


Tuijotusta, tarkkailua ja osallistumista – Digitaalisen pelaamisen ja tietokoneiden käytön katsominen kuvissa 1980-luvulta 1990-luvulle

 ennenjanyt.net/2018/12/tuijotusta-tarkkailua-ja-osallistumista-digitaalisen-pelaamisen-ja-tietokoneiden-kayton-katsominen-kuvissa-1980-luvulta-1990-luvulle/
Jaakko Suominen ja Päivi Lahdelma

Tampereella järjestettiin toukokuussa 2017 pelaamisen katsomista käsitellyt seminaari, Spectating Play. Seminaarin teema oli valittu ajankohtaisuuden takia. Digitaalisiin pelikulttuureihin liittyy yhä näkyvämmiin (!) katsojuutta: niin kutsuttu elektroninen urheilu on yleisölaji, jossa kilpapelaaajien suorituksia seurataan sekä paikan päällä katsomoissa sekä selostettujen ja kommentoitujen televisio- ja verkkolähetysten kautta.^[1] Oman pelaamisen lisäksi ihmiset katsovat verkossa niin sanottuja Let's Play -videoita, jotka voivat olla peliarvosteluja, läpipeluuohjeita tai pelaamiseen liittyviä kilpasuorituksia.^[2]

Spectating Play -seminaarin osallistumiskutsussa muistettiin myös historiallinen kehitys: digitaaliseen pelaamiseen on aina liittynyt katsomistilanteita, vaikka katsojuus onkin nykypäivänä korostunut aiempaan verrattuna. Jotkut ovat seuranneet edistyneempien pelaamista tai odottaneet omaa pelivuoroaan jo 1980-luvulla, kun digitaalinen pelaaminen alkoi yleistyä.^[3] Tästä huomiosta inspiroituneina lähdimme tutkimaan varhaisemman digipelaamisen katsomista, päälähteinämme kuvat.

Tässä artikkelissa tarkastelemme, miten digipelaamisen katsojuuden historiaa voi tutkia kuvien ja sisällönanalyysin keinoin. Kysymme tarkemmin, millaisia katsojapositioneja eri yhteyksissä otetuista ja julkaistuista kuvista löytyy ennen pelaamisen katsomisen nousua yleisempään keskusteluun ja mitkä tekijät selittävät katsojapositioneiden eroja. Teoreettisesti artikkeli kytkeytyy erityisesti teknologian domestikaation sekä katseen ja ruumiillisuuden suhteen tutkimukseen. Keskitymme tässä artikkelissa aineiston esittelyyn, joten nostamme esiin vain muutamia kuvatutkimuksen teoreettisia suuntia. Jatkossa myös muiden teorioiden hyödyntäminen syventää tutkimusta.

Käytämme aineistona erityisesti suomalaisissa tietokone- ja pelilehdissä julkaistuja kuvia 1980-luvun puolivälistä 1990-luvun puoliväliin, koska juuri muuta aineistoa teemasta ei ole olemassa kuin lehtien julkaistut kuvat. Sen lisäksi hyödynnämme Suomen pelimuseoon (Tampereen museokeskus Vapriikki) lahjoitettuja yksityiskuvia, jotka eroavat osittain lehtikuvista. Yksityiskuvia on otettu tai niitä on säilynyt varsin vähän. Kaiken kaikkiaan olemme saaneet koottua noin 160 lehti- ja yksityiskuvaa, jotka ovat tulkittavissa pelaamisen ja sen katsomisen esityksiksi.

Aikarajauksen alku liittyy lehtien julkaisemisen alkuun ja loppukohta osuu pelikulttuuriseen murroshetkeen, jossa pelitapahtumat ja verkkopelaaminen alkavat syntyä. Olemme keränneet aineistoa *MikroBitti*-, *Printti*- ja *Pelit*-lehdistä, jotka ovat olleet kaikkein laajalevikkisimpiä. Huomasimme, että vaikka lehdissä on silloin tällöin dokumentoitu arkisia pelitilanteita, useammin katsojapositioneita sisältävät kuvat julkaistiin mainoksina tai messujen ja näyttelyjen esittelyjen kuvituksena.

Ammattilainen.



Commodore 128. Ainoa ammattilaisen tietokone jolla voit myös pelata.

Commodore 128 on ainoa ammattilaisen tietokone, jonka ylivoima niin hyöty- kuin huvityksessäkin kestää täydet kolme erää. Ratkaisijoina kolme toimintatilaa:

1. CP/M-tila 2. 128-tila 3. 64-tila

Hattutempun Commodore 128:lla voivat tehdä yhtä hyvin yrityskäyttäjät, kovan sarjan bitinikkarit kuin uupumattomat pelimehkin.

Muiden pelit on nyt pelattu! Vain Commodore voi esitellä uutuuden, joka jo tuoreeltaan tarjoaa maailman suurimman ohjelmistovalikoiman, laajimman ohjelmistovalikoiman ja maailman suurimman tietokonevalmistajan laatuvaatimukset täyttävän kokonaisuuden. Kolmikon, jonka rinnalla muut ovat yksinkertaisia! Kysy myös joustavaa maksupalvelua, hanki oma Commodore-luottokortti!



