palstakirjoituksista käsitteli pelikulttuurin ilmiöitä ja tapahtumia erilaisista ajankohtaisista

⁷¹ Levikintarkastus 2012 Petri Saarikosken mukaan. Saarikoski, Petri, ”Rakas *Pelit*-lehden toimitus...”*Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002’. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 23, 34–37.

⁷² *Pelit*-lehden toimituksen omien laskelmien mukaan *Pelit*-lehden levikki olisi Iso-Britanniassa ollut vuonna 1998 asukaslukuihin suhteutettuna 407 638, kun taas sikäläisittäin suurimpiin kuuluneen PC Gamer UK:n levikki olisi ollut Suomessa noin 5 800. 260,3 miljoonaa asukkaan Yhdysvalloissa, *Pelit*-lehden levikki olisi ollut 1,9 miljoonaa. ja sikäläisen PC Gamerin levikki Suomessa noin 4 800 kappaletta. Lindén, Tuija, ‘Koolla on väliä’, *Pelit*, 11/1998, 3.

⁷³ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 26. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

⁷⁴ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 70–97. Ks myös Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Kindle-versio. MIT Press: Cambridge Massachusetts, Yhdysvallat 2007, 155–217, 303–312.

näkökulmista. Aineistona palstakirjoitukset avaavatkin laaja-alaisen ja monipuolisen näkökulman suomalaiseen tietokonepelikulttuuriin 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa.

Tutkimusajanjaksolla säännöllisesti julkaistuja palstoja olivat päätoimittaja Tuija Lindénin pääkirjoituspalsta, ”peligurun” maineen saaneen Niko Nirvin pitämä Nirvi-palsta sekä *Pelit*-lehteä vuoteen 1998 asti avustaneen Jyrki J. J. Kasvin Wexteen-palsta. 1990-luvun lopulla lehdessä alettiin julkaista säännöllisesti myös muiden avustajien ja toimittajien palstakirjoituksia, joista tämän tutkimuksen kannalta relevanteimmiksi osoittautuivat Kaj Laaksosen Kaizu-palsta sekä Jari Turusen JTurunen -palsta. Lehdessä julkaistiin myös satunnaista Seinäkirjoitus-palstaa, joka oli tarkoitettu vierailleille kirjoittajille.⁷⁵

Pelit-lehdessä toimi myös Postipalsta niminen palsta, jossa julkaistiin lukijoiden lehteen lähettämiä kirjeitä. Postipalstan sisällyttäminen tutkimusaineistoon alkoi tutkimuksen edetessä tuntua välttämättömältä, sillä käytännössä kirjeet vaikuttivat osaltaan siihen, mistä *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa kirjoitettiin ja millaiseksi lehden sisältö muokkautui. Yhdessä palstakirjoitukset ja lehdessä julkaistut kirjeet kuvastavat neuvottelua, jota tietokonepelikulttuurista *Pelit*-lehden sivuilla kokonaisuudessaan käytiin. Postipalstaa hallinnoi 1992 alkaen lehden toimitussihteerinä toiminut Sari Alho ja 1999 alkaen Annika Ruonanen.

Käsittelen palstakirjoituksia ja lukijakirjeitä kirjoittajiensa henkilökohtaisina ja varsin vapaamuotoisina, julkiseksi tarkoitettuina kirjoituksina. Aineistona ne eivät ole täysin ”samanarvoisia”, sillä palstakirjoituksia voi pitää lukijakirjeitä merkittävämpinä mielipiteenmuokkaajina. Henkilökohtaisesta tyylistään huolimatta toimituspalstojen voi myös katsoa edustaneen *Pelit*-lehden ”virallista” linjaa, vaikka tällaista lehdelle ei varsinaisesti koskaan määriteltykään.⁷⁶ Sävyiltään kirjoitukset olivat useimmiten varsin humoristisia.⁷⁷ Jokaisella kirjoittajalla oli oma tunnusomainen tyyliinsä kirjoittaa. Esimerkiksi Nirvi tukeutui teksteissään usein ironiaan, kun taas Kasvi viittasi kirjoituksissaan toistuvasti peleistä ja pelaamisesta tehtyihin tieteellisiin tutkimuksiin. Huumoristaan huolimatta palstakirjoitukset osoittautuivat tutkimuksen edetessä yllättävän kantaottaviksi.

⁷⁵ Seinäkirjoitus-palsta oli tarkoitettu pidemmille, nimenomaan palstamuotoon kirjoitetuille kirjoituksille. Ks. esim. Soronen, Hannu, ‘Seinäkirjoitus: Väkivallan voima’, *Pelit*, 3/1994, 47 tai Turunen, Jari, ‘Seinäkirjoitus: Väkivaltaa revisited...’, *Pelit*, 3/1997, 76–77.

⁷⁶ Haastateltaessakin Lindén ja Nirvi varoivat puhumasta *Pelit*-lehden kohderyhmästä, vaan käyttivät mieluummin termiä keskimediaaninen lukija. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

⁷⁷ Ks. esim. Wexteen, ‘Ensin tutkitaan, sitten hutkitaan’, *Pelit*, 4/1997 tai Wexteen, ‘Istuuko peliohjain tyttölapsen kouraan?’, *Pelit*, 2/1996, 66–67.

Primäärinaineistona toimineen *Pelit*-lehden lisäksi tutkielmassa on käytetty myös sekundääristä, tutkimusta taustoittavaa ja tukevaa aineistoa. Sekundääriaineiston avulla primääriaineisto on pyritty asettamaan oikeaan ajalliseen ja kulttuurilliseen yhteyteensä. Näin tekemällä olen myös pyrkinyt paikkaamaan myös 1990-luvun suomalaista tietokonepelikulttuuria käsittelevän tutkimuksen puutetta. Ensinnäkin sekundääriaineistoon lukeutuvat *Pelit*-lehteä edeltäneet, keskimäärin kahdesti vuodessa ilmestyneet *Pelit – Tietokonepelien vuosikirjat* (1987–1991), joita tutkimuksessa on tarkasteltu vuosien 1988–1991 osalta. Näin tekemällä on ollut tarkoitus arvioida sitä, millä tavoin *Pelit*-lehti muutti tapoja joilla tietokonepelaamisesta kirjoitettiin Suomessa.

Sekundääristä aineistoa edustavat myös kotimaisissa sanomalehdissä julkaistut pelejä ja pelaamista käsitelleet artikkelit ja mielipidekirjoitukset. Pieni osa tästä aineistosta on koostettu etsimällä *Pelit*-lehdestä viitteitä muualla mediassa käytyyn keskusteluun. Mikäli viitattu artikkeli tai teksti vaikutti tutkimuksen kannalta relevantilta, pyrin etsimään sen käsiini. Tämän lisäksi relevantin media-aineiston kartoittamiseksi on käytetty Suomen Media-arkiston⁷⁸ digitoitua tietokantaa. Valtakunnallisista lehdistä media-arkistoon on tallennettu *Iltalehden* ja *Kauppalehden* sisällöt ja paikallislehdistä *Aamulehden*, *Kainuun Sanomien*, *Lapin Kansan*, *Pohjolan Sanomien* ja *Satakunnan kansan* sisällöt. Lehtiä on digitoitu pääosin vuodesta 1994 eteenpäin. Tutkimuksen kannalta relevantteja kirjoituksia on haettu tietokannasta ”tietokonepeli”, ”tietokonepelaaja”, ”peliharrastaja” ja ”nörtti” -sanojen eri taivutusmuodoilla ja yksittäisten pelien nimillä. Lähdemateriaalina on käytetty yhtä pelejä käsitellyttä televisio-ohjelmaa. Sekundäärisen media-aineiston avulla ei ole ollut tarkoitus tehdä kokonaisvaltaisia tulkintoja siitä, miten tietokonepelaamista on mediassa tutkimusajanjakson aikana käsitelty. Pikemminkin tarkoituksena on ollut taustoittaa tutkimusta ja asettaa primääriaineistona toimiva *Pelit*-lehti oikeaan kontekstiinsa.

Tutkimuksen tukena on käytetty myös huhtikuussa 2015 toteuttamaani Tuija Lindénin ja Niko Nirvin haastattelua. Varsin vapaamuotoisen, konstruoimattoman keskusteluhaastattelun⁷⁹ tarkoitus oli selkeyttää kuvaa *Pelit*-lehden luonteesta aineistona sekä kerätä tietoa toimituksen ajatusmaailmasta ja periaatteista, joilla lehteä 1990-luvulla tehtiin. Haastattelussa Lindén ja Nirvi muistelivat *Pelit*-lehden perustamisvaiheita, toimintaa sekä yleistä suhtautumista tietokonepelaamiseen 1990-luvulla. Muun sekundäärisen lähdeaineiston tapaan haastattelun tarkoituksena on ollut tukea varsinaista *Pelit*-lehdestä tehtyä analyysia.

⁷⁸ Suomen Media-arkistoon tallennettu kaikki AlmaMedian lehdissä julkaistut artikkelit vuodesta 1994 eteenpäin.

⁷⁹ Vrt. Ruusuvoori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.), *Haastattelu Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Osuuskuunta Vastapaino: Tampere 2005, 11–12.

Pelikulttuurilla tarkoitetaan tässä tutkimuksessa pelien ympärille rakentunutta kulttuuria pitkälti samalla lailla, kuin Olli Sotamaa on sen väitöskirjassaan määritellyt. Sotamaan mukaan pelikulttuurin määrittelyn kannalta on keskeistä ymmärtää se yhteisöllisen toiminnan alueena. Tämä alueen ja siihen liittyvien alakulttuurien jäsenet konstruoivat yhteisiä merkityksiä ja käytäntöjä, jotka kytkeytyvät ajallisiin ja tilallisiin yhteyksiinsä. Pelaamisen kulttuuriin vaikuttavat täten myös pelikulttuurin ulkopooliset sosiaaliset, kulttuuriset, poliittiset ja taloudelliset arvot.⁸⁰ Sotamaan varsin laava määritelmä sopii tutkimuksen tarpeisiin varsin hyvin, sillä käytännössä pelikulttuuria voisi hahmottaa myös monella vaihtoisella tavalla. Käsitteillä ”pelaaja” tai ”peliharrastaja” tarkoitetaan tutkimuksessa pelejä aktiivisesti pelaavia ja niitä harrastavia henkilöitä (gamer).⁸¹

Yhtä tärkeää on erottaa toisistaan tietokonepelaaminen ja konsolipelaaminen. Tietokonepelaamisella tarkoitetaan tutkimuksessa pelien pelaamista tietokoneella ja konsolipelaamisella pelaamista televisioon kytkettävällä pelilaitteella, jonka pääasiallisena funktiona⁸² voidaan pitää pelaamista. Digitaalisen pelaamisen jaottelu tietokone- ja konsolipelaamiseen, on varsin vakiintunut tapa pelaajien keskuudessa.⁸³ Mikäli tutkimuksessa puhutaan digitaalisesta pelaamisesta, videopelaamisesta tai vain pelaamisesta, tarkoitetaan niillä pelaamista yleensä. Muut tutkimuksen kannalta tärkeät termit olen pyrkinyt selittämään joko tekstin yhteydessä tai alaviitteissä.

Tätä johdantolukua seuraa tutkimuksessa kuusi lukua. Toinen luku on taustoittava luku, jossa tietokonepelien ja pelaamisen historiaa tarkastellaan esimerkiksi tietotekniikassa tapahtuneiden muutosten ja tilastojen kautta. Keskeinen osa tarkastelua liittyy siihen, miten pelaaminen on teknologian arkipäiväistymisen myötä muuttunut alati laajempien ihmisryhmien toiminnaksi. Taustoittavassa luvussa käydään läpi myös tietokoneisiin ja tietokonepelaamiseen historian eri vaiheissa liitettyjä mielikuvia. Luvun viimeisessä kappaleessa käsitellään tapoja, joilla pelejä on käsitelty erilaisissa suomalaisissa medioissa 1970-luvulta Pelit lehden perustamiseen saakka.

⁸⁰ Erilaisista tavoista määrittää pelikulttuuria, ks. Sotamaa, Olli, *The player's Game Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Acta Universitatis Tamperensis 1393, Tampere University Press: Tampere 2009, 53–59.

⁸¹ Erottelu on tärkeää, sillä osassa tutkimuksia termiä on käytetty synonyyminä sanan toisen merkityksen (player) kanssa. Tällä tarkoitetaan lähinnä tiettyyn pelitilanteeseen uppoutunutta ja sitä suorittavaa henkilöä. Sotamaa, Olli, *The player's Game Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Acta Universitatis Tamperensis 1393, Tampere University Press: Tampere 2009, 61–63. Toisinaan ”player” sanaa on tutkimuksissa käytetty synonyymina myös pelaajaksi identifioituneille henkilöille. Ks. esim. Stenros, Jaakko, *Playfulness, Play, and Games A Constructionist Ludology Approach*. Acta Universitatis Tamperensis 2049, Tampere University Press: Tampere 2015, 117–122.

⁸² Varhaisimmat pelikonsolit olivat täysiverisiä pelikoneita. 2000-luvulla pelikonsoleista on tullut yhä enemmän olohuoneen multimediakeskuksia, joilla voi pelaamisen ohella käyttää internetiä ja katsella elokuvia. 1980- ja 1990-luvuilla tunnetuimpia konsoleita olivat useat Nintendon ja Segan valmistamat laitteet sekä Sony'n vuonna 1995 julkaistu *Playstation*.

⁸³ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 226. Ks. myös Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 47–63.

Kolmannessa luvussa tarkastellaan yleisesti ottaen sitä, millainen merkitys *Pelit*-lehdellä oli suomalaisessa tietokonepelikulttuurin kannalta ja millaisista aiheista lehden palstakirjoituksissa 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa kirjoitettiin. Tämän jälkeen luvussa selvitetään, millaisena toimintana tietokonepelaaminen *Pelit*-lehdessä ymmärrettiin. Luvun lopussa tarkastellaan sitä, millaiset lehdessä toistuneet teemat osoittautuivat suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin konstruoinnin kannalta oleellisiksi.

Neljännessä luvussa käsitellään mainituista teemoista ensimmäistä, eli pelaamiseen liitettyjä nörttikäsityksiä. Luvussa tarkastellaan ensinnäkin sitä, millaisia nörttikäsityksiä tietokonepelaajiin 1990-luvulla liitettiin ja mihin nämä käsitykset perustuivat. Luvun kahdessa viimeisessä kappaleessa tarkastellaan sitä, miten peliharrastajat käyttivät nörttistereotypioita hyväkseen määritellessään tietokonepelaamisen ja -pelaajien suhdetta tietokonepelaamista lähellä oleviin kulttuureihin. Tarkastelun taustalla on kysymys siitä, miten pelaamisen viihteellistyminen ja arkipäiväistyminen 1990-luvun mittaan vaikutti tietokonepeliharrastajien käsityksiin itsestään ryhmänä.

Viides luku keskittyy tarkastelemaan lasten asemaa tietokonepelikulttuurin piirissä ja sitä, miten käsitykset tietokonepelaamisen lapsellisuudesta vaikuttivat tietokonepelaajaidentiteetin rakentumiseen. Kappaleessa etsitään myös syitä sille, miksi pelaamista pidettiin lapsellisena ja miksi lapsellisuuskäsitykset koettiin pelaajien keskuudessa niin negatiivisiksi. Käytännössä aihetta lähestytään pitkälti pelaamisen uhkakuvista 1990-luvulla käydyn keskustelun näkökulmasta.

Kuudennessa luvussa huomio kiinnittyy tietokonepelaamisen sukupuolittuneisuuteen ja siihen, millaiset edellytykset naisilla oli toimia suomalaisen tietokonepelikulttuurin piirissä. Luvussa tarkastellaan muun muassa sitä miksi pelaamista on tavattu pitää maskuliinisena harrastuksena ja miten pelaaviin naisiin ja tyttöihin suhtauduttiin *Pelit*-lehdessä. Seitsemäs ja viimeinen luku on tutkimuksen tulokset yhteen keräävä päätelmäluke.

2. TIETOKONEPELIEN JA SUOMALAISEN PELIMEDIAN HISTORIA

Pelikulttuurin historia ulottuu tietokoneita varhaisempaan aikaan, sillä ihmiset ovat tietävästi kautta aikain harrastaneet erilaisia pelejä, ja leikkejä. Tässä taustoittavassa luvussa tietokonepelaaminen sijoitetaan historialliseen ja kulttuuriseen kehykseensä. Tämän lisäksi luvussa tarkastellaan sitä, miten ja millaisiksi käsitykset digitaalisista peleistä ovat 1970-luvulta lähtien muodostuneet. Luvun viimeisessä kappaleessa tarkastellaan 1990-luvun suomalaista pelimediaa ja sen historiaa.

2.1. Katsaus tietotekniikan ja pelaamisen historiaan

Kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan mukaan leikkiminen ja pelaaminen ovat paitsi ihmiselle luonnollista toimintaa, myös lähes kaiken kulttuurillisen toiminnan edellytys. Huizinga on esittänyt, että peleissä ja leikeissä esiintyvät säännöt ja rajoitukset ovat ominaisia oikeastaan kaikelle kulttuurilliselle ja sosiaalisille toiminnalle. Tämä ilmentää niin sanottua kulttuurin ”leikkiainesta”, jota hän on havainnoinut koko ihmiskunnan historian ajalta. Huizinga tosin katsoo, että 1800-luvun teollistuminen ja modernisaatio ”vakavoittivat” kulttuuria ja heikensivät leikillisten elementtien näkyvyyttä ja asemaa länsimaisen kulttuurin piirissä.⁸⁴

Onkin varsin mielenkiintoista, että erilaisilla koneilla ja laitteilla pelattavat pelit syntyivät juuri teollistumisen myötä. Mahdollisuus tuottaa laitteita teollisesti ja käsitys siitä, että työ- ja vapaa-aika oli erotettavissa toisistaan, vaikuttivat ensimmäisten mekaanista pelikoneiden ja viihdeautomaattien syntyyn 1800-luvun loppupuoliskolla. Varhaiset automaattit täyttivät pitkälti samanlaisia inhimillisiä ja sosiaalisia tarpeita, kun vuosituhannen lopun ja sen vaihteen digitaaliset pelitkin.⁸⁵

Varhaisimmat modernit tietokoneet kehitettiin 1940-luvulla pitkälti sodankäynnin tarkoituksiin. Toisen maailmansodan päätyttyä ne yleistyivät myös siviilikäytössä. Kalliit, vaikeakäyttöiset ja suurikokoiset tietokoneet olivat pitkään lähinnä armeijan, liike-elämän ja korkeakoulujen käytössä. Vaikka koneiden määrä kasvoi nopeasti, vielä 1960-luvun lopullakaan suurimmalla osalla ihmisistä ei ollut mahdollisuuksia, eikä edes koettua tarvetta käyttää tietokoneita.⁸⁶

⁸⁴ Huizinga, Johan, *Leikkivä ihminen – Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Saksan kielestä suomentanut Sirkka Ahomaa. WSOY, Juva 1984 (3. painos), 9-38, 198-244.

⁸⁵ Media-ärkeologi Erkki Huhtamo on todennut, että teknologioiden arkipäiväistyminen lisäsi ihmisten ja koneiden välistä kanssakäymistä sekä työ- että vapaa-ajan konteksteissa 1800-luvun mittaan. Hän puhuu ”esikyberneettisestä, psykoteknisestä feedback-silmukasta”, joka kuvastaa tällaista koneiden ja vapaa-ajan yhteenliittymää. Varhaiset vapaa-ajan koneet olivat Huhtamon mukaan lähinnä huvilaitteita ja mekaanisia pelikoneita. Ks. Huhtamo, Erkki, ‘Vastakoneen vaiheet – Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa’. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 21-46.

⁸⁶ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 35-41 ja Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus –*

1940- ja 1950-lukujen tietokoneet olivatkin käytännössä pienen asiantuntijajoukon hallitsemaa teknologiaa, joille koneet olivat työnteon välineitä. Tietokoneilla kuitenkin ohjelmoitiin ja pelattiin myös pelejä. Näennäisen turhat peliohjelmat havainnollistivat tietokoneiden suorituskykyä ja niiden avulla saatettiin simuloida monimutkaisia taloudellisia ja sotilaallisia skenaarioita. Varhaisten tietokoneiden laskentatehoa esitelleiden logiikkapelien lisäksi pelit olivat pitkälti koulutustarkoituksessa käytettyjä, erilaisia yritys- ja strategiasimulaattoreita.⁸⁷ Tiettävästi ensimmäinen suomalainen tietokonepelikin valmistui jo vuonna 1955.⁸⁸

Ensimmäisenä nykypelejä muistuttavana tietokonepelinä pidetään yhdysvaltalaisen MIT-korkeakoulun opiskelijoiden vuonna 1961 ohjelmoimaa Spacewaria.⁸⁹ Nykynäkökulmasta yksinkertaisessa Spacewarissa kaksi pelaajaa ohjasti omaa avaruusalusiaan ja taisteli keskenään lyhyissä toimintaosuuksissa. Se oli käytännössä ensimmäisiä tietokonepelejä, jonka ainakin osittaisena tarkoituksena oli pelaajan viihdyttäminen. Pelin syntyminen MIT:ssä ei ollut sattumaa, sillä vielä 1960-luvulla tietokonepelit olivat suosittuja erityisesti korkeakouluopiskelijoiden keskuudessa. Vaikka pelien kehittämistä ja pelaamista pidettiin lähinnä kalliiden tietokoneiden turhana ja ei-toivottuna käyttönä, käytännössä ne motivoivat ja auttoivat ohjelmoinnin opiskelua. Suominen ja Saarikoski ovat todenneet, pelien vaikutuksesta tietokoneiden leviämiseen ja kehittymiseen seuraavaa:

Tietokonepelejä käyttivät ja kehittivät ainoastaan hyvin harvat ihmiset, ja heistä suuri osa oli joko opiskelijoita tai tietojenkäsittelyn ammattilaisia. Pelit olivat selvästi osa tietokoneharrastuksen syntyä ja leviämistä, ja ne tarjosivat hyvän, viihteellisen tavan kehittää ja kokeilla tietokoneiden ominaisuuksia ja ohjelmoinnin mahdollisuuksia.⁹⁰

Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle. Vastapaino: Tampere 2003, 43–76, 210–216.

⁸⁷Suominen, Jaakko 1999. 'Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yrityspelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun'. Esitelmäpaperi (laajennettu versio), *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]. Luettu 16.5.2016.

⁸⁸Kyseessä on diplomi-insinööri Hans Andersenin kollegoidensa kanssa rakentama NIM -pelikone. Lisää suomalaisten tietokonepelien historiasta ks. Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, 'Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen'. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 17–20 [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] Luettu 16.5.2016.

⁸⁹Ensimmäisistä tietokonepeleistä ks. Haddon, Leslie, 'Elektronisten pelien oppivuodet'. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 49–51.

⁹⁰Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, 'Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen'. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 20. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] Luettu 16.5.2016.

Tietotekniikan suurimpana sodanjälkeisenä murroksena pidetään mikroprosessoriteknologian⁹¹ syntyä ja siihen pohjautuvien mikrotietokoneiden ja viihdelaitteiden yleistymistä 1970-luvulla.⁹² Mikroprosessori teki tietokoneista aikaisempaa halvempia, tehokkaampia ja pienikokoisempia, minkä myötä ne alkoivat levitä työpaikoille ja tavallisten kuluttajien kotitalouksiin. Tietokoneista ja ohjelmistoista tuli 1970- ja 1980-luvuilla ainakin teoriassa kaikkien saatavilla olleita kulutustuotteita. Tietokonekannan ”miniatyrisoituminen” teki koneista haluttavampia ja korosti niiden roolia yksilöllisinä, tulevaisuuteen orientoituneina laitteina.⁹³ Miniatyrisaatio ei merkinnyt täten vain koneiden fyysistä pienenemistä. Sen marginaalissa olivat myös kulutuksen ja leikin toiminnot.⁹⁴

Miniatyrisaation myötä tietokoneet ja pelit siirtyivät osaksi kotitalouksien arkikokemusta. Muutos aikaisempaan oli suuri, sillä vielä 1970-luvun alkupuolella digitaalisia pelejä oli pelattu lähinnä julkisissa tiloissa. 1970-luvun digitaaliset pelit olivat elokuvateatterien auloissa tai pelihalleissa pelattavia pelilaitteita, jotka edelleenkin tunnetaan nimellä ”arcade-peli”. Pelihallit olivat nuorison suosimia sosiaalisia tiloja varsinkin Yhdysvalloissa ja Britanniassa. Suomessa pelihallitoimintaa ei juurikaan ennen 1990-lukua ollut, minkä johdosta kotipelaamisen asema muodostui Suomessa jo varhaisessa vaiheessa esimerkiksi Yhdysvaltoja vahvemmaksi.⁹⁵

Mikroprosessoriteknologian myötä digitaalisia pelejä saattoi pelata myös kotioloissa. Ensimmäiset kuluttajille suunnatut pelikoneet olivat televisioon liitettäviä laitteita ja varhaisia pelikonsoleita, kuten Pong, Magnavox Odyssey sekä Atari 2600 ja Atari 5200, joista valtaosa rakentui mikroprosessoriteknologian ympärille. Varhaiset länsimaiset pelimarkkinat kasvoivat nopeasti. Vuonna 1983 nousua seurasi kuitenkin romahdus, kun pelilaitteiden ylitarjonta ja puutteellinen laaduntarkkailu vei kuluttajien uskon pelilaitteisiin.⁹⁶ Tämä ”videopeliromahdus” kosketti erityisesti Yhdysvaltoja, sillä se käytännössä tappoi televisioon kytkettävien pelikoneiden markkinat.

⁹¹ Ensimmäisenä kaupallisesti menestyneenä mikroprosessorina pidetään vuonna 1972 julkistettua Intelin 8008-prosessoria. Se aloitti kehityksen, jonka puitteissa mikrotietokoneet siirtyivät hiljalleen teollisuuden ohjausjärjestelmistä ja korkeakoulujen tutkimuskohteista osaksi kodin elektroniikkaa. Ks. Bell, Clas von, Linturi, Risto & Tala, Martti, ‘Mikrojen 20 vuotta’. Teoksessa Linturi, Risto & Tala, Martti (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Yritysmikrot Oy: Helsinki 1993, 9–10.

⁹² Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 46–48.

⁹³ Ks. Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 210–216.

⁹⁴ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 196.

⁹⁵ Suominen, Jaakko 1999. ‘Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yritysipelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun’. Esitelmäpaperi (laajennettu versio), *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]. Luettu 16.5.2016.

⁹⁶ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 57–61.

Romahdus ei muutenkaan vaikuttanut yhtä radikaalisti Eurooppaan ja Britanniaan, joissa mikrotietokoneiden asema oli jo 1980-luvun alussa pelikoneita vahvempi.⁹⁷

Myös Suomessa mikrotietokoneet olivat 1980-luvun alussa muita pelikoneita suosituimpia. Mikrotietokoneiden suosiota on selitetty niiden monikäyttöisyydellä, mikä teki niistä 1970- ja 1980-luvulla eräänlaisia kotitalouksien tietoteknisinä ideaalilaitteita.⁹⁸ 1980-luvulle tultaessa mikroprosessorit ja mikrotietokoneet olivatkin Suomessa laajasti tunnettuja uuden teknologian symboleja.⁹⁹ Henkilökohtaiset tietokoneet olivat vielä 1970-luvun lopussa melko harvinaisia, mutta 1990-luvulle tultaessa niiden määrä oli kasvanut selvästi. 1990-luvun alussa Suomi oli lamasta huolimatta yksi maailman tietoteknistyneimpiä valtioita, ainakin jos mittarina voidaan pitää tietokoneiden levinneisyyttä. Vuonna 1991 17%:lla suomalaisista kotitalouksista ja 44%:lla työpaikoista oli käytössä tietokoneita.¹⁰⁰ Tietokoneistumisen vauhti kiihtyi 1990-luvulla huomattavasti. Tilastokeskuksen vuosina 1999–2000 toteutetun vapaa-ajankäyttötutkimukseen vastanneista kotitalouksista peräti 48 prosentilla omisti tietokoneen.¹⁰¹

Maan tietoteknistymisen taustalla on nähtävissä laajempi yhteiskunnallisten muutosten juonne, joka liittyi länsimaissa 1970-luvulta alkaen tapahtuneisiin kulttuurisiin, teollisiin ja yhteiskuntarakenteen muutoksiin. Varsinkin 1980- ja 1990-luvuilla käsityksiä tietotekniikan rooleista ohjasi länsimassa ja Suomessa niin sanotut informaatio- tai tietoyhteiskuntavisiot. Tietoyhteiskunnalla tarkoitettiin yhteiskuntaa, jossa niin kutsuttujen tietotyöläisten merkitys oli ohittanut perinteisemmät teollisuusalat kansantalouden keskeisinä toimijoina.¹⁰²

Suomessa tietoyhteiskuntaprojekti käynnistyi 1970-luvun alussa, kun maan tietoteknisen infrastruktuurin kehittäminen aloitettiin. Niin sanotun kansallisen tietokonepolitiikan puitteissa esimerkiksi tietoteknisen koulutuksen ja tutkimuksen kansallisia suuntaviivoja hahmoteltiin oletettuja

⁹⁷ Ks. Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti, 2013, 57–61 ja Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 7–10.

⁹⁸ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 216.

⁹⁹ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 188–189.

¹⁰⁰ Huuhtanen, Heidi, *Tietoyhteiskuntaa rakentamassa*. TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus RY: Helsinki 2001, 24.

¹⁰¹ Melkas, Tuula, 'Tieto- ja viestintätekniiikan harrastuskäyttö 13–14-vuotiailla'. Teoksessa Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005, 191–209.

¹⁰² Ks. esim. Kasvio, Antti, 'Digitaalinen kumous, työn murros ja tietoyhteiskunta'. Teoksessa Stachon, Kari (toim.), *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus Kirja / Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd.: Tampere 1997, 89–96 ja Huuhtanen, Heidi, *Tietoyhteiskuntaa rakentamassa*. TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus RY: Helsinki 2001, 4-5.

tulevaisuuden tarpeita vastaaviksi.¹⁰³ 1980-luvun alussa Suomessa laadittiin tietoyhteiskuntaan siirtymistä valmistellut atk-poliittinen ohjelma. Vuonna 1994 puolestaan valmistui kansallinen strategia tietoyhteiskunnan kehittämiseksi.¹⁰⁴ Strategian on nähty merkinneen eräänlaista tietoyhteiskunnan toisen vaiheen käynnistymistä Suomessa. Tällä tarkoitetaan ajanjaksoa, jolloin tietoyhteiskunnan ”selkärannaksi” nostettiin elektroniikan, tietotekniikan, biologian ja muun korkean teknologian varaan rakentunutta teollista tuotantoa. Erityisesti palvelusektorin uskottiin nousevan talouden kannalta perinteistä teollista tuotantoa merkittävämmäksi.¹⁰⁵ Tietotekniset hankkeet ja tietotekniikan opiskeluun kannustaminen edesauttoivatkin tietokoneiden leviämistä Suomessa. Esimerkiksi peruskoulu- ja lukio-opetuksessa alettiin 1980-luvulla keskittyä entistä enemmän tietokoneiden ja niiden käytön opiskeluun.¹⁰⁶

Minkälaisia kotitietokoneita 1990-luvun Suomessa sitten käytettiin? Siinä missä tietokoneella tarkoitetaan nykyään käytännössä PC- tai Apple Macintosh -laitteita, oli tietokoneiden ”kirjo” huomattavasti moninaisempi 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin saakka. Alalla toimi lukuisia yrityksiä, joista kukin julkaisi erilaiseen tietokonearkkitehtuuriin perustuvia laitteitaan ja rakennussarjojaan. Merkittäviä alan toimijoita 1970- ja 1980-luvuilla olivat esimerkiksi Commodore, IBM, Tandy, Sinclair, Siemens, Apple ja kotimainen Nokia¹⁰⁷. Suomen tietokonemarkkinoita hallitsi 1980-luvulla Commodore. Sen lukuisista tietokonemalleista erityisesti ”Tasavallan tietokoneeksi” Suomessa ristitty¹⁰⁸ *Commodore 64* oli 1980-luvun puolivälin jälkeen suomalaisen tietokonekaupan markkinajohtaja¹⁰⁹.

1990-luvun taitteessa Commodoren asema alkoi kuitenkin horjua. Commodoren *Amiga*-merkkiset tietokoneet eivät pärjänneet kilpailussa monipuolisemmalle ja vapaammin muokattavissa olleelle PC:lle ja lopulta talousvaikeuksien kanssa kamppailut Commodore hakeutui konkurssiin vuonna

¹⁰³ Tietokoneistumisen vaikutuksia ja maan tulevaisuuden teknologiatarpeita oli tosin valtioneuvoston asettaman komitean toimesta selvitetty jo 1960-luvulla. Tietokoneiden käyttöönottoa ja koulutusta ohjaavaa politiikkaa suunniteltiin kuitenkin vasta 1970-luvun aikana. Ks. Manninen, Ari T., *Näin tehtiin Suomesta tietoyhteiskunta*. Talentum Media Oy: Jyväskylä 2003, 221–249.

¹⁰⁴ Manninen, Ari T., *Näin tehtiin Suomesta tietoyhteiskunta*. Talentum Media Oy: Jyväskylä 2003., 249–253.

¹⁰⁵ HUUHTANEN, Heidi, *Tietoyhteiskuntaa rakentamassa*. TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus RY: Helsinki 2001, 4–5. Ks. myös Kasvio, Antti, ”Tietoyhteiskunta – edesmennyt idea?”. Teoksessa Kasvio, Antti, et al. (toim.), *Virtuaalihalleja ja hyvinvointia – Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitys ja haasteet*. Sitran raportteja 50. Sitra: Helsinki 2005, 9–28.

¹⁰⁶ Saarikoski, Petri, ”Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöistä?” Tietokonelukutaito ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla. Teoksessa Salmi et al., *Välimuistiin kirjoitetut Lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*. Kulttuurihistoria, Turun yliopisto: Turku 2006, 80–108.

¹⁰⁷ Nokian valmistamat tietokoneet tunnettiin Suomessa nimellä MikroMikko.

¹⁰⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 103–107.

¹⁰⁹ Westman, Grels, ”Mikroja Suomeen”. Teoksessa Linturi, Risto & Tala, Martti (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Yritysmikrot Oy: Helsinki 1993, 68.

1994.¹¹⁰ IBM:n kehittämät PC-koneet ja sen lukuisat ”kloonit” syrjäyttivät oikeastaan kaikki kilpailevat tietokonemerkit viimeistään 1990-luvun puoliväliin mennessä. Tietokone- ja peliharrastajien näkökulmasta tämä tarkoitti käytännössä sitä, että viimeistään 1990-luvun puolivälissä tietokonepelaamisella tarkoitettiin PC-pelaamista. 1990-luvun loppupuolisko olikin Petri Saarikosken mukaan PC-pelaamisen ”valtakausi” Suomessa.¹¹¹

PC:n valtakausi on siinä mielessä hämäävä nimitys, että 1990-lukua ylipäättään pitää vuosikymmenenä, jolloin pelaamisesta tuli aikaisempaa yleisempää ja arkipäiväisempää. 1980-luvulla tietokonepelaaminen oli selvästi kotimikroharrastuksen piiriin kuuluvaa toimintaa, sillä tietokonepelaamiseen liittyi oleellisesti myös ohjelmoinnin ja tietotekniikan rajojen kokeiluun liittyviä elementtejä. Esimerkiksi Petri Saarikoski on todennut, ettei pelaaminen ollut 1980-luvun puolivälissä erotettavista muusta kotimikroharrastuksesta.¹¹²

1980-luvun puolivälissä pelaamisen merkitys harrastuksen piirissä kasvoi kuitenkin niin suureksi, että tietokonepelejä julkaistiin ja myytiin yhä enemmän myös kaupallisesti. Tämä vähensi tarvetta opetella ohjelmointitaitoja tai perehtyä tietotekniikkaan sen syvällisemmin. Vastaavasti tietokoneteknologian kehittyessä myös peliohjelmointiin tarvittavien resurssien määrä kasvoi ja ”ajan tasalla” olleen pelin tekemiseen vaadittiin yksittäisten harrastajien sijasta kokonainen tiimi pelintekijöitä.¹¹³

Pelien ohella myös kotitietokoneiden asema alkoi tekniikan yleistymisen ja halventumisen myötä vakiintua. Tietokoneen haluttavuutta lisäsi niiden muuttuminen aikaisempaa käyttäjäystävällisemmäksi ja aikaisempaa monikäyttöisemmiksi laitteiksi. 1990-luvun puoliväliin saakka tietokoneiden käyttöliittymät olivat pääasiassa tekstikomennon pohjaisia. Esimerkiksi yleisimpiä PC-käyttöliittymiä 1990-luvun alkupuoliskolla olivat tekstikomennon pohjautuneet DOS:in eri versiot, joiden rinnalla käytettiin graafiseen käyttöliittymään pohjautuneita Microsoft Windowseja. Vuonna 1995 julkaistun, täysin graafiseen käyttöön pohjautuneiden Microsoft Windows 95:n ja sen seuraajan Windows 98:n myötä hiirikäyttöiset ja helppokäyttöisemmät käyttöliittymät alkoivat syrjäyttää aikaisempia tekstipohjaisia liittymiä. Tämä teki tietokoneista

¹¹⁰ Kotitietokoneiden markkinaosuuden muutoksista ja erityisesti *Commodore Amigan* ”kuolemasta”, ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 389–406.

¹¹¹ Saarikoski, Petri, ”Rakas Pelit-lehden toimitus...” Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 31–33.

¹¹² Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 230–231.

¹¹³ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti, 2013, 101–109.

helpommin lähestyttäviä laitteita ja ainakin teoriassa myös helpommin käytettäviä ja turvallisemmilta tuntuvia laitteita.¹¹⁴

Myös uudet teknologiat, kuten suurempien datamäärien käytön mahdollistaneiden CD-Rom asemien ja internet-modeemien yleistymisen tekivät tietokoneista aikaisempaa houkuttelevampia kulutuskohteita. PC-pelaamisen näkökulmasta tärkeitä teknologisia kehityskulkuja olivat lisäksi erilaiset digitaalista ääntä toistaneet äänikorttien ja 1990-loppupuoliskolla kolmiulotteisen polygonigrafiikan piirtämistä nopeuttaneiden 3D-korttien ja näytönohjainten yleistymisen.¹¹⁵ Alkujaan tietokoneiden lisälaitteina myydyt komponentit vakiinnuttivat asemansa koneiden vakiovarusteina viimeistään 2000-luvun alussa.

Tietokoneiden lisäksi myös pelikonsoleilla oli oma roolinsa pelaamisen ja tietotekniikan arkipäiväistymisen kannalta. Suomessa erilaisilla elektronisilla kannettavilla pelilaitteilla¹¹⁶ ja televisioon liitettävillä pelikonsoleilla oli pelattu jo 1970-luvun lopulta saakka. 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun pelikonsolit olivat televisioon kytkettäviä, pääosin japanilaisia laitteita, jotka muistuttivat hieman vuoden 1983 pelimarkkinaromahduksessa haudattuja amerikkalaisia vastineitaan. Uudet pelikonsolit erosivat amerikkalaisista edeltäjistään kuitenkin siinä, että niille julkaistujen pelien laadunvalvontaan ja linsensointiin kiinnitettiin huomattavasti aikaisempaa enemmän huomiota.¹¹⁷

Varsinkin konsoli- ja pelivalmistaja Nintendon vuonna 1985 julkaistu 8-bittinen *Nintendo Entertainment System* (NES) oli maailmanlaajuinen myyntimenestys. Konsolia myytiin sen elinkaaren aikana yli 60 miljoonaa kappaletta, mikä oli huomattavasti enemmän kuin Nintendon silloisen kilpailijan Segan myyntiluvut.¹¹⁸ Vasta vuonna 1995 julkaistu *Sony Playstation* rikkoi *NES:in* asettamat ennätykset ja siitä tuli 1990-luvun myydyin pelikonsoli. *Playstation* möi yhdentoista vuoden aikana yli sata miljoonaa kappaletta.¹¹⁹

¹¹⁴ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti, 2013, 103. Ks. myös Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 400–401.

¹¹⁵ Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 389–403.

¹¹⁶ Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 211–224.

¹¹⁷ Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 34–36.

¹¹⁸ Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 16.

¹¹⁹ Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 47–63.

Playstationin myötä pelaaminen alettiin käsittää yhä enemmän konsolipelaamisena ja laite muokkasi ylipäättään käsityksiä siitä, millaista toimintaa pelaaminen oli. Peliharrastajien sijasta ”tavallisille” nuorille aikuisille markkinoidun *Playstationin* onkin katsottu tehneen pelaamisesta sosiaalisesti hyväksyttävämpää.¹²⁰ Konsoli ja sen vuonna 2000 julkaistu seuraaja *Playstation 2* päättivät PC-pelaamisen kultakauden 2000-luvun alussa, kun yhä useampi valitsi pelikoneekseen tietokoneen sijasta pelikonsolin.¹²¹ Suomessa konsolipelaaminen yleistyi 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa varsinkin 15–34-vuotiaiden keskuudessa.¹²² Esimerkiksi Juho Kuorikosken haastattelema pelisuunnittelija Jaakko Kempainen on arvioinut *Playstationin* merkitystä pelaamisen viihteellistymisen ja kaupallistumisen kannalta seuraavasti:

Yhdysvaltojen pelikonsolikulttuuri siirtyi ensimmäisen *Playstationin* myötä myös Suomeen. Nykyään ensimmäinen pelilaitte ei ole kotitietokone, vaan konsoli, joten tästä syystä ihmiset ovat muuttuneet tuottajista kuluttajiksi. Ohjelmointia ei enää opetella, koska siihen ei ole tarvetta tai halua.¹²³

Tiivistäen suomalaisen 1990-luvun pelikulttuurin kannalta oleellisina kehityskulkuina voidaan pitää 1980-luvulla käynnistynyttä tietotekniikan melko nopeaa yleistymistä tavallisten kansalaisten keskuudessa sekä mikrotietokoneiden ja varsinkin PC:n keskeisyyttä suomalaisten pelilaitteena. Myös pelikonsolien aseman vakiintuminen sekä tietynlainen kilpailuasema PC-pelaamisen kanssa ja tämän kilpailun kiristyminen 1990-luvun lopun ”*Playstation*-buumin” myötä, ovat pelikulttuurin kannalta merkittäviä muutoksia.

Käytännössä pelien kaupallistuminen ja tietotekniikan arkipäiväistyminen muutti pelit kotimikroharrastuksen osa-alueesta elokuva- ja musiikkiteollisuuteen verrattavaksi kaupalliseksi viihteeksi.¹²⁴ Tämä vahvistaa esimerkiksi Arthur Raneyn, Jason Smithin ja Kaysee Bakerin käsityksiä pelaamisen kulttuurisen aseman muutoksista 1900-luvun lopulta lähtien. Heidän mukaansa pelaamisen edes alkeellisesta tuntemisesta on viihteellistymisen myötä tullut merkittävä osa

¹²⁰ Kuorikoski, Juho, *Sinivalkoinen pelikirja Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos Kustannus: 2014, 36.

¹²¹ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 22. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

¹²² Melkas, Tuula, ‘Tieto- ja viestintätieteiden harrastuskäyttö 13–14-vuotiailla’. Teoksessa Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005, 191–209.

¹²³ Lainausta on Jaakko Kempaiselta, jota Juho Kuorikoski on siteerannut teoksessaan. Ks. Kuorikoski, Juho, *Sinivalkoinen pelikirja Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos Kustannus: 2014, 38.

¹²⁴ Ks. esim. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 398–40 ja Saarikoski, Petri, ”Rakas Pelit-lehden toimitus...” Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002’. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 31–38. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

nuorisokulttuurin ”yleissivistystä”, Samalla nuorten pelaamiseen liittyvistä tiedoista ja taidoista on tullut tärkeä osa nuorten identifioitumista ryhmän jäseniksi.¹²⁵

2.2. Tietokonepelaamisen liitettyjen mielikuvien muutokset 1970-luvulta 2000-luvun alkuun

Tietokonepeleihin ja pelaamiseen on niiden historian aikana liitetty lukuisia, lähinnä kielteisiä käsityksiä. Nämä käsitykset ovat perustuneet erilaisiin sosiaalisiin ja teknologisiin ennakkoluuloihin. Tässä osassa tutkimusta käsitellään tekijöitä, jotka vaikuttivat ihmisten mielikuviin tietokonepelaamisesta ja niiden pelaajista 1990-luvulla. Mielikuvien tarkastelu on tärkeää sillä tietotekniikan arkipäiväistymisestä ja tekniikan kehittymisestä huolimatta tietokoneet ja pelit saavat merkityksensä vasta inhimillisen toiminnan kautta. Seuraavaksi tutkimuksessa tarkastellaankin sitä, miten suhtautuminen digitaalisiin peleihin on historian saatossa muuttunut.

Ensinnäkin pelot olivat teknologisia. Ihmisen ja teknologian suhdetta tutkineen Jussi Parikan mukaan teknologiaa ei pitäisi ymmärtää vain materialistisena, konkreettisesti koneista muodostuvana ”faktana”. Ennemmin teknologia koostuu mielikuvista, fiktioista, virheellisistä käsityksistä ja kulttuurillisista ennakkoluuloista. Teknologia on ambivalentti ilmiö, johon yhtäältä ihmiset ovat kautta aikain suhtautuneet yhtä aikaa innostuneesti ja pelokkaasti. Tästä johtuen teknologiaa ymmärretään ja selitetään ristiriitaisten diskurssien kautta, joiden puitteissa sen käyttöä on jaoteltu hyvään ja pahaan käyttöön.¹²⁶

Koska tietokonepelit ovat teknologiaan kytkeytyvä ilmiö, monet teknologiaan kohdistetut odotukset ja käsitykset ovat vaikuttaneet peleistä muodostettuihin mielikuviin.¹²⁷ Ajan myötä erilaiset pelot ja tietokonefobiat alkoivat määritellä ihmisten suhtautumista kaikkeen mitä tietokoneella tehtiin. Esimerkiksi Kirkpatrick katsoo, että varhaiset viihteelliset digitaaliset pelit vaikuttivat ihmisistä vierailta, koska ne eivät vastanneet heidän odotuksiaan teknologian hyödyllisestä perusluonteesta.¹²⁸

Tietokonepelien ja teknologian ristiriitainen suhde käy hyvin ilmi tavasta, jolla joilla pelaamista on Suomessa pyritty oikeuttamaan erilaisten legitimointikeinojen kautta. 1980-luvun kotimikrolehdissä ja muualla mediassa tietokonepelaamista järkeistettiin esittämällä se käyttäjäystävällisenä

¹²⁵ Raney et. al., ‘Adolescents and the Appeal of Video Games. Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.), *Playing Videogames – Motives, Responses and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers: Mahwah, New Jersey, Yhdysvallat 2006, 175–176.

¹²⁶ Parikka, Jussi, *Koneoppi – Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Kulttuurihistorian ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 1. Turun yliopisto: Pori 2004, 21–23.

¹²⁷ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 68.

¹²⁸ Leikin ja pelien kulttuurillinen uudelleen rajaaminen liittyi myös työ- ja vapaa-ajan erottamiseen toisistaan. Ks. Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 40–49.

ensiaskelena tietokoneiden maailmaan. Jaakko Suominen on kutsunut tällaista tietokonepelaamista legitimoivaa logiikkaa *tietotekniseksi porttiteoriaksi*.

Tietotekninen porttiteoria tarkoittaa median käyttämää tietokoneretoriikkaa, jossa peleille ja pelaamiselle annettiin merkitys välineenä, jonka kautta tietokonetta käyttävä nuori saatiin kiinnostumaan myös tietokoneen vakavammasta ja hyödyllisemmästä käytöstä. Porttiteorian ydinajatus oli, että pelaava nuori kiinnostuisi pelien kautta esimerkiksi ohjelmoinnista tai tekstinkäsittelystä ja kehittäisi hyödyllisiä tietoteknisiä taitoja pelaamiseen sijaan. Porttiteorialla oli Suominen mukaan laajempi yhteys 1980-lukulaiseen tietokonelukutaidon ja informaatioyhteiskunnan retoriikkaan.¹²⁹

Teknologiafobioista juontavien uhkakuvien lisäksi pelaamiseen liitetyt pelot liittyivät myös tapoihin, jolla pelaaminen käsitettiin sosiaalisena toimintana. E erityisen suuri vaikutus oli tavoissa, joilla nuorison suosimiin pelihalleihin suhtauduttiin 1970- ja 1980-luvuilla.¹³⁰ Aikanaan pelihallit olivat erityisesti nuorison suosimia kokoontumispaikkoja ja tiloja joissa nuoret pääsivät irtautumaan vanhempiensa valvonnasta. Yleisesti käsityksissä pelihalleilla oli huono maine paikkoina, joihin nuoriso houkuteltiin tuhlaamaan rahojaan. Tämä herätti vanhemmissa nuorison vastuuttomaan rahankäyttöön ja addiktoitumiseen liittyviä pelkoja.¹³¹

Kun pelilaitteet alkoivat 1970-luvun lopulla yleistyä kotikäytössä, arcade-peleihin kohdistetut pelot siirtyivät osaksi perheiden arkikokemusta. Peleistä kiinnostuneen nuorison pysyessä kotona, vanhemmat alkoivat kantaa yhä enemmän huolta siitä, millaisia vaikutuksia koneilla ja peleillä oli heidän lapsiinsa.¹³² Osa vanhoista arcadepeleihin kohdistuneista epäluuloista vakiintui 1980-luvun mittaan yleiseksi käsitykseksi pelaamisen haitallisuudesta. Näitä mielikuvia pyrittiin myös aktiivisesti muuttamaan. Esimerkiksi 1970-luvun tv-pelien mainonnassa korostettiin niiden luonnetta laitteina, joilla passiivinen tv:n katselu muuttui aktiiviseksi koko perheen toiminnaksi. Samalla pelit kytkettiin sekä konkreettisesti että symbolisesti olohuoneen keskeisen viihdelaitteen eli tutun ja turvallisen television lisälaitteiksi¹³³

¹²⁹ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 211, 216.

¹³⁰ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 49.

¹³¹ Haddon, Leslie, 'Elektronisten pelien oppivuodet'. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 63–64.

¹³² Huhtamo, Erkki, 'Vastakoneen vaiheet – Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa'. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 36–37.

¹³³ Huhtamo, Erkki, 'Vastakoneen vaiheet – Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa'. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 38–39 ja Suominen, Jaakko 1999. 'Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yritysipelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun'.

Kotimikrojen suosio erityisesti nuorten keskuudessa sai tiedotusvälineet 1980-luvulla vahvistamaan käsityksiä tietokoneisiin hurautaneesta, ”tietokonenuoriksi” stereotypisoidusta sukupolvesta.¹³⁴ Tämän stereotypian ohella pelaamista käsiteltiin myös muiden arkkityyppien kautta, joilla vieraaksi koettua tietotekniikkaa ja pelejä yritettiin tehdä inhimillisemmäksi ja helpommin käsiteltäväksi. Tietokonepelaamisesta ja tietokonepelaajista tuotetuissa stereotypioissa yhdistyivät paitsi teknologiaan kohdistuneet toiveet ja pelot, myös käsitykset tietokoneiden ja pelien vaikutuksista nuoriin.