Vuoden 1985 mikrovalinta! (Printti-lehti)

commodore
Maahantuojat: Oy PCI-Data Ab
Jälleenmyynti: Valtuutetut Commodore-liikkeet kautta maan.

Kuva 1. MikroBitti 5/1986, 7.

Artikkelissa esittelemme ensin lähteitämme, sitten sisällönanalyysimenetelmää ja lopuksi käsittelemme joitain kuvien sisältöihin liittyviä teemoja.

Pelaamisen katsomisen kovalähteet

Visuaalisen kulttuurin tutkija Janne Seppänen toteaa, että katsominen ei ole hetkellinen ohimenevä tapahtuma, vaan jatkuva ja muovautuva prosessi, ”jossa aiemmat mielikuvat, kulttuurinen kokemus ja vuorovaikutus lomittuvat toisiinsa”.^[4] Seppänen tarkoittaa, ettei ole helppoa määritellä, missä katsominen alkaa ja missä se loppuu. Sama koskee käyttämäämme lähdeaineistoa ja sen analyysimenetelmiä.

Tässä artikkelissa analysoimme siis kolmessa suomalaisessa tietokone- ja peliharrastuslehdissä julkaistuja kuvia sekä Suomen pelimuseoon lahjoitettuja pelaamisen kuvia. Pelejä ja pelien katsomista käsittelevä lehtien kuvamateriaalin analyysi vahvistaa muuta samoja lehtiä koskevaa tutkimusta, joka on huomionnut lehtien sisällön ja kohderyhmien eroja.^[5] Kuvitus on selvästi tukenut lehtien muuta sisältöä, ja siten on selvää, että kuvien tutkimus voi olla osa laajempaa peli- ja tietokonelehdistön tutkimusta tai harrastajakulttuurien tutkimusta.

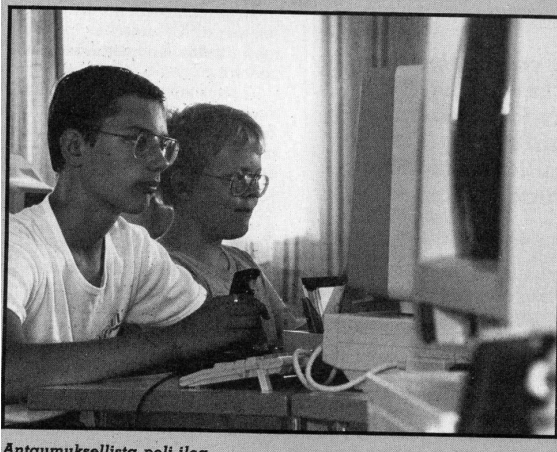
Olemme selanneet *MikroBitti*- ja *Pelit*-lehtien fyysiset kappaleet läpi löytääksemme pelaamisen katsomista käsittelevät kuvat. Sen lisäksi olemme samalla tavalla sivu sivulta käyneet läpi digitoidut *Printti*-lehden numerot.^[6] Olemme valinneet tarkastelun kohteiksi tutkittavalta aikakaudelta kaikkein laajalevikkisimmät lehdet. Väitämme, ettei pienempien harrastus- ja kerholehtien ottaminen mukaan olisi antanut juuri lisätietoja, koska muissa lehdissä julkaistujen pelaamisesta kertovien kuvien määrä on ollut pieni, vaikka pienlehdet ovatkin olleet omalla tavallaan merkittävässä asemassa tietokone- ja pelikulttuureissa.^[7]

Aloitamme tarkastelun 1980-luvun puolivälistä, jolloin digitaalinen pelaaminen alkoi yleistyä Suomessa. Samaan aikakauteen liittyi myös tietotekniikkaa käsittelevien harrastajalehtien perustaminen. Lehdillä oli suuri merkitys tietotekniikkaharrastusta koskeneen tiedon levittämisessä sekä uusien ilmiöiden esittelyssä ja kommentoinnissa. Jo 1980-luvun puoliväliä aiemminkin digitaalista pelaamista oli käsitelty ajoittain muun muassa tekniikan ja media-alan lehdissä sekä esimerkiksi Raha-automaattiyhdistyksen *Potti*-henkilöstölehdessä, mutta digitaalisia pelitilanteita oli dokumentoitu niissä verraten harvoin.^[8]

Rajauksemme loppupisteenä toimii 1990-luvun puoliväli. Silloin digitaalisia pelejä pelattiin erityisesti PC-yhteensopivilla tietokoneilla, ja internetin käyttö alkoi yleistyä. Internet alkoi pian vaikuttaa monin tavoin pelaamiseen. Verkko toimi pelejä koskevan tiedon lähteenä ja nopeasti uudenlaisten pelimuotojen mahdollistajana. Vaikka aikarajaukseen on pelikulttuuriin liittyviä syitä, niin pelikulttuurin osin muuttuessa kuvamateriaali ei kuitenkaan välttämättä ole muuttunut. Näin ollen rajauksen loppupiste onkin osittain keinotekoinen ja perustuu myös siihen, että tällöin kuvamateriaalin määrä on pysynyt analyysin kannalta sopivan kokoisena. Tästä kuvamäärästä voi jo tehdä johtopäätöksiä, mutta kuvien koodaaminen ei ole vielä liian työlästä.

MikroBitti syntyi *Tietokone*-lehden (alk. lokakuussa 1982) *Mikro2000*-liitteen (aloitti marraskuussa 1983) spin off-julkaisuna toukokuussa 1984. *MikroBitistä* tuli nopeasti suosittu tietokoneharrastamisen yleistyessä ja se ilmestyy edelleen. Kerran kuukaudessa (kesätaukoa lukuun ottamatta) ilmestyneen lehden levikki oli 33 000 ja 42 000 kappaleen välillä vuosina 1984-1995, ja lehti käsitteli erilaisia digitaalisen pelaamisen ja tietokoneharrastamisen muotoja.^[9] Lehdessä julkaistiin erityisesti laitekuvia sekä kuvaruutukaappauksia peleistä ja muista ohjelmista. Pelaamista ja sen katsomista esittäviä kuvia julkaistiin harvemmin. *MikroBitissä* pelaajuutta ja katsojuutta on valokuvien lisäksi kuvattu myös *Mikrokivikausi*-sarjakuvassa, mutta olemme jättäneet sarjakuvamateriaalin tässä artikkelissa aineistomme ulkopuolelle, jotta aineisto pysyisi hallittavan kokoisena.

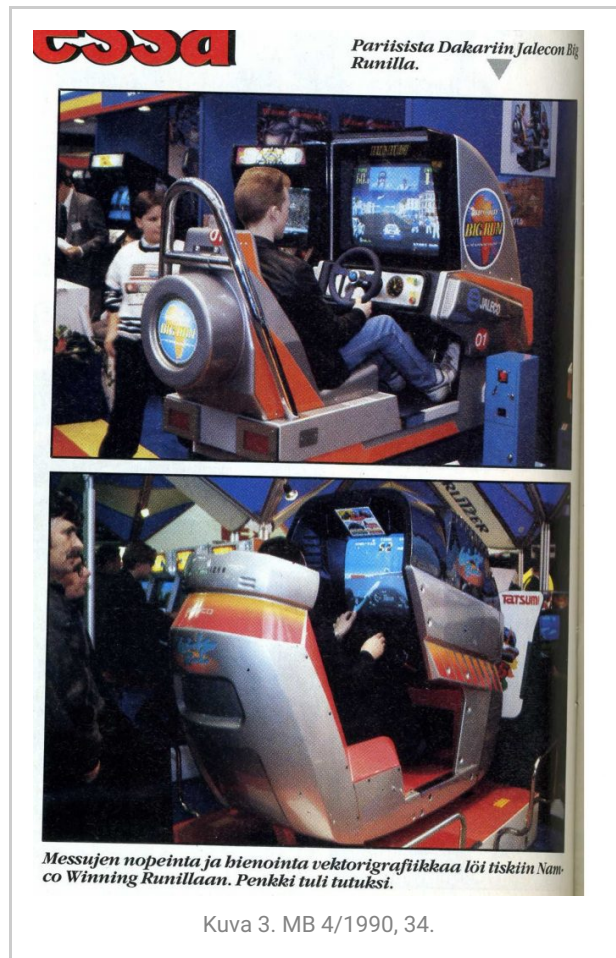
●● Jo traditioksi muodostunut kesä MikroBITIN tietokoneleirillä on takanapäin. Palaamme hetkiseksi kesän kuumiin tunnelmiin ja kerromme kuulumiset Lautsiasta.



Antaumuksellista peli-iloa.

Kuva 2. MB 9/1986, 29.

Kuvatyyppien väliset erot ero on otettava huomioon kuvamateriaalia analysoitaessa. Yksi ero, jonka huomasimme, on "autenttiset tilanteiden" ja "lavastettujen tilanteiden" välillä. Autenttiset tilanteet ovat dokumentaarisia kuvia pelaamisesta ja tietokoneiden käytöstä, jotka nekin toki voivat olla huolellisesti valikoituja ja rajattuja. Lavastetut tilanteet ovat puolestaan yleensä mainos- ja markkinointikuvia, joissa kuvattavat ihmiset ja objektit on valittu ja aseteltu kuvaan halutun vaikutelman aikaansaamiseksi. Samat mainoskuvat toistuvat, koska niitä on käytetty myös uutisten ja artikkelien kuvitukseen. Osa uutiskuvistakin näyttää siis laite- ja ohjelmistovalmistajien promootiomateriaalilta. Tulkitsimme, että useimmat markkinointikuvista ovat tulleet Suomeen ulkomailta, esimerkiksi Yhdysvalloista, koska laite- ja ohjelmistovalmistajat ovat toimineet kansainvälisesti.