Petri Saarikosken mukaan keskeinen aktiivista tietokoneharrastajaa määritellyt käsite oli 1980-luvulla ”hakkeri”, jonka stereotyyppinen hahmo yleistyi erityisesti populaarikulttuurin kautta. Samankaltainen termi ”nörtti”, korvasi aikaisemman hakkeristereotypian Suomessa viimeistään 1990-luvun alussa. Käsite ”nörtti” oli rantautunut maahan ilmeisesti jo 1980-luvun alussa Yhdysvalloista, mutta sanan käyttö vakiintui vasta 1990-luvulla PC:n ja internetin yleistyessä. Nörttiys viittasi käytännössä hakkeristereotypian tapaan lähinnä nuoreen poikaan, jolle tietokoneet olivat erityisharrastus.¹³⁵

Nörteillä ja hakkereilla viitattiin toisaalta aktiivisiin tietokoneharrastajiin ja -asiantuntijoihin ja toisaalta henkilöihin, joilla oli kykyä ja halua murtaa suojattuja tietokonesysteemejä. Varsinkin 1980-luvun hakkerikeskustelulle oli tyypillistä yleinen tietotekniikan ja tietoverkkojen käyttöön liittyvän arvaamattomuuden, kontrolloimattomuuden ja jopa rikollisuuden korostuminen. Harrastajien keskuudessa stereotypiaan ei samaistuttu ja se koettiin kiusalliseksi sekä vieraaksi.¹³⁶

Nörttistereotypia erotti kotimikroharrastajat ja tietokonepelaajat muusta nuorisosta. Yleiseen nuorisokulttuurin verrattuna nörttejä pidettiin ”normaalin” ja vanhempia vastaan kapinoivan nuorison antiteesinä. Stereotyyppinen nörtti oli ”pumpulissa kasvanut”, kiltti, aikuisten tahtoon ja maailmaan konformistisesti sopeutuva, hiljainen ja reaali maailmasta vieraantunut, (yleensä miespuolinen) henkilö. Sisäänpäin kääntyneisyyden lisäksi nörttien esitettiin elävän lähinnä tietokoneen ja internetin

Esitelmäpaperi (laajennettu versio), *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html] Luettu 16.5.2016.

¹³⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 173–178.

¹³⁵ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 172.

¹³⁶ Esimerkiksi vaihtoehtoisia ja kokeellisia ohjelmointitapoja kokeilleet demoharrastajat pyrkivät tietoisesti erottautumaan muista kotimikrojen käyttäjistä päästäkseen eroon hakkerileimasta. Ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 342–356.

keinotekoisissa maailmoissa.¹³⁷ Todellisuuden kannalta tällaisilla nörttikäsityksillä oli hyvin vähän tekemistä.¹³⁸

Tietokoneet ja pelit on myös tavattu mieltää miesten hallitsemaksi kulttuuriksi, jossa naisten asema on ollut hyvin marginaalinen. Suomessa sukupuolittuneilla tietotekniikkakäsityksillä on pitkä historiallinen taustansa, jossa miehet on asetettu asiantuntijarooliin ja naiset lähinnä avustavaan rooliin.¹³⁹ Ilmeisesti tietotekniikkaan liitetyt käsitykset alkoivat kuitenkin 1980-luvulla tasa-arvoistua, mikä näkyi naisten lisääntymisenä tietotekniikkaa käsitelleessä populaarijulkisuudessa ja mainoksissa.¹⁴⁰

Käsitykset pelaamisesta ja pelaajista rakentuivat 1980- 1990-luvuilla pitkälti erilaisten mediadiskurssien varaan. Median vahvistamat käsitykset siitä mitä pelaaminen oli ja millaisia pelaajat olivat, eivät aina olleet välttämättä tosia, mutta yhtä kaikki vaikuttivat keskeisesti tapoihin joilla pelaamisen roolia vapaa-ajan toimintana on ymmärretty. Käsityksiä tietokonepeliharrastuksesta ja harrastajista konstruointiin suomalaisissa kotimikro- ja tietokonepelilehdissä 1980- ja 1990-luvuilla pitkälti vastauksena mediassa levinneille väitteille.¹⁴¹

Selkeimmillään median rooli pelaamiseen liitettyjen mielikuvien tuottajina näkyi niin sanottujen pelaamisen mediapaniikkien yhteydessä, joiden piirissä pelaaminen esitettiin mediassa pitkälti erilaisten uhkakuvien ja haitallisuuden kontekstissa. Tyypillinen tapa käsitellä pelejä oli esimerkiksi spekuloida niiden fyysisillä ja psykologilla haittavaikutuksilla. 1990 -luvun mediapaniikeille oli tyypillistä lisäksi peliväkivallan vaikutuksiin liittyvien huolten esittäminen.¹⁴² Mediapaniikilla tarkoitetaan ilmiötä, jossa uusi ja vakiintumaton mediamuoto synnyttää erilaisia, erityisesti lasten ja

¹³⁷ Kemppinen, Pertti, *Nuoruuden taikaa: kurkistuksia nuorisokulttuureihin*. Kannustusvalmennus: Vantaa 1998, 116–119.

¹³⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 419.

¹³⁹ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 154–158, 174–176.

¹⁴⁰ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 167–170.

¹⁴¹ Median rooleista diskurssien tuottajina ja todellisuuden rakentajina ks. Väliaverron, Esa, 'Mediatekstistä tulkintaan'. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka, Väliaverron, Esa (toim.), *Media-analyysi Tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003, 18.

¹⁴² Ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 294–314 tai Pasanen, Tero, Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityyppinä', *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, 8–23.

nuorten terveyteen liittyviä huolia. Varhaisempia esimerkkejä tästä ovat muun muassa huolet television ja sarjakuvien vaikutuksista nuorison ja lasten hyvinvoinnille.¹⁴³

2.3. Tietokonepelikulttuuri ja pelimedia suomessa 1980- ja 1990-luvuilla

Kotimikroharrastuksen ympärille muodostui 1970- ja 1980-lukujen taitteessa omanlaisensa harrastuskulttuuri, jossa aikaisemmin työvälleinä pidettyjen koneiden kokeileva käyttö siirtyi vapaa-ajan kontekstiin. Raja pelaamisen ja muun harrastuksen välillä oli kuitenkin pitkään epäselvä. Tästä todistaa esimerkiksi peliohjelmoinnin suuri merkitys kotimikroharrastuksen osana. Harrastajat opettelivat tietokoneen toimintaa ja käyttöä muun muassa omien pelien ja liikkuvaa kuvaa ja ääntä yhdistäneiden demovideoiden ohjelmoinnin avulla.¹⁴⁴ Pelien ja kotimikroharrastuksen suhde kiteytyy hyvin Leslie Haddonin kuvauksessa 1980-luvun kotimikroharrastuksesta:

Harrastajille pelit olivat keino oppia ohjelmointia, ja tämä näkemys vaikutti myös heidän yhteisönsä ulkopuolisten henkilöiden kokemuksiin. Tietokonepelit poikkesivat olennaisesti niitä edeltäneistä videopeleistä, koska pelaamisen saattoi nyt yhdistää ohjelmoinnin. Pelien tutki ja muunteleminen tai tekijänoikeussuojan murtaminen, kuten myös omien pelien ja tehosteiden tuottaminen merkitsivät monille sitä, että pelaamisesta tuli vain yksi kokemusmalli muiden joukossa.¹⁴⁵

Graeme Kirkpatrickin mukaan tietokoneohjelmistojen lajittelu erilaisiin kategorioihin oli 1980-luvun alun kotimikroharrastajille vaikeaa ja esimerkiksi tietokonepeleistä puhuttiin vuosikymmenen puolivälin paikkeille saakka ohjelmina, jotka muistuttivat pelejä. Varsinaista käsitettä ”tietokonepeli” ei kuitenkaan ollut vielä muodostettu. Käsitys peleistä omana tietokoneohjelmien luokkanaan vakiintui 1980-luvun puolivälin paikkeilla ja yleistyi vuosikymmenen loppuun mennessä.¹⁴⁶

Myös Petri Saarikoski on todennut, että teknisen taituruuden ja pelien viihteellisyyden yhdistyminen oli yksi 1980-luvun kotimikroharrastuksen keskeisiä piirteitä. Ohjelmointiharrastuksen vuoksi suomalaisen tietokonepelikulttuurin juuret ovat pitkälti tietokoneiden leikittelevässä ja koneiden rajoja kokeilevassa toiminnassa pelkän pelaamisen sijasta. Raja pelaamisen ja muun kotimikroharrastuksen välillä oli epäselvä.¹⁴⁷

¹⁴³ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 294–296. Ks. myös Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics The creation of the Mods and Rockers*. Routledge: Oxon, Englanti 2011, 3–4, 9–12.

¹⁴⁴ Kotimikroharrastuksen varhaisvaiheista Suomessa, ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 35–166.

¹⁴⁵ Haddon, Leslie, ‘Elektronisten pelien oppivuodet’. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 48.

¹⁴⁶ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 48–50, 62, 66–67.

¹⁴⁷ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 230–231.

Vasta 1990-luvun on katsottu merkinneen erillisen pelikulttuurin vakiintumisen aikaa.¹⁴⁸ Pelikulttuurin aseman muuttuminen oli alkanut jo 1980-luvulla, kun pelejä alettiin pelkän ohjelmistotaustan sijasta ymmärtää osana populaaria mediakulttuuria.¹⁴⁹ Pelejä pelattiin muihin median muotoihin, jolloin käsitykset peleistä mediakulttuurin osana rakentuivat suhteessa muihin medioihin ja vanhojen tuttujen elementtien kierrätyksen varaan.¹⁵⁰ Suomessa pelaamisesta tuli Saarikosken ja Suominen mukaan selvästi nuorisokulttuuria koskettava ilmiö viimeistään 1980-luvun lopulla.¹⁵¹

Pelaamisen yleistyminen johti siihen, että monien 1980-luvun kotimikroharrastukselle ominaisten toimintatapojen merkitys väheni 1990-luvun kuluessa. Esimerkiksi vuoteen 2002 tultaessa ohjelmointiharrastus oli jäänyt marginaaliseen asemaan 15–34 -vuotiaiden suomalaisten tieto- ja viestintätekniiikan harrastajien keskuudessa.¹⁵² Muutoksen syitä ei ole kattavasti tutkittu, mutta luultavasti ainakin tietokoneiden arkipäiväistyminen ja muuttuminen helppokäyttöisemmäksi laajensi käyttäjäkuntaa sellaisiin ihmisiin, joita tietotekniikka itsessään ei kiinnostanut.

Käytännössä pelaaminen oli jo 1990-luvun alkuun ylivoimaisesti yleisin kotitietokoneen käytön tapa.¹⁵³ Pelaamisen asema yhtenä keskeisimpänä tietokoneenkäytön muotona säilyi koko 1990-luvun ajan. Esimerkiksi vuosina 1999–2000 suurin osa alle 20-vuotiaista käytti edelleen tietokonettaan ensisijaisesti pelien pelaamiseen ja ainoastaan tekstinkäsittely oli koko väestön keskuudessa pelaamista yleisempää.¹⁵⁴ Pelaamisen yleisyyttä saattaa selittää se, että tietokoneharrastus oli 1980-luvulta lähtien ollut suosittua erityisesti nuorison keskuudessa. Esimerkiksi 1990-luvun alussa

¹⁴⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 211–262, 418.

¹⁴⁹ Suominen, Jaakko, ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008’. Teoksessa Suominen, Jaakko, et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 84 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

¹⁵⁰ Huhtamo, Erkki, ‘Vastakoneen vaiheet – Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa’. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 22.

¹⁵¹ Saarikoski, Petri & Suominen Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 25–26 [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>]. (Luettu 16.5.2016).

¹⁵² Melkas, Tuula, ‘Tieto- ja viestintätekniiikan harrastuskäyttö 13–14-vuotiailla. Teoksessa Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005, 191–209.

¹⁵³ Liikkanen Mirja, ‘Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – sähköisen kuvan ja uusien ilmaisutapojen läpimurtoja. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu, *Arjen kulttuuria – Vapaa- aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Tilastokeskus: Helsinki 1993, 59–60.

¹⁵⁴ Niemi, Iris & Pääkkönen, Hannu, *Ajankäytön muutokset 1990-luvulla*. Kulttuuri ja viestintä 2001:6, Tilastokeskus: Helsinki 2001, 33–43.

tietokoneita oli erityisesti kotitalouksista, joissa asui alle 20-vuotiaita nuoria.¹⁵⁵ Vuonna 2000 valtaosa tietokoneen käyttäjistä oli edelleen nuoria; alle 25-vuotiaiden tietokoneenkäyttö oli huomattavasti vanhempaa väestöä yleisempää.¹⁵⁶ Silti yli 25-vuotiaistakin noin viidesosa pelasi tietokoneellaan.¹⁵⁷

Kotimikroharrastuksen muutokset ja tietokonepelaamisen kulttuurisen aseman vakiintuminen ei tapahtunut tyhjiössä. Varsinkin erilaiset harrastuslehdet ja niiden toimitus- ja avustajakunnat olivat keskeisiä 1980- ja 1990-luvun kotimikro- ja tietokonepelikulttuurin määrittelijöitä.¹⁵⁸ Lehdet paitsi välittivät tietoa uusista koneista ja peleistä, ne toimivat myös uuden teknologian tulkitsijoina. Lisäksi ne olivat kanava, jonka välityksellä kotimikroharrastajat ja tietokonepelaajat pääsivät jakamaan tietoa ja kokemuksiaan harrastuksestaan toisilleen.

Suomessa ensimmäiset maininnat tietokone- tai videopeleistä esiintyivät tiettävästi *Tekniikan Maailma* -lehdessä julkaistuissa peliesittelyissä vuonna 1973.¹⁵⁹ Vakituiseemmin pelejä alettiin käsitellä lehdissä 1980-luvun alkupuoliskolla, kun maassa julkaistiin ensimmäiset mikrotietokoneita käsittelevät lehdet. Näistä esimerkiksi Sanoma WSOY:n *Tietokone* (1981–2014) ja *MikroBitti* (1984–) sekä A-lehtien *Printti* (1984–1987) ovat maininnan arvoisia. Erityisesti *MikroBitissä* pelejä käsiteltiin muun tietokoneharrastuksen osa-alueena, muiden lehtien keskittyessä enemmän harrastuksen tietotekniseen puoleen. Vaikka *Mikrobitissä* pelejä käsiteltiin, käytännössä niistä kirjoittaminen lehteen oli 1980-luvulla hyvin rajoitettua.¹⁶⁰ Lehden pelejä koskenut sisältö koostui lähinnä lyhyistä peliarvosteluista, erilaisista testeistä ja palstasta, jossa lukijat pääsivät jakamaan itse koodaamiensa pelien lähdekoodeja.¹⁶¹

Pelien sisällyttäminen *Mikrobittiin* koettiin toimituksessa ongelmalliseksi, sillä pelejä tai pelaamista ei yleisesti ottaen pidetty kotimikroharrastajien kannalta mielekkäänä toimintana. Pelaaminen

¹⁵⁵ Liikkanen Mirja, 'Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – sähköisen kuvan ja uusien ilmaisutapojen läpimurtoja. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu, *Arjen kulttuuria – Vapaa-aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Tilastokeskus: Helsinki 1993, 59–60.

¹⁵⁶ Niemi, Iris & Pääkkönen, Hannu, *Ajankäytön muutokset 1990-luvulla*. Kulttuuri ja viestintä 2001:6, Tilastokeskus: Helsinki 2001, 33–43.

¹⁵⁷ Melkas, Tuula, 'Tieto- ja viestintäteknikan harrastuskäyttö 13–14-vuotiailla'. Teoksessa Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005, 191–209.

¹⁵⁸ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 44–45 ja Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Kindle-versio. MIT Press: Cambridge Massachusetts, Yhdysvallat 2007, 210.

¹⁵⁹ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 218.

¹⁶⁰ Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, Pelit-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) Pelit-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

¹⁶¹ Lukijat saivat lähettää lehteen oman ohjelmansa tai pelinsä koodin, joka hyvässä lykyssä julkaistiin. Kun lukija näpytteli koodin omalle koneelleen, hän pääsi hyvässä lykyssä pelaamaan peliä.

pyrittiin esittämään osana ohjelmointiharrastusta tai muuta tietokoneen hyötykäyttöä.¹⁶² Lehden peliaiheiset tekstit oli sijoitettu lehden loppupäähän. Vaikka lukijoiden kiinnostus pelejä kohtaan kasvoi 1980-luvun kuluessa pelaamisen yleistymisen ja kaupallistumisen myötä,¹⁶³ oltiin *MikroBitin* toimituksessa yleisesti sitä mieltä, että valtaosa lukijoista karsasti peliaiheiden sisällyttämistä lehteen.¹⁶⁴ Peleistä kirjoittaminen jäi pitkälti lukijoiden joukosta palkattujen avustajien kontolle. Varsinkin lehden alkuvaiheessa peliaiheiset jutut olivat lähinnä lukijoiden lehteen lähettämiä täyteartikkeleita.¹⁶⁵

Peleistä kiinnostuneiden tietokoneharrastajien aktiivisuus peliaiheisten juttujen kirjoittajina onkin tärkeä, myöhäisempään tietokonepelikulttuuriin vaikuttanut piirre. Suomalainen pelijournalismi nimittäin syntyi pitkälti tällaisten henkilöiden kautta. Käytännössä *MikroBitin* lukijoiden joukosta nousi 1980-luvun mittaan henkilöitä, jotka pitkälti muodostivat 1980- ja 1990-lukujen suomalaisen pelijournalismin ydinjoukon.

Kenties tunnetuimpia 1980- ja 1990-luvun peliarvostelijoita Suomessa olivat *MikroBitin* avustajina toimineet Niko Nirvi ja Jyrki J.J. Kasvi. Heistä varsinkin Nirvin panosta suomalaisen pelijournalismin ja pelikulttuurin kehittämisessä on pidetty keskeisenä. Persoonallisen humoristiseen sävyynsä kirjoittanut Nirvi sai jo 1980-luvulla suomalaisen peligurun maineen.¹⁶⁶ Heidän lisäksi myös muun muassa toimitussihteerinä *MikroBitissä* työskennelleen Tuija Lindénin rooli suomalaisen pelikulttuurin ja pelijournalismin kehittäjänä osoittautui tutkimuksen edetessä keskeiseksi. Maininnan arvoinen henkilö on myös roolipeleistä kiinnostunut Risto J. Hieta, jonka *MikroBittiin* kirjoittama Peliluola-palsta oli ensimmäinen laatuaan Suomessa.

Eräänlaisena suomalaisen pelikulttuurin käännekohtana on pidetty vuotta 1986, jolloin *MikroBitti-*lehdessä julkaistiin Niko Nirvin kirjoittama artikkeli ”Elämää suuremmat pelit”. Jaakko Suomen mukaan kyseessä oli ensimmäinen konkreettinen yritys rakentaa suomalaisten pelaajien

¹⁶² Saarikoski, Petri, ‘Suomalainen tietokonepelikulttuuri ja populaari mikrolehdistö 1980-luvulla osana nuorten poikien kotimikroharrastusta’. Pelit, tietokone ja ihminen- symposiosissa pidetty esitelmä. Teoksessa Honkela, Timo (toim.), *Pelit tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja – Symposiosarja – No 15: Helsinki 1999, 159–161.

¹⁶³ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 24–26. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

¹⁶⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 228.

¹⁶⁵ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 20. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

¹⁶⁶ Suominen, ‘Jaakko, ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008’. Teoksessa Suominen, Jaakko (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 83–98 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016, 88–91.

historiatietoisuutta esittelemällä lukijoille pelikulttuurin siihenastisen historian kannalta merkittävimpiä tietokonepelejä.¹⁶⁷ Nirvin tapa käsitellä pelejä erosi aikaisemmasta siinä, että hän esitti pelit omalaatuisena viihdekulttuurin muotona, jolla oli oma tietotekniikasta irrallinen historiansa ja harrastajakuntansa.

Vuonna 1987 *MikroBittille* perustettiin *C=lehti* -niminen ”sisarjulkaisu” (1987–1992). *C=* oli Commodore-merkkisten tietokoneiden erikoislehti, joka keskittyi lähinnä ohjelmointiin sekä kuva-, ääni- ja videoeditointiin. *MikroBittin* tapaan lehdessä julkaistiin myös lyhyitä peliarvosteluja. Lehtien arvosteluista koostettiin vuosittain erillisiä *Pelit - Tietokonepelien vuosikirjoja* (1987–1991), joihin oli arvostelujen lisäksi lisätty myös muutamia peliaiheisia artikkeleita. Kirjat löysivät yleisönsä ja möivät hyvin.¹⁶⁸

Tässä tutkimuksessa tulkiten pitkälti Tuija Lindénin ja Niko Nirvin koostamia *Pelit- vuosikirjoja* merkinä kotimikroharrastajakunnan keskuudessa koetusta tarpeesta erottaa pelit muusta kotimikroharrastuksesta jollain lailla erilliseksi kulttuurin alueeksi. *Tietokonepelien vuosikirjat* olivat tässä mielessä ensimmäinen konkreettinen osoitus jonkinasteisen erillisen pelikulttuurin synnystä Suomeen 1980-luvun lopulla. Tämän tutkimuksen lähdemateriaalina toiminut *Pelit* (1992–) oli jatkoa tälle kulttuuriselle prosessille.

Pelit-lehden kytkeytyminen *MikroBittiin*, *C=lehden* ja *Tietokonepelien vuosikirjoihin* on keskeinen osa 1990-luvun suomalaisen pelikulttuurin ymmärtämisestä. Sen perustivat ja siihen kirjoittivat monet kotimikrolehtien avustajina ja toimituksessa 1980-luvulla toimineet henkilöt. Käytännössä *Pelit*-lehteä voikin pitää konkreettisenä jatkona 1980-luvun aikana muotoutuneelle kotimaiselle pelijournalismille. *Pelit* nimittäin perustettiin vuonna 1992 lakkautettujen *C=lehden* ja *Tietokonepelien vuosikirjojen* tilalle.¹⁶⁹

Kotimikrolehdillä meni vuosikymmenen vaihteessa suhteellisen hyvin, eikä toimituksissa yleisesti ottaen nähty tarvetta peliaiheisten sivujen määrän kasvattamisesta.¹⁷⁰ Ajatus suomalaisesta, pelit

¹⁶⁷ Suominen, ‘Jaakko, ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008’. Teoksessa Suominen, Jaakko (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 83–98 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016., 88–91.

¹⁶⁸ Painokset myytiin loppuun ja kirjojen perään kyseltiin vielä *Pelit*-lehdessä vuonna 1992. Ks. Lisää pelejä, ‘Kaipaamme pelikirjaa’, *Pelit*, 2/1992, 68.

¹⁶⁹ Esim. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa. Ks. myös Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 391.

¹⁷⁰ Pelien käsittely *MikroBittissä* ja *C=lehdessä* oli kuitenkin monipuolistunut oikeastaan koko 1980-luvun loppupuoliskon. myös Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 228–231.

vakavasti ottavasta erikoisaikakauslehdessä syntyi 1980- ja 1990-luvun taitteessa, kun *MikroBittille* ja *C=lehdelle* työskennellyt Niko Nirvi alkoi pitää lehtien toimituspolitiikkaa pelejä liaksi marginalisoivana. Tietokonepelaamisen vuosikirjojen hyvä menekki vakuutti myös pelaamisesta työnsä kautta innostuneen Tuija Lindénin siitä, että tietokonepelien erikoislehdellä saattaisi olla Suomessa kysyntää.¹⁷¹

Peliharrastajille suunnatun erikoislehden perustaminen 1990-luvun alun lama-Suomeen ei Lindénin mukaan olisi ollut normikäytäntöjen mukaisesti mahdollista. Pelit-lehden onneksi koitui Commodore-tietokoneiden maahantuojan, PCI-Datan konkurssi. Sanoma WSOY:lla ja PCI-Datalla oli ollut sopimus jonka puitteissa yritys toimitti Commodore-tietokoneiden takuulappujen osoitetiedot *C=lehdessä* suoramarkkinointiin käytettäväksi. Konkurssin jälkeen myös *C=lehti* muuttui kannattamattomaksi.¹⁷²

Lindén vakuutti Sanoma WSOY:n johdon *C=lehdessä* muuttamisesta pelilehdeksi. Ideana oli jatkaa PC-pelien -vuosikirjoja säännöllisesti julkaistavan lehden muodossa. Uuden digitaalisen värierottelutekniikan avulla lehdestä saataisiin nelivärinen vain murto-osalla siitä hinnasta, jota se olisi perinteisin keinoin kustantanut. Sanoman johto hyväksyi idean, *C=lehti* yhdistettiin Tietokonepelien vuosikirjoihin ja tilalle syntyi *Pelit-lehti*. Lindénin näkemys onkin, ettei *Pelit-lehteä* koskaan varsinaisesti perustettu, ”...se vain tehtiin.”¹⁷³

Pelit-lehden julkaisutoiminta merkitsi suomalaisen tietokonepelikulttuurin kannalta kahta asiaa. Ensinnäkin sen myötä tietokonepeleistä kirjoittaminen muuttui aikaisempaa vapaammaksi. Sivumäärä moninkertaistui, eikä tietokonepeleihin keskittynyt *Pelit* ollut kotimikrolehtien toimituspolitiikan alainen. Toisaalta *Pelit* oli ensimmäinen kanava, jonka kautta suomalaiset tietokonepelaajat saattoivat keskustella peleistä keskenään ja vaikuttaa siihen millaiseksi suomalainen pelikulttuuri ja pelaajaidentiteetti muotoutuivat.

Pelit-lehden toimituksen auktoriteettista asemaa suhteessa lukijoihin kuvastaa muun muassa, se että lehden toimittajien ympärille rakentui 1990-luvun alkupuoliskolla oma fanikulttuurinsa. Esimerkiksi Petsi Saarikosken ja Jaakko Suomisen mukaan pieni pelijournalistien ydinjoukko oli avainasemassa pelaajien keskinäisen yhteisöllisyyden tunteen tuottajina 1980- ja 1990-lukujen Suomessa:

¹⁷¹ Esimerkiksi Nirvin tavallista pidemmän Chaos Strikes Back -pelin arvostelun saama positiivinen lukijapalaute ei saanut muuta toimitusta vakuuttuneeksi tarpeesta lisätä peliaiheisia sivuja MikroBittiin. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit-lehden toimitus*, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja*. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

¹⁷² Ibid.

¹⁷³ Ibid.

Pelijournalistit olivat epäilemättä myös tärkeitä pelaajien yhteisyyden tunteen synnyttäjiä. Tämä johtui ehkä pääasiassa siitä, että usein lehtien avustajat ja toimittajat olivat itsekin tietokoneharrastajia, ja siksi heidät tunnettiin lukijakunnan keskuudessa poikkeuksellisen hyvin.¹⁷⁴

Pelit ei toki ollut ainoa suomalainen pelimedia 1990-luvulla. Suomessa julkaistiin 1990-luvulla myös muita digitaalisia pelejä käsitelleitä erikoislehtiä, eikä *Pelit*-lehdellä ollut täyttä ”monopolia” pelikulttuurin määrittäjänä. Muut lehdet olivat kuitenkin pitkälti ulkomaisia käännöslehtiä, kuten esimerkiksi konsolipelejä käsitelleet yhteispohjoismainen *Super Power* (1993–2001) ja *Pelimestari* (1998–2005). Vuosikymmenen lopulla Suomessa julkaistiin myös *Playstation*-konsolin peleihin keskittyntä *Peliasemaa*, joka oli käytännössä *Pelit*-lehden sisarjulkaisu.¹⁷⁵ Toisin kuin suurimmasta osasta muita lehtiä, *Pelit*-lehdessä käsiteltiin ainoastaan tietokonepelejä.

Televisiossa esitettiin myös peliohjelmia, joista tässä keskityn sellaisiin, joita lähetettiin kansallisen näkyvyysalueen piirissä. Ensimmäisten peliaiheisten ohjelmien televisiolähetykset alkoivat Suomessa vuonna 1993, kun tanskalaiseen ohjelmaformaattiin perustuneen *Hugon* lähetykset alkoivat. YLE TV 2:n vuosina 1993–1995 esittämässä Hugossa lapset ohjasivat Hugo-peikkaa kotoa käsin puhelimella. Toisinaan Hugo-aiheisia pelejä pelattiin myös suoraa studiossa. Parhaat pelaajat palkittiin tuotepalkinnoilla. Sarjan kohderyhmää olivat lähinnä alakouluikäiset lapset.¹⁷⁶

MTV 3:lla vuosina 1994–1996 esitetty *Game Over*-sarja oli sen sijaan suunnattu lähinnä murrosikäiselle yleisölle. *Hugon* tapaan pelejä pelattiin kotoa käsin puhelimella ja studiossa. Ohjelma oli kuitenkin *Hugoa* kilpailullisempi. Siinä missä *Hugon* pelit perustuivat yhtenäiseen formaattiin, *Game Overissa* pelattiin erilaisia PC- ja pelikonsolipelejä. Vuonna 1998 *Game Overin* paikalla alkoi pyöriä *Tilt*-niminen pelimakasiiniohjelma, jossa keskityttiin kilpapelamisen sijasta tietokone- ja konsolipelien arvostelemiseen ja uutisointiin.¹⁷⁷ Koska *Pelit* ei varsinaisesti joutunut kilpailemaan lukijoista muiden lehtien kanssa, sen ympärille rakentui oma tietokonepelaajien yhteisönsä, jonka piirissä lehden asema suomalaista pelikulttuuria ja pelaajaidentiteettiä määritelleiden mediadiskurssien ylläpitäjänä oli keskeinen.

¹⁷⁴ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 26. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

¹⁷⁵ Lista Suomessa julkaistusta pelilehdistä, ks. ‘Suomalaiset pelilehdet ja kirjat’, *Retropelihuolto -WWW-sivut* [<http://www.retropelihuolto.com/pelilehdet.htm>]. Luettu 16.5.2016.

¹⁷⁶ Ohjelmien tuottajat ovat myös kommentoineet formaattien erilaisuutta paperimedioihin verrattuna. Hugosta, *Game Overista* ja *Tiltistä*. enemmän ks. Kuorikoski, Juho, *Sinivalkoinen pelikirja Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos Kustannus: 2014, 45.

¹⁷⁷ Ibid.

3. PELIT-LEHTI SUOMALAISEN TIETOKONEPELIKULTTUURIN JA -IDENTITEETIN RAKENTAJANA

Tässä luvussa tarkastellaan ja arvioidaan *Pelit*-lehden roolia suomalaisen tietokonepelikulttuurin ja identiteetin rakentajana. Ensimmäisessä kappaleessa tarkastellaan sitä, millaisista aiheista lehdessä kirjoitettiin. Luvun toisessa osiossa tarkastelun keskiössä on se, millaisena toimintana tietokonepelaaminen *Pelit*-lehdessä käsiteltiin ja miten tämä vaikutti käsityksiin pelaajista samuuksia jakavana ryhmänä. Kolmannessa kappaleessa tarkastellaan myös sitä, millaiset aihepiirit näyttäytyivät *Pelit*-lehdessä keskeisiltä pelaajaidentiteetin konstruoinnin näkökulmasta.

3.1. *Pelit*-lehden palstakirjoitukset ja lukijakirjeet 1992–2001

Ennen tarkempaan analyysiin menemistä esitän varsin suurpiirteisen yleiskuvan siitä, millaisia aiheita *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa vuosina 1992–2001 käsiteltiin. Käytännössä palstakirjoituksissa käsiteltiin tietokonepelejä ja pelaamista hyvin laaja-alaisesti ja monista erilaisista näkökulmista. Palstakirjoitukset muodostavatkin varsin hajanaisen kokonaisuuden. Hajanaisuudesta huolimatta tietyt aiheet toistuivat teksteissä koko tutkimusajanjakson ajan. Kyseessä on vain tiivistetty esitys erittäin laajasta ja monialaisesta kirjoittelusta, jota *Pelit*-lehdessä tutkimusajanjaksolla julkaistiin. Yksinkertaistaminen on kuitenkin esitysteknisesti välttämätöntä.

Palstakirjoituksissa toistuivat paitsi ajankohtaiset pelikulttuuriin liittyvät asiat, myös pelaamisen historiaa, pelimedian toimintaa, peleistä tehtyä tutkimusta, pelibisnestä ja yksittäisiä pelejä tai peligenrejä käsitelleet aiheet. Pelkän tietokonepelaamisen lisäksi varsinkin Jyrki Kasvin Wexteenpalstalla käsiteltiin toistuvasti sarjakuviin ja toisinaan myös roolipelaamiseen liittyviä aiheita. Yksi keskeinen *Pelit*-lehdessä toistunut aihe liittyi tietotekniikan kehittymiseen ja siihen miten tämä kehitys vaikutti tietokonepelaamiseen. Varsinkin neljän ensimmäisen vuosikerran aikana erilaiset modeemeihin, CD-Rom aseisiin ja muihin tietokoneiden lisävarusteisiin liittyvät kirjoituksen olivat yleisiä. Varhaisimmissa kirjoituksissa innostuttiin esimerkiksi internetistä sekä siitä, miten se teki pelaamisesta aikaisempaa sosiaalisempaa ja mahdollisti yhteydenpidon peliharrastajien välillä. Myöhemmin suhtautuminen internetiin muuttui kuitenkin maltillisemmaksi.¹⁷⁸

Vuosina 1992–1994 lehdessä seurattiin tiiviisti myös Commodoren *Amiga*-tietokoneiden heikkenevää tilannetta, joka kulmineitui Commodoren konkurssiin vuonna 1994 ja merkitsi PC:n

¹⁷⁸ Ks. esim. Nnirvi, 'Maailma muuttuu Eskoseni', *Pelit*, 1/1995, 57, Lindén, Tuija, 'Ihminen on sosiaalinen eläin', *Pelit*, 2/1995, 3, Lindén, Tuija, 'Yksinäisyys on ohi', *Pelit*, 5/1996, 3 tai Kaizu, 'Yksi kaikkien ja kaikki yhden puolesta', *Pelit*, 4/2000.

vakiintumista ensisijaiseksi pelikoneeksi Suomessa.¹⁷⁹ *Amigan* kuolinkamppailun lomassa lehdessä kirjoitettiin paljon pelipiratismista, joka nähtiin merkittävänä syynä *Amigan* ja sen pelimyynnin vaikeuksiin. Lehdessä otettiin yksimielisen kielteinen kanta piratismiin, jonka nähtiin muodostavan uhan tietokonepelaamisen tulevaisuudelle. Piratismi säilyi palstakirjoitusten kestoaiheena vuoteen 2001 saakka.¹⁸⁰

Ensimmäisten vuosikertojen aikana varsinkin CD-Romia pidettiin pelaamisen kannalta tärkeänä innovaationa. CD-levyjen tallennuskapasiteetti oli moninkertainen 3½ tuumaisiin tietokonelevykkeisiin nähden, minkä *Pelit*-lehdessä pääasiassa toivottiin johtavan aikaisempaa laajempien ja näyttävämpien pelien julkaisuun. Varhaisessa vaiheessa CD-romin uskottiin myös ehkäisevän ohjelmistopiratismia, sillä levyjen kopiointiin tarkoitettuja CD-asemia ei ennen 1990-luvun loppua ollut juurikaan myynnissä.¹⁸¹ 1990-luvun puolivälin jälkeen innostus kuitenkin laimeni, kun suuri osa CD-romeilla julkaistuista peleistä osoittautui peliharrastajien näkökulmasta pettymyksiksi ja CD-levyjen kopioiminen oli helpottunut.¹⁸²

2000-luvulle tultaessa lehdessä alettiin CD:n sijasta puhua tallennuskapasiteetiltaan vieläkin isommasta DVD:stä, johon toimitus suhtautui CD-tekniikkaa maltillisemmin. Myös spekulatiot pelikaupan siirtymisestä internetin digitaalisiin levityskanaviin ilmestyivät lehteen vuonna 2001.¹⁸³ Uutena aiheena lehteen ilmestyivät 2000-luvulla myös spekulatiot kännyköiden mobiilipelien tulevaisuudesta. Palstakirjoitusten perusteella pelialalla kännykkäpelien tulevaisuuteen ei juurikaan uskottu, vaikka erilaiset tekstiviestipelit olivat osoittautuneet ainakin Suomessa suosituiksi.¹⁸⁴

Tietokoneteknologioiden ohella lehden palstakirjoituksissa käsiteltiin paikoin myös konsolipelaamista. Konsoli- ja tietokonepelaaminen erotettiin *Pelit*-lehdessä kulttuurisesti toisistaan, sillä toimitus ja lukijakunta eivät halunnut konsolipeliasiaa tietokonepelejä käsitelleeseen lehteen. Vaikka erot tietokone- ja konsolipelikulttuurin välillä näyttäytyivät todellisuudessa melko epämääräisinä, käytännössä *Pelit*-lehdessä konsolipelaaminen esitettiin tietokonepeliharrastusta kevyempänä ja yksinkertaisempaan toimintana. Suuri osa *Pelit*-lehden toimituksesta ja lukijoista näytti suosivan strategia-, rooli-, simulaattori- ja seikkailupelejä, joiden katsottiin vaativan

¹⁷⁹ Lindén, Tuija, 'Onnistunut vastaisku', *Pelit*, 3/1993, 3, JTurunen, 'Adios Amiga?', *Pelit*, 1/1994, 52, Lindén, Tuija, 'Miten käy Amigan?', *Pelit*, 5/1994, 3.

¹⁸⁰ Lindén, Tuija, 'Kopiointi on piratismia', *Pelit*, 4/1992, 3, Nnirvi, 'Kultaisten muutosten kynnyksellä', *Pelit*, 7/1993, 61, Kaizu, 'Kun kauppa ei kannata', *Pelit*, 3/2001, 77.

¹⁸¹ Lindén, Tuija, 'CD-ROM tulee', *Pelit*, 5/1993, 3, Nnirvi, 'Kultaisten muutosten kynnyksellä', *Pelit*, 7/1993, 61 tai Wexteen, 'CD-rom tuli! Näki! ja voitti?', *Pelit*, 5/1994, 62-63.

¹⁸² Lindén, Tuija, 'Hello Hollywood!', *Pelit*, 3/1994, 3, Nnirvi, 'Vai elokuvia?', *Pelit*, 5/1995, 59 ja Lindén, Tuija, 'Tappaako piratismi PC-pelit?', *Pelit*, 8/1998, 3.

¹⁸³ Kaizu, 'Guru meditoi', *Pelit*, 8/2001, 77.

¹⁸⁴ Lindén, Tuija, 'Kaikki pelaavat', *Pelit*, 11/2000, 2 ja Lindén, Tuija 'Sinulle on postia', *Pelit*, 1/2001, 3, Lindén, Tuija, 'Konsolisota kovimmillaan', *Pelit*, 6-7/2001, 3.

perehtymistä, eläytymistä ja loogista ajattelua. Sen sijaan konsolipelit esitettiin lehdessä lähinnä nopeaa reaktiokykyä ja yksinkertaista suorittamista vaatineina toiminta-, autoilu- ja urheilupeleinä.¹⁸⁵ Erottelu ei ollut uusi asia, sillä käytännössä se oli omaksuttu jo 1980-luvulla kotimikroharrastajien piirissä.¹⁸⁶

1990-luvun alkupuoliskolla konsolipelaaminen esitettiin lehdessä muutenkin lähinnä lasten toimintana, siinä missä tietokonepelaaminen nähtiin nuorison ja aikuisten harrastuksena. Konsolipelaamisen ei kuitenkaan nähty haastavan tietokonepelaamista ilmeisesti siksi, että 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa suosittu 8-bittinen Nintendon *NES*-konsoli alkoi olla teknisesti vanhentunut laite, eivätkä teknisesti edistyneemmät 16-bittiset *Super Nintendo* ja *Sega Mega Drive* -konsolit yltäneet *NES*:in myyntilukuihin.¹⁸⁷ Vuonna 1995 julkaistun *Sony Playstationin* menestyksen myötä eroja tietokone- ja konsolipelaamisen alettiin korostaa lehdessä entisestään. *Playstationin* suuri suosio ja konsolipelimarkkinoiden volyymin äkillinen kasvu 1990-luvun lopussa herättikin *Pelit*-lehdessä huolta pelijulkaisijoiden siirtymisestä tietokonepelimarkkinoilta konsolipelimarkkinoille.¹⁸⁸

Konsolipelaamisen kasvusta johtuen *Pelit*-lehdelle perustettiin vuonna 1998 *Playstation*-pelejä käsitellyt sisärjulkaisu *Peliasema*. *Peliasemaa* julkaistiin *Pelit*-lehden rinnalla joulukuuhun 2001 saakka, jolloin lehden yhdistettiin ja *Pelit* muutettiin sekä tietokone- että konsolipelejä käsitelleeksi yleispelellehdeksi. Yhdistyminen aiheutti lehden lukijoissa aluksi vastustusta, mutta käytännössä muutos otettiin lopulta ilmeisen hyvin vastaan.¹⁸⁹ Ylipäätään konsolipelaamisen nousu aiheutti 1990-luvun lopussa paljon keskustelua *Pelit*-lehden sivuilla ja kuvastaa 1990-luvulla pelikulttuuria hallinneen PC:n valta-aseman murtumista 2000-luvun ensimmäisten vuosien aikana.

Teknologisen kehityksen lisäksi *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa käsiteltiin paljon myös pelien kulttuuriseen asemaan liittyviä aiheita. Jo lehden ensimmäisessä numerossa pohdittiin mm. sitä, mitä hyötyä tietokonepelaamisesta ylipäätään oli.¹⁹⁰ Palstakirjoitusten perusteella tietokonepelaamisen kulttuurinen asema olikin suurimman osan 1990-luvusta varsin vakiintumaton. Varsinkin muun median katsottiin marginalisoivan tietokonepelaamista esittämällä se negatiivisessa valossa.

¹⁸⁵ Lindén, Tuija, 'Vain ammattilaisille', *Pelit*, 3/1992, 3, Nnirvi, Sukupuuttoa, *Pelit*, 3/1998, 57, Nnirvi, 'Tuijotan napaani, ja se tuijottaa minua', *Pelit*, 8/2001, 15.

¹⁸⁶ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 226.

¹⁸⁷ Peliteollisuudessa ja teknologiassa 1990-luvulla tapahtuneista muutoksista ks. Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 39–60.

¹⁸⁸ Lindén, Tuija, 'Vain ammattilaisille', *Pelit*, 3/1992, Lindén, Tuija, 'Suomi on PC-maa', *Pelit*, 2/1997, Lindén, Tuija, 'Markkinat pirstoutuvat', *Pelit*, 11/2001, 3.

¹⁸⁹ Kaizu, 'Laput silmillä', *Pelit*, 11/2001, 91 ja Lindén, Tuija, 'Se on ISO!', *Pelit*, 12/2001.

¹⁹⁰ Nnirvi, '...mutta mitä hyötyä niistä on?', *Pelit*, 1/1992, 69.

Lehdessä otettiin kantaa varsinkin peleistä julkisuudessa käytyyn keskusteluun. Varsinkin vuodesta 1994 lähtien *Pelit*-lehti alkoi ottaa aktiivisesti kantaa tapoihin, joilla tietokonepelaaminen esitettiin muualla mediassa. Kommentointi liittyi pääasiassa peliväkivallasta käytyyn julkiseen keskusteluun, jonka piirissä tietokonepelaaminen leimattiin haitalliseksi ja jopa mielenterveyttä uhkaavaksi toiminnaksi.¹⁹¹ 1990-luvun loppua kohden hiljentynyt keskustelu käynnistyi uudelleen 2000-luvun alussa. Aineiston perusteella tämä johtui Yhdysvalloissa tapahtuneista kouluammuskelutapauksista ja syyskuussa 2001 tapahtuneesta World Trade Centerin terroristi-iskusta, jotka herättivät keskustelun peliväkivallan soveliaisuudesta uudelleen henkiin.¹⁹²

Petri Saarikosken tutkimuksen perusteella vaikuttaa siltä, että *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa toistuvat aiheet olivat hyvin samankaltaisia, kuin lehden kirjepalstalla julkaisuissa kirjeissä¹⁹³ Tämä johtui todennäköisesti siitä, että tietyt pelimaailman tapahtumat aiheuttivat lehden lukijoissa ja toimituksessa tarpeen kommentoinnille. Lukijat näyttävät myös kommentoineen palstakirjoituksia suoraan. Kuten tutkimuksessa myöhemmin käy ilmi, toisinaan palstakirjoituksissa nostettiin esille myös kirjepalstalla käsiteltyjä aiheita. Tämä kuvastaa varsin hyvin lehden aktiivisimpien lukijoiden ja toimituksen välille syntyneitä vuorovaikutussuhdetta.

3.2. *Pelit*: lehti ja sen lukijat tietokonepelaajien harrastajayhteisönä

Suomalainen tietokonepelikulttuuri ei syntynyt *Pelit*-lehdessä, vaan vuonna 1992 perustettu *Pelit* itsessään oli jo jollain tasolla vakiintuneen tietokonepelikulttuurin tuote. Ennen *Pelit*-lehteä *Mikrobitti*, *C=lehti* ja *Tietokonepelien vuosikirjat* olivat toimineet medioina, joissa tietokonepelikulttuuria määriteltiin. Vaikka kotimikrolehdissä julkaistut tietokonepeliaiheet kirjoitukset olivatkin lyhyitä, niiden rooli pelikulttuurin rakentajina ja pelaajien itseymmärryksen synnyttäjinä oli tärkeä. Esimerkiksi Tietokonepelien vuosikirjojen rooli peligenrejen rajojen ja pelien populaarikulttuurisen aseman määrittelijänä oli suuri.¹⁹⁴ Petri Saarikosken mukaan genrejaottelu oli keskeinen keino, jolla suomalaista pelikulttuuria rakennettiin 1980-luvulla.¹⁹⁵ Jaakko Suominen on

¹⁹¹ Ks. esim. Nirvi, 'Verta! Verta! Verta!', *Pelit*, 1/1994, Laaksonen, Kaj, 'Vapauden hinta', *Pelit*, 4/1999, 2.

¹⁹² Ks. esim. Wexten, 'Tietokonepelit matkalla sähkötuoliin', *Pelit*, 9/1999, 65 tai Lindén, Tuija, 'Iskujen jälkeen', *Pelit*, 10/2001, 3.

¹⁹³ Vrt. Saarikoski, Petri, "'Rakas *Pelit*-lehden toimitus...'" *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002'. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 21–40 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

¹⁹⁴ Ks. esim. Nirvi, Niko, 'Tavoitteena kourallinen dollareita Tietokonepelit ja elokuvat', *Pelit. Tietokonepelien vuosikirja 1988*, 15–17, Alanen, Markku, 'Pelkkää pelaamista Videopelien uusi tuleminen', *Pelit. Tietokonepelien vuosikirja 1989, kevät*, 21–25, Tapaninmäki, Jukka, 'Söpöt Machot ja ronskit – Pelien sankarit Pacmanista Larryyn', *Pelit. Tietokonepelien vuosikirja 1990*, 14–15 ja Nirvi, Niko, 'Digitaalibirviöt', *Pelit. Tietokonepelien vuosikirja 1991, kevät*, 6–9.

¹⁹⁵ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 211–262.

puolestaan kiinnittänyt huomioita varhaisten peliarvostelujen merkitykseen suomalaisen tietokonepelikulttuurin rakentajina:

Peliarvostelijat rakensivat omalta osaltaan pelikulttuurille tai -kulttuureille omaa identiteettiä sekä historiatietoisuutta viittaamalla arvosteluissa aiempiin peleihin, pelityyppeihin, pelintekijöihin sekä muuhun populaariin mediakulttuuriin, kuten elokuviin, sarjakuviin, kirjallisuuteen, urheiluun tai tv-sarjoihin. Populaari mediakulttuuri oli se konteksti, johon uusi toiminnan muoto, digitaalinen pelaaminen, linkittyi vahvimmin.¹⁹⁶

Pelit-lehden myötä tietokonepelaajat saivat oman median ja mahdollisuudet kirjoittaa peleistä Suomessa paranivat. Uudessa lehdessä oli peliasialle aikaisempaa enemmän tilaa, peleistä kiinnostunut toimitus sai itse määrittellä, mitä lehdessä julkaistiin. Pelejä käsitellelle erikoislehdelle oli Suomessa kaikesta päätellen kysyntää, sillä *Pelit*-lehdestä muodostui suomalaisten tietokonepeliharrastajien keskuudessa suosittu lehti.

Lukijakunnan määrä vakiintui varsin nopeasti ja kasvoi koko 1990-luvun ajan. Vuonna 1992 lehden levikki oli 15 451 ja vuoteen 2002 tultaessa se oli noussut 39 837:een. Vuosien 1992 ja 2002 välisenä aikana *Pelit*-lehden levikki käsitti keskimäärin yli 30 000 lukijaa.¹⁹⁷ Suurin osa lukijoista oli teini-ikäisiä poikia. Tyttölukijoiden osuus vaihteli yhden-neljän prosentin välillä.¹⁹⁸ Lukijakunnan keski-ikä pysyi koko tutkimusajanjakson ajan lähes samana: vuonna 1992 lukijoiden keski-ikä oli 15 vuotta,¹⁹⁹ seuraavana vuonna se oli noussut 16,4 vuoteen.²⁰⁰ Vuosituhannen vaihtuessa lukijoiden keski-ikä oli noussut 17 ikävuoteen.²⁰¹

Lehden nopeasti vakiintunutta asemaa kuvastaa hyvin se, että Petri Saarikosken ja Jaakko Suomisen mukaan lehden toimituksen ympärille rakentui 1990-luvun alkupuoliskolla oma fanikulttuurinsa. *Pelit*-lehdessä työskennelleiden pelijournalistien ydinjoukko oli avainasemassa pelaajien keskinäisen yhteisöllisyyden tunteen tuottajina 1980- ja 1990-lukujen Suomessa. Heillä oli lukijoihinsa nähden myös selvä auktoriteettinen asema:

¹⁹⁶ Suominen, 'Jaakko, "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008'. Teoksessa Suominen, Jaakko, et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 84 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

¹⁹⁷ Vuonna 1992 lehden levikki oli 15 451 ja vuonna 2002 se oli noussut 39 837:een. Leivikintarkastus 2012 Petri Saarikosken mukaan. Saarikoski, Petri, "Rakas *Pelit*-lehden toimitus..."*Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002'. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 23, 34–37.

¹⁹⁸ Lindén totesi saman myös haastateltaessa. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

¹⁹⁹ Lindén, Tuija, 'Kiitos!', *Pelit*, 7/1992, 3.

²⁰⁰ 'Huikeasti vastaajia!', *Pelit*, 8/1993, 77.

²⁰¹ Lindén, Tuija, 'Se on yhdeksän', *Pelit*, 10/2000, 3.