Olemme valikoineet aineistoomme yhteensä 48 kuvaa *MikroBitistä* vuosilta 1984-1995. Yksi tyypillisimmistä katselutilanteista *MikroBitissä* liittyi tietokonealan messuihin ja näyttelyihin, kuten esimerkkipicture 3 osoittaa. Tämä kuvatyyppi tulee esille myös muissa alan lehdissä, ja tällaisissa kuvissa tavanomaisesti messukävijöiden joukko on kokoontunut laitteiden ympärille. Juuri *MikroBitille* erityisiä ovat puolestaan lehden organisoimilla koululaisten Bittileireillä otetut valokuvat (ks. Kuva 2). Leirin tietokonekuvista ei aina pysty päättämään, milloin kyse on pelaamisesta ja milloin muusta tietokoneiden käyttämisestä, varsinkaan jos pelaaminen ei tapahdu erityisillä peliohjaimilla, kuten esimerkkipicturessä. Tulkintavaihtoehtoja on useita, koska tiedämme, että leiriläisille opetettiin tietokoneiden käyttöä ja esimerkiksi ohjelmointia.



Pelit-lehti aloitti vuonna 1992. Sitä olivat edeltäneet *MikroBitin* rinnakkaisjulkaisuksi syntynyt Commodore-kotitietokoneisiin keskittynyt *C=lehti* sekä muutamina vuosina julkaistut *Tietokonepelien vuosikirjat*. Samaan aikaan kun Commodore-kotitietokoneiden suosio alkoi laskea, lehtiä kustantanut Sanomaprint Erikoislehdet päätti kokeilla pelkästään peleihin keskittyvän lehden kannattavuutta. Digitaalisesta pelaamisesta olikin tullut entistä yleisempi harrastus, ja pelejä käsittelevät sisällöt olivat tietokoneharrastuslehtien suosituimpien aiheiden joukossa. Alkuvuosinaan *Pelit* keskittyi erityisesti PC- ja Amiga -tietokoneiden peleihin eikä käsitellyt juurikaan konsolipelaamista. Suurimmat konsolivalmistajat Nintendo ja Sega julkaisivat omia klubilehtiään, mutta niiden sisältö oli luonteeltaan enemmän markkinointimateriaalia kuin journalistista, ja klubilehdet pyrkivät ylläpitämään myös konsoleihin liittyvää yhteisöllistä fanikulttuuria julkaisemalla muun muassa kirjeenvaihtoilmoituksia, pelaajapalautteita, pelivinkkejä ja niin edelleen. Klubilehdet eivät kaiken kaikkiaan juuri kilpailleet *Pelit*-lehden kanssa, ja lehden pääkilpailija lienee ollut saman kustantajan *MikroBitti*, jossa julkaistiin edelleen esimerkiksi peliarvosteluja.

Alkuvuosien 1992-1995 *Pelit*-lehdissä julkaistiin enimmäkseen kuvia pelilaitteista sekä kuvaruutukuvia peleistä. Käyttäjiä ja katsojia esittelevät kuvat olivat jopa harvinaisempia kuin *MikroBitissä*. Edes mainoksissa ei kuvattu pelaajia. *Pelit*-lehdelle erityinen katsojuuden kuvaus oli sen järjestämien tietokonepelaamisen SM-kisojen (1994, 1995) kuvareportaasit (ks. Kuva 4). Pelaamisen katsomista näkyy myös messujen esittelyjen kuvituksessa, kuten *MikroBitissäkin*. Ihmisiä esittävien kuvien julkaisemisen vähyydestä seuraa, että aineistossamme on ainoastaan neljä kuvaa *Pelit*-lehdistä 1992-1995.^[10] *Pelit*-lehtiä selatessa korostui yksi katsojuuden ulottuvuuksista: kuvan katsoja -minä. Pelaamisen katsoja on siis kuvien ulkopuolella oleva lehtien lukija, joka voi olla kuka tahansa, ilman kuvissa näkyviä samaistumiskohteita.

Siinä missä *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden kohderyhmänä olivat nuoret tietokone- ja peliharrastajat, *Printti* (aloitti 1984) tavoitteli osittain vanhempaa ja erilaista kohderyhmää. Edellä mainituista aikakauslehdistä poiketen *Printtiä* julkaistiin sanomalehtiformaatissa 20 kertaa vuodessa, ja lehti korosti tietokoneharrastamisen yhteisöllistä luonnetta, muun muassa tietotekniikan kouluopetusta ja pelikerhojen toimintaa sekä sähköistä ilmoitustauluaan VAXI-nimistä BBS-purkkia^[11]. *Printti* sai alkunsa saman julkaisijan, A-lehtien, toisen julkaisun, *Katso*-lehden (perustettu 1960) jatkeena, sillä *Katso*-lehdessä oli julkaistu silloin tällöin 1980-luvun alussa pelaamista ja tietokoneilua käsitelleitä juttuja, esimerkiksi lehden välissä ajoittain ilmestyneessä video-liitteessä, ja molemmilla oli sama päätoimittaja, Reijo Telaranta.