Pelijournalistit olivat epäilemättä myös tärkeitä pelaajien yhteisyyden tunteen synnyttäjiä. Tämä johtui ehkä pääasiassa siitä, että usein lehtien avustajat ja toimittajat olivat itsekkin tietokoneharrastajia, ja siksi heidät tunnettiin lukijakunnan keskuudessa poikkeuksellisen hyvin.²⁰²

Läheistä suhdetta lukijoihin rakennettiin tietoisesti. Tätä tehtiin muun muassa palstakirjoitusten kautta. Lehden palstoista pyrittiin alusta alkaen tekemään mahdollisimman edustavan ja uskottavan näköisiä. Kirjoituksiin päätettiin liittää kuvia, minkä Nirvi uskoi lisäävään lehden uskottavuutta.²⁰³ Kuvilla pyrittiin myös lähentämään lehden toimitus ja avustajat aikaisempaa lähemmäs toisiaan. Uutta oli myös se, että lehden sisältöjen annettiin muotoutua mahdollisimman ”organisesti”. Toimitus ja avustajat saivat kirjoittaa lehteen melko vapaasti ja omalla tyylillään, mikä näkyi palstakirjoitusten vaihtelevina aiheina ja kirjoitustyyleinä. Lindénin mukaan tämä erosi aikaisemmasta *MikroBitin* ja *C=lehden* toimituspolitiikasta, jossa yksittäisiä toimittajia ei tuotu samalla tavalla esille.²⁰⁴

Pelit-lehden ympärille muodostuikin nopeasti oma pelaamisesta kiinnostunut yhteisönsä, joka piti yhteyttä toisiinsa paitsi *Pelit*-lehden kirjepalstalla, myös vuonna 1993 perustetulla *Pelit-BBS*-kanavalla. Niin sanotussa ”Pelit-purkissa” lehden tilaajat pääsivät keskustelemaan toistensa ja toimituksen kanssa modeemien välityksellä ja lataamaan pelidemoja sekä pelipäivityksiä.²⁰⁵ Tilaajien keskuudessa suosittu *Pelit BBS* lopetettiin vuonna 1997 ja sen tilalle perustettiin *Pelit.fi* -verkkosivusto ja keskustelufoorumi, joka muutaman vuoden kuluessa syrjäytti kirjepalstan tärkeimpänä yhteydenpitokanavana lukijoiden ja toimituksen välillä.²⁰⁶

Yhteisöllisyys selittyi myös sillä, että *Pelit*-lehden kontekstissa tietokonepelaamiseen suhtauduttiin vakavasti otettavana harrastuksena. Tietokonepelaamisesta ja pelaajista puhuttaessa lehdessä viitattiin toistuvasti ”peliharrastukseen” ja ”peliharrastajiin”. Vaikka tämän toteaminen voi vaikuttaa ilmiselvältä, sanavalinnoilla oli tietokonepelaajien itseymmärryksen kannalta symbolinen merkitys. Käytännössä harrastuksesta ja harrastajista puhuminen asemoi pelaajia suhteessa tietokonepeleihin ja niiden pelaamiseen.

²⁰² Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko, ‘Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen’. Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 26. [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

²⁰³ Oman kuvansa julkaisusta kieltäytyneen Nirvin kuvaa *Pelit*-lehdessä ei kuitenkaan ole koskaan julkaistu.

²⁰⁴ Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

²⁰⁵ BBS eli Bulletin Board System oli eräänlainen sähköinen ”ilmoitustaulujärjestelmä”, johon BBS:n eli ”purkin” jäsenet voivat ottaa modeemillaan yhteyttä. Purkeissa oli mahdollista keskustella toisten käyttäjien kanssa ja ladata ylläpitäjän purkkiin laittamia tiedostoja. Systeemin käyttö väheni 2000-luvun puolella nopeiden laajakaistayhteyksien ja kehittyneempien internetsovellusten myötä.

²⁰⁶ Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

Sosiaalitieteilijä Robert A. Stebbinsin hahmotelma ”vakavaan vapaa-aikaan” (serious leisure) kuuluvasta harrastustoiminnasta kuvastaa varsin hyvin *Pelit*-lehden toimituksen ja sen lukijoiden suhtautumista tietokonepelaamiseen. Stebbinsin mukaan ihmiset kuluttavat vapaa-aikaansa osissa, joita kutakin ohjaa omanlaisensa logiikka. Vakava vapaa-aika on käsite, joka kuvastaa omistautuneisuutta vaativien toimintojen suorittamista vapaaehtoisesti ja omalla ajalla. Vakavan vapaa-ajan piiriin kuuluu kolme erilaista toimintakulttuuria, jotka Stebbins on nimennyt amatööritoiminnaksi (amateurism), harrastustoiminnaksi (hobbyist pursuits) ja vapaaehtoistoiminnaksi (volunteering). Ihmisten toiminnan voidaan katsoa kuuluvan johonkin näistä toimintakulttuureista, sen perusteella millaiset tavoitteet ja motivaatio tämän toimintaa ohjaavat.²⁰⁷

Harrastustoiminnalla Stebbins tarkoittaa toimintaa, jossa henkilö suhtautuu tekemiseensä omistautuneesti ja tietynlaisella vakavuudella. Harrastajille harrastustoiminta on enemmän kuin pelkkää kasuaalia ja väliaikaista ajanvietettä, ilman että siitä on muodostunut varsinaista pakkomiellettä. Harrastaminen on erikoistunutta toimintaa, jonka suorittamisesta harrastajat kokevat saavansa pitkäaikaista hyötyä. Stebbinsin mukaan harrastustoimintaan liittyy oleellisesti omien tietojen ja taitojen kehittämisen halu, sekä kasvava kiinnostus omaa harrastusta, sen historiaa ja sen piirissä tapahtuvaa toimintaa kohtaan.²⁰⁸

Pelit-lehdessä viittaukset pelaamisen harrastukselliseen luonteeseen toistuivatkin vuosien 1992–2001 välillä taajaan.²⁰⁹ Lehden palstakirjoituksissa käsiteltiin toistuvasti myös Stebbinsin määritelmän mukaisia, pelikulttuurin tietämystä ja tuntemusta vaativia ja niitä syventäviä aiheita. Tällaisia olivat esimerkiksi pelibisneksessä tapahtuneet muutokset²¹⁰, peliteknologian kehittymiseen liittyvät asiat²¹¹ sekä analyysit poliittisten päätösten vaikutuksista peliharrastukseen.²¹² Oma lukunsa olivat myös pelaamisen historiaa käsitelleet palstat, joissa kirjoittajat kertoivat millaista pelaaminen oli aikaisemmilla vuosikymmenillä ollut.²¹³

²⁰⁷ Stebbins, Robert. ‘Serious Leisure: A Conceptual Statement’, *Pacific Sociological Review*, 25:2 (1982), 251–272.

²⁰⁸ Ibid.

²⁰⁹ Ks. esim. Nnirvi, ‘V niin kuin väärennös’, *Pelit*, 2/1993, 63, Wexteen, ‘Tietoyhteiskunnassa pelifriikit voivat paksusti Terveenoma tietoyhteiskuntaan’, *Pelit*, 5/1995, 66–67, Nnirvi, ‘Markkinataloutta’, *Pelit*, 8/1997, 59.

²¹⁰ Ks. esim. Lindén, Tuija, PC ja konsolit jylläävät, *Pelit*, 2/1992, JTurunen, ‘Adios Amiga’, *Pelit*, 1/1994, 52, Lindén, Tuija, ‘Miten käy Amigan?’, *Pelit*, 5/1994, 3, Lindén, Tuija, ‘Yhdistymisessä on voimaa’, *Pelit*, 10/1998, 3 tai Nnirvi, ‘1998’, *Pelit*, 1/1999, 15.

²¹¹ Ks. esim. Nnirvi, ‘Kohti kirkkaampaa tulevaisuutta’, *Pelit*, 2/1994, 57, Wexteen, ‘Tekohengitystä vanhalle romulle’, *Pelit*, 7/1995, 66–67, Lindén, Tuija, Kolme-D:n aika on nyt, *Pelit*, 6/1997, 3 tai Nnirvi, ‘Tikusta asiaa’, *Pelit*, 3/1999, 15.

²¹² Ks. esim. Wexteen, ‘Isoveli valvoo, Yhdysvaltain kongressi sensuroi sinunkin pelisi’, *Pelit*, 3/1994, 62–63, Wexteen, ‘Ohjeita pelaajien vanhemmille eli Ohjeita pelaajille vanhempien ohjeiden varalta’, *Pelit*, 9/1996, 66–67 tai Lindén, Tuija, ‘Kielletty alle 18-v.’, *Pelit*, 6-7/2000, 3.

²¹³ Ks. esim. Nnirvi, ‘Vanhat kamalat ajat’, *Pelit*, 5/1992, 61, Nnirvi, Legendaarisia pelejä, *Pelit*, 9/1995, 61 tai Wexteen, ‘Menneisyyden vangit’, *Pelit*, 10/1998, 65.

Koska tietokonepelaamisen käsitettiin *Pelit*-lehdessä harrastuksena, pelaamiseen liittyvien tietojen ja taitojen omaksuminen nousi identiteetin kannalta keskeiseen asemaan. Kirkpatrickin käyttämän Bourdeaulaisen viitekehyksen sanoin 1990-luvun suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti rakentui tietokonepeliharrastuksen kentällä kerrytetyn symbolisen pääoman varaan, tai kuten Mia Consalvo on sitä nimittänyt, ”pelipääoman” (gaming capital) varaan.²¹⁴ Suomalaisittain voitaisiin yhtä hyvin puhua siitä, että *Pelit*-lehden toimituksen ja lukijoiden näkökulmasta heidän *pelilukutaitonsa*, eli kyky ”lukea” tietokonepelejä ja niiden ympärille syntynyttä kulttuuria oli muuta väestöä parempaa. Käytän jatkossa pelilukutaitoa synonyymina pelipääoman käsitteelle, sillä se on mielestäni käytännöllisempi ja suomen kieleen paremmin istuva termi.²¹⁵ Käsitys tällaisesta määrittelemättömästä pelilukutaidosta oli puolestaan suomalaista peliharrastajaidentiteettiä konstituiva elementti.

Esimerkiksi pelitutkija Frans Mäyrä on puhunut pelilukutaidosta, eli pelien kielioppiin liittyvästä ymmärryksestä, jonka piirissä pelaamiseen liittyvät vuorovaikutuksen mahdollisuudet ja konventiot ovat vakiintuneet. Pelilukutaitoiset ihmiset osaavat lukea pelejä niiden ja pelaamisen kulttuurin omista lähtökohdista käsin. Näin ollen he ymmärtävät, että pelaaminen ja pelien sisältö ei ole täysin verrattavissa muihin viihdekulttuurin muotoihin, sillä ne ovat perustuvat pohjimmiltaan pelilliseen ja leikilliseen toimintaan.²¹⁶

Pelit-lehdessä tuotetun tietokonepelaajaidentiteetin keskiössä oli siis käsitys siitä, että peliharrastajien kyky lukea tietokonepelejä ja niiden kulttuuria oli ryhmän ulkopuolisia jäseniä parempaa. Pelien abstraktin ymmärtämisen lisäksi pelilukutaitoisuus perustui peliharrastajien jakaman sanavaraston ja kulttuurin piirissä tuotettujen symbolien jakamiseen. *Pelit*-lehden lukijoiden odotettiin tuntevan pelaamisen kannalta oleellista sanastoa ja kulttuurin sisäisiä viittauksia, joita teksteissä ei koettu tärkeäksi avata. Esimerkiksi puheet ”fps:stä” tai ”Shalrathista” olivat pelejä ja tietotekniikkaa tuntemattomalle käsittämättömiä, mutta *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa niiden selittämistä ei koettu tarpeelliseksi.²¹⁷ Toisinaan pelaamisen harrastusluonteen kommentointi oli jopa erittäin suoraa.

²¹⁴ Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Kindle-versio. MIT Press: Cambridge Massachusetts, Yhdysvallat 2007, 83–84, 219–221.

²¹⁵ Tietoteknisten sovellusten yhdistyminen lukutaidon retoriikkaan on Suomessa ollut muutenkin varsin yleistä. Esimerkiksi tietokonetaitojen kehittymistä on tavattu nimittää tietokonelukutaitoisuudeksi. Pelilukutaidosta puhuminen onkin jatkoa 1980-luvulla omaksutulle retoriikalle. Esimerkiksi Petri Saarikoski on käyttänyt termiä, joskin hyvin epämääräisesti kuvatessaan tietokonepelaajille kehittynyttä kykyä tulkita ja ymmärtää pelejä. Saarikoski, Petri, ”Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöistä?” Tietokonelukutaito ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla’. Teoksessa Salmi et al., *Välimuistiin kirjoitetut Lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*. Kulttuurihistoria, Turun yliopisto: Turku 2006, 82.

²¹⁶ Mäyrä, Frans, ’Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskuntakäsitteen arkipäivästä’. Teoksessa Kasvio, Antti, Inkinen, Tommi, Liikala, Hanna (toim.), *Tietoyhteiskunta Myytit ja todellisuus*. Tampere University Press: Tampere 2005, 336.

²¹⁷ FPS on siitä mielenkiintoinen termi, että sen merkitys vaihtelee kontekstin mukaan. Teknisessä mielessä termi kuvastaa ruudunpäivitysnopeutta, eli sitä kuinka monta kuvaa näytölle piirretään yhden sekunnin aikana (frames per second). Mitä

Esimerkiksi vuonna 2000 julkaistussa kolumnissaan Niko Nirvi luonnehti peliharrastajaa henkilönä, joka oli...:

(...)kiinnostunut peleistä yleensä. Hänen merkittävin ominaisuutensa on aktiivinen tiedon hakeminen peleistä, uusien pelikokemusten etsiminen ja yleensä alan seuraaminen. Tyypillinen *Pelit*-lehden lukija edustaa tätä ryhmää. Toivottavasti.²¹⁸

Tämän niin kutsutun *harrastuspuheen* merkitys on siinä, että harrastuskontekstissa tietokonepeleille tuotettiin pelkkää viihteellisyyttä vakavampaa merkitystä. Tässä mielessä *Pelit* erosi oleellisesti esimerkiksi 1990-luvun englantilaisista pelilehdistä, joissa konstruointiin käsityksiä pelaamisesta elämäntapakysymyksenä. Brittiläisissä pelilehdissä pelaaminen pyrittiin esittämään lähinnä murrosikäisten poikien kulttuurina, jota määrittelivät lähinnä peliteollisuuden sanelemat kaupalliset intressit. Lehdet kohdistettiin tarkkaan rajatulle lukijakunnalle, minkä johdosta pelaamista konstruointiin tietynlaisen ryhmän kulttuuriksi. Tämä tarkoitti erilaisten identiteettien rajaamista pelikulttuurin ulkopuolelle muun muassa iän, sukupuolen ja ulkokulttuurillisten seikkojen perusteella.²¹⁹

Pelit-lehdessä tällaisesta toiminnasta pyrittiin tietoisesti erottautumaan. Varsinkin Nirvi jaotteli pelilehtiä kahteen ryhmään, joista toisen kuuluivat *Pelit*-lehden kaltaiset harrastuslehdet ja toiseen viihteellisemmät, lähinnä kaupallisten intressien vuoksi tuotetut lehdet. Nirvin mukaan iso maailman pelilehdistä keskittyi laadukkaan ja peliharrastajia kiinnostaneen sisällön sijasta mahdollisimman suurien myyntilukujen tavoitteluun.²²⁰ Monet ulkomaiset pelilehdet saivat häneltä kritiikkiä esimerkiksi siitä, että nämä antoivat pelijulkaisijoiden lahjoa itseään suotuisien peliarvostelujen toivossa.²²¹ Nirvi vieroksui myös lehtiä, jotka arvostelivat pelejä mainosmateriaalien, peliyhtiöiden lausuntojen sekä julkaistujen lehdistötiedotteiden perusteella, vain voidakseen mainostaa lehtensä arvostelun olevan ensimmäinen maailmassa.²²² Ylipäätään *Pelit*-lehdessä kritisoitiin peliteollisuudelle ominaista tapaa käyttää pelilehtien arvosteluja omien tuotteidensa mainoksina:

Kun ostaa Nintendon, pääsee osaksi yhteistä Nintendo-kulttuuria, jolla on jopa oma jumalansa putkimies Mario, sekä paljon yhteisiä riittejä ja [...] Mario-muroja, kasseja, pyyheliinoja, hamsterihäkkejä ja herra

korkeampi fps-lukema on, sitä sulavammin näytöllä liikkuva video- tai pelikuva kulkee. Toisaalta fps viittaa myös peligenreen, jossa pelin kamera on sijoitettu pelihahmon pään sisään. Silmistä kuvattuja räiskintäpelejä kutsutaan fps:ksi (First Person Shooter). Shalrath taas on viittaus Quake-pelissä kohdattavaan, hämähäkkimäiseen viholliseen.

Ks. Nnirvi, 'Videopelidrome', *Pelit*, 10/1996, 83 ja Nnirvi, 'Insinörittien armoilla', *Pelit*, 7/1997, 57.

²¹⁸ Nnirvi, 'Brandy, komisario kohderyhmä', *Pelit*, 11/2000, 23.

²¹⁹ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 87–91.

²²⁰ Ks. esim. Nnirvi, 'Herran tähden, kopioikaa!' *Pelit*, 4/1992, 63, Nnirvi, 'Maailma on pienille paha', *Pelit*, 7/1994, 59 tai Nnirvi, 'Ikuisuuskytymyksiä', *Pelit*, 8/1995, 61.

²²¹ Ks. Nnirvi, 'V niin kuin väärennös', *Pelit*, 2/1993, 63, Nnirvi, 'Kultaisten muutosten kynnyksellä', *Pelit*, 7/1993, 61 tai Nnirvi, 'Markkinataloutta', *Pelit* 8/1997, 59.

²²² Ks. Nnirvi, 'V niin kuin väärennös', *Pelit*, 2/1993, 63 tai Nnirvi, 'Hyperää', *Pelit*, 5/1999, 13.

ties mitä. Ihan ikioma lehti vielä julistaa pyhää sanaa sellaisella Me-hengellä, että ei voi kuin hattua nostaa.²²³

Aidosti peleistä kiinnostuneiden peliharrastajien näkökulmasta tällaisilla medioilla ei ollut mitään oleellista tarjottavaa. *Pelit* sen sijaan näyttäytyi kirjoituksissa pelilukutaitoisille harrastajille suunnattuna, puolueettomana ja peleistä rehellisesti kirjoittavana lehtenä. Esimerkiksi Nirvi perusteli *Pelit*-lehden ammattitaitoisuutta ja pelejä ymmärtävää linjaa alkusyksystä 1993 juuri sillä, että toimitus ja avustajat olivat kaikki peliharrastajia.²²⁴ Kritiikki lisääntyi 1990-luvun loppua kohden, kun kilpailu ulkomaisten pelilehtien välillä kiristyi. Ostettujen yksinoikeusarvosteluiden ja ennakkojuttujen lisäksi monet ulkomaiset pelilehdet alkoivat julkaista pelidemoja sisältäneitä kansidiskettejä ja CD-Rom-levyjä kasvattaakseen myyntiään. *Pelit*-lehdessä tämä näkyi kritiikin lisääntymisenä ja lehden oman harrastajastatuksen korostumisena. Nirvin syksyllä 1997 kirjoittama kommentti onkin malliesimerkki tavasta, jolla peliharrastus pyrittiin erottamaan kaupallisempia intressejä edustaneesta pelikulttuurista:

Olen aina kannattanut sitä näkemystä, että tietokonepelit ovat harrastus. Esimerkiksi *Pelit*-lehden punainen lanka on se, että *Pelit* on harrastelehti, jonka kirjoittajat ovat aktiivisia harrastajia. Tuntuu, että se on typerin mahdollinen tapa tehdä lehteä, sillä tie todella suurin levikkeihin kulkee saturaatio-itsekehun, kansiaromppujen, MAAILMAN YKSINOIKEUS!-revittelyn ja online-kerhojen kautta. Toisaalta lehtemme levikki on yli 35 000 ja sillä on virallisen tutkimuksen mukaan 155 000 lukijaa, joten vaikea valittaa. Hyviäkin pelejäkin tulee, ja Strategy Plus, Computer Gaming World (US) sekä PC Gamer (US!) ovat täysin lukemisen kestäviä lehtiä.²²⁵

Harrastuspuheella määriteltiin paitsi *Pelit*-lehden omaa toimintaa suhteessa vaihtoehtoisiin tapoihin kirjoittaa peleistä, käytännössä sillä myös tuotettiin pelilukutaitoisuutta korostanutta diskurssia. Erottautumista ei tehty ainoastaan suhteessa muihin pelimedioihin, sillä harrastajapuheella erottauduttiin myös pelejä pelaamattomista henkilöistä. Selkeimmillään tämä korostui tavoissa, joilla *Pelit*-lehdessä reagoitiin kotimaisen median peliuutisointiin.

Median vahvistamaa kuvaa tietokonepelaamisesta ja pelaajista pidettiin lähtökohtaisesti virheellisenä ja jopa tahallisen kielteisenä. Tätä selitettiin *Peli*-lehdessä sillä, etteivät peleihin perehtymättömät, siis pelilukutaidottomat, toimittajat ymmärtäneet pelejä, eivätkä osanneet kirjoittaa niistä ”oikein”. Harrastajapuheen piirissä kiinnitettiin huomiota myös valtamedian peliaiheisissa jutuissa toistuneisiin asiavirheisiin, juttujen puutteelliseen kontekstointiin sekä peliaiheista uutisointia leimaavaan

²²³ Nirvi, ‘Sota on käynnissä’, *Pelit*, 3/1992.

²²⁴ Nirvi, ‘V niin kuin väärennös’, *Pelit*, 2/1993, 63. *Pelit*-lehden toimitus on korostanut julkaisun harrastajilta harrastajille -eetosta myös toisissa yhteyksissä. Ks. esim. *Pelit*-lehden toimitus, ‘*Pelit* muutti maailmani’. Teoksessa Kyllönen, Kimmo & Lehtonen, Saija (toim.), *Electrasta Pongiin – Pongista Pleikkaan*. Mediamuseo Rupriikin julkaisuja 4. Mediamuseo Rupriikki & Perinneyhdistys Elektra ry: Tampere 2010, 43.

²²⁵ Nirvi, ‘Markkinataloutta’, *Pelit*, 8/1997, 59.

kohuhakuisuuteen.²²⁶ Erottelun voimakkuutta kuvasti myös loppusyksystä 1996 julkaistu palstakirjoitus, jossa Nirvi kuvasi muun median suhtautumisen tietokonepelaamiseen olleen ennalta määrättyä ja peleihin perehtymätöntä. Hän kutsui tätä peleihin kohdistuneeksi ristiretkijournalismiksi:

Ristiretkijournalismi on yksinkertaista. Ennen kuin kohteena olevaan asiaan tutustutaan, siitä muodostetaan ensin valmis mielipide. ”Raaistava ja lapsille vaarallinen” on sellainen hyvä vakio, jollei viitsi olla kekseliäs. Satanismi, rasismi ja naisten esineellistäminen yleensä saadaan pultattua asiaan kuin asiaan. Sitten tästä mielipiteestä tehdään Totuus, ja vain sitä tukevat todisteet hyväksytään. Asiantuntijahaastatteluihin valitaan toinen samalla lailla syvästi huolestunut. Rankkoja johtopäätöksiä vedetään *Pelit*-lehden jutuista napatuista täysin irrallisista lauseista. Kysymykset ovat niin johdattelevia, ettei Douglas Wambaugh pystyisi parempaan: ”Onhan Commander Keenissä tarkoitus kuitenkin lopuksi tuhota avaruusoliot, onhan?”²²⁷

Harrastuspuhe oli *Pelit*-lehdessä esiintyvän retoriikan keskeinen piirre koko tutkimusjakson ajan. Tämän ymmärtäminen on *Pelit*-lehden tulkitsemisen näkökulmasta välttämätöntä, sillä harrastuskonteksti määritteli hyvin pitkälti tapoja ja näkökulmia, joilla tietokonepelaamisesta kirjoitettiin *Pelit*-lehdessä. Yhtä tärkeää on ymmärtää, että riippumattomaksi harrastuslehdeksi profiloituminen ja lukijakunnan puhuttelu peliharrastajina ei ollut ainoa mahdollinen tapa jäsentää tietokonepelaamista toiminnallisena kulttuurina. Harrastuskäsitysten taustalla olivat todennäköisesti *Pelit*-lehden toimituksen kytkökset 1980-luvun kotimikroharrastukseen. Toimituksen ymmärrys ja tavat kirjoittaa pelaamisesta olivat muodostuneet 1980-luvun kotimikrolehtien kontekstissa ja käsitys pelaamisesta harrastuksena omaksuttiin täten myös *Pelit*-lehdessä. On myös todennäköistä, että verrattain pienenä pelimarkkinamaana suuret peliyhtiöt eivät olleet järin kiinnostuneita vaikuttamaan suomalaisten pelilehtien sisältöön.

Jatkotutkimuksen kannalta olisikin mielenkiintoista tarkastella peliteollisuuden ja pelijournalismin suhdetta Suomessa. Ainakin palstakirjoitusten perusteella vaikuttaa siltä, että koska *Pelit*-lehdellä ei 1990-luvulla ollut varsinaisia kilpailijoitakaan, lehden toimituksen oli helpompaa kieltäytyä mahdollisista yksinoikeussopimuksista ja korostaa omaa rooliaan peliharrastajille suunnattuna vakavahkona ja kriittisenä erikoislehtenä. Pelaajaksi identifioitumisen kannalta tämä merkitsi sitä, että tietokonepelaajien välistä tunnetta samuudesta vahvistettiin lähinnä eksplisiittisesti harrastajapuheen kautta tuotetun pelilukutaidon diskurssin avulla.

²²⁶ Ks. esim. Nirvi, 'Videopelidrome', *Pelit*, 10/1996, 83, Wexteen, 'Ohjeita pelaajien vanhemmille eli Ohjeita pelaajille vanhempien ohjeiden varalta', *Pelit*, 9/1996, 66–67 tai Nirvi, 'Lukemisen sietämätön keveys', *Pelit*, 9/1997, 73.

²²⁷ Douglas Wambaugh on viittaus näyttelijä Fyvush Finkelin esittämään lakimieshahmoon tv-sarjassa *Picket Fences* (suom. Rooman sheriffi). Commander Keen oli lapsille suunnattu, lievää sarjakuvamaista väkivaltaa sisältänyt pelisarja (1990–1991), jossa 8-vuotias poika pelastaa maailman (ja lapsenvahtinsa) avaruusolioiden juonilta. Nirvi, 'Videopelidrome', *Pelit*, 10/1996, 83.

3.3. Palstakirjoitukset legitimoivina ja pelaajaidentiteetin rakentajina

Pelit-lehden palstakirjoituksilla oli tärkeä rooli tietokonepeliharrastuksen legitimoivien ja pelaajaidentiteetin rakentamisessa. Tarve legitimoivien johtui siitä, että suhteellisen uutena harrastuksena tietokonepelaamista käsiteltiin muualla mediassa ainakin 1990-luvun loppuun saakka varsin yksipuolisesti. Peliharrastuksen legitimoivaa ja normaaliutta vahvistettiin *Pelit*-lehdessä esimerkiksi rinnastamalla se muihin viihdemuotoihin. Varsinkin 1990-luvun alkuvuosina lehdessä korostettiin sitä, että peleistä oli tullut globaali elokuva- ja musiikkiteollisuuden verrattava viihdekulttuurin haara.²²⁸ Toisaalta palstakirjoituksissa todettiin myös, että pelien kulttuurista asemaa oli vaikeaa määrittellä niiden erityisluonteen takia. Esimerkiksi Nirvi kirjoitti siitä, että pelien vertaaminen elokuvaan oli ontuvaa, sillä peleillä ei ollut elokuvaan verrattavia taiteellisia ansioita.²²⁹

Pelit-lehden ensimmäisten vuosikertojen aikana 1992–1996 pelaaminen rinnastettiin *Pelit*-lehdessä myös muihin, normaaleina pidettyihin vapaa-ajan harrastuksiin.²³⁰ Rinnastusten kautta pelaaminen kytkeytyi symbolisesti osaksi laajempaa vapaa-ajan harrastustoiminnan kenttää, jonka piirissä pelaamista ei tarvinnut sen kummemmin selittää tai perustella. Lehdessä kirjoitettiin muun muassa siitä, miten outona ja vieroksuttuna pidetty pelaaminen oli itseasiassa monia ”perinteisempiä” harrastuksia järkevämpää toimintaa:

Jos nuori tai vähän vanhempikin henkilö vaikka iskisi perheen ruokarahat jääkiekkovarusteisiin ja kävisi päivittäin keräämässä mustelmia ja murtuneita hampaita, se olisi täysin normaalia käytöstä. Mutta kun hän istuu tietokoneen tai ystävien seurassa ja kuvittelee olevansa suuri parpaari, mystinen velhotar tai avaruuspiraatti, suku alkaa kinuta perhelääkäriltä A3-lomaketta.²³¹

Legitimoivaa haettiin myös korostamalla *Pelit*-lehden oman lukijakunnan suuruutta, jota varsinkin 1990-luvun loppupuoliskolla verrattiin ahkerasti ulkomaisiin pelilehtiin. Esimerkiksi lehden levikin noustua 30 000:een vuonna 1995, Tuija Lindén totesi *Pelit*-lehden kasvaneen Pohjoismaiden suurimmaksi tietokonepelien erikoislehdeksi. Vuonna 1998 Lindén kirjoitti aiheesta seuraavaa:

Asukaslukuihin suhteutettuna *Pelit*-lehden levikki olisi Iso-Britanniassa 407 638, PC Gamer UK:n levikki Suomessa noin 5 800. Yhdysvalloissa, jossa on 260,3 miljoonaa asukasta, *Pelit*-lehden levikki olisi 1,9 miljoonaa. Sikääläisen PC Gamerin levikki on noin 250 000, joka Suomen väkiluvulla olisi vaatimattomat 4 800 kappaletta.²³²

²²⁸ Ks. esim. Lindén, Tuija, 'Hello Hollywood', *Pelit*, 3/1994, 3, Lindén, Tuija, 'Peleistä viihdettä', *Pelit*, 1/1996, 3 tai Lindén, Tuija 'Massamarkkinoille!', *Pelit*, 1/200, 3.

²²⁹ Nirvi, 'Videopelidrome', *Pelit*, 10/1996, 83.

²³⁰ Ks. esim. 'Tällaisia te olette', *Pelit*, 7/1992, 77, Lindén, Tuija, 'Taas on aika', *Pelit*, 6/1993, 3, Lindén, Tuija, 'PC-poikien *Pelit*', *Pelit*, 4/1995, 3 tai Lindén, Tuija, 'Kiitos kysymästä', *Pelit*, 4/1996, 3.

²³¹ Wexteen, 'Painajainen Matinkadulla', *Pelit*, 3/1992, 64–65.

²³² *Pelit*-lehden levikki oli vuonna 1998 n. 36 000 henkeä. Lindén, Tuija, 'Koolla on väliä', *Pelit*, 11/1998, 3.

Pelit-lehden suhteellisen suuren levikin taustalla näyttää olleen paitsi lehden asema ainoana suomalaisena tietokonepelien erikoilehtenä, myös lukijoiden sitoutuminen lehden tilaajiksi ja lukijoiksi. Myös Petri Saarikoski on huomannut saman asian lehden lukijakirjeitä tutkiessaan.²³³ Vahvaa lukijasuhdetta vahvistettiin esimerkiksi pyrkimällä kehittämään lehteä lukijoiden tarpeiden mukaisesti.²³⁴ Lukijoita myös kannustettiin pyrkimään lehden avustajiksi ja osallistumaan lehden tekoon, mikä vahvisti entisestään läheiseksi koettua suhdetta.²³⁵

Etenkin ensimmäisten vuosikertojen aikana legitimizeettiä haettiin myös vuosittain toteutettujen lukijatutkimusten kautta. Lukijoita pyydettiin vuosittain vastaamaan tutkimuksiin, joilla kerättiin tietoa heidän ikä- ja sukupuolijakaumastaan, sekä siitä millaisia tietokoneita lukijat käyttivät ja millainen rooli tietokonepeillä lukijoiden elämässä ylipäätään oli. Tutkimukset olivat lukijoiden keskuudessa erittäin suosittuja. Vuoden 1992 lukijakyselyyn vastasi noin 2600 lukijaa²³⁶ ja vuoden 1993 kyselyssä vastaajia oli jo yli 5500, mikä vastasi neljännestä lehden silloisesta levikistä.²³⁷ Vuonna 1996 neljännes lukijoista (7000 henkeä) osallistui jälleen tutkimukseen.²³⁸

Vaikka lukijatutkimukset itsessään ovat pelikulttuurin historian kannalta mielenkiintoista lähdeaineistoa, niillä oli merkitystä myös pelaajien yhtenäisyydentunteen rakentajina. Tutkimusten tuloksia esiteltiin lehdessä lukijoille varsin yksityiskohtaisesti.²³⁹ Kertomalla lukijoille minkälaisen ryhmän he muodostivat, lujitettiin käsityksiä siitä, millaisten henkilöiden harrastus tietokonepelaaminen Suomessa 1990-luvun alkupuoliskolla oli. Koska tutkimustuloksilla määriteltiin sitä, millainen lukijayhteisö *Pelit*-lehden ympärille oli rakentunut, niillä oli myös tietokonepelaajien ryhmäidentiteettiä rakentava funktio.

Tutkimuksilla osoitettiin paitsi lukijakunnan suuruutta, myös sitä että tietokonepelaaminen oli vastoin yleisiä ennakkoluuloja laajalle erilaisiin sosiaalisiin kerrostumiin levinnyt harrastus. Näin niillä oli myös tietokonepelaamista normalisoiva merkitys. Tutkimusten legitimoivaa funktiota kuvastaa erityisesti se, että niiden julkaisu painottui lehden viiteen ensimmäiseen vuosikertaan. Lukijatutkimusten tulosten esittäminen lehdessä väheni vuoden 1997 jälkeen.²⁴⁰ Kyselyitä toteutettiin

²³³ Saarikoski, Petri, ”’Rakas *Pelit*-lehden toimitus...’*Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002”. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 26–27.

²³⁴ Lindén kyseli lukijapalautetta ensimmäisen kerran keväällä 1993. Ks. Linden, Tuija, ’Ensimmäinen vuosi’, *Pelit*, 2/1993, 3.

²³⁵ Ks. esim. Lindén, Tuija, ’Pelejä ilman reunaehtoja’, *Pelit*, 1/1992, 3.

²³⁶ ’Tällaisia te olette’, *Pelit*, 7/1992, 77.

²³⁷ ’Huikeasti vastaajia’, *Pelit*, 8/1993, 77.

²³⁸ Lindén, Tuija, ’Kiitos kysymästä’, *Pelit*, 4/1996, 3.

²³⁹ Ks. esim. ’Tällaisia te olette’, *Pelit* 7/1992, 77, Lindén, Tuija, ’Taas on aika’, *Pelit*, 6/1993, 3, Lindén, Tuija, ’PC-poikien *Pelit*’, *Pelit* 4/1995, 3 tai Lindén, Tuija, ’Kiitos kysymästä’, *Pelit*, 4/1996, 3.

²⁴⁰ Lindén, Tuija, ’Kiitettävä tuli!’, *Pelit*, 5/1997, 3.

edelleen vuosittain, mutta tuloksia esiteltiin enää vain satunnaisesti ja aikaisempia vuosikertoja satunnaisemmin.²⁴¹

Kenties selkeimmin palstakirjoituksissa toistuva elementti oli kuitenkin se, että niissä otettiin jatkuvasti kantaa muualla mediassa toistuneisiin ennakkokäsityksiin ja stereotyyppioihin, jotka pelaajien keskuudessa koettiin marginalisoiviksi. Erilaiset median vahvistamat stereotyyppiat toimivat tässä mielessä peilinä, jonka kautta tietokonepeliharrastajat tarkastelivat itseään ja harrastustaan suhteessa yleisesti pelaamiseen liitettyihin käsityksiin. Median vahvistamien ennakkoluulojen rooli olikin suomalaisen pelikulttuurin ja pelaajaidentiteetin määrittelyssä olikin keskeinen.

Vastaavanlainen ilmiö oli käynnissä myös 1980-luvun lopun ja 1990-luvun puolivälin englantilaisissa pelilehdissä. Graeme Kirkpatrick on erotellut ajan pelilehdistä karkeasti arvioituna kolme stereotyyppiä, joiden kautta pelaajaidentiteettiä englantilaisissa pelilehdissä konstruointiin. Näitä stereotyyppioita olivat käsitykset pelaamisen nörttimäisyydestä, lapsellisuudesta ja pelaamisen maskuliinisuudesta.²⁴² Olen Graeme Kirkpatrickin tapaan tarkistellut *Pelit*-lehden palstakirjoituksia niin sanottujen nörttistereotyyppioiden, lapsellisuusstereotyyppioiden ja sukupuolistereotyyppioiden näkökulmasta.

Näkökulmien valikoituminen ei johtunut ainoastaan Kirkpatrickin tutkimuksista, vaan siitä, että myös *Pelit*-lehden palstakirjoituksissa kyseisten teemojen toistuvuus oli ilmeistä. Käytännössä olen tutkimusta varten lajitellut *Pelit*-lehden palstakirjoitusten sisältöä, saadakseni selville kuinka paljon lehdessä julkaistiin kyseisiä stereotyyppioita käsitelleitä tekstejä. Vaikka olen käyttänyt tutkimusaineistona myös lehden kirjepalstalla julkaistuja kirjeitä, en kokenut tutkimuksen kannalta tarpeelliseksi tehdä yhtä tarkkaa analyysia kirjepalstalla käydystä keskustelusta, sillä se noudatteli pitkälti lehden palstakirjoituksissa käsiteltyjä aihepiirejä. Myös lehden lukijakirjeiden aiheita tutkineen Petri Saarikosken selvityksen perusteella *Pelit*-lehden palstakirjoitusten aihepiirit näyttävät olleen hyvin samankaltaisia.²⁴³ Palstakirjoitukset ja lukijakirjeet näyttävätkin vaikuttaneen toistensa sisältöihin melko paljon.

En ole etsinyt teksteistä ainoastaan eksplisiittisiä viitauksia nörtteihin, tietokonepelaajien ikään tai heidän sukupuoleensa, vaan olen pyrkinyt huomioimaan myös tekstit, joissa stereotyyppioita käsiteltiin

²⁴¹ Ks. esim. Lindén, Tuija, 'Se on yhdeksän', *Pelit*, 10/2000, 3.

²⁴² Kirkpatrickin oma jaottelu ei ole yhtä selkeä, sillä hän on tutkinut pelaamisen lapsellisuutta ja nörttimäisyyttä koskeneita käsityksiä yhtenäisenä kokonaisuutena ja erottanut ainoastaan sukupuolta koskevan kirjoittelun näistä. Ks. Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 73–124.

²⁴³ Saarikoski on eritellyt erilaisia *Pelit*-lehden postipalstalla vuosina 1992–2002 käydyssä keskustelussa esiintyneitä aihepiirejä. Ne vastasivat monin paikoin varsinaisten palstakirjoitusten teemoja ja sisältöjä. Ks. Saarikoski, Petri, "Rakas *Pelit*-lehden toimitus..." *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002'. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 21–40.

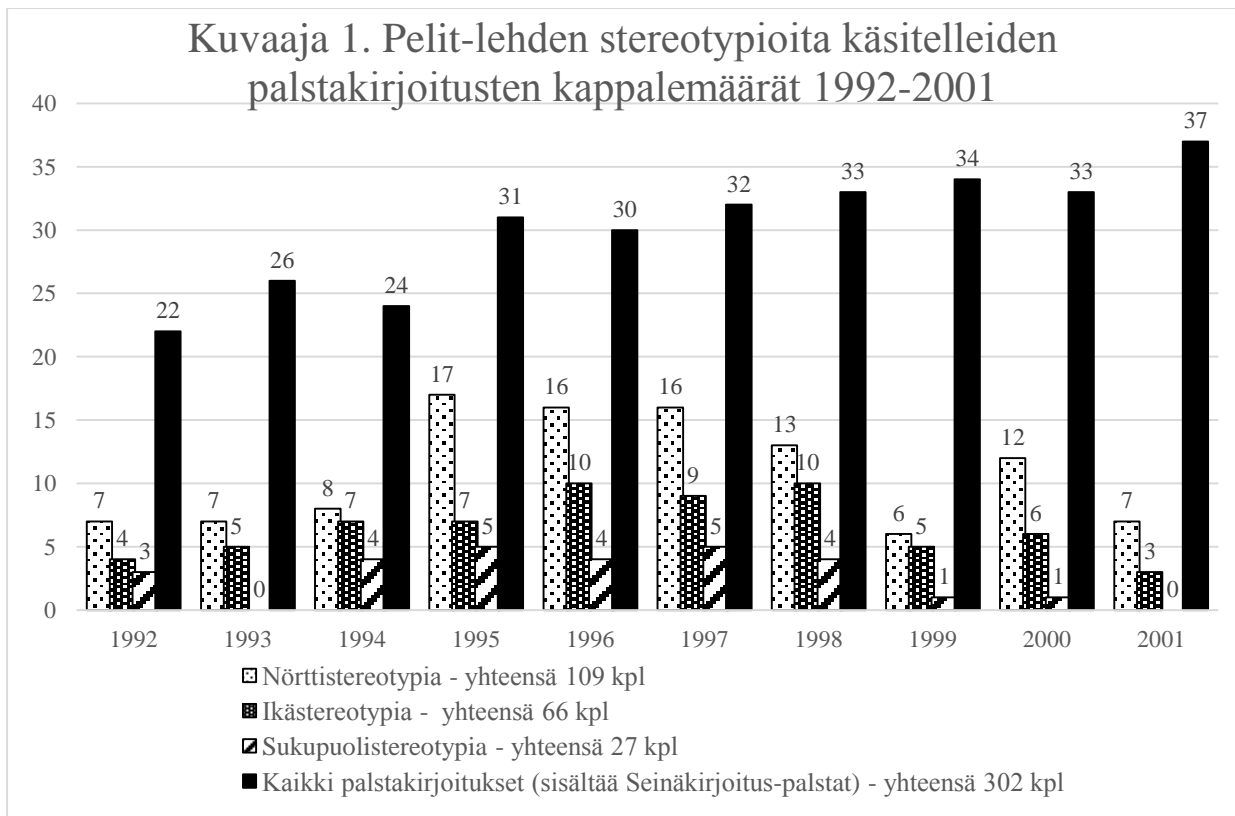
implisiittisesti. Lajittelun taustalla on empiirisiin havaintoihin perustuva, *Pelit*-lehden palstakirjoitusten läpikäymisestä syntynyt kokonaiskuva siitä, mistä lehdessä vuosien 1992–2001 välisenä aikana kirjoitettiin. Tiettyjen aihepiirien toistuminen palstakirjoituksissa antoi viitteitä siitä, millaiset asiat koettiin tietokonepelaajien näkökulmasta tärkeiksi ja kommentoinnin arvoisiksi. Käytännössä pelaamiseen liitettyjä stereotyyppisiä käsityksiä olisi voinut jaotella aineistosta enemmänkin, mutta tutkimusteknisistä syistä niiden rajaaminen edellä esitetyllä tavalla oli välttämätöntä.

Nörttistereotypia näyttäytyi *Pelit*-lehden kirjoituksissa, joissa käsiteltiin pelaamisen sosiaalisuuteen, addiktiivisuuteen ja tietotekniseen erikoisosaamiseen liittyneitä aiheita, sekä suoria kuvauksia pelaajista nörtteinä. Lapsellisuusstereotypiaan liittyneet tekstit taas ilmaisivat tavalla tai toisella sitä, että tietokonepelaaminen oli lähinnä pienten lasten harjoittamaa toimintaa. Lapsellisuusstereotypiaa käsiteltiin *Pelit*-lehdessä paitsi suoraan, myös erityisesti pelaamisen haittavaikutuksia ja pelaamiseen liittyntä poliittista päätöksentekoa käsitelleissä kirjoituksissa. Vastaavasti sukupuolistereotypia näkyi *Pelit*-lehdessä kirjoituksissa, joissa puhuttiin pelaamisesta sukupuolen näkökulmasta tai käytettiin sukupuolta korostavaa retoriikkaa. Käytännössä sukupuolistereotypia näyttäytyi aineistossa silloin, kun lehdessä kommentoitiin käsityksiä tietokonepelaamisesta vain poikien ja miesten harrastuksena.

Nörtti-, lapsellisuus- ja sukupuolistereotyyppien merkitys suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin konstruoinnissa oli *Pelit*-lehden perusteella merkittävä. Yhteistä stereotyyppioille oli se, että niitä pidettiin *Pelit*-lehden näkökulmasta peliharrastusta marginalisoivana ja toisinaan myös pelaamisen haitallisuutta korostavina. Stereotyyppioihin puututtiin *Pelit*-lehdessä, sillä näin tekemällä pelaaminen pyrittiin esittämään mahdollisimman normaalien ihmisten normaalina toimintana.

Aineistoon kuului yhteensä 302 palstakirjoitusta, joista lyhimmat olivat neljännessivun ja pisimmät noin puolentoista sivun pituisia. Nörttistereotypiaa, eli pelaamisen sosiaalisia ja terveydellisiä haittavaikutuksia, pelaamisen addiktoivaa luonnetta, tietoteknistä taituruutta ja pelaajien patologista tietokone- tai pelisuhdetta tavalla tai toisella kommentoineita tekstejä oli tästä reilu kolmannes, 109 kappaletta.²⁴⁴ Pelaamisen ikään ja ikäkäsityksiin liittyviä uhkia käsitelleitä kirjoituksia oli 66 kappaletta ja sukupuolistereotypiaa, eli pelaavat naiset ja pojat millä tahansa tavalla erotelleita palstakirjoituksia 27. Kuten kuvaajasta 1 voi päätellä, tietokonepelaamiseen liitettyjä stereotyyppioita käsitelleitä palstakirjoituksia julkaistiin *Pelit*-lehdessä koko tutkimusjakson ajan, joskin niiden suhteellinen määrä väheni 1990-luvun loppupuoliskolta alkaen.

²⁴⁴ Suhteellisen korkea määrä selittyy osaltaan nörttistereotypian varsin lavealla määrittelyllä.



Lähde: *Pelit*, 1/1992–12/2001.

Valtaosa pelaajaidentiteetin kannalta oleellisia stereotyyppioita käsitelleistä kirjoituksista julkaistiin vuosien 1994 ja 2000 välisenä aikana, mitä *Pelit*-lehden vuosittaisen numero- ja sivumäärän kasvu selittää vain osittain. Eri teemoja käsiteltiin lehdessä melko tasaisesti koko tutkimusjakson ajan, joskin 1990-luvun loppupuoliskolla keskustelu näyttää olleen vilkkaimmillaan. Tähän näyttää vaikuttaneen se, että pelit alkoivat 1990-luvun puolivälin jälkeen saada medialta aikaisempaa enemmän huomiota. *Pelit*-lehdessä tämä näkyi erityisesti muun median negatiiviseen sävyyn kirjoitettujen peliaiheisten juttujen kommentoinnin lisääntymisenä.

Käsittelen eri aiheita tutkimuksessa tarkemmin myöhemmin, mutta analysoin nopeasti mikä vaikutti niiden käsittelyn määrälliseen muutokseen. Esimerkiksi muutokset lapsistereotyyppiaan reagoineiden kirjoitusten määrässä selittyvät sillä, että 1990-luvun loppupuoliskolla keskustelu tarpeesta suojella lapsia peliväkivallalta kävi Suomessa kuumimmillaan, mikä näkyi *Pelit*-lehdessä pelaamisen lapsellisuusstereotyyppioita käsitelleiden kirjoitusten runsautena. Pelaaviin naisiin liittyvien aiheiden käsittely palstakirjoituksessa noudatteli pitkälti *Pelit*-lehden kirjepalstalla samasta aiheesta käytyä keskustelua, joka alkoi vuonna 1994 ja päättyi vuoden 1997 ja 1998 taitteessa. Tämä oli siinä mielessä mielenkiintoinen huomio, että muun median kirjoittelua pelaavista naisista ei *Pelit*-lehdessä juurikaan kommentoitu, vaan asiasta käytiin keskustelua lähinnä peliharrastajien kesken.

Pelaamisen addiktoivuutta, haitallisuutta ja nörttimäisyyttä käsitteiden palstakirjoitusten määrä oli koko tutkimusajanjaksolla suhteellisen suuri, minkä tulkitsen kuvastavan tietokonepelaamisen vakiintumatonta kulttuurista asemaa 1990-luvulla. 2000-luvulle tultaessa aiheita käsiteltiin lehdessä huomattavasti aikaisempaa vähemmän, minkä perusteella pelaamisen kulttuurinen asema oli vuosituhaten vaihteen tietämällä aikaisempaa vakiintuneempaa. 2000-luvun taitteessa pelejä käsitellyt uutisointi ja median vahvistamat stereotyyppit muuttuivat aikaisempaa positiivisemmiksi, mikä näkyi aiheiden käsittelyn vähentymisenä *Pelit*-lehdessä 1990-luvun lopun ”huippuvuosista”. Pelaamisen arkipäiväistyminen näyttääkin heijastuneen lehden palstakirjoitusten sisältöön siinä, että tarve tietokonepeliharrastuksen legitimointiin väheni 2000-luvulle tultaessa. Tämä taas vahvistaa esimerkiksi Petri Saarikosken oletusta pelaamisen vakiintumisesta ja tietokonepelaamisen arkipäiväistymisestä Suomessa 1990-luvun mittaan.²⁴⁵

²⁴⁵ Ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 418.

4. NÖRTTISTEREOTYPIAT JA ARKIPÄIVÄISTYVÄ TIETOKONEPELAAMINEN

Tässä kappaleessa tarkastellaan sitä, miten pelaamisen arkipäiväistyminen ja viihteellistyminen 1990-luvun mittaan vaikuttivat *Pelit*-lehdessä tuotettuihin käsityksiin tietokonepelaamisen nörttimäisyydestä. Luvun ensimmäisessä kappaleessa tarkastellaan pelaamisen muuttumista arkipäiväisemmäksi ja laajempien ihmisryhmien huviksi yleisellä tasolla. Seuraavassa kappaleessa tutkitaan suomalaisten tietokonepelaajien suhtautumista nörttistereotyyppioihin. Kahdessa viimeisessä kappaleessa tarkastellaan, miten nörttistereotyyppiä käytettiin erottautumiseen muista pelaajia lähellä olleista identiteeteistä. Käytännössä tämä tarkoitti 1990-luvun alkupuolella pyrkimyksiä erottautua kotimikroharrastajista ja vuosituhannen vaihteen lähestyessä niin sanotuista viihdepelaajista ja konsolipelaajista.

4.1. Nörttien touhusta koko kansan viihteeksi – pelaamisen viihteellistyminen 1990-luvulla

Pelaamisen muuttuminen kotimikroharrastuksen osa-alueesta itsenäisesti hahmotettavaksi kulttuurikseen tapahtui Suomessa 1980-luvun loppupuoliskolla. Suurimman osa 1980-luvusta tietokonepelit olivat olleet keskeinen osa kotimikroharrastusta, jonka piirissä pelaaminen oli vain yksi kokemusmalli kokeilevan ja leikittelevän tietokoneenkäytön kanssa. Luonteeltaan tekniseen kotimikroharrastukseen kuului 1970-luvulta lähtien tietokoneen kasaamiseen ja 1980-luvulle tultaessa myös ohjelmointiin liittyviä elementtejä.²⁴⁶

Pelien ja tekniikan suhdetta kuvastaa se, että valtaosa peleistä oli vielä 1980-luvun alussa ollut kotimikroharrastajien itsensä koodaamia. Kaupallistumisen myötä pelaaminen alkoi kuitenkin 1980-luvun loppupuoliskolla muistuttaa alati enemmän musiikki- ja elokuvateollisuuden kaltaista viihdebisnestä.²⁴⁷ Kaupallistuminen vei aikansa, sillä esimerkiksi Suomessa kaupallisesti levitettyjä pelejä myytiin vielä 1990-luvun alussakin lähinnä postimyynnissä ja tietokonetarvikkeisiin erikoistuneissa liikkeissä. Tietokonepelien myynti tavarataloissa yleistyi vasta vuoden 1993 paikkeilla, minkä jälkeen pelien saatavuus parani huomattavasti.²⁴⁸ Pelien levitystä helpotti esimerkiksi CD-ROM-teknologia, joka teki pelien kaupallisesta levityksestä aikaisempaa

²⁴⁶ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 417–418.