Vaikka *Printti* esitteli myös laitteita, ohjelmistoja ja jopa pelejä, ne eivät olleet niin keskeisiä kuin *Pelit-* ja *MikroBitti*-lehdissä. *Printissä* julkaistiin muihin lehtiin verrattuna enemmän kuvia tietokoneiden käyttäjistä. Kuten mainitsimme haasteeksi, vain muutamat kuvat voi varmuudella tunnistaa pelaamiseen liittyviksi. Kaikkein varmimmin tunnistettavia ovat ne kuvat, jotka on otettu videopelihalleissa tai jotka kuvittavat videopelaamisen SM-kilpailuja käsitteleviä juttuja. Yleensä *Printin* käyttäjäkuviissa on kasvatuksellinen ja käytäntöorientoitunut konteksti (ks. Kuva 5). *Printti* ei ollut yhtä suosittu kuin *MikroBitti*, ja *Printin* julkaiseminen loppui jo 1987. Kaiken kaikkiaan aineistossamme on 71 *Printissä* julkaistua kuvaa.



Etsimme lehdissä julkaistuille kuville vertailuaineistoksi vastaavia arkikuvia eli yleensä harrastajien kotioloissa ottamia näppäilykuvia. Suomen pelimuseo ja Tampereen Museokeskus Vapriikki järjestivät toukokuusta lokakuuhun 2015 kuvakeruun. Sen tarkoituksena oli koota kokoelmiin pelaamista käsitteleviä yksityiskuvia, ja museot saivat kerättyä noin 120 kuvan kokoelman, joka sisälsi etupäässä kuvia pelitilanteista 1980-luvulta tähän päivään. Lahjoitetut kuvat käsittelevät digitaalisen pelaamisen lisäksi muun muassa lautapelaamista, korttipelaamista, roolipelaamista sekä pelitapahtumia. Kävimme kuvakokoelman läpi ja valitsimme omaan aineistoomme 39 kuvaa, jossa digitaalisten pelien pelaajien ohella oli pelaamisen katsojia. Nämä kuvat olivat 1980-luvulta 1990-lopulle.

Odotimme, että yksityiskuvissa olisi ennen kaikkea erityistilanteita, joissa uudet laitteet on vastikään hankittu, esimerkiksi joulu- tai syntymäpäivälahjoiksi. Oletuksemme oli, ettei arkipäiväisiä yleisiä pelitilanteita olisi niinkään kuvattu. Vaikkei kuvien kontekstia pysty kaikissa tapauksissa määrittämään, hypotesimme osoittautui osittain vääräksi: monet kuvista kertovat arkipäiväisestä digipelaamisesta.

Suomen pelimuseon kokoelmissa on myös erityisiä kuvasarjoja. Meitä kosketti erään äidin lahjoittama kuvasarja sittemmin syöpään kuolleesta pojastaan pelaamassa. Kuvissa poika pelaa konsolipelejä perheenjäsenten ja sairaalan henkilökunnan jäsenten kanssa. Kuviin liittyvä kontekstimateriaali paljastaa, että kuvat on otettu pojan hoidon eri vaiheissa. Museolle lähettämässä kirjeessään äiti selittää halunneensa lahjoittaa kuvasarjan museolle, koska videopelien pelaaminen oli pojalle niin tärkeää hänen ollessaan sairaana ja sairaalahoidossa. Tämä on esimerkki siitä, että kuvien laajemman henkilökohtaisen tunnelatauksen avautuminen vaatii kontekstualisoivaa informaatiota.

Museokokoelman kuvissa tyypillisesti lapset tai nuoret pelaavat pelejä kotonaan perheenjäsentensä, sukulaistensa ja ystäviensä kanssa, ja osa katselee toisten pelaamista. Vain erittäin harvassa kuvassa vanhemmat pelaavat digipelejä yhdessä lastensa kanssa. Ovatkohan vanhemmat olleet kameran takana, sitä kautta tarkkailemassa ja katsomassa pelaamista? Teknisesti kuvat ovat lehtikuvia heikompia. Osa niistä on epätarkkoja tai valaistusolosuhteiltaan puutteellisia. Osasta kuvista ei tarkasti näe, mitä niissä tapahtuu, mutta toisaalta kuvien yhteydessä saattaa olla kuvien lahjoittajien kertomaa lisätietoa.

Kuvien analyysimenetelmät

Visuaalisen kulttuurin tutkija Anita Seppä toteaa, että sisällönanalyttinen kuvatutkimus sisältää kuusi askelta. Ne ovat tutkimuskysymyksen (tai hypoteesin) muotoileminen, kuva-aineiston rajaaminen, kontekstin määrittely, muuttujatekijöiden määrittely, kuvien koodaus sekä lopputulosten analysoiminen.^[12] Olemme esitelleet kolmea ensimmäistä askelta tämän artikkelin aiemmissa osissa ja keskitymme nyt kolmeen viimeiseen.

Kokosimme kuvat edellä mainituista lähteistä ja poistimme kuvien kaksoiskappaleet. Kaksoiskappaleita löytyi lehdistä, koska sama mainoskuva saatettiin julkaista lehdessä useita kertoja, joskus mainoksen lisäksi myös uutisen kuvituksena. Kuvien poiminnan jälkeen katsoimme kuvia useita kertoja ja laadimme sisällönanalyysitaulukon kuvien perusteella. Museokuvia emme ole laittaneet analyysitaulukkoon, koska ne muodostavat lehtikuvia pienemmän ja heterogeenisemmän ryhmän, ja siksi niiden rooli tässä artikkelissa on sekundäärinen verrattuna lehtikuviin. Museokuvia olemme lähilukeneet.

Olemme analysoineet valitsemiemme lehtien kuvat ensin sisällönerittelyn ja sisällönanalyysin keinoin. Olemme taulukoineet lehtikuvat ja muodostaneet 36 sarakkeen yksityiskohtaisen tarkastelumatriisin, jossa olemme käyneet läpi muun muassa kuvissa olevat ihmiset, laitteet, sijoittelut ja sijoittumiset, ilmeet, katsomissuunnat, kuvatyypit ja niin edelleen. Matriisin avulla olemme voineet poimia lähilukevaan analyysiin esimerkkejä erilaisista kuvista ja olemme myös pystyneet havaitsemaan kuvissa olevia tyypillisyyksiä, eroavaisuuksia ja joitakin ajallisia muutoksia.

Omassa analyysiprosessissamme näkyy hyvin Sepän mainitsema kompositionaalisten ominaisuuksien korostus. Olemme luokitelleet ja koodanneet lehtien kuvat taulukkoon useiden sarakemuuttujien mukaan. Suomen pelimuseon kuvia emme siis ole koodanneet. Lehtien kuvat olemme luokitelleet kuvissa olevien henkilöiden, heidän asentojensa, katseiden suuntien sekä kuvassa olevien muiden elementtien mukaan seuraavasti:

Kuva; Lähde; Kuvausaika; Lisätietoja; Julkaisukonteksti; Tapahtuma; Katsojan toiminta; Tila; Huonekalut; Henkilöiden lukumäärä; Kuvaussuunta; Laite; Laitteen sijainti; Käyttäjien lukumäärä; Naiskäyttäjät; Käyttäjien ikä; Istuvat käyttäjät; Katsojien lukumäärä; Tuolilla istuvia katsojia; Seisovia katsojia; Makaavia katsojia; Muussa asennossa katsovat; Osoittavat katsojat; Huonekaluihin koskevat katsojat; Kosketuksessa käyttäjään; Lähellä käyttäjää; Kaukana käyttäjästä; Katsojan rintamasuunta; Katsojan sijainti; Katsojan katse; Aikuisia katsojissa; Nuoria katsojissa; Lapsia katsojissa; Naisia katsojissa; Hymyileviä katsojia; Muita huomioita; Vaikutelma.

Yksittäinen kuvan taulukkokoodi on siis esimerkiksi tällainen (Ks. Kuva 6): Pelikaanit tulevat; MikroBitti 1993/09; 1993; Uutiskuva; Pelaaminen; Seuraaminen; pelihalli; pelikoneita; 3; takaa; arcade; lattialla; 2; 0; nuori; 2; 1; 0; 1; 0; 0; 0; 0; 1;0; parallel; takana; laitteessa; 0; 1; 0; 0; eos.



Jotkut muuttujista ovat numeraalisia, kuten laskettaessa kuvassa olevien ihmisten määrää. Joskus muuttujat ovat binäärisiä eli sisältävät vain kaksi mahdollista arvoa (0/1), kuten määriteltäessä, onko joku elementti kuvassa vai ei, mutta olemme käyttäneet myös muita sisältöasteikkoja.

Sisältöluokittelumme yksityiskohtaisuus on kuin hyttysen ampumista tykillä. Vastaavantyyppisiin johtopäätöksiin olisi voinut päästä myös kevyemmällä, intuitiivisemmalla kuvanlukemisella. Työ kuitenkin kannatti, koska nyt pystymme paremmin perustelevaan huomiomme, kuten Seppä toteaa^[13]. Huomasimme myös, että tutkimusta monipuolistaa se, että taulukosta voi tehdä tarkkoja hakuja useilla muuttujilla.