²⁴⁷ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 236. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 101–108.

²⁴⁸ Asiasta iloittiin *Pelit*-lehdessä huomattavasti. Ks. Lindén, Tuija, 'Hinnat hävisivät', *Pelit*, 1/1993, 3 ja Nnirvi, '1992', *Pelit*, 1/1993, 63.

halvempaa.²⁴⁹ Toisaalta myös tietokoneiden käyttömahdollisuuden muuttuivat 1990-luvulle tultaessa. Esimerkiksi tietokonetekniikan hintojen lasku ja koneiden muuttuminen aikaisempaa käyttäjystävällisemmäksi teki tietokoneista aikaisempaa haluttavampia tuotteita. Pelien lisäksi myös muut tietokoneohjelmistot viihteellistyivät ja esimerkiksi interaktiiviset multimediatuotteet teki niistä kuluttajien silmissä aikaisempaa mielenkiintoisempia.²⁵⁰

Tietotekniikan viihteellistymisestä ja helppokäyttöisyyden lisääntymisestä huolimatta tietotekniset elementit olivat kuitenkin edelleen keskeinen osa 1990-luvun tietokonepeliharrastusta. Varsinkin 1990-luvun alussa PC-koneiden käyttö oli huomattavasti nykyistä monimutkaisempaa. Pelkästään pelien asentaminen ja toimivaksi säätäminen vaati usein ohjelmakohtaisten käynnistysasetusten määrittämistä.²⁵¹ Tietokoneiden nopea kehitys pakotti peliharrastajat seuraamaan alan muutoksia ja sijoittamaan rahaa uusimpaan tietokoneteknologiaan. Monet tietokoneiden vakiovarusteisiin nykynäkökulmasta luettavat laitteet, kuten grafiikka- ja äänikortit, modeemit ja CD-ROM-asetat vasta vakiinnuttivat asemaansa 1990-luvulla. Vielä 2000-luvun taitteessakin erilaiset kolmiulotteisen grafiikan piirtoa nopeuttaneet 3D-kiihdyttimet edustivat uutta teknologiaa.²⁵² Tietokone- ja peliteknologian kehityksen myötä myös pelien laitevaatimukset kasvoivat, mikä käytännössä pakotti tietokoneharrastajat seuraamaan teknologian muutoksia ja päivittämään tietokonettaan tasaisin väliajoin.

Helppokäyttöisyyden myötä tietotekniikasta tuli helpommin lähestyttävää, mikä yhdessä kasvaneen konekannan kanssa johti tietotekniikan arkipäiväistymiseen. Tämä teki myös peleistä aikaisempaa helpommin lähestyttäviä, sillä se madalsi kynnystä kokeilla pelaamista. Pelaamisen arkipäiväistymiseen liittyi oleellisesti luultavasti sekin, että 1970- ja 1980-luvuilla lapsuutensa ja nuoruutensa tietokonepelien parissa viettäneille nuorille aikuisille pelaaminen oli normaalia.

Myös mielikuvatasolla pelaaminen muuttui 1990- ja 2000-luvun alkujen välillä huimasti. Mielikuvamuutokselle keskeistä oli pelaamisen arkipäiväistymisen ja helpottumisen lisäksi myös yksittäisten peliteknologioiden merkitys. Varsinkin vuonna 1995 julkaistun *Sony Playstationin* vaikutus pelaamiseen liitettyihin mielikuviin oli suuri. *Playstation* markkinoitiin olohuoneen

²⁴⁹ Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 399–400.

²⁵⁰ Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 398–406.

²⁵¹ Tietokonepeliharrastajan arkisista ongelmista kirjoitettiin myös *Pelit*-lehdessä. Ks. Nnirvi, 'Rakasta konettasi', *Pelit*, 4/1994, 73.

²⁵² Aihetta käsiteltiin *Pelit*-lehdessä paljon. Ks. esim. Nirvi, Niko, 'Ostaisinko 3D-kortin?', *Pelit*, 7/1997, 16–22, Laaksonen, Kaj, '3D-kortti tykittää', *Pelit*, 10/1997, tai Laaksonen, Kaj, 'Uudet 3D-kortit Kuuma ryhmä', *Pelit*, 11/1998. Haastateltaessa myös Nirvi ja Lindén tähdensivät, että tietotekniikan kehityksen seuraaminen oli lähes pakollinen osa 1990-luvun tietokonepeliharrastusta. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

keskeisenä viihdelaitteena ja siitä tuli erityisen suosittu nuorison ja nuorten aikuisten keskuudessa, sillä mainonnassa se esitettiin trendikkäänä ja helppokäyttöisenä laitteena. *Playstationin* mainonnan keskeisenä päämääränä olikin laitteen irrottaminen pelaamista siihen asti määritellyistä lapsellisuutta ja nörttimäisyyttä korostaneista mielikuvista.²⁵³

Pelaamisen muuttuminen teknologiaorientoituneesta harrastuksesta merkittäväksi viihdekulttuurin muodoksi tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman siihen, miten *Pelit*-lehdessä konstruointiin tietokonepelikulttuuria ja määriteltiin pelaajaidentiteettiä. Varsinkin 1990-luvun alussa pelaamiseen liitettiin vielä paljon mielikuvia, jotka olivat syntyneet kotimikroharrastuksen tietoteknisessä kontekstissa. Näistä merkittävin, oli niin sanottu nörttistereotypia, joka oli syntynyt jo 1980-luvulla kuvaamaan tietokoneharrastukselle pakkomielteisesti omistautuneita henkilöitä.

Vaikka tietokonepelaaminen oli jo 1990-luvun alussa laajalti nuorisokulttuuria koskettava ilmiö, käytännössä sitä marginalisoitiin tietokoneriippuvaistensa ja omiin oloihinsa vetäytyneiden nörttien toimintana. Käsitykset pohjautuivat 1980-luvulla syntyneisiin hakkerikäsityksiin, jotka 1990-luvulla saivat uuden muodon nörttistereotypioina.²⁵⁴ Nörttistereotypian kautta käsitykset tietokoneriippuvuudesta, fyysisistä ja henkisistä haittavaikutuksista sekä hakkereihin ja kopiosuojausten purkamiseen liittyvästä rikollisuudesta tulivat myös osaksi tietokonepeliharrastuksen julkisuuskuva.

Median rooli tietokoneenkäytön haitallisuuden ja passivoivuuden korostamisessa oli Suomessa keskeinen. Sanomalehtiaineistossa tietokoneella pelaaminen yhdistettiin muun muassa addiktioihin, lasten ja nuorten lukutaidon, mielenterveyden, sosiaalisen elämän ja nuorten fyysisen kunnon heikkenemiseen²⁵⁵ Esimerkiksi *Iltalehdessä* todettiin heinäkuussa 1995, että yleistymisestään huolimatta pelit herättivät monissa vielä kielteisiä mielle yhtymiä. Pelejä pidettiin väkivaltaisina ja aivottomina ohjelmistoina, joiden pelaaminen oli epäsosiaalista ja yksinäistä ”nyhertämistä”. Pelien ei myöskään katsottu vetävän vertoja ”kunnon harrastuksille, kuten lukemiselle urheilulle.”²⁵⁶

Graeme Kirkpatrick mukaan myös 1980-luvun ja 1990-luvun alun englantilaista tietokonepelikulttuuria määriteltiin mediassa pitkälti nörttistereotyyppien kautta. Syy tähän oli se,

²⁵³ Playstationia myytiin yhdentoista valmistusvuotensa aikana yli sata miljoonaa kappaletta. Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010, 47–63.

²⁵⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 172, 342–356.

²⁵⁵ Ks. esim. Sonninen, Lotta, ‘Kirja sosiaalista nörtinkin’, *Aamulehti*, 11.7.1999, 5, Reinikainen, Pauli, ‘Nuoret, ryhdistäytykää!’, *Iltalehti*, 20.9.2000, 7, Salminen, Marjaana, ‘Uupuneet nörtit hakevat apua mielenterveyden ongelmiin’, *Aamulehti*, 18.9.2000 tai ‘Varusmies saadaan kuntoon’, *Aamulehti*, 24.4.2001, 17.

²⁵⁶ ‘Tietokonepeleistä piinaavaa jännitystä ja huikeita elämyksiä’, *Iltalehti-TV*, 5.7.1995, 14.

ettei pelaamisen asema kulttuurisena toimintana ei vielä 1990-luvun alkupuoliskollakaan ollut täysin vakiintunutta.²⁵⁷ Pelejä tuntemattomien näkökulmasta tietokonepelaaminen näyttäytyi haitalliselta ja potentiaalisesti vaaralliselta toiminnalta. Käsityksiä vieraudesta vahvistettiin medioissa kuvaamalla tietokonepelaamista ja pelaajia erilaisten stereotyyppien kautta.²⁵⁸

Pelilehdet reagoivat stereotypisointiin, sillä sen katsottiin marginalisoivat tietokonepelaamista. Reagoimalla nörttistereotypiaan, lehdissä tuotettiin tietokonepelaamista legitimoivia ja normalisoivia diskursseja.²⁵⁹ Englantilaisissa pelilehdissä tuotetuilla diskursiivisilla strategioilla pelaaminen pyrittiin erottamaan esimerkiksi nörttistereotypioista ja kytköksistä varhaisempaan kotimikroharrastuskulttuuriin.²⁶⁰ Lehtien tuottamissa diskursseissa korostettiin esimerkiksi ”tosipelaajien” katu-uskottavuutta sekä ”pelattavuuden” ja kulttuurin piirissä hyväksytyjen muoti-ilmiöiden, kuten tiettyjen musiikkityylien arvostusta. Näillä ”tosipelaajat” pyrittiin erottamaan pelejä ymmärtämättömistä ”teeskentelijöistä” ja aloittelevista pelaajista:

Being an authentic gamer involves being 'cool' liking the right music and being a practicing virtuoso of gameplay performance. [...] As well as positioning gamers by distancing them from some uncool activities and linking them with to other, usually rebellious ones, gaming discourse distinguishes the real gamer from the 'fop', the one who 'gets it' from people other youth cultures might have characterized as posers or fakers.²⁶¹

Erilaiset nörttistereotypiat olivat myös Suomessa laajasti tunnettuja viimeistään 1990-luvun puolivälissä. Käsitys nörteistä oli paitsi laajalle levinnyt, myös hyvin tunnettu. Aineistossa tätä kuvasti esimerkiksi *Iltalehden* joulukuussa 1997 järjestämä kilpailu, jossa kerättiin lukijoiden omia nörttitsejää.²⁶²

4.2. Nörttistereotypiat tietokonepelaajien kuvana

Tietokonepelaamiseen liitetyissä nörttistereotypioissa korostuivat erityisesti nörtin nuoren henkinen ja fyysinen erilaisuus ”normaaleina” pidettyihin nuoriin verrattuna. Nörttistereotypiasta muotoutuikin eräänlainen varoittava esimerkki siitä, millaiseksi liiallinen altistuminen tietokoneille saattoi muuttaa

²⁵⁷ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 74.

²⁵⁸ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 84.

²⁵⁹ Kirkpatrick, Graeme, 'Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995', *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016.

²⁶⁰ "The formation of a distinct gamer identity involved discursive strategies aimed at distancing the playing of computer games from other elements of the computer culture. Social isolation and addiction become problematic but the stigma of excessive computer use (associated with labels like 'geek' and 'nerd') remains a problem to be negotiated. Magazines employ combined yet contradictory strategies of self-mockery and 'othering' to persuade gamers of their normality." Ibid.

²⁶¹ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 88.

²⁶² Vitsit julkaistiin *Iltalehden* verkkosivuilla ja ikävä kyllä niitä ei pääse enää tarkastelemaan. 'Iltalehti kerää nörttitsejää', *Iltalehti*, 2.12.1997, 24.

ihmisen. Esimerkiksi Pertti Kemppisen luonnehdinta nörttistereotypiasta vuodelta 1998 kuvastaa hyvin käsityksiä joita tietokone- ja peliharrastajiin varsinkin 1990-luvulla yleisesti liitettiin:

Nörtti, on yleisnimitys pumpulissa kasvatetulle ja nurkissa nyhjänneelle nuorelle. Hän on sisäänpäin kääntynyt, paljon kotona aikaansa viettävä nuori. Nörtistä tulee hyvää vauhtia kunnan kansalainen. Muut nuoret jättävät hikipinkonörtin provosoivasti ryhmänsä ulkopuolelle. Hän ei kuulu jengeihin. Hän on raivoraitis eikä hän myöskään tupakoi.²⁶³

Pelit-lehdessä nörttistereotypiat koettiin sekä toimituksen, että lukijoiden näkökulmasta kiusallisina ja peliharrastusta marginalisoivina. Varsinkin 1990-luvun alkupuoliskolla lehdessä julkaistuissa jutuissa oli havaittavissa harmistuneisuutta tietokonepelaamiseen liitettyjä nörttikäsityksiä kohtaan. Pelaamisen nörttileiman haitallisuudesta ja kiusallisuudesta kirjoittivat lehteen sekä toimitus, että lukijat. Esimerkiksi peliharrastajaksi tunnustautunut psykologi H.S. kritisoi keväällä 1993 julkaistussa Seinäkirjoituksessaan tapoja, joilla Niko Nirvi itse vahvisti vääriä ja kiusallisia mielikuvia tietokonepelaajista. S:n mukaan *Pelit*-lehden kirjoituksista välittyi paikoin ulospäin yleinen stereotypia, jonka kautta pelaajat näyttäytyivät ”...yksinäisinä, yksinkertaisina, lyhytjännitteinä ja naiiveina monitorinkuluttajina.”²⁶⁴

Käytännössä Nirvi kuitenkin itsekin kirjoitti pelaamisen aiheuttamasta sosiaalisesta leimautumisesta toistuvasti varsin kriittiseen sävyyn. Esimerkiksi *Pelit*-lehden numerossa 6/1994 julkaistiin hänen palstakirjoituksensa, joka jo kärjistävän otsikkonsa, ”Computer games player is the nigger of the world” vuoksi, loi mielikuvan perusteettoman syrjinnän ja ennakkoluulojen uhreiksi joutuneista tietokonepelaajista. Kirjoituksessa Nirvi valitteli tapaa, jolla pelaamista pidettiin epänormaalina ja tuomittavana toimintana:

Vuodet vierivät, mutta edelleenkin tietokonepelejä pidetään tosielämästä irtaantuneiden nörttien touhuna. [...] Miksei tietokonepelejä ole vielä kanonisoitu ihan normaaleillekin ihmisille kelpaavaksi tavaksi viettää vapaa-aikaansa? [...] Minä vain haluaisin, että tietokonepelit merkitsisivät jotain muutakin kuin niitä kakaroille suunnattuja reaktiotestejä, väkivallan airuita, työtehonlaskijoita ja virusten tehovettä, joiksi ne nykyään mielletään.²⁶⁵

Nörttistereotyyppien kiusallisuus peliharrastuksen kannalta näkyi erityisesti tavassa, jolla tietokonepelaamisen nörttiydestä käytiin *Pelit*-lehden kirjepalstalla keskustelua vuoden 1996 aikana. Keskustelu sai alkunsa vitsiksi tarkoitettusta ja siksi kuukauden kirjeeksi valitusta kirjelmästä, jossa nimimerkki ”Regular One” pohdiskeli pelaamisen nörttimäisyyttä. ”Regular One” naureskeli

²⁶³ Kemppinen, Pertti, *Nuoruuden taikaa: kurkistuksia nuorisokulttuureihin*. Kannustusvalmennus: Vantaa 1998, 117.

²⁶⁴ H.S., ’Seinäkirjoitus: Väkivallan voima’, *Pelit*, 3/1994, 47.

²⁶⁵ Nirvi, ’Computer games player is the nigger of the world’, *Pelit*, 6/1994, 59.

kirjeessään ajatukselle siitä, että peleissä voimafantasioitaan toteuttaneita pelaajia tuijotti peilistä ”tukka jakauksella, rillit nokalla ja naama finneillä koristeltuna kuikuileva kynäniska.”²⁶⁶

Kirjeen myötä nörttistereotypiasta tuli yksi keskeinen kirjepalstalla käydyn keskustelun teema vuoden 1996 ajaksi, kun osa lukijoista ei ottanut kirjettä huumorilla, vaan asettui puolustamaan peliharrastustaan. Lukijat lähettivät lehteen kirjeitä, joissa he kertoivat omista ja lähipiirinsä kokemuksista siitä, millaista oli leimautua tietokonepeliharrastuksen vuoksi nörtiksi. Pelaamisen synnyttämä sosiaalinen stigma oli esimerkiksi johtanut siihen, että osaa lehden lukijoista haukuttiin kouluissa ja muissa sosiaalisissa ympäristöissä nörteiksi.²⁶⁷

Käytännössä lukijat toistivat kirjeissään pitkälti tiedotusvälineiden entuudestaan vahvistamia nörttistereotypioita. Nörtit kuvattiin kirjeissä lähinnä normista poikkeavina ”friikkeinä”, jotka olivat paitsi outoja, myös menestyivät koulussa ja olivat perusluonteeltaan lapsellisia.²⁶⁸ Nörttejä pidettiin ylikiltteinä, peleistä ja tietokoneista riippuvaisina ”rillipäinä”, joilta puuttuivat kaikenlaiset käytännön taidot, mutta joiden luottamus omaan osaamiseen ja tietoon oli vienyt heiltä kaikenlaisen todellisuudentajun. Nörtiksi leimautuminen olikin tietokonepeliharrastajille kirjeiden perusteella erityisen arka paikka.²⁶⁹ Suurin osa lukijoista koki tullessa leimatuksi nörtiksi suotta, sillä nörttistereotypioita alleviivatessaan kirjeissä korostettiin, ettei peliharrastuksella ollut mitään tekemistä nörttinä olemisen kanssa.²⁷⁰ Osa lukijoista myös kyseenalaisti koko nörttistereotypian mielekkyyden. Esimerkiksi nimimerkki ”Ei ainakaan nörtti-lady” kirjoitti aiheesta seuraavaa syksyllä 1996 seuraavaa:

Onko teille vain tärkeää, etteivät muut pidä teitä nörtteinä ja naura teille? Aivan oikein, minä olen tyttö ja keskiarvoni on 9,4. Mutta minä en pidä koulusta ja olen kaiken lisäksi laiska. Kokeista tulee melkein aina kymppi. Mutta silti en ole nörtti, sillä koulu ja läksyt eivät ole minulle tärkein asia elämässä.²⁷¹

Vanhempien lukijoiden ja toimituksen kohdalla teksteistä välittyi lähinnä turhautuminen siihen, että he joutuivat jatkuvasti selittämään omaa peliharrastustaan muille. Kirjeaineistossa taas korostui lähinnä lukijoiden nuoruus. Suuri osa kirjepalstalle kirjoittaneista lukijoista oli yläaste- ja lukioikäisiä

²⁶⁶ ”Mech” eli ”mecha” tarkoittaa kuvitteellista sotakonetta, joka on yhdistelmä panssarivaunua ja robottia. 1990-luvulla pelit, joissa ohjattiin mechoja, olivat kohtuullisen yleisiä. ”Pentti” on viittaus aikansa uutuuteen, tehokkaan Pentium-prosessorin sisältämään tietokoneeseen. Kirjoitusvirhe on alkuperäisen kirjoittajan. ”Regular One”, ‘Parahin nörtti’, *Pelit*, 2/1996, 62.

²⁶⁷ Ks. esim. ”Regular One”, ‘Parahin nörtti’, *Pelit*, 2/1996, 62.

²⁶⁸ Ks. esim. ”Brain Storm”, ‘Nörtistä normaaliksi’, *Pelit*, 4/1996, 60.

²⁶⁹ Kaikki *Pelit*-lehden kirjoittaneet eivät kuitenkaan nähneet nörttiyttä yksinomaan huonona asiana. Esimerkiksi *Pelit*-lehden numeroon 6/1996 kirjoittanut nimimerkki ”OutSider” kertoi olevansa aktiivinen pelaaja, joka ei koulumenestyksensä ja käytöksensä puolesta kuitenkaan kokenut olevansa nörtti. Tarkkailuluokalle ja opettajien kanssa ongelmiin ajautunut kirjoittaja totesi haluavansa olla ”...siisti, kiltti, hyvän keskiarvon omaava poika, joka on älykäs ja fiksu”. ”OutSider” kannusti nörteiksi leimattuja lukijoita olemaan ylpeitä itsestään ja pitämään puolensa, sillä heistä tulisi aikuisina muita parempia. ”OutSider”, ‘Haluaisin olla Nörtti!’, *Pelit*, 6/1996, 65.

²⁷⁰ Ks. esim. ”Mitäs muuta te osaatte”, ‘Tunnista nörttivinkit’, *Pelit*, 5/1996, 79.

²⁷¹ Ks. esim. ”Ei ainakaan nörtti-lady”, ‘Toinen nimitys on lahjakas’, *Pelit*, 7/1996, 60.

poikia, joiden keskuudessa nörtin stigma oli erityisen kiusallinen. Vilkas mutta lyhyeksi jäänyt nörttikeskustelu jämähti lopulta väittelyksi siitä olivatko tietokonepelaajat nörttejä vai eivät. Kun keskustelu ei enää johtanut mihinkään, toimitussihteeri Sari Alho julisti keskustelun päättyneeksi syksyllä 1996.²⁷² Ylipäättään kirjoittelun perusteella on selvää, että varsinkin 1990-luvun alkupuoliskolla tarve nörttistereotyyppien ja peliharrastuksen normalisointiin koettiin suomalaisten tietokonepeliharrastajien keskuudessa suureksi.

On tärkeää huomata, etteivät nörttistereotyyppit olleet ainoastaan suomalainen ilmiö. Myös englantilaisissa pelilehdissä vastaavat käsitykset koettiin pelikulttuurin kannalta kiusallisiksi. Kiusallisuuden vuoksi lehdissä korostettiin sitä, miten ”katu-uskottavia” (”being cool”) tietokonepelaajat olivat suhteessa pelaamista lähellä olleiden harrastusten jäseniin. Muun muassa tekniikanharrastajat, miniatyyripelaajat ja jopa lautapelaajat kuvattiin lehdissä korostetun nörttimäisinä. Tarkoituksena oli etäännyttää tietokonepelaamista siihen liitetyistä nörttikäsityksistä.²⁷³

”Katu-uskottavuutta” tuotettiin korostamalla pelien haitallisuutta ja epäilyttävyyttä erilaisten diskursiivisten keinojen avulla. Varsinkin pelien väkivaltaisuuteen ja addiktoivuuteen liittyviä stereotyyppioita korostettiin englantilaisissa lehdissä ylilyövän humoristiseen sävyyn. Pelaaminen esitettiin toimintana, joka oli uhkaavuutensa ja kyseenalaisuutensa vuoksi houkuttelevaa. Samalla korostettiin nuorten patologisessa ja pakkomielteistä riippuvuussuhteessa pelaamiseen.²⁷⁴ Pelaaminen esitettiin englantilaisissa pelilehdissä 1980-luvun puolivälistä lähtien hyvin ambivalenttina kulttuurina. Toisaalta pelaaminen pyrittiin esittämään normaalina, laajalti hyväksyttynä kulttuurisena toimintana ja toisaalta korostettiin pelaamisen haitallisuutta ja statusta epäilyttävänä harrastuksena:

...the idea of normality and especially the ambivalence of gaming discourse on the issue of normalcy of gaming as an activity and gamers as participants [...] was in question from the outset of home computing, when computers were routinely described as ‘addictive’. [...]...the main strategy pursued by gaming in the mid-1980s was to embrace the stigma applied to excessive computing and turn it into a joke shared by gamers, who were encouraged to revel in their status as addicted freaks.²⁷⁵

Tarvetta pelaamisen normalisointiin ja nörttistereotyyppioista irtautumiseen määrittivät lähinnä kaupalliset intressit. Etäännyttämällä pelaamista nörttikäsityksistä ja tietoteknisestä yhteydestään, se

²⁷² Sari Alhon vastaus nimimerkin ”Abraham Simpson is cool dude” kirjeeseen, ‘Bill Gates oli N...’, *Pelit*, 7/1996, 60. ”Friikki” oli viittaus nimimerkin ”Joku vaan” kirjeeseen, ‘En halua olla kummajainen’, *Pelit*, 6/1996, 66.

²⁷³ Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 87–88.

²⁷⁴ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 87–91, 98–99.

²⁷⁵ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 73.

pyrittiin asettamaan kaupallisesti edustavaan kontekstiin. Normalisointiin liittyi oleellisesti kielteisten stereotyyppien kumoaminen erilaisten diskursiivisten strategioiden avulla.²⁷⁶ Seuraavaksi tutkimuksessa tarkastellaan sitä, miten *Pelit*-lehdessä vastattiin negatiiviksi koettuihin nörttistereotyyppioihin.

4.3. Tietokonepelaajien tietotekniikkasuhde 1990-luvun alkupuolen *Pelit*-lehdissä

Pelaamisen arkipäiväistyminen näyttää synnyttäneen jännitteitä pelikulttuurin sisälle sitä mukaa, kun kotimikroharrastuksen marginaalista ponnistanut tietokonepelikulttuuri muuttui yhä selkeämmin kaupallisen viihdekulttuurin osa-alueeksi. 1980-luvulla syntyneet stereotyypit tietokoneiden maailmoihin uppoutuneista hakkereista ja nörteistä jatkoivat elämäänsä samalla, kun pelaaminen muuttui alati laajempien ihmisjoukkojen vapaa-ajanvieton tavaksi. Peliharrastajien näkökulmasta tämä tarkoitti jatkuvaa oman aseman määrittelyä pelaamiseen liitettyjä nörttistereotyyppioita kommentoimalla. *Pelit*-lehdessä nörttistereotyyppia koettiin tietokonepelaamista ja tietokonepelaajia marginalisoivaksi piirteeksi. Tämä johti siihen, että pelaamista pyrittiin normalisoimaan erilaisin retorisin keinoin. Ero englantilaisiin lehtiin oli kuitenkin melko suuri.

Pelit-lehdessä normalisointia tehtiin muun muassa rinnastamalla tietokonepelaamista muuhun viihteeseen. Lehdessä kritisoitiin erityisen paljon sitä, että samalla kun media esitti pelit tosielämästä vierautuneiden nörttien toimintana, kukaan ei kiinnittänyt huomiota siihen miten tuhannet suomalaiset turruttivat aivojaan television saippuaoopperoita ja visailuohjelmia tuijottamalla.²⁷⁷ Pelaamista normalisoitiin myös asettamalla harrastukseen liitettyjä nörttikäsityksiä naurunalaiseksi ja ironisoimalla niitä. Brittilehdistä poiketen *Pelit*-lehdessä ei kuitenkaan haluttu näin tekemällä korostaa pelaamisen epänormaaliutta tai epäilyttävyyttä. Sen sijaan lehdessä suorastaan alleviivattiin nörttikäsitysten mielettömyyttä. Esimerkiksi Jyrki Kasvi kirjoitti aiheesta palstakirjoituksen alkuvuodesta 1997 ja asetti käsitykset pelaamisen addiktiivisuudesta ja nörttimäisyydestä naurunalaiseksi:

Tietokonepelien maailmassa menestyminen ei pahemmin kilojouleja polta, kolajuomaa ja pitsapurilaisia sitten sitäkin enemmän. Peliohjaimen varressa kasvava sukupolvi onkin kouluun kesät talvet katkenneilla suksilla sivakoineiden esi-isiensä mielestä toivottomassa alakunnossa. Leuka ei heillä vedä eikä puntti nouse, verenpaine senkin edestä. Raikas ulkoilma on hengelle vaarallista myrkyä. Hyvänä puolena

²⁷⁶ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015, 74. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, 'Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995', *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016.

²⁷⁷ Ks. esim. Nnirvi, '1992', *Pelit*, 1/1993 ja Nnirvi, 'Verta! Verta! Verta!', *Pelit*, 1/1994, Nnirvi, 'Computer games player is the nigger of the world', *Pelit*, 6/1994, 59 tai Lindén, Tuija, 'Ihminen on sosiaalinen eläin', *Pelit*, 2/1995, 3.

mainittakoon eläkekustannusten raju lasku velton nörttisukupolven infarktoituessa alle viisikymppisenä autuaammille pisteidenkeruuvainioille.²⁷⁸

Vaikka esimerkiksi addiktiivisuutta pidettiinkin *Pelit*-lehdessä hyvän pelin merkinä, ei peliriippuvuutta esitetty peliharrastajien kannalta toivottavana asiana. Toisin kuin englantilaisissa pelilehdissä, *Pelit*-lehdessä ei myöskään pyritty korostamaan tietokonepeliharrastajien ”friikkiyttä”. Peliharrastus haluttiin esittää normaalien ihmisten normaalina toimintana, josta oli välillä hyvä pitää myös taukoa.²⁷⁹

Nörttistereotypiat liittyivät vahvasti peliharrastuksen tietoteknisiin kytköksiin. 1990-luvulla peliharrastajilla itselläänkin näytti olevan vaikeuksia määritellä sitä, missä määrin tietokonepelaaminen oli teknologinen harrastus ja missä määrin se oli viihdekulttuuria. Esimerkiksi Nirvi valitteli palstallaan siitä, miten hankalaa oli kirjoittaa tietokonepelaajien tarpeita vastaavia tietoteknisiä oppaita, jotka olivat yhtäaikaaisesti riittävän selkokielisiä mutta kuitenkin tarpeeksi syvällisiä.²⁸⁰ *Pelit*-lehden näkökulmasta pelit olivatkin eräänlaisessa kulttuurisessa välitilassa, jossa ne eivät olleet täysin taidetta tai viihdettä, mutta eivät myöskään pelkästään teknologinen harrastus:

Yleensä uhrilampaat aikanaan pelastuvat, kun niistä tulee pop ja in-aihe. Niin sarjakuvat, rock, elokuvat (Pekka ja Pätkä mukaanlukien) ovat nykyään kaikki arvostettua kulttuuria. Tietokonepeleille näin hyvin ei välttämättä käy. Älymystö ei nimittäin voi ottaa pelejä lempeään syleilyynsä. Ensinnäkin tietokoneet edustavat kaikkea kylmää ja kovaa, teknokraattista tietoyhteiskuntaa, ja pelit ovat vielä niiden tyhjänpäiväinen lisä, joka yhdessä MTV:n kanssa rappeuttaa aivot. Peleillä ei myöskään ole minkäänlaista taiteellista arvoa, jota voisi tulkita, analysoida ja selittää. Quaken shalrath tuskin on länsimaisen angstin vertauskuva, Puolassa ei ohjelmoida vanhan miehen ja nuoren tytön suhdetta haikeasti käsittelevää tasohyppelyä, eikä Bernardo Bertolucci tee peliä, jossa fasismi nousee Italiassa 30-luvulla, paitsi jos pelaaja atomikivääreineen voi sen estää.²⁸¹

Tietokonepelaamisen läheinen kytkös teknologiaan koettiin lehdessä kuitenkin tietyllä tapaa ongelmalliseksi. Varsinkin 1990-luvun alkupuoliskolla tietokonepeliharrastus pyrittiin diskursiivisesti erottamaan muista tietoteknisiä harrastuksista. Tämä liittyi osaltaan siihen, että pelaamista leimanneesta nörttistereotypiasta haluttiin päästä eroon. Varsinkin vuoteen 1997 saakka *Pelit*-lehdessä julkaistiin palstakirjoituksia, joissa tietokonepelaamista verrattiin ironisesti ja leikillisesti muihin tietokoneharrastuksiin.²⁸²

Erottelulle oli tyypillistä se, että peliharrastus kuvattiin lehdessä teknisesti muuta tietokoneharrastusta kevyempänä toimintana. Tietokonepelaajien kiinnostus tietotekniikkaa kohtaan kuvattiin lehdessä enemmän ”pakollisena pahana” kuin harrastuksen itseisarvona. Tietokonepeliharrastajien suhde

²⁷⁸ Wexteen, ‘Rappiolla on hyvä olla’, *Pelit*, 2/1997, 59.

²⁷⁹ Ks. esim. Lindén, Tuija, ‘Kuumen kesän satoa’, *Pelit*, 6/1994, 3.

²⁸⁰ Ks. esim. Nnirvi, ‘Rakasta konettasi’, *Pelit*, 4/1994, 73.

²⁸¹ Nnirvi, ‘Videopelidrome’, *Pelit*, 10/1996, 83.

²⁸² Ks. esim. Wexteen, ‘Manuaali käteen OTA!’, *Pelit*, 1/1994, 62–63, Nnirvi, ‘Rakasta konettasi’, *Pelit*, 4/1994, 73 tai Nnirvi, ‘Insinörttien armoilla’, *Pelit*, 7/1997, 57.

tietotekniikkaan näyttäytyikin *Pelit*-lehdessä patologisen riippuvuuden sijaan terveenä ja pragmaattisena. Peliharrastajien valtaväestöä parempia tietoteknisiä taitoja pidettiin tärkeänä asiana, sillä niiden nähtiin auttavan tietokonepelaajia selviytymään alati teknologisoituvassa maailmassa. Esimerkiksi Jyrki Kasvi kirjoitti alkusyksystä 1995, miten peliharrastuksen kannalta keskeisestä tietoteknisestä osaamisesta tulisi olemaan suurta hyötyä tulevaisuuden tietoyhteiskuntaa ajatellen:

Tietokonepelien harrastajat ovat tietoyhteiskunnassa etuoikeutetussa asemassa: heillä ovat sekä tietotekniikka että tietoliikenneetiikka jo harrastuksen puolesta hallussa. Nykyisiä pelejä ei yksinkertaisesti pysty pelaamaan ilman raskaan sarjan PC-kalustoa [...], ja monen pelaajan tietoverkkopelit vaativa sekä modeemien että Internetin suvereenia hallintaa.²⁸³

Tällainen tietokonepeliharrastuksen hyödyllisyyttä ja pragmaattisuutta korostava retoriikka liittyi pohjimmiltaan tapaan, jolla *Pelit*-lehdessä perusteltiin pelaamisen mielekkyyttä. Pelaamisen keskeisenä hyötynä nähtiin se, että pelit kehittivät tietoteknisiä taitoja ja lievittivät ”tavallisen kansan” keskuudessa yleisiä irrationaalisia tietokonefobioita. Pelaamisen perusteleminen tällaisin hyötyargumentein liitti tietokonepelit 1980-luvulla julkisissa mediadiskursseissa omaksuttuun tietoteknisen porttiteorian logiikkaan, sekä tietokonelukutaidon ja tietoyhteiskunnan retoriikkaan.²⁸⁴ Pelien rooli pragmaattisen tietotekniikkasuhteen rakentajina korostuikin jo Nirvin *Pelit*-lehden ensimmäiseen numeroon kirjoittamassa kolumnissa:

Jos pelaamisesta on hampaat irvessä jotain hyötyä revittävä, niin eiköhän suurin etu ole tietokonepelon voittaminen. Varsinkin vanhempi väestönosa, tietokoneen ilmestyessä työpaikalle, ärisee, paljastaa hampaansa ja nuuhkii konetta kaukaa. Tietokonetta pidetään jonkinlaisena jumalan vasempana kätenä, itsenäiseen elämään pystyvänä hirviönä joka yön pimeydessä vähentää työpaikkoja ja aiheuttaa hämminkiä. Lapsuutensa tietokoneiden kanssa pelannut tuskin enää pelkää tai edes jaksaa kunnioittaa tietokonetta: se on mötti, joka tekee niin kuin minä määräilen.²⁸⁵

Kuvaamalla tietokonepelaajien tietotekniikkasuhdetta hyödylliseksi ja pragmaattiseksi tietokonepeliharrastajat erotettiin lehdessä pelaamista lähellä olevien harrastusten piirissä toimivista henkilöistä. Siinä missä tietokonepeliharrastajien suhdetta tietotekniikkaan kuvattiin pragmaattisena, esimerkiksi kotimikroharrastajien suhdetta tietotekniikkaan kuvattiin pakkomielteiseksi ja itseisarvoiseksi. Esimerkiksi Nirvi määritteli tietokonepelaamisen ja muiden teknologiaharrastusten yhtymäkohtia sekä eroja alkusyksystä 1997 kirjoittamassa palstakirjoituksessaan seuraavasti:

Minä olen ”tietokonepelaaja”. Koneeni on hankittu vain ja ainoastaan pelaamista varten. Minussa on ripaus koneenkropaajaa, mutta se rajoittuu hengissäpysymiseen ja toimivaan laitteistoon: minä en kuluta aikaa sen viimeisen fps:n metsästyksessä. Ja päällä on vielä kevyt kuoritus ohjelmoijaa. Loput ovatkin ammatin sanelemia ratkaisuja. Minä en tiedä tietoliikenteestä kuin perusasiat, vaikka olenkin *Pelit*-BBS:n toinen

²⁸³ Wexteen, ‘Tietoyhteiskunnassa pelifriikit voivat paksusti Tervemenoa tietoyhteiskuntaan’, *Pelit*, 5/1995, 66–67. Ks. myös esim. Wexteen, ‘Riiputko sinä Internetistä’, *Pelit*, 7/1996, 64–65.

²⁸⁴ Ks. Tietoteknisestä porttiteoriasta Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 211, 216.

²⁸⁵ Nirvi, ‘...mutta mitä hyötyä niistä on?’, *Pelit*, 1/1992, 69. Peleistä tietokonefobioiden lievittäjinä ks. myös esim. Nirvi, ‘Hajoa, mopo!’, *Pelit*, 2/1998, 55.

sysop. En ole hardwareguru, vaikka Pelit onkin tavallaan tietotekniikkalehti. En edes tiedä kaikkea kaikista peleistä, vaikka olenkin pelitoimittaja. Enkä ole insinööri.²⁸⁶

Tietokoneiden käyttäjien typologisointi olikin varsinkin Nirville ominainen tapa määritellä pelaamisen suhdetta muihin tietoteknisiin harrastuksiin. Tällaisella stereotyyppiöillä leikittelyllä ja tietokoneenkäyttäjien lajittelemisella erilaisiin kategorioihin, tietokonepelaaminen näyttäytyikin muita tietoteknisiä harrastuksia normaalimpana toimintana. Esimeriksi edellisessä lainauksessa mainittu ”insinööri” oli Nirvin syksyllä 1995 keksimä nimitys henkilölle, jolla hän kuvasi teknologiaan pakkomielteisesti suhtautuvaa henkilöä:

Sana insinööri ei ole suunnattu halventamaan tiettyä ammattiryhmää, vaan se perustuu insinöörien varmasti keksittyyn taipumukseen arvostaa tekniikkaa yli kaiken. Nimikettä kun terästä no-life-vivahteisella ”nörtillä”, saadaan se mitä se on: tekniikkaan liikaa uponnut koneenkäyttäjä, joka ei enää näe metsää megatavuilta. [...] Kansainvälistä käyttöä ajatellen termi on englanniksi ”enginerd”.²⁸⁷

Insinöritin lisäksi Nirvi kehitteli, ja pyysi lukijoitakin keksimään vastaavia, tietokonepelaajat muunlaisista tietokoneen käyttäjistä erottavia leikillisiä termejä. Tällaisia olivat esimerkiksi termit dossiili ja winbesilli.²⁸⁸ Sanoista varsinkin insinööri jäi elämään osana toimituksen ja lukijoiden sanastoa. Tällaisten termien käyttö ja kotimikroharrastuksen esittäminen pelaamista nörttimäisempänä toimintana liittyi haluun normalisoida pelaamista. Pelaajien pragmaattisella tietotekniikkasuhteella haluttiin myös korostaa, että viihtymisen lisäksi peleistä oli myös käytännöllistä hyötyä. Ylipäättään ne olivat keino vastata muualla mediassa tuotettuihin käsityksiin, joissa pelaaminen marginalisoitiin nörttien harrastukseksi.

4.4. Nörttiyteen takertunut tietokonepelaajaidentiteetti?

1990-luvun loppua kohden tietokonepelaamisen nörttimäisyyttä käsitelleiden palstakirjoitusten määrä *Pelit*-lehdessä väheni eikä temasta enää kirjoiteltu juuri lainkaan vuosituhannen taitteessa. Ilmeisesti tietokoneiden yleistymisen ja pelaamisen arkipäiväistyminen vähensivät tarvetta käsitellä aihetta. Aiheen vähenemiseen vaikutti luultavasti sekin, että medioiden vahvistamat nörttikäsitykset muuttuivat aikaisempaa positiivisemmiksi.

Esimerkiksi *Aamulehdessä* julkaistiin syyskuussa 1998 artikkeli, jossa nörttimäisyys liitettiin kyvykkyyteen ja mahdollisuuksiin menestyä elämässä.²⁸⁹ Myös Linux-käyttöjärjestelmän kehittäneestä suomalaisesta Linus Torvaldsista, kirjoiteltiin 1990-luvun lopulla ihailevaan sävyyn.

²⁸⁶ Nnirvi, 'Insinörittien armoilla', *Pelit*, 7/1997, 57.

²⁸⁷ Nnirvi, 'Kansa fleimasi, miehet kertovat', *Pelit*, 7/1995, 61.

²⁸⁸ Ks. Nnirvi, 'Kansa fleimasi, miehet kertovat', *Pelit*, 7/1995, 61, Nnirvi, 'Legendaarisia pelejä', *Pelit*, 9/1995, 61, Nnirvi, 'Ikuisuuskymsymyksiä', *Pelit*, 8/1995, 61, Nnirvi, 'Insinörittien armoilla', *Pelit*, 7/1997, 57, Nnirvi, 'Hardware hell', *Pelit*, 10/1998, 63.

²⁸⁹ Ks. esim. Kirkkomäki, Pia, 'Nörttejä - tai sitten ei', *Aamulehti Data-Allakka*, 16.9.1998.

Eräänlaiseen ”supernörtin” asemaan nostetun Torvaldsin omistautumista tietotekniikalle alettiin pitää eräänlaisena menestymisen ihanteena.²⁹⁰ 2000-luvun taitteessa lehtien vahvistamassa nörttistereotyyppiassa kuvattiinkin lähinnä tietokoneen aktiivikäyttäjien ylivoimaisia ja hyödyllisiä tietoteknisiä taitoja.²⁹¹

Lehtikirjoittelun perusteella vaikuttaa siltä, että nörttejä alettiin informaatiotekniikan yleistyessä arvostaa aikaisempaa enemmän. *Iltalehdessä* joulukuussa 2000 julkaistussa kolumnissa käytetty retoriikka kuvastaakin mielenkiintoisella tavalla nörtteihin liitetyissä mielikuvissa tapahtunutta muutosta. Aikaisemmin lähinnä negatiiviseen sävyyn kuvattuja nörttejä alettiin 2000-luvulle tultaessa pitää eräänlaisina mystisinä, tulevaisuuden tietoja ja taitoja vartioivina hahmoina, joilla oli omat salaperäiset kielensä ja taitonsa. Nörtit olivat ”...kuin munkkeja, jotka ovat hautautuneet kammioihinsa näissä nykyajan temppeleissä.”²⁹²

Lainauksessa mainituilla ”Temppeleillä” kirjoittaja tarkoitti Kalifornian Piilaakson ja Espoon Otaniemen kaltaisia teknologiakylä, joita 2000-luvun taitteessa alettiin pitää globalisoituneen tulevaisuuden kannalta tärkeinä taloudellisina ja yhteiskunnallisina innovaatiokeskittyminä. Suomessa median vahvistamiin mielikuvamuutoksiin vaikutti keskeisesti myös Nokian roolin korostuminen 1990-luvun alun laman jälkeisenä talouden veturina. Yhtiön matkapuhelinbisneksen maailmanlaajuisen menestyksen myötä suomalaista informaatioteknologiaosaamista alettiin pitää jopa kansallisena ylpeyden aiheena.²⁹³ Suomessa mielikuvien muutokseen vaikutti myös kotimaisen peliteollisuuden menestys. Espoolaisen *Remedyn* kehittämä, vuonna 2001 julkaistu tietokonepeli *Max Payne* osoittautui kansainväliseksi hitiksi. Tämä sai myös kotimaisen median innostumaan ensi kertaa suomalaisesta peliteollisuudesta ja pelaamisesta yleensä.²⁹⁴

1990-luvun lopulla pelaamista alettiin kuvata sanomalehdissä aikaisempaa viihteellisempänä toimintana. Varsinkin *Playstationin* näytti vaikuttaneen tapoihin, joilla media kirjoitti peleistä.

²⁹⁰ Ks. esim. Hinkkanen, Tomi, ‘Piilaakson Linus on erilainen supertähti’, *Iltalehti*, 5.12.1998, 37, Parkkonen, Tomi & Juuti, Jarno, ‘Linus Torvalds houkutteli satoja kuulijoita’, *Iltalehti* 23.9.1999, 5.

²⁹¹ Ks. esim. ‘Nörteillä on tapansa ja myös oma kielensä’, *Aamulehti Data-Allakka*, 16.9.1998, 29,

²⁹² Nurmi, Jouni, ‘Informaatioteknologia on uusi uskonto’, *Iltalehti*, 12.12.2000

²⁹³ Tiedotusvälineiden pintapuolisella tarkastelulla Suomea koskeneet tulevaisuudenodotukset olivat 2000-luvun taitteessa varsin positiiviset. Nokian matkapuhelimet mainittiin useissa artikkeleissa innovatiivisena konseptina ja suomalaisten ylpeyden aiheena, jonka katsottiin edustavan luonnollista jatkumoa maan kehityksessä maatalousyhteiskunnasta ns. hightech-teknologian kärkimaaksi. Toisaalta Nokian kansantaloudellisessa merkityksessä nähtiin myös riskinsä. Ks. esim. ‘27 000 000 kännykkää?’, *Aamulehti*, 24.10.1998, 13, ‘Nokian alamäki rokottaisi koko maata’, *Aamulehti*, 12.12.1998, 18 tai Mäkinen, Tapani, ‘Maailman vaurain maa’, *Kauppalehti optio*, 23.9.1999, 18–23.

²⁹⁴ Ks. esim. ‘Max Payne -peli Suomen kaikkien aikojen ykkönen’, *Aamulehti*, 04.08.2001, 25, Kurkijärvi, Lassi, ‘Max Payne palkittiin peli-Oscarilla’, *Aamulehti*, 31.10.2001, 23 tai ‘Remedyllä jalat maassa’, *Kauppalehti EXTRA*, 19.11.2001, 35.

Lehdissä esimerkiksi ihailtiin *Playstationin* korkeita myyntilukuja ja sen roolia uudenlaisena pelikoneena.²⁹⁵ Toisaalla *Playstationin* katsottiin merkinneen uudenlaisen pelikulttuurin syntyä.²⁹⁶

Myös *Pelit*-lehdessä pelaamisen viihteellistymistä pidettiin lähtökohtaisesti hyvänä asiana. Sen nähtiin tekevän tietokonepeliharrastuksesta aikaisempaa hyväksyttävämpää ja normaalimpaa toimintaa. Varsinkin 1990-luvun alkupuoliskolla lehdessä haluttiin korostaa peliharrastuksen luonnetta kaikkien lähestyttävissä olevana, normaalina harrastuksena. Ensimmäiset merkit tästä ilmenivät vuonna 1993, kun CD-Rom-teknologia alkoi yleistyä.²⁹⁷ Käytännössä CD-Rom mahdollisti huomattavasti aikaisempaa laajempien ja graafisesti näyttävämpien pelien valmistuksen. Tekniikan kehittyessä tietokoneille alettiin julkaista myös niin sanottuja ”interaktiivisia multimediaromppuja”, joissa tekstiä, ääntä ja videokuvaa yhdistettiin toisiinsa siten, että käyttäjä pääsi vaikuttamaan ruudun tapahtumiin. Multimediaromput olivat 1990-luvun loppupuolelle tyypillinen media, jossa erilaisia passiivisia mediamuotoja ja yhdistettiin pelillisiin elementteihin.²⁹⁸

Pelit-lehdessä CD-rom-teknologiasta kirjoitettiin ensimmäisen kerran loppuvuodesta 1993, jolloin uudenlaisen multimediateknologian uskottiin lähentävän pelejä ja elokuvia kulttuurillisesti toisiinsa.²⁹⁹ Varsinkin Tuija Lindén toivoi tämä houkuttelevan uusia ihmisiä pelaamisen pariin sekä muuttavan sen laajalti hyväksytyksi ja vakavasti otettavaksi kulttuuriksi.³⁰⁰ Lindén ennusti numerossa 6/1995, että peliharrastajien ohelle oli syntymässä uusi satunnaispelaajien joukko, joka tyydytti pelitarpeensa varsinaisia pelejä yksinkertaisemmilla multimediasovelluksilla. Vaikka hän näki ilmiön pelikulttuurin kannalta periaatteessa myönteisenä, herätti multimediaromppujen suosio hänessä pelkoja siitä, että ”oikeiden” pelien sijaan pelijulkaisijat tulisivat tulevaisuudessa keskittymään massoille suunnattuihin multimediatelepeihin.³⁰¹ Myös Nirvi esitti huolensa pelien muuttumisesta alati helpommiksi ja massoille ”tyhmenetyiksi” 1990-luvun mittaan:

Ongelma on se, että aina kun suuria massoja houkutellessaan, ryhmä, joka kärsii olemme me, jotka pelaamme ilman pakottamista, sen takia, että se on hauskaa (tai joitain). [...] Koko kansan makuun ovat esimerkiksi ”aikuisten multimedia”, eli suttuisesti digitoitua pehmopornoa sisältävät romput, tytöillä terästetyt Virtual Vegas -tyyppiset rahapelien tietokoneversiot, puolivillaiset jollain pelintyngällä piristetyt

²⁹⁵ Ks. esim. Aukia, Timo, ‘Pelimarkkinat kovassa kasvussa’, *Kauppalehti*, 3.12.1998, 14.

²⁹⁶ Ks. esim. Salminen, Kari, ‘Playstation-jengille kaksi omaa lehteä’, *Aamulehti*, 22.6.1998, 26 tai Salminen, Kari, ‘Konsolipelit tulivat aikuisikään’, *Aamulehti*, 3.1.1999, 18.

²⁹⁷ Lindén, Tuija, ‘CD-Rom tulee’, *Pelit*, 5/1993, 3. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 399–400.

²⁹⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 400.

²⁹⁹ Tekniikkaan liittyvästä alkuinnostuksesta ks. esim. Lindén, Tuija, ‘CD-Rom tulee’, *Pelit*, 5/1993, 3 tai Nirvi, ‘Kultaisten muutosten kynnyksellä’, *Pelit*, 7/1993, 61.

³⁰⁰ Ks. esim. Lindén, Tuija, ‘Hello Hollywood’, *Pelit*, 2/1994, 3, Lindén, Tuija ‘Windows valtaa pelit’, *Pelit* 5/1995, 3 tai Linden, ‘Kahdenlaisia pelejä’, *Pelit*, 6/1995, 3.

³⁰¹ Lindén, Tuija, ‘Kahdenlaisia pelejä’, *Pelit*, 6/1995, 3.

multimediaesitykset. Ja golf. Jos golf-pelit unohdetaan, niin eipä noihin muihin juuri normaali pelaaja viitsi koskea.³⁰²

Suurin osa peleistä, joita markkinoitiin niiden interaktiivisuudella ja multimediaominaisuuksilla osoittautuikin peliharrastajien näkökulmasta pettymyksiksi, sillä ne oli karsittu pelillisistä elementeistä.³⁰³ Asia todettiin *Pelit*-lehdessä jo helmikuussa 1994, kun ensimmäiset interaktiivista videota hyödyntäneet pelit olivat tulleet markkinoille. Tuija Lindén valitteli interaktiivisen multimedian suurten lupausten ja heikkolaatuisen todellisuuden välistä ristiriitaa seuraavasti:

Tämän hetken CD-pelien yleinen vika on se, että niissä ei ole pelattavaa: ne ovat vain kauniitten kuvien katselukirjastoja. Nyt kun Hollywood syöksyy itse tekemään pelejä, on luvassa lisää kauniita kuvia elokuvien erikoisefekteillä höystettynä, mutta ei välttämättä pelejä. [...] Toivottavasti sekä Hollywood että muut CD-pelien tekijät pian huomaavat, että pelkkä katselu ei riitä pelaajan tarpeisiin. Myös pelattavaa pitäisi olla.³⁰⁴

Multimediaasta *Pelit*-lehdessä käydyn keskustelun mielenkiintoinen piirre on siinä, että se kuvastaa ristiriitaa, joka pelikulttuuriin sisälle pelien ja tietokoneohjelmistojen viihteellistymisen myötä syntyi. Vaikka tietokonepeliharrastajien keskuudessa toisaalta toivottiin, että pelit muuttuisivat normaaliksi vapaa-ajan vieton tavaksi, samanaikaisesti tämän muutoksen vaikutuksia pelättiin. Siinä missä pelaamisen marginaalisuus pyrittiin kyseenalaistamaan etäännyttämällä tietokonepelaaminen tietoteknisestä kontekstista ja nörttistereotyyppioista, tuotettiin *Pelit*-lehdessä samanaikaisesti peliharrastusta marginalisoivia diskursseja.

Varsinkin *Playstationin* äkillisesti kasvanut suosio synnytti *Pelit*-lehdessä tarpeen arvioida tietokonepeliharrastuksen ja konsolipelaamisen suhdetta uudelleen. Vielä 1990-luvun alussa lehdessä oli katsottu, että konsolipelit olivat lähinnä lapsille suunnattua, yksinkertaista ja aivotonta ajanvietettä syvällisempään ja harrastusmaisempaan tietokonepelaamiseen nähden.³⁰⁵ Vuoden 1997 paikkeilla lehdessä kuitenkin pohdittiin, tulisiko konsolipelejä jollain tapaa käsitellä myös *Pelit*-lehdessä. Toimitus ja äänekkäin osa lukijoista ei kuitenkaan halunnut ”konsoliasiaa” lehteen.³⁰⁶ *Pelit*-lehden rinnalle perustettiin kuitenkin vuonna 1998 *Playstation*-pelejä käsitellyt *Peliasema*-lehti, jonka toimitus oli osittain päällekkäinen *Pelit*-lehden kanssa.

³⁰² Nnirvi, ‘Koko Kansan Pelit’, *Pelit*, 6/1995, 61.

³⁰³ Wexteen, ‘CD-Rom Tuli! Näki! Ja voitti?’, *Pelit*, 5/1994, 62–63 tai Nnirvi, ‘Vai elokuvia?’, *Pelit*, 5/1995, 59.

³⁰⁴ Lindén, Tuija, ‘Hello Hollywood’, *Pelit*, 2/1994, 3. Multimedian ”epäpelillisyydestä” ks. myös esim. Nnirvi, ‘Maailma muuttuu Eskoseni’, *Pelit*, 1/1995, 57.

³⁰⁵ Esimerkiksi MikroBitissä pelikonsoleita ei muutamaa varhaisinta numeroa lukuun ottamatta käsitelty juurikaan konsolipelejä ennen 1980- ja 1990-lukujen taitetta. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 226, 288.

³⁰⁶ Ks esim. Nnirvi, ‘Ne tulevat!’, *Pelit*, 1/1996, 61, ”Spiderman”, ‘Konsolit on ihan jees!’, *Pelit*, 4/1997, 59 ja ”J.M”, ‘Mix Xbox?’, *Pelit*, 9/2000, 12.

Kesäkuussa 1998 *Aamulehdessä* julkaistiin toimittaja Kari Salmisen kirjoittama artikkeli *Playstationista* ja sen vaikutuksista pelikulttuurille. Kirjoituksessa Salminen kritisoi suomessa julkaistujen *Playstation*-lehtien tasoa siitä, että niissä ei osattu kirjoittaa oikealle kohdeyleisölle. Salmisen mukaan *Playstation*-pelaajat eivät olleet kiinnostuneita ainoastaan pelaamisesta, vaan muodostivat uudenlaisen, elokuvista, musiikista, tytöistä tai pojista ja klubielämästä kiinnostuneelle ”Playstation-porukan”. Kritiikki kohdistui myös *Pelit*-lehden sisarjulkaisuun *Peliasemaan*, jota Salminen piti liian nörttimäisenä ja tietokonepelimäisenä lehtenä:

PlayStation-porukalle ei kirjoiteta ylhäältä alas lässytellen. Tekijät tietävät, että harrastaja on jo kaksikymppinen ja risat. Ja mikä parasta, tekstit ovat suomalaista perua. Peliaseman pojat ja tytöt ottavat pelinsä vakavasti. Mutta valitettavasti tuolla kiusallisen suomalaisella insinööriasenteella. Heti kättelyssä huomaa, että näitä juttuja kirjoittavat nörtit, joiden aika kuluu teknisillä tiedoilla postimerkkeilyyn.[...] PlayStationilla eivät pelaa samat elämästä vieraantuneet scifiporukat ja leikkisodan strategit, jotka ostavat kilokaupalla PC-pelejä. PlayStation markkinoitiin läpi paljon laajemmalle yleisölle. Väki on kiinnostunut myös elokuvista, musiikista, tytöistä/pojista, klubielämästä sun muusta.”³⁰⁷

Pelit-lehden numerossa 8/1998 julkaistiin Niko Nirvin vastine Salmisen kirjoitukselle. Nirvi tulkitsi Salmisen tekstiä yrityksenä erotella tietokoneilla pelanneet, elämästään vieraantuneet ja lapselliset nörtit *Playstationilla* pelaavista, ”todellista elämää” viettävistä, trendikkäistä aikuisista. Hän ihmetteli mitä tekemistä baareissa hengailulla ja naisten iskemisellä oli pelaamisen kanssa ja miksi pelaamista oli ylipäättään legitimoitava ulkokulttuurillisilla seikoilla.³⁰⁸

Asiaa käsitellessään Nirvi puhui palstallaan ”antinörtistämisestä”, jolla hän tarkoitti suomalaisessa ja ulkomaisissa medioissa 1990-luvun lopulla ja vuosituhanteen vaihteessa esiintynyttä, pelaamisen elämäntapakysymyksiin yhdistänyttä retoriikkaa. Pelaamisen esittäminen normaalina toimintana ei hänen mukaansa edellyttänyt sen kummempia perusteita, kuin sen, että pelaaminen oli hauskaa. Se, etteivät nörteiksi leimatut tietokonepeliharrastajat pitäneet itsestään meteliä, ei sulkenut heidän elämästään ”...pois viinaa, naisia ja laulua. Tai elokuvia, tai musiikkia.”³⁰⁹

Nirvin reaktiota Salmisen kirjoitukseen selittää se, että hän yhdisti pelaamisen ”antinörtistämisen” Britanniassa 1990-luvun puolivälissä syntyneeseen laddie-kulttuuriin. Laddie-kulttuurilla tarkoitetaan 1990-luvulla brittiläisen pop-musiikin piirissä syntynyttä kulttuurisuuntausta, joka korosti ylilyödyn maskuliinista, antifeminististä ja seksististä elämäntapaa.³¹⁰ Laddie-kulttuuri oli Nirvin mukaan alkanut vaikuttaa myös pelikulttuuriin, josta *Pelit*-lehden kritisoimat brittiläiset pelilehdet olivat Nirvin mukaan malliesimerkki. Niin sanottu ”laddie”-lehti oli Nirvin mukaan:

³⁰⁷ Salminen, Kari, ‘Playstation-jengille kaksi omaa lehteä’, *Aamulehti*, 22.6.1998, 26.

³⁰⁸ Nirvi, ‘Ei elämää ei sen enempää’, *Pelit*, 8/1998, 63. Ks. myös Nirvi, ‘72 pisteen palsta’, *Pelit*, 2/1999, 13.

³⁰⁹ Nirvi, ‘Ei elämää ei sen enempää’, *Pelit*, 8/1998, 63.

³¹⁰ Laddie-kulttuurin tai ”laddismin” piirteistä, ks. esim. Gill, Rosalind, ‘Power and the production of subjects: a genealogy of the New Man and the New Lad’, *Sociological Review*, 51:1, 2003, 49.

...vähän yli kaksikymppisille miehille (PC) tai 15–16 -vuotiaille pojille (Playstation) suunnattu lehti. ”Me jätkät” -PC-lehdelle on tyypillistä viittaukset Quaken verkkopelin ylivoimaisuuteen, pubeissa/klubeissa istumiseen, raskaaseen ryyppäämiseen ja kaksimielisiin sutkauksiin (”Game x offers cunning stunts”). Peleistä ei hyväksytä niitä, joissa on paksu ohjekirja, jotka ovat vuoropohjaisia, liittyvät johonkin epäcooliiin lisenssiin [...] tai vaativat yleissivistystä. Tekniset jutut ovat yleensä asiantuntemattomia ja antinörtismin hengessä lehden toimitus saattaa kertoa, ettei heillä ole kotona koneita lainkaan.³¹¹

Käytännössä Nirvin ja Salmisen käymä sananvaihto kuvasti 1990-luvun lopulla suomalaisen pelikulttuurin sisällä syntynyttä ristiriitaa. Ristiriita syntyi, kun *Pelit*-lehdessä tuotettu pelaamisen harrastusluonnetta ja pelilukutaitoa korostanut diskurssi törmäsi yhteen muualla mediassa tuotettuihin käsityksiin pelaamisesta elämäntapakysymyksenä.³¹² Harrastajakontekstissa ja pelilukutaidon diskurssissa pitäytyneessä *Pelit*-lehdessä tietokonepelaamien pyrittiin esittämään normaalina ja laajalle levinneenä harrastuksena, mutta samalla korostettiin sen marginaalisempaa ja ”nörttimäisempää” puolta.

Pelit-lehdessä 1992–2001 julkaistujen kirjoitusten perusteella nörttistereotypioilla oli pelaajaidentiteetin määrittelyn kannalta ylipäättään kaksi merkitystä. Ensinnäkin niiden marginalisoiva vaikutus koettiin pelaajaidentiteetin kannalta ongelmalliseksi, minkä johdosta nörttikäsityksistä pyrittiin irtautumaan. Toisaalta niiden kautta erottauduttiin sekä kotimikroharrastajista, että pelaamista elämäntapana korostaneista konsolipelaajista. Erottautumisen kannalta keskeistä oli käsitys erilaisten ryhmien eroavasta tietotekniikkasuhteesta.

Ajallisesti tietokonepelaajien oman tietotekniikkasuhteen määrittelyssä tapahtui suuri muutos. Käytännössä nörttistereotypioista irtautuminen johtui 1990-luvun alussa tarpeesta kuvata tietokonepelaaminen muunakin kuin pelkkänä kotimikroharrastuksen jatkeena. Diskursiivista käsitystä tietokonepelaajista omana ryhmänään vahvistettiin erottamalla tekniikkaan hurahtaneet ”insinörtit” tietokoneisiin pragmaattisesti suhtautuneista tietokonepelaajista. Samalla korostettiin pelien hyödyllisyyttä tietokonefobioiden poistajina. Pelien hyödyllisyyttä ja tietokonepelaajien pragmaattista tietotekniikkasuhdetta korostamalla, *Pelit*-lehdessä osoitettiin toisaalta sitä, että pelaaminen oli muutakin kuin tietokoneiden ”räpeltämistä” tai ”aivotonta” viihdettä. Perustelulla oli paitsi tietokonepelaajaidentiteettiä ylläpitävä rooli, se kytki tietokonepelaamisen laajemmin osaksi 1990-luvulla Suomessa käytyä tietoyhteiskuntakeskustelua.

On ylipäättään mielenkiintoista, että tietokonepelaajien suhde sekä kotimikroharrastajiin, että konsolipelaajiin osoittautui 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa ongelmalliseksi. Tietokonepelaajille vaihtoehtoiset identiteetit edustivat ikään kuin pelikulttuurin ääripäitä, joiden välissä tasapainoilu tuotti käsitystä näistä poikkeavasta tietokonepelaajaidentiteetistä. 1990-luvun kuluessa

³¹¹ Nirvi, 'Ei elämää ei sen enempää', *Pelit*, 8/1998, 63.

³¹² Ks. myös 'Myöhempien aikojen Barbie', *Aamulehti*, 29.6.1997, Sunnuntai, 21.

peliharrastajien etäisyys kotimikroharrastajiin kuitenkin kasvoi ja raja tietokone- ja konsolipelaajan välillä hämärtyi. Vuosituhannen vaihteessa konsolipelaamista alettiin lehden palstakirjoituksissa käsitellä huomattavasti myönteisempään sävyyn.³¹³ Joulukuussa 2001 *Peliasema* yhdistettiin *Pelit*-lehteen, minkä jälkeen ero tietokone- ja konsolipelaajan välillä käytännössä hämärtyi lopullisesti.

³¹³ Ks. esim. Kaizu, 'Kaksi konetta', *Pelit*, 12/2000, 83.

5. TIETOKONEPELIHARRASTUS JA MARGINALISOIDUT LAPSET

Tässä kappaleessa suomalaista tietokonepelikulttuuria tarkastellaan pelaamiseen liitettyjen lapsellisuuskäsitysten ja niihin liittyneen mediakeskustelun kautta. Luvun tarkoituksena on ylipäättään selvittää, millaisessa asemassa eri-ikäiset ihmiset ja varsinkin pienet lapset olivat suomalaisen tietokonepelikulttuurin piirissä ja millaiset edellytykset heillä oli identifioitua tietokonepelaajiksi. Samalla tarkastellaan luonnollisesti sitä, miksi lasten asema määräytyi sellaiseksi, kuin määräytyi.

Kappaleen ensimmäisessä osassa tarkastellaan yleisellä tasolla sitä, millaisia lapsellisuuskäsityksiä tietokonepelaamiseen 1990-luvulla 2000-luvun alussa liitettiin ja miten näitä käsityksiä vahvistettiin mediassa. Seuraavassa kappaleessa tarkastellaan *Pelit*-lehden toimituksen ja lukijoiden suhtautumista näihin lapsellisuuskäsityksiin. Kahdessa viimeisessä kappaleessa tarkastellaan sitä, miten peliväkivallasta käydyin julkisen keskustelun luonne Suomessa vaikutti pienten lasten rajautumiseen peliharrastuksen marginaaliin. Ensin asiaa tarkastellaan 1990-luvun pelaamiseen liittyneiden moraalipaniikkien ja lopuksi ikärajalainsäädäntöön liittyneen julkisen keskustelun näkökulmasta.

5.1. Pelaamiseen liitetyt lapsellisuuskäsitykset

Pelaamista on yleensä tavattu pitää lähinnä lasten omaksumana kulttuurina. Modernien käsitysten peleistä ja leikeistä lasten toimintana on katsottu syntyneen 1800-luvulla, jolloin modernisaatio ja teollistuminen johtivat työn ja vapaa-ajan erottamiseen toisistaan. Teollistuvassa Euroopassa ja Yhdysvalloissa lapsuus konseptualisoitiin leikkisäksi ja tutkiskelevaksi elämänalueeksi. Aikuisuus taas erotettiin leikkillisyydessä korostamalla sen loogisia ja tuotteliaita puolia. Näillä käsityksellä oli vaikutusta myös siihen, että digitaalisia pelejä alettiin 1970-luvulla pitää nimenomaan lasten leikki- ja pelivälineinä.³¹⁴

Käsitys digitaalisten pelien lapsellisuudesta näkyi muun muassa 1970-luvun televisiopelien mainonnassa, jossa korostettiin pelaamisen perhekeskeisyyttä ja luonnetta koko perheen yhteisenä toimintana.³¹⁵ Myös 1980-luvun kotimikroharrastuksen kontekstissa tietokonepelaaminen miellettiin herkästi lasten toiminnaksi. Näin leikillinen pelaaminen erotettiin vanhemman väestön ”vakavammasta” tietokoneen käytöstä. Esimerkiksi tietoteknisen porttiteorian logiikka korosti jo 1970-luvulla tietokonepelien merkitystä lapsille soveltuvana ensiaskeleena tietokoneiden

³¹⁴ Graeme Kirkpatrick on, Roberto Farnen, Artin Gönün ja Anthony Peronen teorioihin viitaten esittänyt, että leikkien ja pelien kulttuurillinen asema muuttui 1800-luvulla. Ks. Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013, 40–49.

³¹⁵ Suominen, Jaakko 1999. ‘Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yritysipelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun’. Esitelmäpaperi (laajennettu versio), *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]. Luettu 16.5.2016.

maailmaan.³¹⁶ 1980-luvun suomalaisten kotimikroharrastajien ja -pelaajien keski-ikä oli kuitenkin todellisuudessa korkeampi. Suurin osa harrastajista oli noin 15–24-vuotiaita nuoria.³¹⁷

Pienten lasten marginalisoituminen johtui 1990-luvun puolivälissä peleistä käydyistä mediakeskustelusta. Mediassa käsitykset tietokonepelien lapsellisuudesta korostuivat 1990-luvulla pelaamisen haitallisuutta ja uhkaavuutta korostaneiden diskurssien vuoksi. Ajan sanomalehtikirjoittelussa digitaalinen pelaaminen näyttäytyi paikoin lähinnä lasten omaksumana kulttuurina, jossa pelit esitettiin lähinnä leluihin rinnastettavina objekteina. Lapsellisuuskäsitysten vuoksi tietokonepelaaminen näyttäytyikin aineistossa erityisen uhkaavana media- ja viihdekulttuurin ilmiönä.³¹⁸

Vaikka tutkimusajanjaksolla julkaistiin myös lehtijuttuja, joissa käsiteltiin pelaamisen positiivisempia vaikutuksia lapsiin,³¹⁹ käytännössä suuressa osassa lehtikirjoittelua korostui pelien synnyttämä uhka lasten henkiselle ja fyysiselle hyvinvoinnille. Pelko pelien vaikutuksista lapsiin korostui näyttävästi myös lehtiin lähetettyjen lukijakirjeiden otsikoissa, kuten ”Lasten kunto murentunut” tai ”Väkivaltaisten lasten mielentila tutkittava ajoissa”.³²⁰ Pelien aiheuttama addiktio rinnastettiin esimerkiksi huumeriippuvuuteen, minkä lisäksi niitä verrattiin televisioviihteen, väkivaltaisten elokuvien ja 1990-luvun loppua kohden myös internetin potentiaaliseen vaarallisuuteen.³²¹

Pelko peliväkivallan vaikutuksista lapsiin on helppo ymmärtää, sillä peligrafiikkojen kehittyminen 1990-luvun mittaan mahdollisti alati realistisemmilta vaikuttaneiden pelien tekemisen. Esimerkiksi vuonna 1993 julkaistu pelihahmon silmistä kuvattu ammuskelupeli *Doom* ja oikeita digitoituja näyttelijöitä grafiikassaan hyödyntänyt verinen *Mortal Kombat* -tappelupeli käytännössä synnyttivät

³¹⁶ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 211. Ks. myös Suominen, Jaakko 1999. ‘Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yrityspelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun’. Esitelmäpaperi (laajennettu versio), *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]. Luettu 16.5.2016.

³¹⁷ Saarikoski, Petri, *Koneen luno Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 227.

³¹⁸ Ks. esim. K.P., ‘Kuvaruutuväkivallalle tarvitaan rajoja’, *Pohjolan Sanomat*, 27.10.1998, ‘Suosittu tietokonepeli ruttaa jalankulkijoita’, *Aamulehti*, 24.11.1998 tai H.T., ‘Tietokonepelien postimyynnin valvontaa kiristettävä’, *Lapin Kansa*, 31.12.1998, 16.

³¹⁹ Pelejä pidettiin hyödyllisinä esimerkiksi se, että niiden katsottiin pitävän lapset poissa alkoholinjuonnista ja parantavan kehitysvammaisten lasten vuorovaikutustaitoja. Ks. esim. ‘Työttömät nuoret juovat ja eivät juo’, *Lapin Kansa*, 4.9.1994, 4 ja J.E., ‘Väkivaltaisten lasten mielentila tutkittava ajoissa’, *Iltalehti*, 29.11.1996, 12–13.

³²⁰ ‘Lasten kunto murentunut’, *Aamulehti*, 11.7.1997, 25 ja Takkula, Hannu, ‘Tietokonepelien postimyynnin valvontaa kiristettävä’, *Lapin Kansa*, 31.12.1998, 16. Ks. myös esim. ‘Elämyksiä istumalla’, *Aamulehti*, 12.9.1998, 19.

³²¹ Ks. esim. ‘Yli 700 lasta sairastui Japanissa tv-ohjelmasta’, *Iltalehti*, 18.12.1997, 14–15. ‘Siitä voikin tulla tietämättömyysyhteiskunta’, *Aamulehti*, 5.4.1998, 29 tai ‘Lapsuus ei ole pelkkää leikkiä’, *Satakunnan Kansa*, 11.7.1998, Alue-osio.

julkisen keskustelun peliväkivallan vaikutuksista lapsiin. Varsinkin *Doomista* vakiintui varsin nopeasti peliväkivallan tyyppiesimerkki.

Lähitulevaisuuteen sijoittuneessa pelissä pelaaja astui Yhdysvaltojen merijalkaväen sotilaan saappaisiin, joka suojeli Marsiin perustettua siirtokuntaa helvetin demoneilta. Kuten pelin varsin yksinkertaisesta juonikuvaelmasta voi päätellä, kyseessä oli pohjimmiltaan hyvin sarjakuvamainen ja korostuneen väkivaltainen peli. Tiedotusvälineissä kiinnitettiin huomiota erityisesti pelin realistiseen ja veriseen grafiikkaan ja äänimaailmaan. Vaikka *Doom* oli todellisuudessa vain yksi tietokonepeli tuhansien muiden joukossa, sen synnyttämät mielikuvat värjäsivät pitkään käsityksiä pelaamisen lapsiin kohdistamasta uhasta.³²²

Doomin uhkaavuutta tehosti se, että pelin ilmainen shareware-versio³²³ oli kaikkien ladattavissa internetin välityksellä. Petri Saarikosken mukaan *Doom* olikin ensimmäinen tietoverkkojen välityksellä levinnyt ”mediatapahtuma”, josta keskusteltiin paljon niin internetissä kuin perinteisempien paperilehtien sivuilla.³²⁴ *Doomin* väkivaltaisuus käytännössä synnytti tarpeen luoda Suomeen pelien ikärajoja koskeva lainsäädäntö.³²⁵

Median 1990-luvun peliuutisoinnin sävy näyttäytyi siinä mielessä diskursiivisena, että suurimman osan ajasta pelien katsottiin olleen lasten harrastus ja, että väkivaltaisuus oli lähes jokaista peliä kuvaava ominaisuus. Käsitykset eivät olleet pelkästään median itsensä vahvistamia, sillä aineiston perusteella ne olivat varsin yleisesti jaettuja. Esimerkiksi Ensi- ja turvakotien liiton puheenjohtaja käytti *Satakunnan Kansassa* helmikuussa 1999 julkaistussa haastattelussaan retoriikkaa, jossa korostui tietokonepelaamisen luonne todellisuudentajua hämärtävänä ja väkivaltaisena toimintana, jonka itsearvona olivat ”taistelumaailmat” ja vihollisen muuttaminen ”hakkelukseksi”:

Lähes kaikki lapset kuulevat väkivaltaisista tapahtumista aikuisten keskusteluissa ja television uutislähetyksissä. He lukevat murhista ja onnettomuuksista lehtien lööpeistä ja pikku-uutisista. Osa

³²² Muita samaan aikaan julkaistuja väkivaltaisia tietokonepelejä olivat mm. Segan *Night Trap* ja *Phantasmagoria* -sarja. *Doomiin* media palasi vielä kuusi vuotta myöhemmin, vuonna 1999 tapahtuneen Columbinen kouluammuskelutapauksen yhteydessä.

³²³ Shareware oli 1990-luvulla suosittu tietokoneohjelmien ja pelien jakeluformaatti. Sharewarena levitetty ohjelma oli julkisessa levityksessä, mutta sen säännöllinen käyttö vaati tuotteen rahallista rekisteröimistä. Monista tietokonepeleistä julkaistiin 1990-luvulla vain osan koko pelin sisällöstä sisältänyt shareware-versio, jonka rekisteröimällä sai avatuksi loput pelistä. Ks. lisää esim. Järvinen, Petteri, *PC-Tietosanakirja 99*, Teknolit Oy, Jyväskylä 1999.

³²⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 280–285. Peleihin liitetyistä mediapaniikeista lisää ks. Drotner, Kirsten, ‘Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity’, *Pedagogica Historica* 35:3 1999, 593–619.

³²⁵ Saarikoski, Petri, ”Rakas Pelit-lehden toimitus...” Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002’. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: 31. [http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf]. Luettu 14.4.2016.

lapsista ja nuorista uppoutuu videoiden ja tietokonepelien taistelumaailmaan, jossa vihollisista tehdään hakkelusta...³²⁶

Pelien itsearvoista väkivaltaisuuksia ja lasten suojelun tarvetta korostaneita piirteitä ilmeni myös muualla. Toisinaan peliväkivallasta huolestuminen sai hieman huvittaviakin piirteitä, kun lehdissä kauhisteltiin sellaista väkivaltaa, joka ei ollut itseisarvoista ja jolla toistettiin todellisuuden kokemuksia. Esimerkiksi *Aamulehdessä* kauhisteltiin keväällä 1998 sitä, miten suosituissa jääkiekkopelissä simuloitiin varsinaisen pelaamisen lisäksi myös kaukalotappeluita.³²⁷ Varsinaisen jääkiekon luonnetta väkivaltaisena lajina ei sen sijaan ainakaan tässä yhteydessä kyseenalaistettu. Peleistä tulikin tietyllä tapaa 1990-luvun mediaväkivaltaa symboloivia objekteja.

5.2. Lapsellisuusstereotypia peliharrastajien päänvaivana

Käsityksiä pelaamisesta lasten kulttuurina pidettiin *Pelit*-lehdessä nörttistereotypian tapaan tietokonepelaamista marginalisoivana. Tietokonepeliharrastajien ikästereotyyppioihin puuttuminen oli *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–1996 säännöllisesti toistunut aihe.³²⁸ Varsinkin lehden ensimmäisten vuosikertojen aikana lapsellisuuskäsitysten katsottiin korostavan peliharrastuksen epänormaaliutta, varsinkin kun lehden omien lukijatutkimusten perusteella suurin tietokonepelien käyttäjäryhmä Suomessa olivat täysi-ikäisyyttä lähentelevät 15–17 vuotiaat pojat.³²⁹ Lukijakunnan ikärakennetta saattaa tuki vääristää se, että lehti oli alusta alkaen kohdistettu yli 15-vuotiaille tietokonepelaajille.³³⁰

Lehden varhaisissa numeroissa harmiteltiin muun muassa sitä, miten lapsellisuusstereotypia sai aikuisten ja nuorison peliharrastuksen näyttämään kummalliselta.³³¹ Esimerkiksi Nirvi maanitteli syksyllä 1994 turhautuneesti sitä, miten pelaavaa aikuista tuijotettiin kuin ”vääräpäistä venuslaista”.³³² Pelaamiseen liitetyt lapsellisuuskäsitykset olivatkin erityisen häiritseviä juuri vanhempien pelaajien näkökulmasta. Esimerkiksi Jyrki Kasvi ilmaisi numerossa 3/1992 ärtymyksensä siihen, että pelit käsitettiin lähinnä lasten digitaalisina leluina, joista näiden odotettiin viimeistään teini-iän myötä

³²⁶ ‘Väkivalta osa lasten arkea’, *Satakunnan Kansa*, 17.2.1999, Kotimaa. Ks. myös Satakunnan Kansan pääkirjoitus, jossa kirjoittaja totesi, että ”Suomalaisen lapsiperheiden kestojoulu lahja on edelleen kaikista tetriseksi tai tuhoavista tv-peleistä huolimatta nopan numeroilla eteenpäin pomppiva kotimainen Afrikan Tähti.” Päiväri: Tetris vie mennessään’, *Satakunnan Kansa*, 20.11.1996 [pääkirjoitus] (kursiivi tutkijan oma).

³²⁷ ‘Pelien häitöt luultua suuremmat’, *Aamulehti*, 19.5.1998, 5. Huumeisiin rinnastamista esiintyi muissakin yhteyksissä, esim. Vänskä-Kauhanen, ‘Kuka katoaa keinomaailmaan?’, *Satakunnan Kansa*, 1.5.2000, 8.

³²⁸ Ks. esim. Wexteen, ‘Ajat muuttuvat arvot aikojen mukana’, *Pelit*, 5/1992, 62–63, ‘Tällaisia te olette’, *Pelit*, 7/1992, 77 tai Wexteen, ‘Isoveli valvoo, Yhdysvaltain kongressi sensuroi sinunkin pelisi’, *Pelit*, 3/1994, 62–63.

³²⁹ Lindén, Tuija, ‘Tällaisia te olette’, *Pelit*, 7/1992, 3, Lindén, Tuija, ‘Huikeasti vastaajia’, *Pelit*, 6/1993, 3, Lindén, Tuija, ‘PC-poikien Pelit’, *Pelit*, 4/1995, 3 tai Lindén ‘Kiitos kysymästä’, *Pelit*, 4/1996, 3.

³³⁰ Osa nuoremmista lukijoista piti *Pelit*-lehteä liiankin vaikealukuisena. Esimerkiksi nimim. B.P. valitti loppuvuodesta 1993 lehden sisällön vaikeaselkoisuutta: ”Älkää luulkokaan, että lukijanne ovat jotain 20–30-vuotiaita aikuisia. Lehteä lukiessani tuntuu siltä, että kaikki jutut olisivat 20–30-vuotiaille tarkoitettuja”. ”B. P.”, ‘Kaikki eivät ole aikuisia’, *Pelit*, 5/1993, 66.

³³¹ Nirvi, ‘Petteri pehmoilee’, *Pelit*, 6/1993, 61.

³³² Nirvi, ‘Computer games player is the nigger of the world’, *Pelit*, 6/1994, 59.

kasvavan ulos. Samalla Kasvi yritti kuitenkin todistella, että pelaaminen oli myös normaalien aikuisten ja jopa korkeasti koulutettujen harrastus:

Pahimmassa tapauksessa suku ja ystävät liittoutuvat yhteen muiden pelaajien sukulaisten ja ystävien kanssa: ”Juttelin tuossa Pekan äidin kanssa, ja hän kertoi Pekan kasvaneen jo ulos pelaamisesta. Koskahan sinä kasvat niin isoksi?” Kuinka monta pelaavaa diplomi-insinööriä, lääkäriä, autoasentajaa ja toimittajaa näiden tollojen eteen on marssitettava, ennen kuin he uskovat?³³³

Lindén kirjoitti syksyllä 1993 häneen yhteydessä olleista, lastensa peliharrastuksen vuoksi huolestuneista vanhemmista. Nämä olivat kysyneet häneltä, millaisia vaikutuksia tietokonepeleillä saattoi olla heidän lapsiinsa. Lindénin vastaus kuvastaakin hyvin pelaamisen lapsellisuuteen 1990-luvun alkupuolella liitettyjä käsityksiä. Näitä hälventääkseen Lindén pyrki osoittamaan, että myös aikuiset pelasivat tietokonepelejä, joskus jopa huomaamattaan:

Koen itseni nykyisin pelaamisen esitaistelijana, joka suu vaahdossa joutuu selittämään, ettei pelaamisesta ole sen enempää haittaa kuin mistään muustakaan harrastuksesta. Mikään kamala sairaus ei yhtäkkinä iske, kaverit eivät saman tien kaikkoo eikä kuntokaan ihan heti laske. Kaikki nämä asiat kuitenkin ilmiselvästi huolestuttavat vanhempia. Pelaaminen koetaan myös pelkäksi lasten touhuksi, aikuiset eivät kehtaa myöntää pelaavansa. Pelaaminen on häpeällistä. Silti olen aivan varma siitä, että Windowsissa kuin Windowsissa pyörii silloin tällöin ainakin Solitaire.³³⁴

Nörttistereotyyppien tapaan myös pelaamisen lapsellisuustereotyyppiä haluttiin *Pelit*-lehdessä irtautua. Lehdessä korostettiin toistuvasti, lukijakunnan korkeahkoa keski-ikää.³³⁵ Näin tekemällä haluttiin symbolisesti viestittää lehden lukijoilla, että ikästereotyyppiä huolimatta pelaaminen oli aikuistenkin keskuudessa vakavasti otettava harrastus. Käsityksiä pelaamisen lapsellisuudesta pyrittiin kumoamaan myös tieteellisiin tutkimuksiin vedoten. Näissä tutkimuksissa oli osoitettu, että tietokonepelaajien keski-ikä on yleisesti luultua korkeampi.³³⁶ Esimerkiksi joulukuussa 1997 Jyrki Kasvi esitteli palstallaan tietokonepelaajien keski-ikää käsitellyttä statistiikkaa. Kasvi kertoi esimerkiksi tutkimuksesta, jonka mukaan Yhdysvalloissa pelitietokoneen omistavien perheiden keski-ikä oli yli 42 vuotta ja, että aikuisten osuus kaikista pelaajista oli vuodesta 1995 alkaen ollut lapsia suurempi.³³⁷

Lapsellisuuskäsityksistä pyrittiin *Pelit*-lehdessä irtautumaan myös korostamalla tietokonepelien ja tietotekniikan vaatavuutta. Näin tekemällä voitiin osoittaa, ettei tietokonepelaaminen ollut perheen pienimmille soveltuva harrastus. Tietoteknisten taitovaatimusten lisäksi lehden pelaavia lapsia käsitelleissä palstakirjoituksissa korostettiin pelikonsolien asemaa pienille lapsille paremmin

³³³ Wexteen, ‘Painajainen Matinkadulla’, *Pelit*, 3/1992, 64–65.

³³⁴ Lindén, Tuija, ‘Paha mörkö’, *Pelit*, 7/1993, 3.

³³⁵ Lindén, Tuija, ‘Tällaisia te olette’, *Pelit*, 7/1992, 3, Lindén, Tuija, ‘Huikeasti vastaajia’, *Pelit*, 6/1993, 3, Lindén, Tuija, ‘PC-poikien Pelit’, *Pelit*, 4/1995, 3 tai Lindén ‘Kiitos kysymästä’, *Pelit*, 4/1996, 3.

³³⁶ Ks.esim. Wexteen, ‘Pelit on välittömästi kiellettävä’, *Pelit*, 6/1992, 64–65 ja Nirvi, ‘Petteri pehmoilee’, *Pelit*, 6/1993, 61.

³³⁷ Kasvi, ‘Kilpajuoksu’, *Pelit*, 10/1997, 83.

sopivina pelikoneina. Esimerkiksi Lindén totesi pääkirjoituksessaan vuonna 1992 vallassa olleiden 8-bittisten konsolien pelien olevan ”...yksinkertaisia, lapsille tarkoitettuja, joten pelifirmat yrittävät pitää edes vähän aikuisemmat pelaamassa tietokoneilla...”³³⁸ Pelikonsolien rooli lapsille tietokonetta paremmin sopivina pelikoneina korostui lehdessä vielä vuonna 1998, vaikka *Playstationin* myötä yhä vanhemmat olivat löytäneet myös konsolipelaamisen. Liian varhain pelikoneeksi hankitun PC:n vaarana oli Nirvin mukaan se, että lapsi saattoi turhautua koneen monimutkaisuuteen. Tämä taas saattoi johtaa synnyttää turhautumisesta johtuneita tietokonefobioita:

Suurinta osaa tietokonepeleistä ei ole tarkoitettu lapsille. Alle 14–15-vuotiaille on pirusti järkevämpää ostaa pelikonsoli kuin tietokone. Ei teknisiä ongelmia ja pelitkin ovat PC:lläkin suosittua menevää toimintaa ja autolla ajelua. [...] tietokoneen ostaminen ala-ikäisille on oikeastaan kiusaamista. Tunnen kyllä sympatiaa lukiessani 8–10-vuotiaan koneenkäyttäjän ongelmista. Millä resursseilla sen ikäinen edes tappelee kone-ongelmien kanssa? Ja miksi pitäisi, kun legojen kanssa tappelu olisi koneenkäpistelyä kehittävämpää?³³⁹

Konsolipelaamisen lapsellisuutta korostamalla lehdessä vahvistettiin käsityksiä tietokonepelaamisesta vanhemman väestön omaksumana pelaamisen kulttuurina. Vastaavasti lehdessä pyrittiin ottamaan etäisyyttä television peliohjelmiin, jotka *Pelit*-lehden näkökulmasta tuottivat lähinnä pelaamisen lapsellisuutta vahvistaneita mielikuvia ja tätä kautta marginalisoivan pelaamisen uskottavuutta aikuisillekin sopivana toimintana.

Erityisesti *Game Overin* ja *Hugon* katsottiin iskostaneen suomalaisten mieliin käsityksen siitä, että ainoastaan pikkulapset ja murrosikäiset pelasivat. Vuosina 1993–1995 esitetty *Hugo* olikin lähinnä alakouluikäisille tarkoitettu leikillinen kilpapeliohjelma. Huomattavasti kilpailuhenkisempi, vuosina 1994–1996 esitetty *Game Over*, oli puolestaan lähinnä 11–14-vuotiaille murrosikäisille suunnattu ohjelma. Esimerkiksi syksyllä 1998 *Pelit*-lehdessä harmiteltiin sitä, miten ”Keski-Verto-Virtaselle” tietokonepeli” tarkoittaa kuitenkin edelleen jotain Mariota, Hugoa ja Vitoa, mikä ei kyllä tee tietokonepeleille pätkän vertaa oikeutta”.³⁴⁰ Asiaa alleviivatakseen Nirvi julkaisi palstallaan suomalaisia peliohjelmiä parodisoivan pastissin, jossa hän korosti peliohjelmien lapsellisuutta sekä niiden vanhemmissa pelaajissa synnyttämää myötä-häpeän tunnetta:

”Hey Dudez, it’s MegaGamez, viikon kovimmat turbopelihitit ja juontajana teidän kaikkien oma Pahvis!” Ja sitten seurataan puoli tuntia punahenkseistä ja niskalippalakkista, neljätoistavuotiaaksi 20 vuotta liian vanhaa juontajaa, joka heittää rankkaa hetulaa nuorison omalla kielellä. [...]Way Cool, beibee!” Ja kautta Suomen kuuluu sekä ovien pauke että munalukkojen räpse kun kaappipelaajat vetäytyvät vieläkin syvemmmälle.³⁴¹

³³⁸ Lindén, ‘Vain ammattilaisille’, *Pelit*, 3/1992, 3.

³³⁹ Nirvi, ‘Hajoa, mopo!’, *Pelit*, 2/1998, 55.

³⁴⁰ Nirvi, ‘Listakamaa’, *Pelit*, 9/1998, 59.

³⁴¹ Nirvi, ‘Listakamaa’, *Pelit*, 9/1998, 59.

Nirvi katsoikin, että tyypillistä pelaajaa pidettiin Suomessa 1990-luvun lopulla ”...yksinkertaisena MTV-13-vuotiaana, eikä muille vaihtoehdoille tarjota mitään”.³⁴² Käytännössä käsitykset pelaamisesta yksinomaan lasten toiminta alkoivat kuitenkin hiljalleen vuosikymmenen lopulla muuttua. Muutoksen taustalla oli tietokonepelaajien keski-ikä kasvu, jonka myötä myös pelaamiseen liitetyt käsitykset alkoivat hiljalleen muuttua ja niiden medianäkyvyys väheni. Esimerkiksi Jyrki Kasvi iloitsi asenteiden muuttumisesta ja tietokonepelaajien keski-ikä kasvusta *Pelit*-lehden numerossa 8/1998:

Edes kaltaiseni vanhan parran ei tarvitse enää kokea itseään omituiseksi, sillä tutkimuksen mukaan joka viidennessä pelikonsoliperheessä eniten pelaavan perheenjäsenen ikä on yli 36 vuotta. PC-pelaajista yli 36-vuotiaita on peräti 39 prosenttia!³⁴³

2000-luvun lähestyessä pelaamisen lapsellisuusstereotypiaan liittyvien kirjoitusten määrä *Pelit*-lehdessä vähenikin jonkin verran. Todellisuudessa käsitykset tietokonepelaamisen lapsellisuudesta tuskin vuosituhaten vaihtuessaan katosivat minnekään. Niiden käsittely kuitenkin väheni muualla mediassa sitä mukaa kun pelaaminen arkipäiväistyi ja 1980-luvulta saakka pelaamista harrastaneet kasvoivat täysi-ikäisiksi. Muutoksen taustalla oli myös peleistä 1990-luvulla käydyn mediakeskustelun painopisteen vaihtuminen.

5.3. Pelaajat mediapaniikkien keskellä

Halu irtautua lapsellisuusstereotyyppioista ei liittynyt pelkästään niiden marginalisoivaan luonteeseen. Vähintään yhtä suuri merkitys oli 1990-luvun peliuutisoinnilla, joka harrastajien keskuudessa koettiin ahdistavaksi. 1990-luvun puolivälissä mediassa kiinnitettiin paljon huomiota pelaamisen haitallisuuteen ja potentiaaliseen vaarallisuuteen. Keskeinen piirre 1990-luvun pelejä käsitelleessä uutisoinnissa olivat niin sanotut pelaamisen mediapaniikit, jotka perustuivat olettamuksiin pelien väkivaltaisesta perusluonteesta ja siitä, että vain lapset pelasivat. Mediapaniikilla tarkoitetaan ilmiötä, jossa uusi ja vakiintumaton mediamuoto synnyttää erilaisia moraalisia, erityisesti lasten ja nuorten terveyteen liittyviä huolia. Varhaisempia esimerkkejä tästä ovat muun muassa huolet rock-musiikin ja television vaikutuksista nuorison ja lasten hyvinvoinnille.³⁴⁴

Peleihin liittyvät mediapaniikit eivät olleet 1990-luvulla täysin uusi ilmiö, sillä Suomessakin ensimmäinen pelimediapaniikki oli syntynyt jo vuonna 1985, kun *Raid over Moscow* -nimisen *Commodore 64* -pelin julkaisu Suomessa ja sen saama positiivinen arvostelu *MikroBitissä* aiheuttivat

³⁴² Nirvi, ‘1997’, *Pelit*, 1/1998, 57. Ks. myös Nirvi, ‘Computer games player is the nigger of the world’, *Pelit*, 6/1994, 59.

³⁴³ Wexteen, ‘Keski-ikäistä hupia’, *Pelit*, 8/1998, 65.

³⁴⁴ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 294–314.

diplomaattisen selkkauksen Suomen ja Neuvostoliiton välille.³⁴⁵ Tapaus oli ainoa laatuaan, eikä siihen sisältynyt myöhemmille pelien mediapaniikeille tyypillisiä pelkoja lasten ja nuorten terveyden vaarantumisesta.

1990-luvulla pelit olivat internetin ohella keskeisimpiä mediapaniikkien aiheita Suomessa ja maailmalla. Varsinkin Yhdysvalloissa pelien haitallisuudesta käytiin taajaan keskustelua 1990-luvulla.³⁴⁶ Toisinaan Yhdysvalloissa käynnistyneet mediapaniikit levisivät myös Suomeen.³⁴⁷ 1990-luvulle tultaessa mediapaniikit saivat myös aikaisempaa enemmän näkyvyyttä mediassa.³⁴⁸ Pelit ja väkivaltaviihde näyttivät ylipäätään olleen helppoja syntipukkeja, joilla lasten ongelmallista käyttäytymistä ja syrjäytymistä saatettiin selittää.

Varsinkin vuonna 1993 julkaistu *Doom* näyttää kiinnittäneen median huomion pelien väkivaltaisuuteen. Myös muutama muu 1990-luvun puolivälissä julkaistu CD-ROM-teknologian graafisia mahdollisuuksia hyödyntänyt peli kiinnitti median huomion realistisuudellaan ja väkivaltaisuudellaan. Esimerkiksi *Doomin* kaltainen ammuskelupeli *Duke Nukem 3D*, *Mortal Kombat* -taistelupelisarja sekä digitoituja näyttelijöitä hyödyntänyt *Phantasmagoria* herättivät peliväkivaltaan liittyviä huolia 1990-luvun puolivälissä.³⁴⁹ Ylipäätään tarkastelluista artikkeleista on kuitenkin todettava, että medioissa reagoitiin peliväkivaltaan pääosin maltillisemmin, kuin pelkkien *Pelit*-lehden kirjoitusten perusteella olisi voinut olettaa.

Kenties merkittävin suomalainen pelimediamiikki käynnistyi syksyllä 1995, kun MTV 3 -kanavalla esitetyssä *Kolmas Aste* -ajankohtaisohjelmassa käsiteltiin peliväkivaltaa ja sen vaikutuksia lapsiin. Ohjelma kiinnitti *Pelit*-lehden toimituksen huomion ja varsinkin Nirvi koki tarpeelliseksi kommentoida ohjelman sisältöä. Ohjelma ja siitä *Pelit*-lehdessä esitetyt kommentit ovatkin oivallinen tapausesimerkki tavoista, joilla pelaamisen liitetyt lapsellisuuskäsitykset häiritsivät tietokonepeliharrastajia.

³⁴⁵ Pasanen, Tero, ”Hyökkäys Moskovaan!” Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla’. Teoksessa Suominen, Jaakko et al., (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampereen yliopisto 2011, 1–11 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptyk2011-01.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

³⁴⁶ Kattava esitys amerikkalaisesta 1990-luvun lopun ja vuosituhatluvun vaihteen mediaväkivaltakeskustelusta, ks. Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J., ‘Media Violence’. Teoksessa Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J., *Children, Adolescents, & the Media*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, Yhdysvallat 2002, 73–116.

³⁴⁷ Ks. ‘Kovaa peliä kuvaruuduilla’, *Aamulehti-Allakka*, 27.7.1996, 7 tai ‘Tietokonepelit oikeuteen väkivaltaan lietsomisesta’, *Aamulehti-Allakka*, 24.04.1999, 12.

³⁴⁸ Mediapaniikkeja syntyi myös suhteessa muihin audiovisuaalisiin viihdemuotoihin, mutta pelien suhteen ne olivat myös omalla tavallaan ainutlaatuisia. Ks. Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 294–314.

³⁴⁹ Ks. esim. Ahonen, Erik, ’Näyttävää ja arveluttavaa väkivaltaa’, *Aamulehti-Allakka*, 17.2.1996, 32, Salminen Kari, ’Elektronisen väkivallan kentillä’, *Aamulehti-Allakka*, 16.3.1996 tai K.S., ’Myst on elämää suurempi peli’, *Satakunnan Kansa*, Viikonvaihe, 9.4.1996.

Kolmannen Asteen noin kymmenen minuutin mittaisessa pelireportaasissa tietokone- ja konsolipelaamista lähestyttiin sinällään asiallisesta, joskin varsin dramatisoidusta näkökulmasta. Suurimman osa ohjelmasta täyttivät haastattelut, joihin oli valittu pelit eri tavoin kokevia ihmisiä. Esimerkiksi arviolta noin kymmenen vuotias tietokoneella säännöllisestä pelannut poika kertoi pelien sisällöistä omien kokemustensa kautta. Aggressiivisuuskohtauksista kärsineen lapsen äiti taas oli vakuuttunut, että pelaaminen oli aiheuttanut hänen lapsensa väkivaltaisen käytöksen. Väkivaltaviihteen vaikutuksia tutkinut yliopistotutkija Vappu Viemerö sen sijaan pyrki sijoittamaan pelit laajempaan psykososiaaliseen kontekstiin ja varoitteli katsojia turhan pelihysterian lietsonnasta.³⁵⁰

Objektiiviseksi tarkoitettu lähestymistavasta huolimatta Kolmannessa Asteessa korostui 1990-luvun medialle tyypillinen tapa kuvata pelaamista itseisarvoisen väkivaltaisena viihdemuotona. Itseisarvo näkyi muun muassa tavoissa, joilla ohjelmassa korostettiin tietokonepelien sotaista perusluonnetta ja sitä, miten pelit hämärsivät niitä pelaavan käsityksiä todellisuudesta. Tällainen retoriikka välittyi esimerkiksi ohjelman studio-osuuden juontaneen toimittaja Leena Kaskelan alustuksesta:

Suomessa myydään tänä vuonna yli seitsemänsataatuhatta tietokonepelejä. Nuorten suosiossa ovat etenkin sota- ja seikkailupelit, joiden tehtävänä on pääasiassa vastustajan tuhoaminen. Kun saduissa paha susi tai äitipuoli saa palkkansa sadun kertojan kynästä, nykysadun äärellä pelaava lapsi tappaa itse. Kiehtova tekniikka imaisee keinotodellisuuteen, jossa jokapäiväinen elämä voi pahasti häiriintyä.³⁵¹

Pelien väkivaltainen perusluonne korostui myös ohjelman audiovisuaalisessa toteutuksessa. Suurinta osaa ohjelman haastatteluista kuvitettiin väkivaltaisista peleistä ja varsinkin *Doomista* nauhoitetulla videomateriaalilla. Räikeimmin tämä näkyi ohjelmassa anonyyminä esiintyneen äidin haastattelun yhteydessä, jossa äiti kertoi poikansa muuttuneen aggressiiviseksi, kun tätä oli kielletty pelaamasta perheen *Nintendo NES* -konsolilla.³⁵² Televisiokamera kuvasi haastateltavaa äitiä, jonka eteen pöydälle oli sijoitettu *NES*-konsoli ja ilmeisesti lapsen aggression aiheuttanut *Super Mario* -peli. Haastattelua ei kuitenkaan kuvitettu väkivallattomalla *Super Mariolla*, vaan väkivaltaisten pelien arkkityypistä, *Doomista* kaapatulla videomateriaalilla. Pelejä tuntemattomalle katsojalle, syntyi näin melko helposti käsitys, että *Doom* edusti kaikkea lapsille suunnattua pelisisältöä.³⁵³

Lisäksi pelien sotaisia ja väkivaltainen perusluonne korostui myös ohjelman haastattelujen kysymyksenasettelussa. Esimerkiksi ruudulla väkivallatonta *Commander Keeniä* pelanneelle lapselle

³⁵⁰ Ohjelma on alun perin esitetty MTV3 kanavalla syksyllä 1995. Tarkka esityspäivänmäärä ei kuitenkaan ole tiedossani. 'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995.

³⁵¹ 'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995, 1:14–1:40.

³⁵² 'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995, 6:55–7:50.