Anita Seppä arvioi sisällönanalyysin hyviä ja huonoja puolia. Hänen mukaansa menetelmän hyvä puoli on esimerkiksi se, että sisällönanalyysin avulla on mahdollista käydä systemaattisesti läpi suurikin aineisto ja samalla hälventää esimerkiksi ennakkoluuloja, jotka kohdistuvat pienistä aineistoista johdettuihin tulkintoihin (esim. voiko johtopäätöksiä yleistää) ja tulkintojen mahdolliseen poliittisuuteen (epäily siitä, onko analyysin tekijällä joku tietty tarkoitushakuinen lähestymistapa). Sepän mukaan sisällönanalyysi myös kannustaa tutkijaa itserefleksiivisyyteen, koska se tekee kysymyksenasettelusta ja analyysistä varsin läpinäkyvää. Haittapuolena sisällönanalyysissä on Sepän sanoin ensinnäkin se, että "se on niin keskittynyt kuvan kompositionaalisten ominaisuuksien ja aiheiden luokitteluun, että tekijää ja tulkitsijaa koskevat havainnot jäävät usein kokonaan käsittelemättä." Seppä toteaa myös, että sisällönanalyysi ylikorostaa fyysisen objektin ja representaation merkitystä ja sivuuttaa laajemmat kuvien tuotantoa koskevat prosessit. Näin ollen hänestä sisällönanalyysiä on hyvä täydentää muilla menetelmillä.^[14] Nämä reunaehdot on hyvä muistaa artikkelimme tuloksia tarkasteltaessa.

Sisällönanalyysiä tai sisällönerittelyä käytetään useammin tekstimuotoisen aineiston käsittelyssä, mutta sisällönanalyysi on tunnettu menetelmä myös kuvien ja visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa lähiluvun, semioottisen analyysin ja muiden metodien ohella.^[15] Toinen tämän artikkelin kirjoittajista on käyttänyt sisällönanalyysiä niin kutsuttujen kahvipöytäkirjojen tutkimisessa.^[16] Mediatutkija Philip Bell toteaa, että sisällönanalyysi on mediatutkimuksessa yksi suosituimmista menetelmistä. Se tuntuu hänen mukaansa maalaisjärjelliseltä (common sense) tutkimusmenetelmältä tutkittaessa mediasisältöjä. Toinen syy suosioon on se, ettei sisällönanalyysi vaadi raskasta teoreettista apparaattia tuekseen.^[17] Nykyään suuria kuva-aineistokokonaisuuksia on alettu analysoida yhä useammin myös erilaisilla algoritmisilla menetelmillä, mutta meidän kuva-aineistomme on kooltaan turhan pieni moiseen.

Olemme tehneet laadullisten lisäksi määrällisiä huomioita. Seuraavassa on muutamia esimerkkejä: Lehdissä julkaistuja kuvia on kaiken kaikkiaan 123. Naiskäyttäjiä niistä on suurella todennäköisyydellä ainoastaan 29 kuvassa, naiskatsojia puolestaan 39 kuvassa. Kuvista 15 on mainoksia, 98 uutiskuvia, 6 kuvituskuvia ja loput muita. 37 kuvassa on yksi tai useampi hymyilevä henkilö, 79 kuvassa kukaan ei hymyile, loppuista ei saa selvää. Jotain laitetta katsotaan 84 kuvassa, käyttäjää 28 kuvassa, valokuvaajaa 9 kuvassa ja toisia katsojia kolmessa kuvassa. 31 kuvassa joku toinen kuvassa esiintyvä henkilö koskee laitteen käyttäjään, 66 kuvassa katsojat koskevat objekteja, kuten nojaavat huonekaluihin.

Vaikka sisältötaulukko antaa mahdollisuuden laskea useita asioita aineistosta, painotamme laadullista tutkimusta. Jo se tapa, millä muuttujat ja luokittelut on valittu, sisältää vahvan tulkinnallisen ulottuvuuden.^[18] Tutkija määrittää ja tunnistaa välillä hyvin pienistä ja heikkolaatuisista kuvista esimerkiksi kuvattavien sukupuolen, iän, eleet, ilmeet, katseen kohteet ja toiminnot. Voikin väittää, että sisällönanalyysin lisäksi olemme lähilukeneet kuvia tutkiessamme niitä yksityiskohtaisesti. Huomasimme, että taulukoinnin ansiosta tutkija ei ota asioita annettuina, ja nk. vastakarvaan lukeminen on helppoa, minkä Seppäkin mainitsee sisällönanalyysin etuna: Koodaukseen vaikuttava tulkinnan haasteellisuus on tyypillinen aineistossamme, koska kuvien kontekstia ei ole useinkaan selitetty julkaisuissa. Voidaankin kysyä, käsitteleekö kuva-analyysimme tietokoneiden ja pelilaitteiden käytön katsomista vai pelkästään pelaamisen katsomista. Myöskään esimerkiksi läsnä olevien ihmisten ikä tai sukupuoli ole aina helposti määriteltävissä, koska ihmishahmot saattavat olla pieniä, pimeitä, epätarkkoja tai vain osittain kuvissa. Vaikka hahmot olisivat selkeästi näkyvissä, esimerkiksi sukupuolen määrittely perustuu silti kulttuurisiin konventioihin ja on siis vain tulkintaa.