³⁵³ Ibid.

esitetty kysymys oli asetettu muotoon: ”mikä noissa sotapeleissä viehättää?”³⁵⁴ Pelien uhkaavuutta ilmaistiin muun muassa kertomalla, että Saksassa jaettiin ilmaiseksi ”natsipropagandapeliä”, jota ei kuitenkaan ohjelmassa nimetty.³⁵⁵ Todennäköisesti kyse oli *Doomin* edeltäjänä pidetystä *Wolfenstein 3D:stä*, josta *Doomin* tapaan oli jaossa myös ilmainen shareware-versio. Tematiikastaan huolimatta, peli ei ollut natsimyönteinen.³⁵⁶

Kolmannen Asteen pelijakso kiinnitti myös *Pelit*-lehden toimituksen huomion, eikä vähiten siksi, että myös *Pelit*-lehti oli vilahtanut ruudulla, kun ohjelmassa oli puhuttu pelien kytköksestä natsipropagandaan. Lehden kytkeminen pelien itseisarvoista väkivaltaisuutta ihannoivana kuvattuun ”lasten pelikulttuuriin” häiritsi varsinkin Nirviä. Hän kritisoi myös sitä, että vaikka ohjelman tekijät olivat tienneet *Pelit*-lehden olemassaolosta, ei toimitusta konsultoitu ohjelman teossa ollenkaan. *Pelit*-lehdessä ohjelmaa pidettiin malliesimerkkinä pelilukutaidottomasta ja kohuhakuisesta, tietokonepeliharrastusta marginalisoimasta mediasta.³⁵⁷

Tietokonepeliharrastajien näkökulmasta median tuottama kuva peliväkivallasta ei sinällään näytä olleen ongelmallinen. Ongelma syntyi siitä, että mediat yhdistivät käsityksen pelien väkivaltaisesta perusluonteesta käsitykseen tietokonepelaamisesta lasten kulttuurina. Peliharrastuksen näkökulmasta tällaisten käsitysten vahvistuminen koettiin 1990-luvun edetessä haitalliseksi ja jopa uhkaavaksi.

Vaikka pelejä koskevia mediapaniikkeja syntyi aineiston perusteella myös 2000-luvun taitteessakin, pelaamiseen liitetyt lapsellisuuskäsitykset eivät välittyneet niistä enää samalla tavalla kuin muutamaa vuotta aikaisemmin. Esimerkiksi vuosituhaten vaihteessa Yhdysvalloissa tapahtuneiden kouluampumistapausten seurauksena syntyneet mediapaniikit käsittelivät nekin peliväkivaltaa, mutta aivan pienimpien lasten asema uhan kohteena ei käynyt teksteistä enää samalla lailla ilmi. Tunnetuin tapauksista lienee Coloradon osavaltiossa sijaitsevassa Columbinen kaupungissa, huhtikuussa 1999 tapahtunut, lukuisia uhreja vaatinut ampumatapaus.

Columbinesta uutisoitiin suomessakin laajalti. Mediapaniikille ominaiseen tapaan väkivallanteko yhdistettiin tiedotusvälineissä tietokonepeleihin. Kouluampujien muun muassa väitettiin harjoitelleen joukkomurhaa tietokonepelien avulla, minkä lisäksi tietokonepelien nähtiin välittävän rasistista ja

³⁵⁴ 'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995, 1:50–2:00.

³⁵⁵ 'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995, 6:42–6:47.

³⁵⁶ Vaikka *Wolfenstein 3D:n* kuvasto on täynnä natsitematiikkaan liittyviä symboleita, on pelin pitäminen natsipropagandana outoa. Pelin päämääränä on ohjata juutalainen vankikarkuri vapauten Wolfensteinin linnan vankityrmästä. Pakomatkan varrella pelaaja taistelee natsveja vastaan ja pelin läpäisemiseksi on tapettava Adolf Hitler. Pelin levitys Saksassa kiellettiin kokonaan sen sisältämän natsisymboliikan vuoksi. Wolfensteinia käytettiin *Pelit*-lehdessä myöhemmin esimerkkinä äärimmillen viedystä pelisensuurista. Ks. Wexteen, 'Aikuisilta kielletty', *Pelit*, 6–7/1998, 67.

³⁵⁷ Nirvi, 'Kolmannen asteen yhteys', *Pelit*, 10/1995, 75.

sovinistista maailmankuvaa.³⁵⁸ Myös kuusi vuotias pelivanhus *Doom* yhdistettiin tapahtuneeseen mediassa.³⁵⁹ Columbinen tapahtumia pidettiin *Pelit*-lehdessä traagisena, mutta samalla ihmeteltiin sitä, miksi juuri pelit oli nostettu syntipukiksi tragedioihin. Esimerkiksi Kasvin mukaan oli realistisempaa olettaa, että pelien sijaan ampumisten syynä oli vanhempien välinpitämätön suhtautuminen lapsiinsa ja tuliaseiden turvalliseen säilytykseen:

Peliteollisuutta ollaan Yhdysvalloissa haastamassa oikeuteen, koska eräs sikäläisistä kouluammuskeliijoista oli pelannut tietokonepelejä. Sen sijaan siinä ei ollut mitään ihmeellistä, että 14-vuotiaan pojan huone osoittautui poliisitutkinnassa ammusvarastoksi. Kukaan ei ihmettele, koska pojan vanhemmat kävivät viimeksi hänen huoneessaan laskemassa ammuslaatikot. Kenellekään ei ole tullut mieleen haastaa aseiteollisuutta oikeuteen, vaikka poika varasti aseensa, koska se psykiatrin mukaan sai hänet tuntemaan itsensä vahvaksi.³⁶⁰

Muun muassa Lindén pelkäsi että Columbinen tapaus tulisi vauhdittamaan Yhdysvaltain kongressissa 1990-luvun puolivälistä saakka käytyä keskustelua pelien sisältöjen rajoittamisesta tai sensuroinnista.³⁶¹ Vastaavaa keskustelua Ilmiö ei ollut ainoastaan amerikkalainen, sillä 1990-luvun lopulla pelisisältöjen rajoittamisesta alettiin käydä keskustelua myös Suomessa. Tapa jolla keskustelua seurattiin ja kommentoitiin *Pelit*-lehdessä, liittyi oleellisesti lasten aseman määrittelyyn pelaajaidentiteetin piirissä.

5.4. Onko tietokonepelaaminen uhka lapsille vai ovatko lapset uhka tietokonepelaamiselle?

Jyrki Kasvi kirjoitti keväällä 1994 palstallaan siitä, miten Yhdysvaltojen kongressissa vuonna 1993 alkanut keskustelu pelisisältöjen valvonnan ja sensuroinnin tarpeellisuudesta perustui harhakuvaan tietokonepelaamisesta lasten harrastuksena. Vääriin perusteisiin pohjautuvalla politiikalla saattoi olla kohtalokkaita vaikutuksia peliharrastuksen kannalta:

Miksi minä puhun koko ajan lapsista ja lapsien suojelemisesta? Siksi, että myös Yhdysvaltain kongressi ja brittipelien luokittelijat puhuvat lapsista, vaikka esimerkiksi tämän lehden lukijoista huomattava osa on täysi-ikäisiä ja loput ainakin omasta mielestään henkisesti hyvin kypsiä ihmisiä. Sierran, SSI:n ja Lucasartsin tavoin moni pelitalo ilmoittaa kohderyhmäkseen 14- tai 17-vuotiaat tietokoneen käyttäjät. Maailmalla julkaistaan myös tietokonepelilehtiä, joiden lukijat ovat keskimäärin liki kolmekymppisiä. Heitäkö meidän pitää suojella verkkosukissa heiluvilta karatekoilta? ³⁶²

³⁵⁸ Ks. esim. Määttänen, Markus, 'Virtuaaliväkivaltaa', *Aamulehti*, 23.4.1999, 29. Ks. myös 'Raaka väkivalta on osa amerikkalaista kulttuuria', *Lapin Kansa*, 10.8.1999, 2.

³⁵⁹ Lindén, Tuija, 'Väkivaltaako vain?', *Pelit*, 6-7/1999, 2.

³⁶⁰ Wexteen, 'Väkivalta ja vastuu', *Pelit*, 5/1999, 2. Ks. myös Wexteen, 'Tietokonepelit matkalla sähkötuoliin', *Pelit*, 9/1999, 65.

³⁶¹ Lindén, Tuija, 'Väkivaltaako vain?', *Pelit*, 6-7/1999, 2.

³⁶² Varsinkin Sierra ja LucasArts olivat tunnettuja kaikenikäisille soveltuvista seikkailupeleistään, joista vain harva sisälsi minkäänlaista graafista väkivaltaa tai edes pelkästään aikuisille suunnattua tematiikkaa. Wexteen, 'Isoveli valvoo, Yhdysvaltain kongressi sensuroi sinunkin pelisi', *Pelit*, 3/1994, 62-63.

Syy uhkaavuuteen oli ennen kaikkea siinä, ettei Suomessa ollut ennen vuotta 2001 minkäänlaista pelejä koskevaa ikärajalainsäädäntöä eikä pelien myyntiä ei valvottu viranomaistaholla mitenkään. Tarvetta ikärajarjestelmän rakentamiseen alettiin arvioida pitkälti *Doomin* julkaisun seurauksena vuoden 1993 jälkeen.³⁶³ Vaikka pelejä koskeva lainsäädäntö ei aiheuttanutkaan sen suurempaa julkista keskustelua ennen 1990-loppua, aihetta kommentoitiin *Pelit*-lehdessä kauhunsekaisin tuntein jo vuosikymmenen puolivälissä.³⁶⁴

Pelilainsäädännön taustalla kummitteli videotallenteiden sisältöjä vuodesta 1987 saakka koskenut *Laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta*. Kansankielessä ”videolakina” tunnettu laki kielsi raakojen ja seksuaalisten elokuvien sekä videotallenteiden levityksen, mikä käytännössä johti elokuvasensuuriin tai joissain tapauksissa elokuvan levityksen kieltämiseen kokonaisuudessaan. Käytännössä mitään videosisältöä, jota pidettiin sopimattomana alle kuusitoistavuotiaille, ei saanut myydä tai levittää Suomessa.³⁶⁵

Jonkinlaisen pelilainsäädännön Suomeen koettiinkin *Pelit*-lehdessä tärkeäksi, koska sen uskottiin hillitsevän peleistä käytyä, lapset ja peliväkivallan yhteen niputtanutta mediakeskustelua. Niin kauan kuin pelaaminen oli lainsäädännön ulkopuolelle kuuluvaa aluetta, uhka pelien rajoittamiseen Suomessa oli mahdollinen. Esimerkiksi Nirvi kirjoitti keväällä 1994:

En ole huolissani sen enempää suositusikärajoista kuin lasten peliensaannin vaikeutumisesta tai niistä johtuvista oman leipäni kaventumisesta, vaan siitä, että me elämme maassa, jossa oikeusasiamies tutkii, loukkaako alastomuus yleisessä saunassa ihmisoikeuksia. Minä pelkään sitä, että Kauko Kansanedustaja näkee lapsensa pelaamassa Doomia, järkyttyy siitä että tuollaista väkivaltaasaastaa voidaan Suomessa myydä ja ryhtyy toimenpiteisiin.³⁶⁶

Toisaalta tulevan videopelilain pelättiin jäljittelevän tarpeettoman tiukaksi koettua ”videolakia”. Esimerkiksi Nirvi suhtautui epäilevästi mahdollisuuteen luoda Suomeen järkevä, lapsia suojeleva, mutta samalla pelaajien tarpeita ymmärtävä pelilainsäädäntö. Jälleen kerran syypäänä tähän oli media, joka vahvisti mielikuvia peleistä erityisesti lasten uhkana.³⁶⁷ Lainsäädännön puute pakotti toimituksen problematisoimaan myös omaa toimintaansa. Toimitusta mietitytti erityisesti se, oliko ulkomailla alaikäisiltä kiellettyjen pelien käsittely *Pelit*-lehdessä moraalisesti oikein. Linjaksi otettiin lopulta se, että niin sanottuja ”pornopelejä” lukuun ottamatta kaikki merkittävät pelit pyrittiin arvostelemaan lehdessä niiden väkivaltaisuudesta huolimatta. Ratkaisua perusteltiin sillä, että

³⁶³ Saarikoski, Petri, ”’Rakas Pelit-lehden toimitus...’Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002”. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: 31. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 14.4.2016.

³⁶⁴ Ks. esim. Nirvi, ’Videopelidrome’, *Pelit*, 10/1996, 83.

³⁶⁵ Laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta 24.7.1987/697.

³⁶⁶ Nirvi, Niko, vastine H.S.:n Seinäkirjoitukselle ’Väkivallan voima’, *Pelit* 3/1994, 47.

³⁶⁷ Nirvi, ’Videopelidrome’, *Pelit*, 10/1996, 83.

varsinaisen ikärajarjestelmän puuttuessa *Pelit* oli käytännössä ainoa puolueeton kanava, josta peliharrastajien vanhemmat saattoivat saada tietoa pelien sisällöistä.³⁶⁸

Ainakin yksi lehteä lukenut isä kirjoitti asiasta lehteen, kiitteli valittua linjaa ja kehotti vanhempia seuraamaan lastensa pelaamista.³⁶⁹ Lehdessä oli jo aikaisemminkin painotettu vanhempien vastuuta lastensa pelaamisen valvojina. Tämän lisäksi lehdessä toivottiin vanhempien ottavan selvää lastensa peliharrastuksesta. Lindén kirjoitti aiheesta pääkirjoituspalstalla syyskuussa 1995 seuraavasti:

Splatteria saa puolestani harrastaa tietokonepeleissä niin paljon kuin halutaan. Pelaaminen on leikkiä ja ainakin täällä meillä tietokonepelaaminen mielletään usein lasten touhuksi. Tietokonepeleistä suuri osa on kuitenkin tarkoitettu aikuisten pelattaviksi, lapsille sallitut ovat erikseen. Vastuu siitä, mitä lapsemme pelaavat, on meillä vanhemmilla, ei yhteiskunnalla. Television tuijotuksen kontrollointiin verrattuna pelin sensurointi on jopa helppoa: DEL *.* on käyttökelpoinen käsky, vaikka voikin aiheuttaa perheriidan. Katsotaan siis, mitä juniorin tietokoneen ruudulla pyörii. Ennen kuin Isoveli alkaa valvoa.³⁷⁰

Puhumalla valvovasta ”Isoveljestä” ja ”holhousyhteiskunnasta”, peliväkivaltaan ja lastensuojeluun liittyvä keskustelu kytkettiin *Pelit*-lehdessä kysymyksiin vapauden ja yksilönvastuun rajoista. Näin luotiin diskursiivinen kuva Suomesta, jossa holhoava virkavaltakoneisto ei ymmärtänyt pelejä, vaan teki päätöksiä median vääristämien mielikuvien perusteella. Aiheesta käydyssä keskustelussa *Pelit*-lehti otti roolin paitsi yksilönvastuun kannattajana, myös eräänlaisena pelikulttuurivalistajana.

Lehdessä esimerkiksi kannustettiin aikuisia pelkän tuomitsemisen sijasta tutustumaan lastensa pelaamiseen. Esimerkiksi Kasvi jakoi palstallaan englantilaisen oppimisen ja opettamisen tutkimiseen erikoistuneen Ultralab-tutkimuskeskuksen suosituksia siitä miten pelejä tuntemattoman aikuisen tulisi suhtautua lapsensa peliharrastukseen. Samalla hän kannusti vanhempia löytämään peleistä pelkkien negatiivisten piirteiden sijasta myös positiivisia puolia:

- (1) Keskustele nuorten kanssa peleistä, opettele pelien sanasto ja yritä ymmärtää, mistä peleissä on kyse.
- (2) Pelaa joitakin pelejä yhdessä nuorten pelaajien kanssa, heiltä oppien. Tutustu pelin ongelmiin, löydä pelin haaste.
- (3) Muista, että siinä missä kaikki kirjat eivät ole korkeakirjallisuutta, markkinoilla on myös huonoja pelejä. Ilman yhteistä käsitteistöä ja kokemuserustaa vanhemman on kuitenkin turha yrittää perustella jälkikasvulleen, miksi jokin peli on ”huono” tai ”moraaliton”.
- (4) Arvosta nuorten pelaajien taitoja ja osaamista. Osoita heille, että peleistä opittua ongelmanratkaisumallia voidaan hyödyntää myös muualla, esimerkiksi matematiikan ja fysiikan opinnoissa.

³⁶⁸ Wexteen, ‘Rajansa kaikella, rajoillakin’, *Pelit*, 1/1996, 66–67.

³⁶⁹ Kirje valittiin kuukauden kirjeeksi. Annika Passi kommentoi kirjeen perään: ‘Juuri näin mekin sen täällä päässä olemme miettineet.’ ”Ale”, ‘Väkivaltapelien arvostelut’, *Pelit*, 6–7/2000, 16.

³⁷⁰ Lindén, Tuija, ‘Väkivalta ja vastuu’, *Pelit*, 9/1995, 2.

(5)Seuraa nuoria pelaajia, kun he pelaavat ryhmissä, huomaa heidän keskittymisensä, yhteistyönsä, itsetuntonsa ja ilonsa.

Huh, olipa imelää, mutta parempi sekin kuin koneiden telkeäminen lukkojen taa.³⁷¹

Ikärajalainsäädännön tarpeellisuuden perusteleminen nimenomaan lasten suojelemisella pidettiin peliharrastajien näkökulmasta ylipäätään kehnona perusteluna. Lehteä avustanut Jari Turunen korosti, että peliväkivalta saattoi toimia vaarallisena roolimallina valmiiksi sairaille ihmisille, olivat nämä sitten lapsia tai aikuisia.³⁷² Toimittaja Kaj Laaksonen taas kysyi kolumnissaan vuonna 1999 sitä, kuka suojelee täysi-ikäisiä sekopäitä peliväkivallan vaikutuksilta:

Ikärajat on tehty suojelemaan lapsia väkivallalta. Mutta kuka suojelee sekopäitä? Peleissä ei ole leimaa ”kielletty psykopaateilta”. Valinnan vapaus on hieno asia, mutta onko se niin tärkeää, että mahdollisesti jossain joku menettää sen takia henkensä? Mikä on vapauden hinta?³⁷³

Sitä mukaa kun paine pelisisältöjen tarkastamiseen Suomessa 1990-luvun mittaan kasvoi, *Pelit*-lehdessä seurattiin tarkkaan ulkomailla käytyä keskustelua pelien ikärajaajärjestelmistä ja niiden sisältöä säätelevästä lainsäädännöstä. Näiden toimivuus ja oikeudenmukaisuus kyseenalaistettiin käytännöllisesti kautta linjan, sillä toimitus näki suurimmassa osassa ulkomaisia ikärajaajärjestelmiä absoluuttisia ja mielivaltaisista piirteistä. Varsinkin Saksan ja Australian tiukat pelilainsäädännöt nähtiin varoittavina esimerkkeinä siitä millaiseksi valvonta saattoi pahimmillaan mennä.³⁷⁴

Yhdysvalloissa käytössä olleet ikärajaajärjestelmät saivat Kasvilta tammikuussa 1996 kritiikkiä siitä, etteivät ne perustuneet pelien kokonaisvaltaiseen arviointiin. Sen sijaan ikäsuositus määriteltiin yksittäisten ja konteksteistaan irrotettujen kohtausten perusteella.³⁷⁵ Tammikuussa 1998 Kasvi selitti miten amerikkalaisen, haitallisten teemojen ja kuvaston luokitteluun perustuneen ikärajaajärjestelmän heikkous oli siinä, ettei pelien arvioinnissa otettu huomioon niiden vaatimustasoa. Tästä johtuen ikärajoja orjallisesti tuijottaneet vanhemmat hankkivat lapsilleen suositusikärajoihin pohjautuen liian vaativia pelejä.³⁷⁶

³⁷¹ Wexteen, 'Ohjeita pelaajien vanhemmille eli Ohjeita pelaajille vanhempien ohjeiden varalta', *Pelit*, 9/1996, 66–67. Haastateltaessa Lindén myös muisteli, että sallivasta linjasta huolimatta muutamat pahimmat väkivaltaa ja seksismiä korostavat kuvituskuvat jätettiin tarkoituksellisesti julkaisematta lehdessä. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

³⁷² JTurunen, 'Seinäkirjoitus: Väkivaltaa Revisited', *Pelit* 3/1997, 76–77.

³⁷³ Laaksonen, Kaj, 'Vapauden hinta', *Pelit*, 4/1999, 2.

³⁷⁴ Kasvi hirvitteli Australian tiukkaa ikärajalainsäädäntöä, jonka korkein sallittu ikärajoitus oli K-15. Käytännössä tämä rajoitti aikuisten peliharrastusta, sillä ikärajan ylittäneitä pelejä ei saanut julkaista maassa ollenkaan. Saksa taas tunnettiin erityisen tiukasta pelisensuuristaan. Kasvi koki tämän peliharrastuksen kannalta haitalliseksi järjestelmäksi. Wexteen, 'Aikuisilta kielletty', *Pelit*, 6-7/1998, 67.

³⁷⁵ Wexteen, 'Rajansa kaikella, rajoillakin', *Pelit*, 1/1996, 66–67.

³⁷⁶ Wexteen, 'Digitaalista myrkkyä', *Pelit*, 1/1998, 59.

Pelaavien lasten valvontavastuuta käsittelevät puheenvuorot jatkuivat lehdessä aina vuoteen 2001 asti, jolloin vanha ”videolaki” kumottiin ja ”Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta” korvasi sen.³⁷⁷ Vaikka pelien peliväkivalta ei lopulta synnyttänytkaan Suomessa huomattavaa poliittista keskustelua, asiasta kirjoitettiin jonkin verran tiedotusvälineissä. Näissä jutuissa korostettiin pelaamisen suoria haittavaikutuksia lapsiin, eikä valvonnan vastuuseen liittyviä argumentteja juurikaan esitetty.³⁷⁸

Vuosikymmenen mittaan esitetyistä peloista huolimatta pelejä koskevaan ikärajaajärjestelmään suhtauduttiinkin *Pelit*-lehdessä lopulta varsin myönteisesti. Kun Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta oli vielä valmisteluvaiheessa, kiitteli Lindén sen vapautta. Toisaalta hän kritisoi edelleen sitä, että laki vapautti vanhemmat vastuusta määrittellä mitkä pelit olivat heidän lapsilleen sopivia.³⁷⁹ Myös lopullinen joulukuussa 2000 valmistunut laki miellytti Lindéniä. Suomessa ei päädytty sensuroimaan pelejä ja uusi laki salli K-18 -ikämerkinnän saaneiden pelien lisäksi myös aikaisemmin kiellettyjen elokuvien levityksen.³⁸⁰ Lindén katsoikin, että laki täytti tehtävänsä ainakin näennäisesti: sen nimissä lasten suojeleminen oli teoreettisesti mahdollista, minkä lisäksi pelko pelisensuurista tai myyntikielloista oli poistunut.³⁸¹

Tiedotusvälineiden vahvistamat pelien mediapaniikit ja pelilainsäädännöstä *Pelit*-lehdessä käyty keskustelu, osoittavat, että pelaamiseen lapsellisuuskäsityksiin vastaaminen oli yksi keskeinen tapa, jolla suomalaista tietokonepelikulttuuria ja -identiteettiä konstruointiin 1990-luvulla. Se osoittaa myös, ettei lasten asemaa pelikulttuurin sisällä ei määritelty ainoastaan vastauksena tietokonepelaamisen marginalisoinnille. Taustalla oli peleistä käyty yhteiskunnallinen keskustelu, joka käytännössä syntyi kun pelit muuttuivat varteenotettavaksi viihdekulttuurin haaraksi. Kärjistäen voisi sanoa, että jos pelit yleisissä käsityksissä koettiin uhaksi lapsille, tietokonepeliharrastajien keskuudessa lapset koettiin uhaksi peliharrastukselle. Pienimmät lapset joutuivatkin 1990-luvun suomalaisen tietokonepelikulttuurin piirissä marginalisoituun asemaan.

³⁷⁷ Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 25.8.2000/775.

³⁷⁸ Ks. esim. ‘Rauhala vaatii lasten suojelua’, *Aamulehti*, 3.5.1999, 6, ‘Aikuisten elokuvat vapaaksi ennakkotarkastuksesta’, *Satakunnan Kansan*, 24.7.2000, 5 ja Savisaari, Pirkko, ‘Varasta ja kaahaa’, *Aamulehti*, 5.10.1999, 2.

³⁷⁹ Lindén, Tuija, ‘Kielletty alle 18-v.’, *Pelit*, 6-7/2000, 3.

³⁸⁰ Sallivuuteen saattoi vaikuttaa muun muassa se, että Jyrki Kasvi oli mukana valmistelemassa lakia. Valmisteluun osallistuminen selittäisi osaltaan myös Kasvin lehteen kirjoittamia pohdintoja ikärajaajärjestelmien toimivuudesta. Saarikoski, Petri, ‘”Rakas Pelit-lehden toimitus...”Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002’. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 31. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

³⁸¹ Lindén, Tuija, ‘Isoveli valvoo’, *Pelit*, 12/2000, 2.

Samanlainen lapsia marginalisoiva tendenssi oli ominainen myös englantilaisille pelilehdille. Vielä 1980-luvun puolivälissä brittiläiset kotimikro- ja pelilehdet oli kohdistettu pelaaville lapsille ja heidän vanhemmilleen. 1980-luvun lopulta lähtien lehtien kohderyhmäksi vaihtuivat 12–14 -vuotiaat murrosikäiset lapset. Lapsellisuuskäsityksistä erottuakseen, pelilehdet alkoivat kuvata pelaamista murrosikäisten kapinakulttuurina, jonka piirissä tietokonepelaajat haluttiin erottaa paitsi lapsista, myös liian vanhoista, pelejä ymmärtämättömistä ja niihin tiukkapipoisesti suhtautuneista aikuisista.³⁸² Kun lehtien kohderyhmä vaihtui, pienten lasten asema englantilaisen pelikulttuurin piirissä heikkeni. Kirkpatrickin mukaan syynä muutokseen oli lähinnä se, että murrosikäiset lapset nähtiin taloudellisesti järkevänä ja koherenttina kohderyhmänä. Tämä oli osittain myös pelibisneksen sanelema ratkaisu.³⁸³

Vuosien 1992–2001 välisenä aikana *Pelit*-lehdessä tällaista erottelua ei kuitenkaan tehty. Tietokonepelaaminen nähtiin käytännössä kaikenikäisille sopivana toimintana, joskin täysi-ikäisyyttä lähestyvien teinien ja aikuisten asema harrastajina korostui. Ikäkäsitysten avulla tietokonepelaaminen oli helpompaa erottaa konsolipelaamisesta, joka *Pelit*-lehdessä kuvattiin lapsellisempänä. Pelaamisen nuorekkuuden tietoisesta korostamisesta katsottiin lähinnä alleviivanneen harrastuksen lapsellisuutta. Tämä näkyi esimerkiksi Nirvin kielteisenä suhtautumisena television peliohjelmiä kohtaan. Tärkein ja merkittävin syy alle teini-ikäisten rajaamiseen pelaajaidentiteetin marginaaliin, näyttää kuitenkin olleen Suomessa 1990-luvulla käydystä mediakeskustelusta, jossa valvonnasta vapaan pelikulttuurin edellytykset kyseenalaistettiin.

³⁸² Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 91–96.

³⁸³ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015 77–84. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 86–88.

6. TYTÖT JA NAISET TIETOKONEPELIHARRASTAJINA

Tässä viimeisessä aineiston analyysiin keskittyvässä luvussa tarkastellaan tietokonepelaajidentiteettiä sukupuolen näkökulmasta. Käytännössä tarkastelu keskittyy sen selvittämiseen, millaiset edellytykset naisilla oli toimia tietokonepelikulttuurin sisällä ja identifioitua tietokonepelaajiksi 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa. Luvun ensimmäisessä kappaleessa luodaan yleiskatsaus siihen, millaisia sukupuolikäsityksiä tietotekniikan käyttäjiin ja pelaajiin on historian saatossa ja 1990-luvulla liitetty. Toisessa kappaleessa tarkastellaan sitä, miten *Pelit*-lehden toimitus ja lukijat suhtautuivat pelaaviin naisiin. Kolmas ja neljäs kappale keskittyvät sen tutkimiseen, miten *Pelit*-lehdessä käyty keskustelu pelaavista naisista vaikutti tapoihin, joilla naisten mahdollisuuksia toimia pelikulttuurin piirissä määriteltiin. Käytännössä aihetta lähestytään ensin tietotekniikan käyttöön liitettyjen sukupuoliroolien kautta ja viimeisessä kappaleessa naisten ja miesten eroavan pelimaun ja pelisisältöjen näkökulmasta.

6.1. Tietokonepelaaminen miehisenä kulttuurina

Kotimikro- ja peliharrastuksia on tavattu pitää miehisenä kulttuurin alueena, jonka piirissä naiset ovat asettuneet marginaaliseen asemaan. Tilastojen valossa tämä pitääkin ainakin 1990-luvun osalta paikkansa. 1990-luvun alussa pojat ja miehet olivat huomattavasti tyttöjä ja naisia suurempi tietokoneen käyttäjäryhmä Suomessa.³⁸⁴ Tilanne ei ollut vuosituhaten vaihteeseen mennessä juurikaan muuttunut. Sen lisäksi, että miesten osuus tietokoneen käyttäjistä oli naisia suurempi, miehet myös käyttivät tietokoneita naisia enemmän.³⁸⁵

Tietotekniikan käytön sukupuolittuneisuuteen ovat vaikuttaneet historian saatossa vakiintuneet teknologiset sukupuoliroolit. Tietokoneita on käytetty perinteisesti lähinnä miesten hallitsemilla aloilla, minkä vuoksi naisten suhde tietokoneisiin on jäänyt miehiä etäisemmäksi. Vaikka naisetkin ovat todellisuudessa hallinneet teknologiaa kehittäneet tietoteknistä toimintaa, käytännössä heidät suljettiin ainakin 1970-luvulle saakka asiantuntijaroolien ulkopuolelle. Mielikuvia naisista tietokoneen käyttäjinä onkin tuotettu erityisesti ammattilaismedioissa ja populaarijulkisuudessa.³⁸⁶

³⁸⁴ Vuonna 1991 kolmannes suomalaisista naisista ei käyttänyt kotonaan tietokonetta. Miehillä vastaava luku oli vain 16 %. Nuoremmissa ikäryhmissä tietokonetta käyttivät useimpina viikonpäivinä pojista lähes 60 %, tytöistä vain 30 %. Liikkanen, Mirja, 'Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – sähköisen kuvan ja uusien ilmaisutapojen läpimurtoja'. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu, *Arjen kulttuuria – Vapaa- aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Tilastokeskus: Helsinki 1993, 59–60.

³⁸⁵ Niemi, Iris & Pääkkönen, Hannu, *Ajankäytön muutokset 1990-luvulla*. Kulttuuri ja viestintä 2001:6, Tilastokeskus: Helsinki 2001, 33–43.

³⁸⁶ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 174–176.

Ennen 1980-lukua sukupuolista erottelua vahvistettiin esimerkiksi tietotekniikan mainoskuvastoissa ja populaarijulkisuudessa, joissa miehet kuvattiin tietotekniikan asiantuntijoina ja pääasiallisina käyttäjinä. Naiset taas esitettiin tietokoneen ihailijoina ja suorittavina työntekijöinä.³⁸⁷ 1980-luvulla asetelma alkoi kuitenkin muuttua. Tämä näkyi muun muassa siinä, että naisten ja tietotekniikan suhdetta käsitelleet artikkelit yleistyivät suomalaisissa tietokonelehdissä ja itsenäisesti tietokonetta käyttävät naiset yleistyivät mainoskuvastoissa.³⁸⁸

Naisten asema 1980-luvun kotimikroharrastuksen piirissä pysyi silti hyvin marginaalisena, mitä kuvastaa esimerkiksi 1980-luvun kotimikrolehtien lukijakunnan miesvoittoisuus.³⁸⁹ Muutenkin tietokoneita on Suomessa tavattu hankkia koteihin pääasiassa perheen poikia varten, minkä vuoksi tyttöjen suhde tietokoneisiin jäi etäisemmäksi.³⁹⁰ Petri Saarikoski on esittänyt, että tyttöjen marginaalinen asema tietokoneharrastuksen sisällä johtui siitä, että kotimikroharrastus oli pitkälti miesten määrittelemää sosiaalista toimintaa, jonka ulkopuolelle naiset suljettiin. Tämä edesauttoi oman miehiseen yhteisötoimintaan nojaavan tietokoneidentiteetin rakentumista. Miesten ei tarvinnut perustella tietotekniikan käyttöä, kun taas naisilta näitä perusteluja sen sijaan odotettiin. Miesten tietotekniikan käyttötavat muodostuivatkin naisten käyttötapoja kokeilevammiksi ja leikkisämmiksi.³⁹¹

Pojat oli jo 1970-luvun kuvattu digitaalisia pelejä käsitelleissä suomalaisissa lehtiartikkeleissa aavistuksen verran tyttöjä aktiivisempina pelaajina. Tyttöjen asema suhteessa poikiin esitettiin kuitenkin vielä melko tasavertaisena. 1980-luvulla pelaavien tyttöjen marginaalisuus alkoi kuitenkin korostua.³⁹² Käytännössä pojilla oli myös paremmat mahdollisuudet vaikuttaa siihen millaisia pelejä koteihin hankittiin, mikä vaikutti tyttöjen ajautumiseen konkreettisesti ja mielikuvatasolla peliharrastuksen marginaaliin. Pelaamisen poikamaisuuden korostuminen edisti yleistä käsitystä siitä, etteivät tytöt käyttäneet tietokoneita eivätkä pelanneet tietokonepelejä.³⁹³

³⁸⁷ Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 154–158.

³⁸⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 167–170.

³⁸⁹ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 178–179

³⁹⁰ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 226–227.

³⁹¹ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 185–186.

³⁹² Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 182–183.

³⁹³ Haddon, Leslie, 'Elektronisten pelien oppivuodet'. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 67–69. Ks. myös Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 182–183.

Naisten ja tyttöjen osuus pelaavista ihmisistä oli Suomessa 1990-luvulla ja vielä 2000-luvun taitteessakin huomattavasti pienempi kuin poikien.³⁹⁴ Tämä heijastui myös 1990-luvun suomalaisen sanomalehdistöön, jonka perusteella tietokonepelaaminen oli vielä 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun taitteessakin melko sukupuolittunutta aluetta. Tietokonepelit esitettiin lähinnä pojille sopivina leluina, kun taas tyttöjen leikkivälineillä viitattiin perinteisempiin nukkeihin ja ruoanlaittovälineisiin. Lelujen jaottelua sukupuolien välille pyrittiin kuitenkin myös kyseenalaistamaan.³⁹⁵ Lehtijutuissa korostettiin myös tyttöjen ja poikien erilaisia teknologiatarpeita.³⁹⁶ Poikien esimerkiksi katsottiin omaksuneen tietokoneiden ja muun sähköisen viihteen maailman huomattavan nopeasti, siinä missä perinteisestä lukuharrastuksesta oli tullut yhä leimallisemmin tyttöjen juttu.³⁹⁷

Ajan lehtijutuissa ei yleensä erikseen mainittu pelaajien sukupuolta, ainakaan kun haastateltavana oli poika. Pelaamisen maskuliinisuuden normatiivisuutta tuotettiin lehdissä kuitenkin muilla tavoilla. Esimerkiksi *Iltalehdessä* huhtikuussa 1995 julkaistussa pelaamista käsitellessä artikkelissa, tiedusteltiin erikseen haastatellun nuoremiehen suhtautumista pelaaviin tyttöihin. Tämä totesi, ettei näe pelaavissa tytöissä mitään häiritsevää tai huvittavaa.³⁹⁸ Pelaavia tyttöjäkin kyllä haastateltiin, mutta heidän pelaamisensa kävi ilmi lähinnä muiden aiheiden käsittelyn ohessa.³⁹⁹

Ylipäätään tyttöjen näkyminen pelejä käsitelleissä lehtijutuissa oli 1990-luvun lopulle saakka harvinaista. Tästä huolimatta suhtautuminen heihin oli oikeastaan poikkeuksetta positiivista ja kiinnostunutta. Esimerkiksi *Lapin Kansassa* käsiteltiin maaliskuussa 1996 tyttöjen vähäistä peli-intoa aiheesta tuotetun tutkimustiedon kautta.⁴⁰⁰ Toisessa pelaavia tyttöjä käsitelleessä jutussa haastateltu Tuija Lindén toi ilmi *Pelit*-lehdessäkin esittämänsä näkemyksen tyttöjen ja poikien eriarvoisuudesta tietokoneiden käyttäjinä.⁴⁰¹ Vuonna 1998 *Iltalehdessä* iloittiin esimerkiksi siitä, että tietokone- ja peliharrastajien vuosittaisessa Assembly-tapahtumassa kävi joka vuosi enemmän naisia.⁴⁰²

Vuosituhtauksen vaihteen tietämille mediassa esiintyneet käsitykset pelaavista naisista yleistyivät. Esimerkiksi *Aamulehdessä* julkaistiin keväällä 2001 pelisuunnittelija Margaret Stohlin haastattelu,

³⁹⁴ Naisten ja tyttöjen osuus pelaavista ihmisistä oli Suomessa 1990-luvulla ja vielä 2000-luvun taitteessakin huomattavasti pienempi kuin poikien. Ks. esim. Suoninen, Annikka, 'Lasten pelikulttuuri'. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 95–108.

³⁹⁵ Ks. Saroniemi, Soila, 'Lelut tekevät naisen ja miehen', *Iltalehti*, 17.11.1998, 15.

³⁹⁶ Ks. esim. Holopainen, Minna, 'Koulu ja kirjasto eivät korvaa kotitietokonetta', *Pohjolan Sanomat*, Kotimaa, 9.2.2000. Kotimaa-osio.

³⁹⁷ 'Lukemisen muuttuvat mediat', *Lapin Kansa*, 8.9.1996, 2 tai 'Waltaria peruskoululaisille', *Lapin Kansa*, 16.5.1997, 2.

³⁹⁸ Esim. 'Pelaamisen Suomen mestari Toni: Tietokone tulee mökillekin mukaan', *Iltalehti TV*, 5.7.1995, 15 tai 'Sonic-siili ja putkimies Mario ovat jo voittaneet Stallonen', *Lapin Kansa*, 2.4.1995, Kulttuuri-osio.

³⁹⁹ Ks. esim. 'Harrastukset nielevät kuukausirahasta pitkän pennin', *Aamulehti*, 23.3.1997, 11.

⁴⁰⁰ 'Tietokonepelien sankarit vievät televisiosankareiden asemaa pikkupoikien maailmassa', *Lapin Kansa*, 31.3.1996

⁴⁰¹ 'Tietokonepeleistä piinaavaa jännitystä ja huikeita elämyksiä', *Iltalehti-TV*, 5.7.1995, 14.

⁴⁰² Kormilainen, Ville, 'Assembly on tietokoneharrastajien pyhä viikonvaihe', *Iltalehti*, 10.8.1998, 24.

jossa tämä puhui pelialan realiteeteista ja siitä, miten naiset ja tytöt olivat pelijulkaisijoiden näkökulmasta toissijaista kohderyhmää.⁴⁰³ Myös suomalaiset pelintekijät ilmaisivat harmistuksensa tyttöjen marginaaliseen asemaan pelikulttuurissa loppuvuodesta 2001.⁴⁰⁴ Vaikuttaakin siltä, että tietotekniikan ja pelien arkipäiväistyminen oli tehnyt myös tyttöjen pelaamisesta aikaisempaa normaalimpaa. Esimerkiksi *Sony Playstationin* seuraajan, *Playstation 2* -pelikonsolin julkaisun alla pelaaminen kuvattiin lehdissä entistä vahvemmin myös naisten ja koko perheen yhteisenä toimintana.⁴⁰⁵ Aikaisempaa suuremmasta näkyvyydestä huolimatta pelaamista pidettiin edelleen lähinnä poikien toimintana.

Jo se, että pelaavien tyttöjen harvinaisuuteen kiinnitettiin mediassa huomiota ja että ilmiölle etsittiin syytä, kertoo että aiheesta oltiin tosissaan kiinnostuneita. Toisaalta pelaavien tyttöjen vähäisyyden ja poikkeuksellisuuden korostaminen myös vahvisti marginalisoivaa diskurssia. Pelaava tyttö oli lähes aina poikkeus, johon täytyi kiinnittää erikseen huomiota.

6.2. *Pelit*-lehden ”tyttökeskustelu”

Ei siis ollut kovinkaan yllättävää, että myös *Pelit*-lehdessä tyttöjen asema pelikulttuurin piirissä näyttäytyi marginaalisena. Marginaalisuutta selittää se, että lukijakunnasta selvä enemmistö oli 1990-luvun ajan poikia. Lukijoista vain 1–4 % oli sen sijaan naisia. Määrä ei muuttunut oleellisesti tutkimusajanjakson aikana.⁴⁰⁶ Poikien huomattavan suuri osuus lukijakunnasta näyttäytyi myös lehden kirjepalstalla, johon kirjeitä lähettivät pääasiassa pojat ja miehet.⁴⁰⁷

Marginaalisuutta ei selitä se, että *Pelit* olisi suunnattu vain pojille, vaan se että lehteä tehtiin pelikulttuurin realiteettien ehdoilla. Pojat ja miehet olivat 1990-luvun peliteollisuuden keskeistä kohderyhmää, mikä heijastui myös pelien sisältöihin.⁴⁰⁸ Pelejä tekivät ja pelasivat pääasiassa miehet,

⁴⁰³ ‘Peliteollisuudessa naisillakin voi olla kovat piipussa’, *Aamulehti*, 17.5.2001, 25.

⁴⁰⁴ ‘Peliteollisuus vilkuilee tyttöjä’, *Pohjolan Sanomat*, 18.11.2001, Talous-osio.

⁴⁰⁵ ‘Pelaamisesta tulossa koko perheen juttu’, *Iltalehden Viikkolehti*, 18.11.2000, 30–31.

⁴⁰⁶ *Pelit*-lehden omien lukijatutkimusten lisäksi tämä kävi ilmi Tuija Lindénin ja Niko Nirvin haastattelussa. Lindén totesi saman myös haastateltaessa. Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

⁴⁰⁷ Saarikoski, Petri, ‘”Rakas *Pelit*-lehden toimitus...”Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002’. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 21–40 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

⁴⁰⁸ Ks. esim. Kangas, Sonja, ‘”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit’. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 132–136.

minkä lisäksi niitä on tavattu markkinoida erityisesti nuoriin miehiin vetoavaksi uskotulla kuvastolla.⁴⁰⁹ Pelien sisällöt heijastuivat näin ollen myös *Pelit*-lehden sisältöihin.

Myös pelilehdet osallistuivat pelikulttuurin maskuliinisuutta tuottaneiden diskurssien vahvistamiseen. 1980-luvun puolivälin englantilaisissa tietokone- ja pelilehdissä käsityksiä tietotekniikan ja pelien maskuliinisuudesta kyseenalaistettiin. Vuosikymmenen loppupuoliskolta lähtien pelilehdissä alettiin kuitenkin korostaa pelaamista erityisesti nuorten poikien toimintana. Pelaamisen maskuliinisuutta tuotettiin esimerkiksi kuvaamalla pelaajien pelitaitoa miehisenä ominaisuutena ja väheksymällä pelejä osaamattomien ja esimerkeiksi liian nörttimäisinä pidettyjen henkilöiden miehisyttä. Muutoksen taustalla oli pelibisneksen piirissä syntynyt pyrkimys brändätä pelit kapea-alaisen, vain pojista ja miehistä koostuvan kohderyhmän toiminnaksi. Kirkpatrickin mukaan 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun englantilaisen tietokonepelikulttuurin maskuliinisuus tuotettiin ennen kaikkea pelikulttuuriin sisällä, pelilehtien diskursseissa.⁴¹⁰

Onkin yllättävää, että vaikka tytöt ja naiset muodostivat vain marginaalisen osan lehden lukijakunnasta, pelaavien tyttöjä ja naisia käsiteltiin lehdessä paljon. *Pelit*-lehdessä julkaistiin tutkimusajanjaksolla esimerkiksi pelintekijöitä käsitelleitä artikkeleita, joissa esiteltiin myös pelibisneksessä työskennelleitä naisia.⁴¹¹ Palstakirjoituksissa analysoitiin muun muassa pelien naiskuvaa⁴¹² ja esiteltiin pelaamisen sukupuolittuneisuutta käsitelleitä tutkimustuloksia.⁴¹³ Lukijoita muistutettiin myös siitä, että monet tietotekniikan pioneerit olivat olleet naisia.⁴¹⁴ Varsinkin Kasvi seurasi tyttöjen ja naisten määrää pelikulttuurissa ja iloitsi 1990-luvun lopulla siitä, näiden määrä näytti tutkimusten perusteella kasvavan vuodesta toiseen.⁴¹⁵

Ensimmäisen kerran pelaavien naisten asemaa ja heihin kohdistuneita ennakkoluuloja käsiteltiin lehdessä loppukeväästä 1992, jolloin Kasvi kirjoitti omista pelikokemuksistaan naisten kanssa. Kasvin mukaan naiset pelasivat tietokone- ja roolipelejä siinä missä miehet ja pojatkin, eikä naisia

⁴⁰⁹ Scharrer, Erica, 'Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements', *Mass Communication and Society*, 7:4, 2004, 393-412. Sovinistisia pelimainoksia käsiteltiin myös *Pelit*-lehdessä. Ks. 'Mainossota meneillään', *Pelit*, 1/1997, 8.

⁴¹⁰ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981-1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 101-123. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge, Englanti 2013, 89-91.

⁴¹¹ Ks. esim. pelintekijä Roberta Williamsin esittely King's Quest -pelisarjaa koskevassa artikkelissa tai pelintekijä Jane Jensenin esittely Gabriel Knight 3 -peliarvostelun yhteydessä. 'King's Quest: The Neverending story', *Pelit*, 9/1997, 28 tai Nirvi, Niko, 'Jane Jenssen - papintytär pahan pauloissa', *Pelit*, 1/2000, 33.

⁴¹² Ks. esim. Wexteen, 'Ensin tutkitaan, sitten hutkitaan', *Pelit*, 4/1997, 57 ja Wexteen, 'Äidit peliohjaimen varressa', *Pelit*, 4/1998, 59.

⁴¹³ Wexteen, 'Keski-ikäistä hupia', *Pelit*, 8/1998, 65.

⁴¹⁴ Wexteen, 'Istuuko peliohjain tyttölapsen kouraan?', *Pelit*, 2/1996, 66-67.

⁴¹⁵ Wexteen, 'Nuoren tietokonepelaajan muotokuva', *Pelit*, 6/1997, 61 ja Wexteen, 'Keski-ikäistä hupia', *Pelit*, 8/1998, 65.

tulisi sulkea peliharrastuksen ulkopuolelle heidän sukupuolensa perusteella.⁴¹⁶ Kasvin myönteinen suhtautuminen pelaaviin naisiin kuvastaakin lehdessä pelaavista naisista esiintynyttä argumentointia kautta linjan.

Pelit-lehden positiivinen suhtautuminen pelaaviin naisiin selittyy yksinkertaisimmillaan sillä, että naisten rooli lehden toimituksessa oli keskeinen ja näkyvä. Jo se, että *Pelit*-lehden päätoimittajana toimi nainen, on vielä nykyäänkin harvinaista, ellei jopa ainutlaatuista pelilehtien keskuudessa.⁴¹⁷ Myös lehden toimitussihteereinä toimineiden Sari Alhon ja hänen tilalleen vuonna 1997 tulleen Annika Ruonalan näkyvä asema lehden kirjepalstalla teki heistä peliharrastajien keskuudessa tunnettuja ”naispelaajia”.

Varsin kuvaavaa on se, että lehden lukijat pitivät toimitusta aluksi täysin miesvaltaisena. Kun lehteen kirjoittanut lukija kiitteli numerossa 2/1992 kirjeessään ”toimituksen setiä” uudesta lehdestä, Alho korjasi toimituksessa työskentelevän myös naisia.⁴¹⁸ Kun numeroon 7/1992 kirjoittanut ”PC-Girl -78” kysyi toimituksen mielipidettä ”tietokoneilevista” tytöistä Alho totesi samaan sävyyn, että ”Tietokonepelailevat tytöt ovat mielestämme huippuihania, onhan toimituksemmekin porukasta puolet tietokoneilevia tyttöjä!”⁴¹⁹ Pelaaminen haluttiinkin esittää lehdessä alusta saakka myös naisten omaksumana harrastuksena.

Ylipäätään Lindén ja Nirvi paljastivat haastateltaessa, että naispuolisille lukijoille annettiin lehdessä tietoisesti näkyvyyttä. Esimerkiksi lähes kaikki tytöiltä ja naisilta saatu palaute sekä kirjeposti julkaistiin 1990-luvulla lehdessä. Myös lukijakilpailujen johtosijoille valikoitui korostetusti tyttöjä.⁴²⁰ Näkyvyyttä haettiin myös houkuttelemalla erityisesti naispuolisia lukijoita kirjoittamaan lehteen.⁴²¹ Tämä tuotti hedelmää, sillä vuoden 1994 paikkeilla lehden tyttölukijat innostuivat kirjoittamaan lehteen. Kirjepalstalla vuosina 1994–1997 käyty ”tyttökeskustelu” käsitteli lähinnä sitä, miten pelaaviin tyttöihin yleisesti ottaen suhtauduttiin ja se oli jonkin aikaa yksi kirjepalstan näkyvimmistä aiheista. Osallistujat olivat pääosin teini-ikäisiä tyttöjä, mutta myös muutama aikuinen nainen osallistui siihen.⁴²² Kirjeiden sävy oli varsinkin alkuun varovainen ja anteeksipyytelevä,

⁴¹⁶ Wexteen, ‘Painajainen Matinkadulla’, *Pelit*, 3/1992, 64–65.

⁴¹⁷ Toista naispäätoimittajan luotsaamaa pelilehteä en yrityksistäni huolimatta löytänyt.

⁴¹⁸ Sari Alhon vastaus I.T.:n kirjeeseen, ‘Hyvä juttu’, *Pelit*, 2/1992, 69. Ks. myös Alhon vastaus nimimerkin LittleGirl kirjeeseen, ‘Työt huomioon’, *Pelit*, 1/1992, 74.

⁴¹⁹ ”PC-Girl -78”, ‘Sydämensä menettänyt tyttönen’, *Pelit*, 7/1992, 68.

⁴²⁰ Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, *Pelit*-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) *Pelit*-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

⁴²¹ Esimerkiksi Sari Alho kehotti tyttöjä seuraavasti: ”Ja nyt jokainen lukijatyttö lähettää postikortin toimitukseen, jotta saamme selville, kuinka paljon teitä oikeastaan onkaan. Korttiin kone ja mielipeli, ja sitten odotellaan, jospa se posti toisi jotakin takaisinpäinkin”. Lainaus Sari Alhon vastauksesta nimimerkin Perianthalasa the Fantastic -80 kirjeeseen, ‘Solttutyttöille ja Ding Dong Fantasielle’, *Pelit*, 3/1994, 67.

⁴²² Ks. esim. ”Hirviöt kuriin!”, ‘Voihan pelaaja’, *Pelit*, 7/1994, 65, ”Iivari”, ‘Rakkaat kansasisaret’, *Pelit*, 8/1994, 64.

minkä on huomionnut myös lehden kirjepalstan tyttökeskustelua tutkimuksessaan sivunnut Petri Saarikoski.⁴²³

Keskustelu alkoi nimimerkin ”Solttutyttö -77:n” kirjepalstalle lähettämästä kirjeestä, jossa tämä valitti, että pelit olivat sisällöltään liian maskuliinisia. Häntä ärsytti pelien miehisten päähenkilöiden lisäksi se, että tyttöjen odotettiin pelaavan tytöille suunnattuja pelejä. Mielenkiintoisinta kirjeessä on kuitenkin se, että se rohkaisi muita tyttöjä osallistumaan keskusteluun:

Aina kun menen ostamaan peliä, odottaa minua kauhea näky! Esimerkiksi Larryt, Willy Beamish, Eco Quest jne. Nämä pelit on kaiketi tarkoitettu vain niille jätkänkuvatuksille. Miksei esimerkiksi Police Questissa voisi olla Sonny Bondsin tilalla joku likka? Mitä mieltä te muut tytöt olette? Olen muuten huomannut, että kaikkien tyttöjen odotetaan pelaavan esimerkiksi Gameboyn Barbietä tai sellaisia. Itse ainakin tykkään sota- ja seikkailupeleistä, sekä tottakai autopelit ovat in.”⁴²⁴

Lehteen kirjoittaneet tytöt olivat pitkälti samaa mieltä ”Solttutyttö” kanssa. Keskustelu alkoi hiljalleen käsitellä myös pelejä harrastaneiden tyttöjen kokemusta ulkopuolisuudesta. Tytöt kertoivat kokeneensa syrjintää niin pelaamattomien tyttöjen, kuin pelaavien poikienkin keskuudessa. Esimerkiksi ”Perianthlasa the Fantastic -80:n” kirje keväältä 1994 kuvastaa hyvin sitä iloa, joka toisensa *Pelit*-lehden kirjepalstalla löytyneissä tytöissä heräsi:

Vihdoinkin sielunSISARIA. Olen samaa mieltä kanssanne: aina kun mainitsenkaan joistan Amigan peleistä, joista olen kiinnostunut, niin eiköhän katsota silmät ristissä ja aleta piruilla. Ja sitten vielä tämä roolipeli-innostukseni...ainakin te kaksi ymmärrätte. Entä sitten vanhemmat? Valittamassa koko ajan ”poikamaisuudesta”. Että tällainen tapaus.⁴²⁵

Solttutyttölle vastasi myös muun muassa nimimerkki ”Ding Dong Fantasies -79”, joka yhtyi tämän näkemyksiin ja valitti vielä sitä miten hänet oli tietokonepeliharrastuksen vuoksi leimattu nörtiksi.⁴²⁶ Nimimerkki ”Pink Razor” lohdutti myöhemmin kumpaakin toteamalla, että oli itsekin pelaavana tyttönä joutunut ennakkoluulojen kohteeksi.⁴²⁷ Suurin osa keskusteluun osallistuneista pojista suhtautuikin pelaaviin tyttöihin positiivisesti ja kannustavasti.⁴²⁸ Kannustava suhtautuminen tyttöihin näkyi erityisesti tilanteissa, joissa joku poikalukijoista erehtyi vähättelemään tyttöjen tietoteknistä osaamista tai peli- ja ohjelmointitaitoja. Vähättely synnytti vastareaktion, joka typistyi pienimuotoiseksi väittelyksi asiasta.⁴²⁹

⁴²³ Saarikoski, Petri, ”’Rakas Pelit-lehden toimitus...’Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002”. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 33–34. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

⁴²⁴ ”Solttutyttö -77 (eikä mikään alokas)”, ’Poikia vain’, *Pelit*, 8/1993, 65.

⁴²⁵ ”Perianthlasa the Fantastic -80”, ’Solttutyttölle ja Ding Dong Fantasielle’, *Pelit*, 3/1994, 67.

⁴²⁶ ”Ding Dong Fantasies -79”, ’Solttutyttölle’, *Pelit*, 1/1994, 65.

⁴²⁷ ”Pink Razor”, ’Hei naispuoliset lukijat!’, *Pelit*, 2/1994, 61–61.

⁴²⁸ ”Demonimetsuri”, ’Tytöt ja pelit’, *Pelit*, 4/1994, 79 tai ”Sandman -79”, ’Tyttöjen puolesta!’, *Pelit*, 5/1994, 71.

⁴²⁹ Esimerkiksi ”Minna -84”, ’Nuoren tytön näkökulma’ ja ”Computergrl”, ’Tietokonehullut sisaret’, *Pelit*, 3/1996, 62.

Vaikka pelaaviin tyttöihin suhtauduttiinkin *Pelit*-lehdessä pääosin positiivisesti, kaikki kirjepalstalle kirjoittaneet eivät kuitenkaan pitäneet siitä, että pelaavista tytöistä keskusteltiin niin paljon. Esimerkiksi pahaenteistä nimimerkkiä käyttänyt ”Raper Wolf” valitti kirjepalstan alkaneen muistuttaa SinäMinä-nuorisolehteä ja toivoi keskustelun lopettamista.⁴³⁰ Muut lukijat kritisoivat Wolfin suhtautumista pelaaviin tyttöihin⁴³¹ ja Wolf pyysi kirjettään myöhemmin anteeksi.⁴³²

Muutaman yksittäisen kirjeen reaktiot pelaaviin naisiin kuvastavatkin sitä, että naisten asema pelikulttuurin sisällä oli vielä vuonna 1997 epävarma.⁴³³ Esimerkiksi nimimerkki ”Raistlin ’79” haukkui toimituksen naiset sovinnistiseen sävyyn otsikoidussa kirjeessään toteamalla tietokonepelaamisen olevan miehistä maailmaa. Koska naiset eivät kirjoittajan mielestä osanneet arvostella pelejä, heidän tuli keskittyä keittämään kahvia toimituksen miehille:

RegularTwo oli aivan oikeassa, naiset eivät osaa arvostella pelejä. Hän oli oikeassa siinäkin, ettei naisten arvosteluissa ole huumoria pätkääkään. Heidän kylvämänsä huumori ontuu pahasti ja on kieroutunutta. Antakaa miesten hoitaa arvostelut ja te naiset voitte sillä aikaa vaikka keittää Nikolle ja muille pojille kahvia. [...] Sitten sinulle Silvara ’81: Haloo! Eiväthän pojat tietenkään ota sinua peleihin mukaan, koska sehän on jo todettu, etteivät tytöt osaa pelata. He vain kuiskuttelevat ja hihittelevät ja siinä kaikki. Yritäpä sitten näiden kanssa pelata.⁴³⁴

Muut keskusteluun osallistuneet lukijat asettautuivat toimituksen ja pelaavien tyttöjen puolelle, eikä toimitukseen saapunut yhtäkään Raistlinia tai Regular Twota puolustavaa kirjettä.⁴³⁵ Lehteen lähetetyt kommentit kuvastivatkin hyvin sitä, että *Pelit*-lehden positiivinen suhtautuminen pelaaviin naisiin oli todennäköisesti vaikuttanut myös lukijoiden mielipiteisiin. Esimerkiksi ”Torak, anragien herran” haukkui Regular Twon numerossa 4/1997 ja kehui samalla Sari Alhon ja Tuija Lindénin olevan ”arvostelijoiden parhaimmistoa”.⁴³⁶ Myös nimimerkki ”Fizban fantastinen” kirjoitti lehden samaan numeroon:

En ole mikään tasa-arvo-puhuja, mutta sanon kuitenkin: Tytöt supattavat nurkassa ja leikkivät Barbie-nukeilla. Pelaavaa tyttöä kummeksutaan samaan tyyliin kuin roolipelaajia muutama vuosi takaperin. So? Antaa heidän pelata omassa rauhassaan, ja jos he uskaltavat tulla kysymään meiltä pojilta neuvoa tai vastapeluria, niin miksi ihmeessä kieltäytyä? Pelithän ovat tarkoitettu hauskanpitoa, ei sukupuolisyryntää varten.⁴³⁷

⁴³⁰ ”Raper Wolf”, ’Kylmää vettä munaskuille’, *Pelit*, 8/1995, 64.

⁴³¹ Esimerkiksi ”Spirit of Finland”, ’Konsoleista, tytöistä ja Intelistä’, *Pelit*, 1/1996, 64–65 tai ”Unicorn -79”, ’Tytöllä tietokone’, *Pelit*, 2/1996, 65.

⁴³² ”Raper Wolf”, ’Anteeksi!’, *Pelit*, 3/1996, 63.

⁴³³ ”Regular Two”, ’Naisenemmistö *Pelit*-lehdessä’, *Pelit*, 8/1996, 63.

⁴³⁴ ”Raistlin ’79”, *Tämä on miesten maailma*, *Pelit*, 3/1997, 78.

⁴³⁵ Ks. esim. ”Sarin ja Tuijan puolesta”, ’Senkin sovinnisti!’, *Pelit*, 10/1996, 87, ”Järisyttäjä”, ’Pärjäätkö työelämässä?’, *Pelit*, 10/1996, 87 tai ”Fizban Fantastinen”, ”Defender”, ”Baphomet” ja ”Tanis’97”, ’Nimimerkille Raistlin’, *Pelit*, 4/1997, 59.

⁴³⁶ ”Torak, anragien herra”, ’Regular = normaali?’, *Pelit*, 4/1997, 58.

⁴³⁷ ”Fizban Fantastinen”, ’Nimimerkille Raistlin’, *Pelit*, 4/1997, 59.

Näkyvä pelaavista tytöistä käyty keskustelu kirjepalstalla päättyi vuonna 1997. Vuonna 1998 ja vuosituhanteen vaihteen jälkeen lehdessä julkaistiin vielä muutama aihepiiriä käsittelevä kirjettä.⁴³⁸ Aiheen käsittelyn jälkeen lukijoilla tai toimituksella ei näytä olleen keskusteluun enää paljoakaan lisättävää.⁴³⁹ *Pelit*-lehden kirjepalstasta muodostuikin vuosien 1994–1997 välisenä aikana tärkeä kanava, jossa naispuoliset peliharrastajat pääsivät yhteyteen toistensa kanssa. Kirjepalstalla käydyn ”tyttökeskustelun” perusteella tällaiselle foorumille oli myös tarvetta, sillä muutenkin nörttimäisenä ja lapsellisena pidetyn tietokonepelaamisen piirissä, tytöt kokivat olevansa marginaalin marginaalissa. Poikamaisiksi leimatut tytöt eivät kirjepalstan perusteella tunteneet kuuluvansa pelaamattomien tyttöjen tai edes pelaavien poikien kanssa samoihin sosiaalisiin piireihin.

Vaikuttaa siltä, että naisten asema pelikulttuurissa muuttui käydyn keskustelun myötä lukijoiden käsityksissä aikaisempaa normaalimmaksi. Vaikka naisten asema tietokonepeliharrastuksen piirissä oli marginaalinen, *Pelit*-lehdessä heitä ei marginalisoitu, eikä naiseutta pääosin koettu pelaajaksi identifioitumisen kannalta ongelmalliseksi. Kirjepalstan perusteella toimitus itsessään toimi tässä eräänlaisena roolimallina, jonka myönteisen suhtautumistavan lukijat omaksuivat. Ylipäätään kirjepalstasta muodostui 1990-luvun mittaan myös symbolisesti pelaaville tytöille ja naisille tärkeä kanava, sillä se antoi äänen ”tavallisille” tietokonepelaajille. Naisten ”asemaa” pelikulttuurissa ei täten määritelty ainoastaan toimituksen taholta. Oleellista oli myös se, että lehdessä julkaistiin naisnäkökulmaa kritisoiviakin kirjoituksia. Kirjepalsta tyttökeskustelu oli tässä mielessä eräänlaista neuvottelua siitä, kenellä oli oikeus toimia tietokonepelaamisen kulttuurin sisällä.

6.3. Pelaaminen tietoteknisen sukupuolittasa-arvon välineenä

Kirjepalstalla ja muualla lehdessä julkaistut naisten ja tyttöjen pelaamista käsitelleet kirjoitukset tuottivat toisaalta myös diskursiivista käsitystä siitä, että tyttöjen ja poikien pelaamisessa oli jotain erilaista. Parhaiten tämä näkyi tyttöjen ja naisten tietotekniikkasuhdetta käsitelleissä kirjoituksissa. Ensimmäisen kerran aiheesta kirjoitti Lindén keväällä 1994. Lindén spekuloi naisten vähäisen kiinnostuksen pelaamista kohtaan johtuneen siitä, että naiset kokivat tietotekniikan monimutkaiseksi. Myös sosiaalisesti sukupuolittuneet harrastusperinteet olivat Lindénin mukaan muokanneet peliharrastuksesta korostetusti miesvaltaisen kulttuurin. Lindén halusikin vakuuttaa naiset siitä, että pelaamisen kannatti ennakkoluuloista huolimatta tutustua:

⁴³⁸ Ks. esim. ”Ermac”, ‘Miesvaltaa’, *Pelit*, 10/1998, 22, ”Jelena K.”, ‘Naisten pelaamisesta’, *Pelit*, 2/2000, 17 tai ”Iriroth”, ‘Hankkikaamme elämä’, *Pelit*, 10/2001, 15.

⁴³⁹ Annika Ruonanen vastasi kirjeeseen, jossa esitettiin peliväkivallan karkottavan tytöt pelien parista seuraavasti: ”Miksi tytöt eivät pelaa on ikuisuuskyseminen, johon *Pelit*-lehdessäkin on palattu vuosi vuoden jälkeen. Ehkä tässä on yksi syy. Muitakin on.” ”M.J.”, ‘Poikien maailma’, *Pelit*, 1/2000, 13.

...jostain kumman syystä, pelaaminen ei vieläkään ole levinnyt tyttöjen ja naisten keskuuteen. Onko sitten syynä se, että perheen tytöllä on hevos- ja tanssiharrastuksia ja äidillä on tarpeeksi kotihommia? Vai se, että kynnyksen tarruttaminen tai joystickiin on sittenkin liian korkea? Onko nyt niin, että naispuoliset ihmiset pitäisi yksinkertaisesti pakottaa ottamaan hiiri käteen ja kokeilemaan vaikka SimCityä, Tetristä tai muuta klassikkoa? Pitkälle kehittyneiden käyttäjäliityntöjen myötä pelaamiskynnyksestä on tullut aika matala, mutta sen vapaan ajan löytäminen pitkiin pelisessioihin taitaa olla vuoren korkuinen. Silti uskokaa pois, tytöt ja naiset, se maailma on kiehtova. Miksi muuten perheen miehet viihtyisivät siellä tuntikaupalla?⁴⁴⁰

Aiheesta oli alkuvuodesta 1994 käyty keskustelua myös lehden kirjepalstalla. Esimerkiksi nimimerkki ”Pink Razor” harmitteli sitä, että hänen tietoteknisiä taitojaan vähäteltiin jatkuvasti. Harmittelusta huolimatta kirjeen sävy oli kannustava ja kirjoittaja vaatikin tyttöjä näyttämään tietoteknistä osaamistaan pilkasta huolimatta:

Monet pojat ja tytöt katsovat minuun oudosti, jos kerron pelaavani tai käyttäväni tietokoneella tekstinkäsittelyohjelmia tai taulukkolaskentaa. Hämmästyneet ovat kundien ilmeet myös silloin, kun formatoin levykkeen tai kopioin tiedostoja ja kuinka pettyneiltä he näyttävätkään, kun en pyydä apua vaan selviän itse koneen käytöstä. Mun mielestä olisi jo aika ryhtyä ajattelemaan pelaajia henkilöinä eikä vain kundina. Tuo tulevaisuus mitä hyvänsä tullessaan, olen ylpeä siitä, että osaan käyttää tietokoneita. Nyt on meidän naispuolisten aika nousta ylpeänä kertomaan osaavaisuutemme tästä nykypäivän ja tulevaisuuden alasta.⁴⁴¹

Samanlainen argumentointi oli yleistä myös muille tyttöjen lähettämille kirjeille.⁴⁴² Tietotekniikka koettiin tyttöjen piirissä ongelmallisena, vaikka esimerkiksi *Pelit*-lehden naispuolisille lukijoille se näytti olevan tuttua kulttuurin aluetta. Esimerkiksi nimimerkki ”Marianne R.” kirjoitti *Pelit*-lehden numeroon kirjeen, jossa hän ihmetteli millaisia reaktioita tietotekniikka herätti hänen ystäväissään. Mariannelle tietokoneet olivat aina olleet helppoja tuttuja, mutta hänen tyttöystävissään ne olivat herättäneet kunnioitusta ja pelkoja. Kirjoittaja epäili tämän osaltaan selittävän tyttöjen tietokonekielteisyyttä.⁴⁴³

Tyttöjen kirjeissään julkittuomat tietotekniikka-asetteet synnyttivätkin *Pelit*-lehdessä laajempaa keskustelua siitä miksi tytöt eivät olleet kiinnostuneita peleistä. Lehteä avustanut Jari Turunen kirjoitti lehden numeroon 5/1994 Seinäkirjoituksen, jossa hän käsitteli pelaamisen sukupuolittuneisuutta professori Marsha Kidderin tutkimusten kautta. Kidder oli osoittanut käsitykset tyttöjen marginaalisesta asemasta pelikulttuurin sisällä todeksi ja todennut tämän asettaneen tytöt ja pojat eriarvoiseen asemaan. Kidderin mukaan pelaamista karsastavat tytöt jäivät pojista jälkeen esimerkiksi visuaalis-avaruudellisessa hahmottamiskyvyssä.⁴⁴⁴ Turunen vertasi Kidderin tutkimustuloksia *Pelit*-

⁴⁴⁰ Lindén, Tuija, ’Kiehtova maailma’, *Pelit*, 4/1994, 3.

⁴⁴¹ ”Pink Razor”, *Hei naispuoliset lukijat!*, kirjepalsta *Pelit* 2/1994, 60–61.

⁴⁴² Ks. esim. ”Perianthalasa the Fantastic -80”, *Solttutyttöille ja Ding Dong Fantasielle*, kirjepalsta *Pelit* 3/1994, 67, ”Tuleva atk-opettaja”, *Naispuolikas*, kirjepalsta *Pelit* 6/1994 ja ”Ei ainakaan nörtti-lady”, *Toinen nimitys on lahjakas*, postipalsta *Pelit* 7/1996.

⁴⁴³ ”Marianne R.”, *Tytöt pelkäävät konetta?*, *Pelit* 6/1994.

⁴⁴⁴ Kyseessä on luultavasti Marsha Kinder -niminen tutkija, jonka tutkimuksiin on tässäkin tutkielmassa viitattu. JTurunen, ’Seinäkirjoitus: Miksi naiset aina rakastuvat renttuihin?’, *Pelit*, 5/1994, 50.

lehden lukijakunnan sukupuolijakaumaan ja totesi näiden korreloivan toistensa kanssa. Hän katsoi, että tyttöjen jääminen poikien jalkoihin tietoteknistyvässä maailmassa oli todellinen ongelma. Asialle oli kyettävä tekemään jotain:

Tytöillä kynnyks tietokoneen sielunelämään tutustumiseen on ilmeisesti vielä korkeammalla kuin pojilla. PC-viidakko on sotkuinen suma pelkästään pelaamaan halajaville. Ja juuri PC kone on se, joka nykyään valtaosassa kodeista on. [...] Tekniikka ei voi eikä saa nousta tyttöjen pelaamisen esteeksi.⁴⁴⁵

Pelit-lehden kohdalla naisten houkuttelemine pelien pariin olisikin Turusen mukaan vaatinut, että tyttöjä miellyttäneitä pelejä käsiteltäisiin enemmän lehdessä. Turunen kehottikin päätoimittaja Lindéniä pohtimaan naisten vähäistä peli-intoa siltä kannalta, miksi tytöt eivät lukeneet *Pelit*-lehteä. Syksyllä 1994 näin tapahtuikin, kun Lindén otti asian puheeksi palstallaan. Hän päätteli, että tyttöjen nuiva suhtautuminen tietokonepelaamiseen ei välttämättä johtunutkaan pelien maskuliinisista sisällöistä vaan siitä, että pojat eivät osanneet suhtautua pelaavaan tyttöön tasa-arvoisena peliharrastajana. Hyväksynnän sijasta peleistä ja tietokoneista kiinnostuneelle tytöille irvailtiin, eivätkä pojat huolineet tyttöjä mukaan peleihinsä:

Tyttöjen kirjeistä voi kuitenkin päätellä, että ongelmana ei olekaan se, että tytöt eivät pelaa, vaan poikien ongelmana on se, että tytöt pelaavat. Pelaavia tyttöjä katsotaan hitaasti ja heidät mielellään suljetaan keskustelun ulkopuolelle. Siksikö että oma ego kärsii jos tyttö osaakin autoexecit ja configit, ns. poikien salaisuudet paremmin kuin pojat itse? Kuka poika uskaltaa pyytää tytöltä apua peliensä installoimisessa?⁴⁴⁶

Syy poikien asenteisiin oli Lindénin mukaan kasvatuksessa ja koululaitoksessa, joka siirsi syrjivät asenteet sukupolvelta toiselle. Hän vertasi 1990-luvun tietotekniikka-asenteita aikaan, jolloin naisten autoilua oli rajoitettu näiden luontaiseen ajokyvyttömyyteen vetoamalla. Lindénillä itselläänkin oli kokemuksia tietoteknisestä sukupuolisyrrjinnästä ja siitä, miten miesten asenteet lannistivat tyttöjen tietokoneinnostuksen. Hän kertoi palstallaan sukulaistytöstään, jonka miespuolinen Atk-opettaja oli sanonut suoraa ”...että hän ansaitsisi atk:sta kympin, mutta periaatteesta hän ei anna kiitettävää tytölle.”⁴⁴⁷

Käynnistyneen keskustelun kautta *Pelit*-lehdessä alettiinkin tuottaa uudenlaisia merkityksiä pelaamiselle. Tämä liittyi tapaan, jolla tietotekniikan hallinta näyttäytyi lehden kirjoituksissa keskeisenä taitona alati teknistyvässä yhteiskunnassa selviämiseen. Vanhakantaiset tietotekniikan sukupuolittuneisuutta korostaneet asenteet olivat tässä mielessä uhka naisten pärjäämiseen tulevaisuudessa. Näiden asenteiden kautta ongelma heijastui myös peleihin. Esimerkiksi Kasvi kirjoitti numerossa 2/1996 siitä, miten tutkimukset osoittivat, että tytöt olivat varautuneita pelaamaan

⁴⁴⁵ JTurunen, ‘Seinäkirjoitus: Miksi naiset aina rakastuvat renttuihin?’, *Pelit*, 5/1994, 50.

⁴⁴⁶ Lindén, Tuija, ‘Ongelmana ovatkin pojat’, *Pelit*, 7/1994, 3.

⁴⁴⁷ Ibid.

pelejä, mikäli vieressä oli pelihetkellä poikia. Lisäksi tytöt olivat taipuvaisia vähättelemään omia pelitaitojaan jo ennen pelaamisen aloittamista. Tämä kuvasti Kasvin mukaan pitkäaikaista sosiologista ongelmaa:

Tyttöjen päähän on taottu vuosikymmeniä, että he eivät ymmärrä tekniikkaa. Vaikka väite on todistettu vääräksi [3], useimmat tytöt pitävät itseään edelleen muita huonompina laskijoina ja tietokoneen käyttäjinä. He eivät suinkaan väitä kaikkia tyttöjä poikia tyhmemmiksi, mutta eivät usko omiin henkilökohtaisiin kykyihinsä [4].⁴⁴⁸

Kasvin kirjoituksessa tiivistyy tapa, jolla pelaamiselle tuotettiin lehdessä merkityksiä. Ensinnäkin lehdessä tuotettiin mielikuvaa Suomesta, joka oli kulkemassa vääjäämättömästi kohti lähitulevaisuuden tietoyhteiskuntaa. Tyttöjen jääminen tietoteknisesti taitavien poikien jalkoihin koettiin tämän takia uhkaavaksi. Lähitulevaisuuden tietoyhteiskunta näyttäytyi Kasvin palstalla eriarvoisena miesten maailmana, jossa naisten pääsy huippupalkattuihin ja vaikutusvaltaisiin aseisiin oli rajoittunutta.⁴⁴⁹

Käsitys tietokonepelaamisen roolista tietoteknisen eriarvoisuuden poistajana näyttääkin vaikuttaneen suuresti *Pelit*-lehden tapaan kirjoittaa pelaavista tytöistä. Houkuttelemalla tytöt tietokonepelien pariin, heidän kynnyksensä käyttää ja kokeilla tekniikkaa madaltui. Tämä johtui siitä, että syynä tietotekniseen eriarvoisuuteen ei pidetty niinkään naisten tietoteknistä osaamattomuutta, vaan yhteiskuntaa, joka suhtautui teknologiaa opetteleviin tyttöihin eri tavalla kuin poikiin. Varsinkin Kasvi pelkäsi, että kaikki tulevaisuuden yhteiskunnan infrastruktuuria hallitsevat tekniikan ja talouden ammattilaiset tulisivat olemaan miehiä:

Mihin kaikki tytöt, naiset ja yli 30-vuotiaat miehet laitetaan, kun roskakuskin ohjaamosta löytyy tietokone ja navetan lypsykoneita ohjataan tilan tietoverkon välityksellä? Samaan syyssyyn yhä suurempi osa kuntien palveluista siirtyy tietoverkkoihin. Suomalaiseen kielenkäyttöön uhkaa ilmestyä uusi sana, tietorajoitteinen, kuvaamaan ihmistä, joka ei selviä tietoyhteiskunnassa ilman ulkopuolista apua.[...]Ikävämpi murros (koulutetun nuorison työllistymismahdollisuuksiin verrattuna) tapahtuu sukupuolten tasa-arvossa. On turha toivoa pääsyä samoihin keskipalkkoihin, jos yhä useampi nainen tippuu tietoyhteiskunnan tahdistasta, koska ei ole osannut kinuta itselleen tenavana pelimikroa.⁴⁵⁰

Huoli sukupuolten eriarvoisuudesta sekä tyttöjen ja poikien tietotekniikkasuhteen erilaisuudesta satoi suomalaisen tietokonepelikulttuurin tietoyhteiskunnan kontekstiin. Pelaamisen merkitystä tasa-

⁴⁴⁸ Numerot hakasuluissa ovat Kasvin omia viittauksia tutkimuksiin: [3] Klein, L. 'Female Students' underachievement in computer science and mathematics: Reasons and recommendations'. Teoksessa Martin, C. D. & Murchie-Beyma, E. (toim.), *In Search of Gender Free Paradigms to Computer Science Education*. Eugene OR: International Society for Technology in Education, 1992 ja [4] Kramer, P. & Lehman, S., 'Mismeasuring Women: A critique of research on computer ability and avoidance'. *Sights: Journal of Women in Culture and Society*, Autumn 1990. Wexteen, 'Istuuko peliohjain tyttölapsen kouraan?', *Pelit*, 2/1996, 66–67.

⁴⁴⁹ Wexteen, 'Tietoyhteiskunnassa pelifriikit voivat paksusti Tervemenoa tietoyhteiskuntaan', *Pelit*, 5/1995, 66–67.

Ks. myös esimerkiksi Wexteen, 'Pelit on välittömästi kiellettävä', *Pelit*, 6/1992, 64–65.

⁴⁵⁰ Sulut tutkijan. Wexteen, 'Tietoyhteiskunnassa pelifriikit voivat paksusti Tervemenoa tietoyhteiskuntaan', *Pelit*, 5/1995, 66–67.

Ks. myös esimerkiksi Wexteen, 'Pelit on välittömästi kiellettävä', *Pelit*, 6/1992, 64–65.

arvovälineenä perusteltiin pitkälti 1980-luvulla syntyneellä tietoteknisen porttiteorian logiikalla.⁴⁵¹ Erona entiseen oli kuitenkin se, ettei pelaamisen välttämättä nähty johtavan tietokoneen vakavampaan käyttöön, vaan lieventävän tietokonefobioita ja kannustamaan koneiden kokeilevaan ja leikilliseen käyttöön. Tämän logiikan puitteissa vahvistettiin käsitystä pelaamisen roolista tietoteknisen sukupuolitaso-arvon edistäjinä.

Merkittävää *Pelit*-lehdessä oli se, että käsitys tietotekniikan ja pelaamisen sukupuolittuneisuudesta ymmärrettiin suomalaisten tietokonepeliharrastajien keskuudessa sosiaalisesti konstruoiduksi ilmiöksi. Käsitys näyttää iskostuneen ainakin osaan lukijoista, sillä vielä pari vuotta aktiivisimman ”tyttökeskustelun” päättymisen jälkeen, lehdessä julkaistiin tietotekniikan ja tietokonepelien sukupuolittuneisuutta käsitelleitä kirjoituksia. Esimerkiksi numerossa 2/1998 julkaistussa kirjeessä harmiteltiin sitä, miten naiset ja miehet eivät edelleenkään olleet ”tasavertaisia tietokoneiden maailmassa”. Kirjoittaja piti tyttöjen houkuttelemista aktiivipelaajiksi ”kivisenä tienä”, joka vaati paikalleen kivettyneiden sukupuoliroolien ja niiden lieveilmiöiden murentamista.⁴⁵²

Käyty keskustelu sai myös kiitosta ainakin yhdeltä naispuoliselta lukijalta. Lehteen kirjoittanut itsekin pelejä pelannut äiti yhtyi lehdessä tuotettuihin näkemyksiin. Kahden pojan ja yhden tyttären äitinä hän halusi varmistaa, että perheen tyttärelle hankittaisiin oma tietokone tämän vartuttua tarpeeksi isoksi, jotta tämä saisi rauhassa tutustua koneen käyttöön:

Summa summarum: suurta muutosta tuskin on tulossa pelimaailmaan niin kauan kuin pelien tekijät ovat yksipuolisesti miehiä. Tämä taas johtuu tietotekniikan yleisestä miesvaltaisuudesta, joka johtuu taas siitä, että tytöt eivät valitse lukiossa pitkää matikkaa tai jos valitsevatkin, eivät pyri opiskelemaan tietotekniikkaa. Ja se taas johtuu siitä, että kotona tietokone oli isoveljen huoneessa eikä sinne ollut menemistä, kun tämä kavereittensa kanssa pelasi ja ohjelmoi yöt läpeensä. Josta tuleekin mieleen tiukka päätökseni: kun poikieni pikkusisko on tarpeeksi vanha (noin 7-vuotias) hankitaan työlle oma tietokone, jonka käyttöä hän saa rauhassa harjoitella. Pojilla ei ylimielisine ja vähättelevine letkauksineen ole mitään asiaa sisaren reviiirille, siitä tulen pitämään huolen.⁴⁵³

Mielenkiintoista lehdessä julkaistussa kirjoituksissa ja lukijakirjeissä oli se, että pelaavien naisten asemaa pyrittiin aktiivisesti parantamaan ja naisten annettiin myös itse osallistua aiheesta käytyyn keskusteluun. Aihe koettiin ylipäättään lukijoiden keskuudessa mielenkiintoiseksi. Tietoteknisen eriarvoisuuden käsitteleminen ja totuttujen konventioiden problematisointi *Pelit*-lehdessä näyttääkin edesauttaneen naisten identifioitumista tietokonepelaajiksi.

⁴⁵¹ Ks. Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003, 211, 216.

⁴⁵² ‘Naisenpuolia koneen ääreen toivova’, *Naisten aktiivisuus*, postipalsta, *Pelit* 2/1998.

⁴⁵³ ”Äiti peliohjaimissa”, ‘Työt, pojat, miehet, naiset – ikuisuuskysymyksiä’, *Pelit*, 6-7/1998, 71.

6.4. Tyttöjen ja poikien pelit

Tietoteknisen eriarvoisuuden herättämät huolet synnyttivät *Pelit*-lehdessä myös keskustelua siitä, miten tytöt saataisiin houkuteltua peliharrastuksen piiriin. Tyttöjen pelaamattomuutta oli pohdittu lehdessä jo miltei alusta asti aikaisemminkin. Esimerkiksi Kasvi kirjoitti vuonna 1992, että peliharrastuksen sukupuolittuneisuus johtui pelien miesvaltaisesta sisällöstä sekä toiminnallisten pelien saamasta huomiosta rauhallisimpien pelien kustannuksella. Naisten hän uskoi suosivan luovuutta vaatineita pelejä. Jos peli siis vain oli oikeanlainen, se tempaisi myös naiset mukaansa:

Heitä [naisia] ei välttämättä kiinnosta perinteinen hack and slash⁴⁵⁴, mutta parempia **roolip**elääjia saa hakea [...] Myös tietokonepelien puolella kyse on vain oikean pelin löytämisestä. Allekirjoittaneen taloudessa asustava lady-drago ei osoittanut mitään pelaajan merkkejä ennen kuin Bubble-Bobble⁴⁵⁵ eksyi pelitesti-Amigan ruudulle. Hupaisaa sinänsä, sillä kyseinen wormineito suorastaan inhoaa räiskintäpelejä, mutta pystyy tarvittaessa pyyhkäisemään kokonaisia sivilisaatioita maailmankartalta pelkällä karjaisulla.⁴⁵⁶

Käsitys tyttöjen ja poikien eroavasta pelimausta olikin 1990-luvulla yleinen. Sitä toistettiin sekä mediassa, että ajan tutkimuksissa. Esimerkiksi suomalaisissa sanomalehdissä poikien pelimaku yhdistettiin vauhdikkuuteen, toimintapainotteisuuteen ja väkivaltaisuuteen.⁴⁵⁷ Tyttöjä uskottiin kiinnostavan lähinnä luovuuden ja hoivaamisen tematiikan varaan rakentuneet pelit. Tyttöjen uskottiin suosivan monimutkaisempia pelikonsepteja ja tunteisiin vetoavia juonirakennelmia. Esimerkiksi *Satakunnan Kansan* pääkirjoituksessa todettiin marraskuussa 1996, että ”He (tytöt) kiinnostuvat pelistä vasta sitten kun kuvioon liitetään siepattu lapsi ja sieppaajaa jahtaava epätoivoinen äiti.”⁴⁵⁸

Käsitystä pelimakujen sukupuolittuneisuudesta vahvistettiin myös ajan tutkimuksissa, joissa väkivallattomuuden, haasteettomuuden ja ”toiminnattomuuden” katsottiin erottaneen poikien pelit tyttöjen peleistä. Tyttöjen uskottiin suosivan pelejä, joissa peleille tyyppillisistä hyvän ja pahan taistelua kuvaavat juonirakennelmat oli korvattu arkisemmalla tematiikalla. Myös ylikuonnollisten

⁴⁵⁴ Pelityyppi, jossa yleensä keskitytään suuren päälle vyöryvän vihollislauman ”hakkaamiseen ja sivaltamiseen” hiiren painikkeita ja näppäimistön nappeja näpyttämällä.

⁴⁵⁵ Pulmapeli, jossa erivärisiä kuplia yhdistelemällä on tarkoitus tyhjentää näyttö kokonaisuudessaan kuplista.

⁴⁵⁶ Wexteen, ’Painajainen Matinkadulla’, *Pelit*, 3/1992, 64–65.

⁴⁵⁷ Esimerkiksi pelihallien Arcade-pelejä käsitelleessä Lapin Kansan artikkelissa Pelika RAY:n tuotantopäällikkö Kaj Ekblad erotteli tyttöjen ja poikien pelitapoja. Ekblad mukaan poikia kiinnostivat erityisesti reaktionopeutta vaativat ajo- ja urheilupelit. Tyttöjen suosimista peleistä hän ei maininnut mitään, mutta toivoi että tytöt oppisivat pelaamaan tietokonepelejä kotonaan, jotta he uskaltautuisivat myös pelihalleihin. ’Naisia houkutellessaan viihdepeleihin’, *Lapin Kansa* 17.1.1997, 4.

⁴⁵⁸ ’Päivyri: Tetris vie mennessään’, *Satakunnan Kansa*, Uutiset 20.11.1996, pääkirjoitus. Ks. myös ’Unelmapeli kaikille hevoshulluille’, *Pohjolan Sanomat*, 25.4.2000.

vihollisten ja ympäristöjen korvaamista luonnollisemmilla esteillä ja vihollisilla, kuten hämähäkeillä, pidettiin tyttöjen suosimana pelisisältönä.⁴⁵⁹

Myös *Pelit*-lehdessä ratkaisuna tyttöjen pelaamattomuuteen nähtiin pelimarkkinoiden maskuliinisuuden haastaminen, tyttöjä kiehtovia pelejä julkaisemalla. Se millaisia nuo pelit olivat, oli kysymys johon lehdessä yritettiin vastata koko tutkimusajanjakson ajan. Esimerkiksi Tuija Lindén esitteli syksyllä 1994 omia pelisuosikkejaan ja pohti, mikä niissä häneen oikeastaan vetosi:

Nyt minä keksin, miksi Colonization viehättää minua paljon enemmän kuin Civilization. Ja miksi Dungeon Master on sittenkin parempi kuin UFO. Syy on siinä, että minä olen nainen. Civilizationissa en ikinä oppinut mitä eroa on mystisen kuuloisilla rakennuksilla tai joukko-osastoilla. Sen sijaan Colonizationissa saan kasvattaa ruokaa tai puuvillaa, kerätä malmia tai hopeaa ja ymmärrän koko ajan mitä teen. Dungeon Masterissa taistelin miekoilla ja tulipalloilla, eikä minun tarvinnut miettiä, mitä kummalliset UFO:n aseet ovat. Siinä se. Nyt jos olisin jossain suuressa jenkkipelifirmassa töissä olisin todennäköisesti miljonääri vuoden sisällä.⁴⁶⁰

Lehteä avustanut Jari Turunen pohti hänkin asiaa vuoden 1994 puolivälissä, muttei löytänyt reseptiä täydelliselle ”tyttöpelille”. Turunen pohti ironiseen sävyyn, olisivatko esimerkiksi ”Barbie-tasohyppelyt, synnytys- ja kotisimulaatiot, laihdutuspuzzlet tai ihmissuhdeseikkailut” naisia kiinnostavaa fantasiasisältöä.⁴⁶¹

Pelien sisällöllinen erottelu sukupuolen mukaan liittyi 1990-luvun puolivälissä yleisesti omaksuttuihin käsityksiin pelimakujen sukupuolittuneisuudesta.⁴⁶² Myös 1990-luvun nopeasti kasvaneilla pelimarkkinoilla esiintyikin yrityksiä julkaista tytöille suunnattuja tietokonepelejä. Tällaiset 1990-luvun ”tyttöpelit” olivat lähinnä Barbien ja Disneyn kaltaisiin lelu- ja elokuvamaailmasta tuttuihin tuotemerkkeihin lisensoituja tuotteita. Pelkästään Barbiepelejä julkaistiin 1990-luvulla PC:lle useita, kuten Mattelin *Barbie Super Model* (1993), *Barbie Fashion Designer* (1996) ja *Barbie Magic Hair Styler* (1997). Kuten pelien nimistä voi päätellä, niiden tematiikka liittyi muotiin ja ne olivat enemmänkin Barbie-tuoteperheen osia, kuin itsenäisiä pelejä.

⁴⁵⁹ Lisää tytöille suunnatuista tietokonepeleistä ks. Kinder, Marsha, ‘Contextualizing Video Game Violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2’. Teoksessa Greenfield, Patricia, M. & Cocking, Rodney, R. (toim.), *Interacting with Video*. Ablex Publishing: Norwood, New Jersey, Yhdysvallat 1996, 25–38. Ks. myös Subrahmanyam, Kaveri & Greenfield, M. Patricia, ‘Computer Games for Girls: What Makes Them Play?’. Teoksessa Cassell, Justine & Jenkins, Henry (toim.), *From Barbie to Mortal Kombat Gender and Computer Games*, MIT Press: Massachusetts, Yhdysvallat 1998, 46–66.

⁴⁶⁰ Lindén, Tuija, ‘Ongelmana ovatkin pojat’, *Pelit*, 7/1994, 3.

⁴⁶¹ JTurunen, ‘Miksi naiset aina rakastuvat renttuihin?’, *Pelit*, 5/1994, 50.

⁴⁶² Ks. Kinder, Marsha, ‘Contextualizing Video Game Violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2’. Teoksessa Greenfield, Patricia, M. & Cocking, Rodney, R. (toim.), *Interacting with Video*. Ablex Publishing: Norwood, New Jersey, Yhdysvallat 1996, 25–38. Ks. myös Subrahmanyam, Kaveri & Greenfield, M. Patricia, ‘Computer Games for Girls: What Makes Them Play?’. Teoksessa Cassell, Justine & Jenkins, Henry (toim.), *From Barbie to Mortal Kombat Gender and Computer Games*, MIT Press: Massachusetts, Yhdysvallat 1998, 46–66.

Suomalaisessa sanomalehdistössä tytöille suunnattujen pelien yleistyminen otettiin ilolla vastaan ja esimerkiksi Markku Hurmeranta innostui helmikuussa 1996 *Kauppalehteen* kirjoittamassaan kolumnissa kehuaan tytöille suunnattua ”virtuaalibarbieta”.⁴⁶³ Samankaltaista huomiota sai *Barbie Fashion Designer* -ohjelmisto *Iltalehdessä* reilu vuosi myöhemmin.⁴⁶⁴ Naisten houkuttelevuus pelien pariin nähtiinkin *Pelit*-lehdessä hyvänä asiana sekä pelikulttuurin, että pelibisneksen kannalta. Ajan myötä lehdessä kuitenkin huomattiin, että tapa jolla se pyrittiin toteuttamaan, ei ehkä ollutkaan paras mahdollinen. Aikaisemmasta poiketen lehden palstoilla alettiin kritisoida ja problematisoida pelimarkkinoiden kohderyhmäajattelua 1990-luvun puolivälistä eteenpäin.

Pelit-lehden näkökulmasta ajatus tyttöjen omista pelimarkkinoita osoittautui ongelmalliseksi sillä pelintekijöillä tai pelijournalisteilla ei tuntunut olevan selvää käsitystä siitä, millaisista peleistä tytöt pitivät. Esimerkiksi Kasvi argumentoi helmikuussa 1996, että tyttöjen pelit epäonnistuivat tärkeimmässä tehtävässään, joka oli tyttöjen houkuttelevuus tietokoneiden pariin. Sosiaalisten sukupuoli-oletusten vuoksi tyttöjen peleistä tehtiin epäpelimäisiä, yksinkertaisia ja haasteettomia. Ohjelmoijat käsittivät pelit yksinomaan poikien juttuna, mikä näkyi tytöille ja pojille suunnattujen tietokoneohjelmien erilaisuudessa.⁴⁶⁵

Kirjoituksessaan Kasvi viittasi tutkimukseen, jonka mukaan jo pojille suunnitellut opetusohjelmat olivat tytöille suunnattuja pelimäisempiä. Kasvi järkeilikin, että pelien jaottelusta poikien ja tyttöjen peleihin oli lopulta enemmän haittaa kun hyötyä. Pelinteon filosofiaksi olisi erottelun sijasta pitänyt ottaa se, ettei hyvä peli katsonut sukupuolta, vaan viehätti sekä poikia, että tyttöjä.

Oregon Trail II on kuitenkin siitä erikoinen peli, että se viehättää myös poikia. Eli ovatko tyttöpelien viisastenkiveä muuttaneet yritykset kuten Girl Games, e-Girl Interactive ja Games for Her täysin väärillä jäljillä? Ehkä kyse ei olekaan tyttöjen peleistä vaan yksinkertaisesti hyvistä, myös tyttöjä kiinnostavista peleistä?⁴⁶⁶

Myös kirjepalstalla kritisoitiin tytöille suunnattujen pelien sisällön köyhyyttä.⁴⁶⁷ Lehdessä kuitenkin listattiin toisinaan esimerkkejä tietokonepeleistä joita ei ollut erikseen suunnattu tytöille, mutta joista nämä näyttivät kiinnostavan. Tällaisia pelejä olivat muun muassa *Bubble Bobble*, *Arkanoid*, *Tetris*, *Lemmings*, *SimCity*, *Hybris*, *Sidewinder*, *Populous 2*, *Oregon Trail II*, *Monkey Island* ja monet

⁴⁶³ Hurmeranta, Markku, 'Before Christ vai After Computer', *Kauppalehti*, 19.2.1996, 2.

⁴⁶⁴ Kokko, Kari, 'Meille kans pelejä! Tytöt unohtuivat, kun pojat suunnittelivat ajanvietettä tietokoneille', *Iltalehti*, 16.12.1997, 22.

⁴⁶⁵ Wexteen, 'Istuuko peliohjain tyttölapsen kouraan?', *Pelit*, 2/1996, 66–67.

⁴⁶⁶ Wexteen, 'Istuuko peliohjain tyttölapsen kouraan?', *Pelit*, 2/1996, 66–67.

⁴⁶⁷ Ks. esim. 'Solttutyttö-77 (eikä mikään alovakas)', *Poikia vain*, *Pelit* 8/1993, 65, "Sulaine", *Tytöt pitävät Larrysta*, postipalsta *Pelit* 9/1997" ja "Äiti peliohjaimissa", 'Tytöt, pojat, miehet, naiset – ikuisuuskyseksiä', *Pelit*, 6-7/1998, 71.

hiirivetoiset seikkailupelit. Lindén kertoi itse pitävänsä myös luolastoroolipeli *Dungeon Masterista* ja strategiapeli *Colonizationista*.⁴⁶⁸

1990-luvun loppua kohden ongelmana alettiin pelisisältöjen sijaan pitää yhä enemmän samaistuttavien pelihahmojen puutetta. Erityisen paljon lehden toimitusta alkoi kiinnostaa pelien naissankarit ja niistä välittyvä naiskuva. Pelien naiskuvaa käsitteli erityisesti Jyrki Kasvi, joka sivusi aihetta ensimmäisen kerran tammikuussa 1995.⁴⁶⁹ Vuonna 1996 julkaistussa palstakirjoituksessaan hän totesikin, ettei kaikkea peliaiheista sisältöä kelpuutettu muuten varsin liberaaliin *Pelit*-lehteen:

Esimerkiksi Megatechin Knight of Xentar meni hyllylle, koska me käsittelemme pelejä, emme pornoa.⁴⁷⁰

Keskustelu pelien naiskuvasta yltyi vuonna 1997 julkaistun *Tomb Raider* -pelin myötä. *Tomb Raiderin* erotti ajan muista peleistä sen naispuolinen sankari, Lara Croft. Peli ja sen jatko-osat osoittautuivat myyntimenestyksiksi, ja tekivät Lara Croftista 1990-luvun lopun pelikulttuurin ikonin. Hahmon tunnettavuutta ja merkitystä kuvastaa esimerkiksi se, että rockyhtye *U2* käytti tätä vuoden 1997 PopMart -kiertueensa taustavideoissa.⁴⁷¹ *Tomb Raiderin* suosio liittyikin oleellisesti vuosituhannen vaihteen ilmiöön, jonka piirissä pelaamisen imago alkoi muuttua nuorekkaammaksi ja hyväksyttymmäksi. Esimerkiksi *Aamulehdessä* todettiin kesäkuussa 1997, miten tässä muutoksessa ”Toistaiseksi kaikkein kovin juttu on ollut Tomb Raiderin Lara.”⁴⁷²

Suomalainen media uskoi Lara Croftin kaltaisen vahvan naishahmon saavan myös tytöt kiinnostumaan pelaamisesta. *Aamulehdessä* Lara Croft yhdistettiin osaksi samaa sukupuolirooleja koettelevaa ilmiötä kuin vuosikymmenen lopulla jättisuosioon noussut tyttöbändi Spice Girls. Toisaalta Lara nähtiin myös lähinnä nuoria miehiä houkuttelevana seksisymbolina.⁴⁷³ Valtamediassa pelien muuttumista aikaisempaa ”seksikkäämmiksi” pidettiin jopa jonkinlaisena indikaattorina siitä, että pelaajat olivat hiljalleen aikuistumassa.⁴⁷⁴

Pelit-lehden näkemykset muutoksesta eivät olleet yhtä mairittelevia. Esimerkiksi syksyllä 1997 Jyrki Kasvi vertaili brittiläistä Lara Croftia japanilaiseen Kyoko Date -virtuaalihahmoon, joka oli kotimaassaan Laraan verrattavissa oleva digitaalinen idoli. Kasvi katsoi virtuaalisten naisten olevan yhdistelmä fyysisesti mahdottomia ruumiinmuotoja sekä luonnottomia ja yksiulotteisia

⁴⁶⁸ Lindén, Tuija, ‘Ongelmana ovatkin pojat’, *Pelit*, 7/1994, 3.

⁴⁶⁹ Wexteen, ‘Hei sun nänni näkyy’, *Pelit*, 3/1995, 62–63.

⁴⁷⁰ Wexteen, ‘Rajansa kaikella, rajoillakin’, *Pelit*, 1/1996, 66–67.

⁴⁷¹ Lara Croftin hahmo näkyy PopMart -kiertueesta tehdyllä pienoisdokumentilla. U2-yhtyeen WWW-sivu. [<http://www.u2.com/tour/index/tour/id/59>] 13:40–13:46. Katsottu 16.5.2016.

⁴⁷² ‘Myöhempien aikojen Barbie’, *Aamulehti*, 29.6.1997, Sunnuntai, 21.

⁴⁷³ Ibid.

⁴⁷⁴ Ahonen, Erik, ‘Seksi saa aikuiset pelaamaan’, *Aamulehti Data-Allakka*, 6.5.1998, 23.

luonteenpiirteitä, jotka heijastelivat oman kulttuuritaustansa seksuaalisia ihanteita ja tekijöidensä fantasioita. Kasvi halusikin muistuttaa, että naisten asema tietokone- ja peliharrastuksen piirissä oli todellisuudessa paljon merkittävämpi kuin virtuaalihahmojen perusteella voisi kuvitella:

Naissukupuolen kannalta pelottavaa näissä bitti-idoleissa on se, että ne kaikessa mahdollisuudessaan todella heijastavat vallitsevia naisihanteita. Jo nyt mainoskuviin joudutaan liimaan osia useita eri naisista, jotta tulos vastaisi ihannetta. Virtuaalinalaisilla moisia ongelmia ei ole: Kyokon ja Laran perillisten mittoihin ei välttämättä pääse edes plastiikkakirurgin avustuksella. Emmekä me miehetkään ole turvassa, päinvastoin. Me emme saa näyttöruudulle kuolattessamme unohtaa, että monet tietotekniikan pioneerit ovat olleet naisia. Joinain päivänä joku heistä huomaa, että tamagochi-miehen hoivaaminen on paljon perinteistä viihtyisämpi vaihtoehto.⁴⁷⁵

Pelien naishahmojen luonnottomuus olikin Kasvin mukaan yksi syy sille, miksi tytöt eivät peleistä kiinnostuneet. Puoli vuotta myöhemmin hän kirjoitti vielä, miten oletus siitä, että pelkkä pelihahmon naiseus sai tytöt kiinnostumaan ja samaistumaan peliin, oli naurettava. Vaikka naispuolisten pelihahmojen yleistymistä pidettiinkin lehdessä hyvänä asiana, tapa jolla hahmot toistivat seksistisiä stereotyyppioita, ei sitä ollut:

Samaistu siinä sitten pelihahmoon, jos oman navan näkemiseen tarvitaan peiliä...siitäkin huolimatta että napa haarniskan tai maastopuvun saumasta taatusti pilkottaa. Ja ketä tyttöä motivoi esimerkiksi Tomb Raiderin loppuhuipennus: Lara Croft suihkussa! Olisi edes Michael Douglas. [...] Ei sillä että kaikkien peleistä löytyvien naispuolien pitäisi pukeutua säkkiin ja lopettaa meikkaaminen, mutta kyllä minua ainakin riepoisi, jos pelien mieshahmojen suunnittelussa olisi kiinnitetty enemmän huomiota pakaroihin kuin muuhun krooppaan yhteensä.⁴⁷⁶

Rinnastamalla pelien maskuliiniset konventiot tapoihin jolla naishahmoja seksualisoitiin, Kasvi sai pelien naisstereotyyppiat näyttämään entistäkin absurdimmilta. Konkreettisten argumenttien lisäksi teksteillä olikin myös symbolisesti merkittävä vaikutus, sillä ne opettivat tietokonepelaajia kyseenalaistamaan tietokonepeleissä normaaleina pidettyjä elementtejä, kuten peleissä vahvistettuja sukupuolikäsityksiä. Kasvin kirjoituksistaan saaman palautteen perusteella lehden naislukijat pitivätkin Kasvin huomioita oikeanlaisina.⁴⁷⁷

Naisten ja tyttöjen tietokonepelaamista käsitellyt keskustelu jatkui lehdessä aikaisempaa satunnaisempaan vuosituhanen vaihteeseen saakka.⁴⁷⁸ Sen jälkeen naisia käsitteleviä kirjeitä tai palstakirjoituksia ei lehdessä oikeastaan julkaistu. Yhtenä syynä tähän lienee se, että aiheesta paljon kirjoittanut Kasvi jätti paikkansa lehden vakiavustajana loppuvuodesta 1998.

⁴⁷⁵ Wexteen, 'Teinipoikien unelmatytöt', *Pelit*, 8/1997, 61.

⁴⁷⁶ Wexteen, 'Äidit peliohjaimen varressa', *Pelit*, 4/1998, 59.

⁴⁷⁷ Ks. esim. "Äiti peliohjaimissa", 'Tytöt, pojat, miehet, naiset – ikuisuuskyymyksiä', *Pelit*, 6-7/1998, 71.

⁴⁷⁸ Ibid. Ks. myös "16-vuotias pelaavan äitinsä poika", 'Barbieita ja valtaa', *Pelit*, 8/1998, 17, "Isä & HOTAS", 'Keski-ikäinen peliohjaimissa', *Pelit*, 8/1998, 16 ja "M.J.", 'Poikien maailma', *Pelit*, 1/2000, 13.

Symbolisesti *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2001 julkaistut naisten tietokonepeliharrastusta koskevat kirjoitukset olivat tärkeitä erityisesti siksi, että ne tuottivat diskursiivisia käsityksiä miesvaltaisesta peliharrastuksesta, jonka sisällä naisten oli vaikeuksista huolimatta mahdollista toimia ja saada mielipiteensä kuuluviin. Naisten ongelmat pelikulttuurissa paitsi tunnistettiin, heidän toimimistaan sen piirissä pyrittiin helpottamaan ja tukemaan. Oleellista oli se, että naisille ei pelkästään annettu huomiota tai saneltu heidän asemaansa ylhäältä päin. Sen sijaan pelaavia tyttöjä ja naisia kannustettiin ilmaisemaan, miltä miesvaltaisessa pelikulttuurissa toimiminen heistä tuntui.

Suurin symbolinen merkitys lienee sillä, että naisten nuivaa suhtautumista pelaamiseen ei selitetty tietoteknisellä osaamattomuudella tai pelitaidottomuudella, vaan suomalaisen yhteiskunnan vahvistamalla lannistavilla asenteilla. Tähän liittyi myös sen yleisen käsityksen kyseenalaistaminen, että pelit oli jaettavissa naisten ja miesten tai poikien ja tyttöjen peleihin. Vaikka erottelua miesten ja naisten pelitapojen välille rakennettiinkin lehdessä 1990-luvun alussa, vuosituhannen vaihdetta kohti tultaessa ajatuksesta ainakin pääosin irtauduttiin. Ylipäätään *Pelit*-lehden positiivinen suhtautuminen naisten ja tyttöjen tietokonepelaamista kohtaan oli tietokonepelaamisen legitimoinnin kannalta merkittävää, sillä naisten sisällyttäminen peliharrastuksen piiriin teki peliharrastuksesta normaalimpaa. Osoittamalla lehden lukijoille että tytöt ja naisetkin pelasivat, myös miesten ja poikien pelaaminen saatiin näyttämään normaalimmalta.

7. LOPPUPÄÄTELMÄT

Tämä luku sisältää tutkielmasta tehdyt loppupäätelmät. Tämän lisäksi luvussa tuodaan esille tutkimuksen myötä heränneitä kysymyksiä ja niiden soveltumista mahdollisen jatkotutkimuksen aiheiksi. Tämä tutkielma on ollut vain rajallinen näkökulma niinkin valtaavaan aiheeseen, kuin tietokonepelaaminen.

Ennen varsinaisiin loppupäätelmiin siirtymistä haluan todeta, että *Pelit*-lehden kaltaiset erikoisaikakauslehdet tarjoavat ylipäätään oivallisen tarkastelukanavan menneisyyden kulttuuri-ilmiöiden ja niiden piirissä tuotetun merkityksenannon historialliseen tutkimiseen. Pelkästään *Pelit*-lehdessä olisi tutkittavaa monen tutkimuksen tarpeisiin. Lehti antaa lukuisia mahdollisuuksia pelikulttuurin historian jatkotutkimukselle, esimerkiksi peliarvostelujen, peliuutisten tai erilaisten genremuutosten näkökulmasta.

7.1. Suomalainen tietokonepelaajaidenteetti *Pelit*-lehden kautta tarkasteltuna 1992–2001

Tämän tutkielman pääasiallisena tutkimuskysymyksenä oli selvittää, millaista pelaajaidenteettiä *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2001 konstruointiin. Vastaus kysymykseen ei ole yksinkertainen, sillä minkäänlaista koherenttia tai yksiselitteistä tietokonepelaajaidenteettiä ei *Pelit*-lehden palstakirjoituksista ollut mahdollista havaita. Tämä oli toki odotettavissa, sillä identiteetti käsitettiin tutkimuksessa kontekstuaalisesti ja performatiivisesti tuotettuna käsityksenä ryhmään kuulumisesta.⁴⁷⁹ Lisäksi *Pelit*-lehden kirjoituksista kävi hyvin selkeästi ilmi, että lehdessä vierastettiin ajatusta yhtenäisestä tai homogeenisestä pelaajayhteisöstä.

Tutkimuskysymykseen vastaaminen vaatiikin sen lähestymistä vertailukohteena olleen englantilaisen pelaajaidenteetin näkökulmasta. Jos englantilaista, ”nörtit”, pienet lapset, aikuiset ja naiset pelikulttuurin ulkopuolelle rajannutta identiteettiä voi luonnehtia eksklusiiviseksi identiteetiksi,⁴⁸⁰ *Pelit*-lehdessä konstruoitu identiteetti näyttäytyi inklusiivisempänä identiteettinä. Suomessa tietokonepelaaminen näyttäytyi hyvin avoimena kulttuurina, jonka piirissä erilaisten ihmisten toiminta sekä rinnakkaisten identiteettien ylläpitäminen oli mahdollista.

⁴⁷⁹ Alasuutari, Pertti, *Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus*. Gaudeamus: Helsinki 2007, 174.

⁴⁸⁰ Vrt. Kirkpatrick, Graeme, ‘Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995’, *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016. Ks. myös Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 126–130.

Myöhäismoderneja nuorisokulttuureita tutkinutta Jaana Lähteenmaata mukailien *Pelit*-lehdessä konstruoitu tietokonepelaajaidentiteetti oli ryhmäidentiteettinä hyvin löyhä, eikä tietokonepelaajien yhteisöön identifioituminen vaatinut esimerkiksi aktiivista osallistumista ryhmän toimintaan. Tämä oli tyypillistä etenkin erilaisten fanikulttuurien ja internet-yhteisöjen piireissä rakentuneille identiteeteille 1990- ja 2000-luvulla.⁴⁸¹ Vaikka peliharrastajat olivat ryhmänä lähinnä normiton viiteryhmä, tietokonepelaajien sitoutuminen peliharrastukseen oli *Pelit*-lehden perusteella paikoin hyvinkin voimakasta.⁴⁸²

Pelit-lehdessä konstruoidun identiteetin avoimuutta ja löyhyyttä selittää se, että keskeinen pelaajien välistä samuutta konstituiva elementti oli käsitys peleistä harrastuksena. Korostamalla *Pelit*-lehden luonnetta peliharrastajille tarkoitettuna lehtenä, käsityksiä tällaisen ryhmän olemassaolosta vahvistettiin. Lehdessä peliharrastaja määriteltiin lähinnä ihmiseksi, joka oli kiinnostunut peleistä yleensä ja pelkän pelaamisen ohella seurasi pelimaailman tapahtumia oman tiedonintressinsä vuoksi. Peliharrastajia yhdisti myös kyky ymmärtää ja tulkita pelejä niiden omista lähtökohdista käsin, mitä tutkimuksessa nimitettiin ”pelilukutaidoksi”.⁴⁸³ Koska ainakin periaatteessa kuka tahansa saattoi kehittää pelilukutaitoaan, tietokonepelaajien väliset käsitykset ”samuudesta” jäivät hyvin epämääräisiksi.

Erottautumista tehtiin lähinnä suhteessa tietokonepelaajaidentiteettiä lähellä olleisiin, vaihtoehtoisiin identiteetteihin. Yhtäältä pelaaminen pyrittiin *Pelit*-lehdessä erottamaan sitä aiemmin hallinneesta kotimikroharrastuksen kontekstista ja nörttistereotypioista. Toisaalta pelaamisen liiallinen viihteellistyminen ja arkipäiväistyminen koettiin uhaksi omaleimaiselle tietokonepeliharrastukselle. Erityisen ristiriitaista *Pelit*-lehden kirjoittelussa olikin juuri se, että samaan aikaan kun pelaamisen toivottiin muuttuvan normaaliksi ja arkipäiväiseksi toiminnaksi, muutosta myös pelättiin. Käytännössä tietokonepelaamisen etäisyys kotimikroharrastukseen kasvoi sitä mukaa, kun raja tietokone- ja konsolipelaajien välillä hämärtyi 1990-luvun edetessä.

⁴⁸¹ Lähteenmaa, Jaana, *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri – Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusseura: Helsinki 2000, 32–40.

⁴⁸² Jaana Lähteenmaa onkin todennut, että ”...subjektiivinen sitoutuneisuus johonkin ryhmään voi olla hyvinkin voimakasta, identiteetin keskeinen osa, vaikka ryhmä olisi pikemminkin normiton viiteryhmä kuin tiukkaan normitettujen käytäntöjen jäsenryhmä.” Ks. Lähteenmaa, Jaana, *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri – Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusseura: Helsinki 2000, 35.

⁴⁸³ Tutkielmassa termi käsiteltiin synonyymina Mia Consalvon termille ”pelipääoma”. Lyhyesti Consalvo tarkoittaa pelipääomalla pelikulttuurissa kerrytettävää symbolista pääomaa, joka määrittelee millaiset edellytykset yksilöillä on toimia tietokonepelaamisen kulttuurisella kentällä. Ks. Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Kindle-versio. MIT Press: Cambridge Massachusetts, Yhdysvallat 2007, 72–93, 219–221.

Tilastojen⁴⁸⁴ ja *Pelit*-lehden lukijakunnan perusteella tietokonepelaaminen oli 1990-luvun ja 2000-luvun alun Suomessa käytännössä lähinnä teini-ikäisten poikien ja nuorten miesten hallitsemaa kulttuuria. *Pelit*-lehdessä konstruoidun identiteetin näkökulmasta peliharrastajat olivat kuitenkin huomattavasti heterogeenisempi ryhmä, jonka piirissä eri-ikäisten ihmisten oli mahdollista toimia sukupuolesta riippumatta. Oikeastaan vain pienten lasten toimiminen tietokonepelikulttuurin piirissä koettiin peliharrastajien keskuudessa ongelmalliseksi, mikä johti heidän marginalisointiinsa ainakin vuoden 2001 alkuun saakka. Selvässä vähemmistössä olleiden naisten ja tyttöjen asemaa sen sijaan korostettiin ja tuettiin *Pelit*-lehdessä tietoisesti, minkä lisäksi pelaamisen ja tietotekniikan totuttuja sukupuolikäsityksiä problematisoitiin toistuvasti. Lehden kirjepalstan perusteella tämä helpotti naisten identifioitumista tietokonepelaajiksi huomattavasti.

Tutkielma vahvisti käsitystä, ettei pelaaminen ole tyypistettävissä pelkästään esimerkiksi lasten, nuorison tai miesten kulttuuriksi, vaikka se tilastojen ja ennakkokäsitysten valossa saattaisi sellaiselta vaikuttaa. Pelikulttuuri ja pelaajaidentiteetit ylipäättään ovat ajasta, paikasta ja yksittäisistä henkilöistä riippuvaisia konstruktioita, joiden muodot eivät ole ehdottomia tai deterministisiä. Uusia kulttuurin ja identiteetin muotoja syntyy jatkuvasti ja olemassa olevat muodot sulautuvat toisiinsa.

7.2. Tietokonepelaajaidentiteetin rakentumisen kansallisia piirteitä

Suomessa tietokonepelaajaidentiteetin rakentumiseen 1992–2001 vaikutti selkeimmin Suomen ja sen pelimarkkinoiden suhteellisen pieni koko sekä *Pelit*-lehden asema pelikulttuuria dominoivana lehtenä. Pienen markkina-alueen vuoksi pelaamisen esittäminen mahdollisimman laaja-alaisen ja heterogeenisen harrastajakunnan kulttuurina oli paitsi helppoa myös taloudellisesti järkevää. Pelaajaidentiteetin avoimuudella oli myös pelikulttuuria legitimoiva vaikutus. Osoittamalla että pelit olivat muidenkin kuin vain pikkupoikien ja nörttien harrastus, aikuisten pelaaminen saatiin näyttämään normaalimmalta.

Suomalainen *Pelit* ei luultavasti myöskään kiinnostanut pelijulkaisijoita samalla tavalla kuin esimerkiksi englantilaiset pelilehdet, joiden sisältöjä ja kohderyhmäajattelua ne pystyivät ohjailemaan.⁴⁸⁵ Koska *Pelit*-lehdellä ei ollut vakavasti otettavia suomalaisia kilpailijoita, tarvetta houkutella lukijoita maksetuilla yksinoikeusarvosteluilla ei syntynyt. Tällaiseen tuskin olisi muutenkaan harrastajalehtistatuksellaan ylpeilleessä *Pelit*-lehdessä suostuttu. Pelilehdistön ja

⁴⁸⁴ Vrt. esim. Liikkanen, Mirja, 'Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – sähköisen kuvan ja uusien ilmaisutapojen läpimurtoja'. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu, *Arjen kulttuuria – Vapaa- aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Tilastokeskus: Helsinki 1993, 59–60. Ks. myös Niemi, Iris & Pääkkönen, Hannu, *Ajankäytön muutokset 1990-luvulla*. Kulttuuri ja viestintä 2001:6, Tilastokeskus: Helsinki 2001, 33–43.

⁴⁸⁵ Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hamshire, Englanti 2015, 110–111.

pelibisneksen välisen suhteen tutkiminen Suomen näkökulmasta voisi kuitenkin olla mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle.

Pelit-lehden valta-aseman johdosta myös sen toimituksen ja avustajakunnan merkitys suomalaisen tietokonepelaajaidentiteetin määrittelijöinä korostui. Esimerkiksi lehden toimittajien oma tausta peleistä kiinnostuneina kotimikroharrastajina selittänee osaltaan vakavahkoa ja harrastusmaista suhtautumista tietokonepelaamiseen. Niko Nirvin asema ihailtuna ”peliguruna”, Jyrki Kasvin tausta tietoyhteiskunnasta ja peleistä kiinnostuneena tutkijana⁴⁸⁶ sekä Tuija Lindénin asema pelaavien poikien arvostamana ja ammattitaitoisena päätoimittajana vaikuttivat suuresti lehden kirjoitettuun ja symboliseen sisältöön. Myös esimerkiksi toimitussihteereinä toimineiden Sari Alhon ja Annika Ruonasen lukijaläheinen ja aktiivinen toiminta lehden kirjepalstalla vaikuttivat lukijoiden sitoutumiseen lehden lukijoiksi ja käsityksiin siitä, miten moninaisen joukon toimintaa tietokonepelaaminen saattoi olla. Yksittäisten henkilöiden korostuminen tällä tavoin pakottaa pohtimaan, millaiseksi suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti tai tietokonepelikulttuuri olisivat muodostuneet, mikäli *Pelit*-lehden perustaminen 1990-luvun alussa ei olisi onnistunut.

Petri Saarikoski on esittänyt, että tietokonepelaaminen arkipäiväistyi Suomessa 1990-luvulla.⁴⁸⁷ *Pelit*-lehden perusteella arkipäiväistyminen ei kuitenkaan ollut kovinkaan mutkaton prosessi. Tämä näkyi erityisesti siinä, miten tietokonepelaamista käsiteltiin medioissa vielä 2000-luvun alussakin pitkälti erilaisten uhkakuvien ja ennakkoluulojen kautta. Varsinkin pelaamiseen liitetyt stereotyyppiset käsitykset kuvastat sitä, että suurelle osalle ihmisistä pelaaminen oli 1990-luvulla edelleen varsin vierasta kulttuuria. Se, että stereotypiat näyttivät toistuvan Suomessa hyvin samanlaisina kuin Englannissa, kuvastanee laajemminkin pelikulttuurin kulttuurista vakiintumattomuutta. Vaikka tietokonepelaaminen oli tilastojen ja *Pelit*-lehden lukijamäärien perusteella Suomessa jo 1990-luvun alussa varsin yleinen harrastus, käsitykset tietokonepelaamisesta laahasivat muutoksen perässä.

Tutkielma vahvisti myös kuvaa siitä, että mediassa 1990-luvulla peleistä käytyä keskustelua hallitsivat lähinnä erilaiset pelot ja stereotypiat, joiden avulla vieraaksi koettua tietokonepelaamista pyrittiin järjeistämään. Tutkimusaineistossa korostunut vastakkainasettelu tietokonepelaajien ja ”pelilukutaidottoman” väestön välillä oli mielenkiintoinen. Ilmiö ei sinällään ollut uusi, sillä Petri Saarikosken mukaan stereotyyppistä vastakkainasettelua tietokone- tai peliharrastajien sekä

⁴⁸⁶ *Pelit*-lehden avustajana toimiessaan Kasvi suoritti tekniikan tohtorin tutkintoaan. Sitten Kasvi on toiminut mm. Vihreiden kansanedustajana ja Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus RY:n tutkimus- ja kehittämisjohtajana.

⁴⁸⁷ Vrt. esim. Saarikoski, Petri, ”Rakas *Pelit*-lehden toimitus...” *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa, Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 37–38. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

ulkopuolisen maailman välillä oli vahvistettu mediassa ja tieteellisissä tutkimuksissa jo 1980-luvulla.⁴⁸⁸ *Pelit*-lehden perusteella vaikuttaa kuitenkin siltä, että 1990-luvulla vastakkainasettelua alettiin korostaa myös peliharrastajien keskuudessa ja siitä tuli varsinkin 1990-luvun puolivälissä keskeinen työkalu peliharrastajien itsemäärityksen kannalta.

Peleistä näyttää 1990-luvulla tulleen välineitä, joiden kautta aikaisempina vuosikymmeninä syntyneitä ja vakiintuneita tietotekniikka- ja uusmediapelkoja oli helppo jäsentää. Erityisesti 1990-luvun puolivälin peliväkivaltakeskustelu oli tästä selkein esimerkki. Pelien asema oli tässä suhteessa samankaltainen kuin internetillä, jonka yleistyminen herätti sekin 1990-luvulla pelkoja tietotekniikan turmelevista vaikutuksista.⁴⁸⁹ Ilmiö ei ollut uusi, vaan muistutti aikaisempina vuosina esimerkiksi rock-musiikkiin tai televisioviihteen haitallisuuteen liitettyjä pelkoja.⁴⁹⁰

Siksi onkin mielenkiintoista, että peliharrastajien näkökulmasta pelien rooli nähtiin päinvastaisena. Pelkojen ja kauhukuvien vahvistamisen sijasta peleillä katsottiin olevan tietokonefobioita lievittäviä vaikutuksia. Identiteetin rakentumisen kautta tämä näkyi perusteluina pelaamisen hyödyllisyydestä. Leikillisten ja viihteellisten pelien katsottiin madaltavan kynnystä kokeilla tietokoneen käyttöä ja demystifioivan ne tekniikan monimutkaisista ihmelaitteista hallittavissa oleviksi ”möteiksi”. Logiikka oli tuttu tietoteknisestä porttiteoriasta, joka oli sitonut pelit osaksi tietoyhteiskunnan retoriikkaa 1980-luvulta lähtien.⁴⁹¹ Oiva esimerkkinä tästä oli pelko tietotekniikan piirissä marginalisoitujen naisten syrjäytymisestä tulevaisuuden tietoyhteiskunnasta, mikä johti *Pelit*-lehdessä pelien roolin korostamiseen tietoteknisen tasa-arvon välineinä.

Myöhäismoderneille tai postmoderneille nuorisokulttuureille, jota tietokonepelaaminenkin 1990-luvulla tavallaan edusti, on katsottu olleen ominaista yksilöllisyyden ja individualismin korostuminen.⁴⁹² Varsinkin kuluttamisen ja 1990-luvun loppupuoliskolla yleistyneiden uusmediateknologioiden merkityksen kasvua on pidetty muutoksen kannalta tärkeänä. Kuluttamisen luonne on muuttunut aikaisempaa yksilöllisemmäksi ja identiteetin tuottamisen kannalta keskeisemmäksi.⁴⁹³ 1950- ja 1960-luvun nuorisokulttuureille tyypilliset kytkennät suuriin,

⁴⁸⁸ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 309.

⁴⁸⁹ Ks. esim. Donnerstein, Edward, 'The Internet'. Teoksessa Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J. (toim.), *Children, Adolescents, & the Media*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, Yhdysvallat 2002, 307–315.

⁴⁹⁰ Ks. esim. Drotner, Kirsten, 'Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity', *Paedagogica Historica*, 35:3 1999, 609–613 ja Toivonen, Timo, 'Kyllä salissa huutaa saa – Suomen ensimmäinen rock 'n' roll -konsertti'. Teoksessa Saaristo, Kimmo (toim.), *Hyvää pahaa rock n'n roll – Sosiologisia kirjoituksia rockista ja rockkulttuurista*. Suomalaisen kirjallisuuden seura: Helsinki 2003, 34–36.

⁴⁹¹ Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004, 227–228.

⁴⁹² Lähteenmaa, Jaana, *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri – Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusseura: Helsinki 2000, 54, 67–71.

⁴⁹³ France, Alan, *Understanding youth in late modernity*. Open University Press: Berkshire 2007, 115–132.

kollektiivisiin ja utooppisiin edistymiskertomuksiin on puolestaan katsottu murentuneen 1970-luvulta lähtien.⁴⁹⁴

Pelit-lehden perusteella käsitys pitää vain osin paikkansa. Kimmo Jokisen ja Kimmo Saariston mukaan 1990-luvun alun lamasta selviämisen kokemusta hahmotettiin Suomessa pitkälti informaatioteknologian ja siihen liittyvien tulevaisuusodotusten kautta. Niin kutsuttu tietoyhteiskuntaprojekti nivoutui 1990-luvulla osaksi Suomen kansallista tarinaa ja oli osa lamanjälkeisen kansallisen identiteetin rakentamista, jonka piirissä esimerkiksi matkapuhelimia valmistaneen Nokian rooli oli keskeinen.⁴⁹⁵ Tietoteknisen porttiteorian kautta pelaaminen kytkeytyi osaksi 1990-luvun tietoyhteiskunnasta käytyä utopiakeskustelua. Ero englantilaisiin pelilehtiin, jossa pelaamista tarkasteltiin lähinnä kaupallisena ilmiönä, oli tässä mielessä ilmeinen. Suomalaista pelaajaidentiteettiä ei rakennettu pelkästään individualismin ja kulutuksen toimintojen varaan, vaan sillä oli myös kollektiivinen, kansallisesti ja ajallisesti ominaislaatuinen ulottuvuutensa.

Pidänkin erityisen mielenkiintoisena ja tarpeellisena jatkotutkimuksen aiheena suomalaisen tietoyhteiskuntaprojektin historian tarkastelua teknologian viihteellistymisen sekä pelien ja muiden leikillisten sovellusten näkökulmasta. Millainen suhde peleillä ja teknologian viihteellistymisellä oli pitkälti talouden ja teknologian kehityksen kautta määriteltyyn tietoyhteiskuntaprojektiin? Tietoyhteiskuntaretoriiikan toistuvuus *Pelit*-lehdessä antaa aihetta olettaa, että tavallisten ihmisten näkökulmasta tietoyhteiskunta hahmotettiin 1990-luvulta alkaen lähinnä erilaisten viihdeteknologioiden kautta. Myös globaalin yhteydenpidon mahdollistanut internet oli tavallisille ihmisille luultavasti merkityksellisempi, kuin virkamiesten puheissa vilisseet ”kansalliset strategiat” ja ”elinkeinorakenteen muutokset”. Tarvetta tutkimukselle olisi, sillä tietoyhteiskuntaprojektia on tähän asti tutkittu lähinnä esimerkiksi talouden, sekä teknologian kehittymisen ja infrastruktuurin näkökulmasta.⁴⁹⁶ Myös pelitutkija Frans Mäyrä on peräänkuuluttanut tarvetta selvittää tietoyhteiskunnan ja digitaalisten pelien suhdetta.⁴⁹⁷

Yksi näkökulma 1990-luvun tietoyhteiskunnan historian tarkasteluun voisi liittyä myös suomalaisten arvomaailman muutokseen ja siihen miten viihteellistynyt tietotekniikka on tähän vaikuttanut. Vaikka

⁴⁹⁴ Lähteenmaa, Jaana, *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri – Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusseura: Helsinki 2000, 54, 67–71.

⁴⁹⁵ Jokinen, Kimmo & Saaristo, Kimmo, *Suomalainen yhteiskunta*. WSOY Oppimateriaalit Oy: Helsinki 2006 (2., uudistettu painos), 313–334.

⁴⁹⁶ Ks. esim. Stachon, Kari (toim.), *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus Kirja / Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd.: Tampere 1997, Manninen, Ari T., *Näin tehtiin Suomesta tietoyhteiskunta*. Talentum Media Oy: Jyväskylä 2003 tai Kasvio, Antti, Inkinen, Tommi & Liikala, Hanna (toim.), *Tietoyhteiskunta Myytit ja todellisuus*. Tampere University Press: Tampere 2005.

⁴⁹⁷ Mäyrä, Frans, ’Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskunta käsitteen arkipäivästä’. Teoksessa Kasvio, Antti, Inkinen, Tommi & Liikala, Hanna (toim.), *Tietoyhteiskunta Myytit ja todellisuus*. Tampere University Press: Tampere 2005, 343.

tietokonepelaajaidentiteetin määrittelyssä olikin havaittavissa kytkös kollektiiviseen tietoyhteiskuntaprojektiin, tietokonepelaajaidentiteetissä näkyi myös individualismia ja yksilönvapautta korostaneita puolia. Varsinkin peliväkivallasta käydyn keskustelun kautta *Pelit-lehdessä* nousivat esiin kysymykset yksilön vapauksista ja valvonnan vastuusta. Jonkinlaista konkreettista yhteiskunnallista muutosta kuvasi se, että vuoden 1987 tiukka ”videolaki”⁴⁹⁸ vaihtui vuonna 2001 hyvin liberaaliin ja sallivaan ”Lakiin kuvaohjelmien tarkastamisesta”⁴⁹⁹. Jatkotutkimuksen tiimoilta voisi olla aiheellista tutkia, millaiset asiat vaikuttivat tähän muutokseen ja, oliko esimerkiksi 1990-luvun pelien väkivaltaisuutta korostaneella mediakeskustelulla merkitystä muutoksen kannalta.

7.3. Huomioita pelien ja tietoteknisen kulttuurin historian, nykyisyyden ja vähän tulevaisuudenkin tutkimisesta

Totesin tutkimuksen johdannossa, että valtaosa tietokonepelaamisen historiasta tehdyistä esityksistä on tehty pelialan tai pelisarjojen näkökulmasta. Tässä tutkielmassa tietokonepelikulttuuria on kuitenkin pyritty tarkastelemaan toisenlaisista lähtökohdista. Olen tutkimuksellani yrittänyt osoittaa, ettei tietokonepelien historia ole typistettävissä ainoastaan tietotekniikan, pelisarjojen tai pelibisneksen kehityksen alaisuuteen. Vaikka näilläkin on toki tärkeä roolinsa, on pelaaminen muutakin kuin peliteollisuuden lukuja, yksittäisiä teknologioita tai pelejä. Merkityksiä pelaamiselle tai mille tahansa kulttuuriselle toiminnalle tuottavat lopulta kulttuurin piirissä toimivat ihmiset itse.

Kritisoin johdannossa myös ajatusta siitä, että niin sanotun Gamergate-ilmion herättämät kysymykset pelikulttuurin naisvastaisuudesta tai naisten vaikeuksista identifioitua pelaajiksi olisi selitettävissä pelkästään maskuliinisilla pelisisällöillä. Naisten rajautuminen pelikulttuurin ulkopuolelle on vanha ongelma, jonka ratkaisemiseksi on ehdotettu muun muassa pelisisältöjen ”diversifointia” tai ”monipuolistamista”.⁵⁰⁰ Pelisisältöjen muuttumisesta marginaaliset ryhmät paremmin huomioiviksi olisi varmasti hyötyä. Ongelmien ratkaisuun liittyy yhtä kuitenkin oleellisesti sen pohtiminen, miten marginalisoitujen ryhmien ja vaihtoehtoisten identiteettien osallistumista voitaisiin peliharrastajien piirissä tukea. *Pelit-lehdessä* pelaavista naisista 1990-luvulla käyty keskustelu on tästä konkreettinen esimerkki.

⁴⁹⁸ Laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta 24.7.1987/697.

⁴⁹⁹ Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 25.8.2000/775.

⁵⁰⁰ Ei tosin niinkään sen takia, että erilaisille marginaalisilla tai vaihtoistoilla ryhmillä olisi peleissä enemmän samaistumiskohteita, vaan siksi että pelit tarjoavat luonnollisen ympäristön samaistua erilaisiin identiteetteihin. Vrt. Shaw, Adrienne, *Gaming at the Edge – Sexuality and Genders at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press: Minneapolis, Minnesota, Yhdysvallat 2014, 227–232.

Vuonna 2012 käynnistyneen Gamergate-keskustelun ja *Pelit*-lehdessä 1990-luvulla pelaavista naisista käydyn keskustelun suora vertaaminen toisiinsa on ontuvaa. On kuitenkin merkittävää, että naisten vaikeudet toimia tietokonepelikulttuurin piirissä ja identifioitua tietokonepelaajiksi havaittiin suomalaisten tietokonepelaajien keskuudessa jo 1990-luvulla. Vaikka tässä tutkielmassakin on esitetty syitä siihen, miksi keskustelua *Pelit*-lehdessä käytiin, olisi etenkin tyttöjen ja naisten digitaaliseen pelaamiseen liittyvälle historian tutkimukselle vielä paljon tarvetta. Aiheen merkitys korostuu nykypäivänä entisestään, sillä tilastojen valossa noin puolet pelejä pelaavista ihmisistä on nykyään naisia.⁵⁰¹

En lopulta malta olla kyseenalaistamatta tässä tutkimuksessakin eräänlaisena itsestänselvyytenä otettua ja esimerkiksi Graeme Kirkpatrickin pelilehdistöhistoriaa koskevassa tutkimuksessaan vahvistamaa jaottelua kotimikroharrastus- ja pelikulttuuriin välillä. Missä määrin lopulta voidaan puhua tietokonekulttuurin jakautumisesta kahdeksi eri kulttuuriksi? Laajemmasta kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta katsottuna vuosien 1992–2001 välinen kymmenvuotinen ajanjakso oli kuitenkin vain lyhyt viipale nykymuodossaan vuosikymmeniä jatkunutta tietotekniikan yleistymisen prosessia.

Kenties olisikin mielekkäämpää tarkastella tietotekniikkaa kokonaisvaltaisemmin ilmiönä, jonka pääasialliset kokemuksmuodot ovat vuosien aikana muuttuneet. Jos 1980-luvulla keskeinen tietotekniikan kokemuksmalli oli kotimikroharrastuksen piirissä harjoitettu toiminta, 2000-luvun alkuun tultaessa tietoteknisen kokemuksen ytimessä olivat pelillisyyden, leikillisyyden ja viihteellisyyden elementit. Tällä hetkellä näytämme elävän vaihetta, jolle on ominaista tietotekniikan kokeminen sosiaalisen kanssakäymisen ja osallistumisen välineenä. Mitä sitten on luvassa seuraavaksi? Kokonaisvaltaiseen immersioon pyrkivät, augmentoitua ja virtuaalista todellisuutta mallintavat teknologiat tekevät kovaa vauhtia tuloaan.⁵⁰² Tietotekniikan ja pelaamisen historian tutkimuksella olisi niiden mahdollisten merkitysten ja vaikutusten arvioinnille paljon annettavaa.

⁵⁰¹ *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2016 Sales, Demographic and Usage Data*. Entertainment Software Association (ESA): 2016, 3 [<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>]. Luettu 6.5.2016.

⁵⁰² Kokonaisvaltaiseen immersioon tähtääviä koneita ja sovelluksia on kehitelty jo pitkään. Kuitenkin vasta viime vuosina niistä on saatu teknologisesti edistyneitä ja kaupallisesti järkevän hintaisia laitteita. Esimerkiksi kuluttajamarkkinoille keväällä 2016 julkaistut Oculus Rift -virtuaalilasit kykenevät hyvin vakuuttavien virtuaalikokemusten esittämiseen. On varsin kuvaavaa, että laitetta on alusta alkaen kehitetty pelaamista silmällä pitäen ja muut käyttömuodot ovat kehittyneet siinä ohessa. Ks. esim. Leather, Antony, 'Why Oculus Rift And Virtual Reality Could Be Huge And Not Just For Gamers', *Forbes*, 14.4.2014. [<http://www.forbes.com/sites/antonyleather/2014/04/14/why-oculus-rift-and-virtual-reality-could-be-huge-and-not-just-for-gamers/#6ad54557651f>]. Luettu 16.5.2016.

8. LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

I Aikakauslehdet- ja julkaisut

Pelit 1992–2001.

Pelit. Tietokonepelien vuosikirja 1988–1991.

II Sanomalehdet

Aamulehti 1994–2001.

Iltalehti 1994–2001.

Kainuun Sanomat 1994–2001.

Kauppalehti 1994–2001.

Lapin Kansa 1994–2001.

Pohjolan Sanomat 1994–2001.

Satakunnan Kansa 1994–2001.

III Televisio-ohjelmat

'Väkivaltapelit', *Kolmas Aste*. MTV 3:n uutis- ja ajankohtaistoimitus, MTV OY. Syksy 1995.

IV Internet-lähteet

Chaey, Christina, "'Grand Theft Auto V' made \$800 million in 24 hours', *Fast Company* [<http://www.fastcompany.com/3017841/fast-feed/grand-theft-auto-v-made-800-million-in-24-hours>]. Luettu 16.5.2016.

Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2016 Sales, Demographic and Usage Data. Entertainment Software Association (ESA): 2016, 3 [<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>]. Luettu 6.5.2016.

Leather, Antony, 'Why Oculus Rift And Virtual Reality Could Be Huge And Not Just For Gamers', *Forbes*, 14.4.2014. [<http://www.forbes.com/sites/antonyleather/2014/04/14/why-oculus-rift-and-virtual-reality-could-be-huge-and-not-just-for-gamers/#6ad54557651f>]. Luettu 16.5.2016.

Lewis, Helen, 'Gamergate: a brief history of a computer-age war', *The Guardian*, 11.1.2015 [<http://www.theguardian.com/technology/2015/jan/11/gamergate-a-brief-history-of-a-computer-age-war>]. Luettu 16.5.2016.

'Software Industry Survey 2014', Jyväskylän yliopisto, Aalto Yliopisto & Teknologiateollisuus ry 2014 [<http://www.softwareindustrysurvey.fi/SlidesFinland2014.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

'Suomalaiset pelilehdet ja kirjat', *Retropelihuolto* [<http://www.retropelihuolto.com/pelilehdet.htm>]. Luettu 16.5.2016.

U2-yhtyeen WWW-sivusto [<http://www.u2.com/tour/index/tour/id/59>]. Luettu 16.5.2016.

Wingfield Nick, 'Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign', *The New York Times*, 15.10.2014 [<http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>]. Luettu 16.5.2016.

'Women Harassed Out of Their Homes. Mass Shooting Threats. How #Gamergate Morphed Into a Monster', *Mother Jones Magazine*, 16.10.2014 [<http://www.motherjones.com/media/2014/10/gamergate-explained>]. Luettu 16.5.2016.

V Haastattelut

Lindén, Tuija & Nirvi, Niko, Pelit-lehden toimitus, Helsinki, (järjestyksessä) Pelit-lehden päätoimittaja ja pelitoimittaja. Haastattelu 10.4.2015, haastattelija Olli Nordling, tekijän hallussa.

VI Tutkimuskirjallisuus

Alasuutari, Pertti, *Yhteiskuntateoria ja inhimillinen todellisuus*. Gaudeamus: Helsinki 2007.

Bourdieu, Pierre, *The Logic of Practice*. Stanford University Press: Stanford California, Yhdysvallat 1988.

Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production: essays on art and literature*. Ranskan kielestä englanniksi kääntänyt ja toimittanut Johnson, Randal (toim.). Columbia University Press: Columbia, Yhdysvallat 1993.

Chess, Shira & Shaw, Adrienne, 'A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity', *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59:1, 2015, 208–220.

Cohen, Stanley, *Folk Devils and Moral Panics The creation of the Mods and Rockers*, Routledge: Oxon, Englanti 2011.

Consalvo, Mia, *Cheating Gaining Advantage in Videogames*, Kindle-versio, MIT Press: Cambridge Massachusetts 2007.

Donnerstein, Edward, 'The Internet'. Teoksessa Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J. (toim.), *Children, Adolescents, & the Media*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, Yhdysvallat 2002, 301–321.

Dovey, Jon & Kennedy, Helen W., *Games Cultures – Computer Games as New Media*. Open University Press: Berkshire, Englanti 2006.

Drotner, Kirsten, 'Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity', *Pedagogica Historica* 35:3 (1999), 593-619.

France, Alan, *Understanding youth in late modernity*. Open University Press: Berkshire 2007.

Giddins, Seth & Kennedy, Helen, 'Little Jesuses and *@#?-off Robots: On Cybernetics, Aesthetics, and Not Being very Good at *Lego Star Wars*'. Teoksessa Swalwell, Melanie, Wilson, Jason (toim.), *Pleasures of Computer Gaming: Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. McFarland & Company Inc Publishers: Jefferson North Carolina 2008.

Gill, Rosalind, 'Power and the production of subjects: a genealogy of the New Man and the New Lad', *Sociological Review*, 51:1, 2003, 34–56.

Haddon, Leslie, 'Elektronisten pelien oppivuodet'. Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/Oy Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 47–69.

Hall, Stuart, *Identiteetti*. Englannin kielestä suomentanut Lehtonen, Mikko & Herkman, Juha. Vastapaino: Tampere 1999.

Huhtamo, Erkki, 'Vastakoneen vaiheet – Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa'. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.), *Mariosofia Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus Kirja/OY Yliopistokustannus: Helsinki 2002, 21–46.

Huizinga, Johan, *Leikkivä ihminen – Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Saksan kielestä suomentanut Sirkka Ahomaa. WSOY: Juva 1984 (3. painos).

Huhtanen, Heidi, *Tietoyhteiskuntaa rakentamassa*. TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus RY: Helsinki 2001.

Inkinen, Sam, '”Kybermaailma” identiteetin rakentajana – Lähtökohtia, ongelmia, peruskäsitteitä'. Teoksessa Tapper, Helena (toim.), *Me median maisemissa – Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsingin yliopiston Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia: Helsinki 2000.

Jokinen, Arja, Juhila Kirsi & Suoninen, Eero, *Diskurssianalyysin aakkoset*. Vastapaino: Tampere 1993.

Jokinen, Kimmo & Saaristo, Kimmo, *Suomalainen yhteiskunta*. WSOY Oppimateriaalit Oy: Helsinki 2006 (2., uudistettu painos).

Kallio, Kirsi, Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka, 'Pelikulttuurin monet kasvot Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt suomessa. Teoksessa, Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2009. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 1–15.

Kantola, Anu, Moring, Inka, Väliverronen, Esa (toim.), *Media-analyysi Tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003.

Kasvio, Antti, 'Digitaalinen kumous, työn murros ja tietoyhteiskunta'. Teoksessa Stachon, Kari (toim.), *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus Kirja / Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd.: Tampere 1997, 89–108.

- Kasvio, Antti, Nurmela, Juha, Viherä, Marja-Liisa, Hyvänen, Kaarina, Oksa, Jukka & Hietanen, Olli, *Virtuaalihalleja ja hyvinvoitntia – Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitys ja haasteet*, 9–29. Sitran raportteja 50. Sitra: Helsinki 2005.
- Kasvio, Antti, 'Tietoyhteiskunta – edesmennyt idea?' teoksessa Kasvio, Antti, Nurmela, Juha, Viherä, Marja-Liisa, Hyvänen, Kaarina, Oksa, Jukka & Hietanen, Olli, *Virtuaalihalleja ja hyvinvoitntia – Suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitys ja haasteet*, 9–29. Sitran raportteja 50. Sitra: Helsinki 2005.
- Kasvio, Antti, Inkinen, Tommi & Liikala, Hanna (toim.), *Tietoyhteiskunta Myytit ja todellisuus*. Tampere University Press: Tampere 2005.
- Kaunismaa, Pekka, 'Keitä me olemme? Kollektiivisen identiteetin käsitteellisistä lähtökohdista', *Sosiologia*, 34:3, 1997, 220–230.
- Kinder, Marsha, 'Contextualizing Video Game Violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2'. Teoksessa Greenfield, Patricia, M. & Cocking, Rodney, R. (toim.), *Interacting with Video*. Ablex Publishing: Norwood, New Jersey, Yhdysvallat 1996, 25–38.
- Kirkpatrick, Graeme, 'Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995', *The International Journal of Computer Game Research*, 12:1, 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>]. Luettu 16.5.2016.
- Kirkpatrick, Graeme, *Computer Games and the Social Imaginary*. Polity Press: Cambridge 2013.
- Kirkpatrick, Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines 1981–1995*. Palgrave Macmillan: Hampshire, Englanti 2015.
- Liikkanen, Mirja, 'Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – sähköisen kuvan ja uusien ilmaisutapojen läpimurtoja'. Teoksessa Liikkanen, Mirja & Pääkkönen, Hannu, *Arjen kulttuuria – Vapaa- aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Tilastokeskus: Helsinki 1993, 53–67.
- Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005.
- Lähteenmaa, Jaana, *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri – Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusseura: Helsinki 2000.
- Manninen, Ari T., *Näin tehtiin Suomesta tietoyhteiskunta*. Talentum Media Oy: Jyväskylä 2003.
- McAllister, Ken S., *Game Work Language, Power, and Computer Game Culture*. The University of Alabama Press: Tuscaloosa, Alabama 2004.
- Melin, Harri, 'Johdanto'. Teoksessa Blom, Raimo (toim.), *Mikä Suomessa muuttui? Sosiologinen kuva 1990-luvusta*. Hanki ja jää -sarja. Gaudeamus: Helsinki 1999, 13–20.
- Melkas, Tuula, 'Tieto- ja viestintätekniiikan harrastuskäyttö 13–14-vuotiailla'. Teoksessa Liikkanen, Mirja, Hanifi, Riitta & Hannula, Ulla (toim.), *Yksilöllisiä valintoja, kulttuurien pysyvyyttä – Vapaa-ajan muutokset 1981–2002*. Tilastokeskus: Helsinki 2005, 189–210.
- Niemi, Iris & Pääkkönen, Hannu, *Ajankäytön muutokset 1990-luvulla*. Kulttuuri ja viestintä 2001:6, Tilastokeskus: Helsinki 2001.

Nikinmaa, Joonas, 'Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985'. Teoksessa Suominen et al., *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 11–20.

Parikka, Jussi, *Koneoppi – Ihmisen, teknologian ja median kytkennä*. Kulttuurihistorian ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 1. Turun yliopisto: Pori 2004.

Pasanen, Tero, "'Hyökkäys Moskovaan!' Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla'. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampereen yliopisto: Tampere 2011, 1–11
[<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

Pasanen, Tero, 'Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä'. Teoksessa Suominen, Jaakko et al., *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampereen yliopisto: Tampere 2014, 8–23. [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-02.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

Pitkänen, Ville, 'Haasteena historiallisten kontekstien moninaisuus – Tutkimuskohteena television vaaliohjelmia käsittelevät sanomalehtikirjoitukset'. Teoksessa Railo, Erkki & Oinonen, Paavo (toim.), *Media historiassa*. Historia Mirabilis 9, Turun historiallisen yhdistyksen refereesarja. Turun historiallinen yhdistys ry: Turku 2012

Railo, Erkki & Oinonen, Paavo, 'Mediasta historiaa'. Teoksessa Railo, Erkki & Oinonen, Paavo (toim.), *Media historiassa*. Historia Mirabilis 9, Turun historiallisen yhdistyksen refereesarja. Turun historiallinen yhdistys ry: Turku 2012, 7–24.

Rommi, Pirkko, 'Kvalitatiivinen analyysi ja sanomalehtihistoriallinen tutkimus'. Teoksessa Ritari, Kristiina (toim.), *Lehdistöntutkijain seminaari 1973 – alustukset ja keskustelut*. Helsingin yliopiston historian laitoksen julkaisuja N:o 1. Helsingin yliopisto: Helsinki 1973.

Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.), *Haastattelu Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, Osuuskunta Vastapaino: Tampere 2005.

Saarikoski, Petri, 'Suomalainen tietokonepelikulttuuri ja populaari mikrolehdistö 1980-luvulla osana nuorten poikien kotimikroharrastusta'. Pelit, tietokone ja ihminen -symposiossa pidetty esitelmä. Teoksessa Honkela, Timo (toim.), *Pelit tietokone ja ihminen*, Suomen tekoälyseuran julkaisuja – Symposiosarja – No 15: Helsinki 1999, 156–165.

Saarikoski, Petri, *Koneen lumo Tietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä 2004.

Saarikoski, Petri, "'Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöistä?' Tietokonepelit ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla'. Teoksessa Salmi et al., *Välimuistiin kirjoitetut Lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*. Kulttuurihistoria, Turun yliopisto: Turku 2006, 80–108.

Saarikoski, Petri, "'Rakas Pelit-lehden toimitus..." Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002'. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto: Tampere 2012, 21–40
[<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

Saarikoski, Petri & Suominen Jaakko, 'Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen'.

Teoksessa Teoksessa Suominen et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto: Tampere 2009, 16–33 [<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>] (Luettu 16.5.2016).

Scharrer, Erica, 'Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements', *Mass Communication and Society*, 7:4/2004, 393-412.

Shaw, Adrienne, *Gaming at the Edge – Sexuality and Genders at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press: Minneapolis, Minnesota, Yhdysvallat 2014.

Sotamaa, Olli, *The player's Game Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Acta Universitatis Tamperensis 1393, Tampere University Press: Tampere 2009.

Stachon, Kari (toim.), *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan*. Gaudeamus Kirja / Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd.: Tampere 1997.

Stebbins, Robert. 'Serious Leisure: A Conceptual Statement', *Pacific Sociological Review*, 25:2 (1982), 251-272.

Stenros, Jaakko, *Playfulness, Play, and Games A Constructionist Ludology Approach*. Acta Universitatis Tamperensis 2049, Tampere University Press: Tampere 2015.

Storey, John, *Cultural Theory and Popular Culture: An introduction*. Taylor and Francis: Lontoo, Englanti 2014 (6. painos).

Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J., "Media Violence". Teoksessa Strasburger, Victor, C. & Wilson, Barbara, J, *Children, Adolescents, & the Media*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, Yhdysvallat 2002.

Subrahmanyam, Kaveri & Greenfield, M. Patricia, 'Computer Games for Girls: What Makes Them Play?' Teoksessa Cassell, Justine & Jenkins, Henry (toim.), *From Barbie to Mortal Kombat Gender and Computer Games*, MIT Press: Massachusetts, Yhdysvallat 1998, 46–71.

Suominen, Jaakko 1999. 'Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna – Esimerkkeinä 1960-luvun yritysipelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun, esitelmäpaperi (laajennettu versio)', *Pelit, ihminen ja tietokone-seminaari*, Taideteollinen korkeakoulu 19.5.1999 [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]. Luettu 16.5.2016.

Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus – Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino: Tampere 2003.

Suominen, Jaakko, "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008'. Teoksessa Suominen, Jaakko, et al. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampereen yliopisto: Tampere 2010, 83–98 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>]. Luettu 16.5.2016.

Tapper, Helena (toim.), *Me median maisemissa – Reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsingin yliopiston Tutkimus- ja koulutuskeskus Palmenia: Helsinki 2000.

Toivonen, Timo, 'Kyllä salissa huutaa saa Suomen ensimmäinen rock 'n' roll -konsertti'. Teoksessa Saaristo, Kimmo (toim.), *Hyvää paha rock n'n roll – Sosiologisia kirjoituksia rockista ja rockkulttuurista*. Suomalaisen kirjallisuuden seura: Helsinki 2003, 19–39.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli, *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi: Helsinki 2009 (11. uudistettu laitos).

Vihavainen, Timo, 'Lähihistorian kirjoittamisen ongelmia'. Teoksessa Soikkanen, Timo, *Lähihistoria – Teoriaan, metodologiaan ja lähteisiin liittyviä ongelmia*. Turun yliopiston Poliittisen historian tutkimuksia 1: Turku 1995, 166–176.

Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.), *Playing Videogames – Motives, Responses and Consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers: Mahwah, New Jersey, Yhdysvallat 2006.

Väliverronen, Esa, 'Mediatekstistä tulkintaan'. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka & Väliverronen, Esa (toim.), *Media-analyysi tekstistä tulkintaan*. Palmenia-kustannus: Tampere 2003, 13–39.

Wesley, David & Barczak, Gloria, *Innovation and Marketing in the Video Game Industry – Avoiding the Performance Trap*. Gover Publishing Limited: Surrey, Englanti 2010.

V Yleisesitykset

Bell, Clas von, Linturi, Risto & Tala, Martti, 'Mikrojen 20 vuotta'. Teoksessa Linturi, Risto & Tala, Martti (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Yritysmikrot Oy: Helsinki 1993, 9-35.

Burnham, Van, *Supercade a Visual History of the Videogame age 1971–1984*. The MIT Press: Massachusetts, Yhdysvallat 2001.

Chatfield, Tom, *Hupi Oy – Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden*, englannin kielestä suomentanut Hautala, Timo. WSOY: Jyväskylä 2011.

Kemppinen, Pertti, *Nuoruuden taikaa: kurkistuksia nuorisokulttuureihin*. Kannustusvalmennus: Vantaa 1998.

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

Kyllönen, Kimmo & Lehtonen, Saija (toim.), *Electrasta Pongiin – Pongista Pleikkaan*. Mediamuseo Rupriikin julkaisuja 4. Mediamuseo Rupriikki & Perinneyhdistys Elektra ry: Tampere 2010.

Niipola, Jani, *Pelisukupolvi – Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin*. Johnny Kniga: Helsinki 2012.

Westman, Grels, 'Mikroja Suomeen'. Teoksessa Linturi, Risto & Tala, Martti (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Yritysmikrot Oy: Helsinki 1993, 64–70.