Esittelemme vielä, miten täsmähaku taulukosta eri muuttujilla voi alkaa pienestä huomiosta ja laajeta yhteiskunnallisesta ilmiöstä kertovaan kulttuurintutkimukseen, jossa kuvissa näkyville yhteisille piirteille ja eroille sekä teemojen esiintymiselle etsitään selityksiä. Voimme etsiä vaikkapa kuvia, joissa yksi nainen katsoo tietokonetta käyttävää käyttäjää ja joissa joku istuu. Tällaisen haun taustalla voi olla esimerkiksi hypoteesi kyseessä olevan asetelman epätyypillisyydestä tai esimerkiksi kiinnostus kuvissa esiintyviä sukupuolirooleja kohtaan. Ehdot täyttäviä kuvia löytyy aineistosta ainakin kolme kappaletta, kaikki julkaistu *Printti*-lehdessä. Yksi jutuista käsittelee tietokonehackerismia ja vaikuttaa kuvituskuvalta, toinen kuva on niin ikään kuvituskuva ja julkaistu vinkkipalstan yhteydessä ja kolmas tietokonekammoa käsittelevän jutun yhteydessä. Kaikki kuvat ovat luonteeltaan erilaisia,

eikä mikään niistä liity pelaamiseen vaan yleisemmin tietokoneiden käyttöön. Tosin kuvassa 7 lapsi saattaa pelata yleisurheilupeliä tai vastaavaa ruutunäkymän perusteella. Kaikki kolme kuvaa ovat sellaisia, joissa katsojat tarkastelevat tietokoneen käyttäjää todennäköisestä ylpeydestä, luottamuksesta tai rauhoittamisesta viestivä hymy kasvoillaan.

Katsojien etäisyys käyttäjästä kuitenkin vaihtelee, mikä luo omalta osaltaan kuviin erilaisia tunnelmia. Kuvien henkilöiden etäisyys vaikuttaa myös siihen, miten kuvat on rajattu – tai toisinpäin etäisyyden vaikuttaessa rajaukseen. Kolmea esimerkkikuvaa yhdistää puolestaan kuvan suunta: kuvassa oleva käyttäjä on kuvattu sivusta tai viistosti niin, että kuvaajasta katsottuna tietokone on käyttäjän oikealla puolella ja katsojat jäävät käyttäjän taustalle tai vähän oikealle puolelle ikään kuin käyttäjän ja tietokoneen väliin, käyttäjää ja tietokonetta sitovina elementteinä. Kuten esimerkistä huomaa, koodaus ja taulukointi tuottavat siis kuvien yhteyteen paljon sellaista metatietoa, jota voi hyödyntää myös jatkotutkimuksissa.



Kuva 7. Printti 3/1987.



Kuva 8. Printti 13/1985.



Seuraavassa osassa käymme lyhyesti läpi joitakin kuvien keskeisimmistä aihepiireistä. Koska aiheemme on pelaamisen katsominen, keskitymme katseiden suuntaan, ilmeisiin, katsomisen sosiaaliseen kontekstiin sekä katsomisen ruumiillisuuteen. Valitut teemat nostavat esiin myös teoreettisia viitekehyksiä, joita tällaisen kuva-aineiston tutkimukseen on mahdollista valita.

Katseiden suuntia ja katsomisen ideologioita

Pelaamisen katsomiselle on tutkimassamme aineistossa tietty normaalimuoto. Sitä voisi luonnehtia levolliseksi keskittymiseksi. Katsojat tuijottavat ruutuja ja laitteita neutraali ilme kasvoillaan (esim. kuvat 3, 5, 10). He saattavat tarkkailla pelaajia tai tietokoneen käyttäjiä, odottaa omaa pelivuoroaan tai omaksuvat tietoa uutuuksista vieraillessaan tietotekniikkanäyttelyissä. Sama levollinen tarkkailu näkyy esimerkiksi varhaisissa tietokonepelikilpailuissa, joissa katsojien ilmeet vapautuvat lähinnä vasta siinä vaiheessa, kun kilpailujen tulokset ovat selvillä. Kilpailuihin osallistuneiden pelaajien keskittyminen on ikään kuin tarttunut yleisöön, joka vaikuttaa yhtä keskittyneeltä kuin kilpailijat. Tämä näkyy esimerkiksi *Pelit*-lehden artikkelissa, joka kertoo tietokonepelaamisen Suomen mestaruuskisoista vuonna 1995 (ks. kuva 10). Kyseinen artikkeli osoittaa myös toisen pelaamisen katsomiseen liittyvän käännekohtan: valkokankaiden ja jättiruutujen tuleminen. Jo esimerkiksi vuonna 1983 järjestetyssä *Pac-Manin* SM-kilpailussa yleisöllä on ollut mahdollisuus seurata kilpailuja, mutta käytännössä kilpailijoiden pienten tv-ruutujen tai näyttöjen takia seuraaminen jäi pitkälti esimerkiksi selostuksen varaan tai sitten lehtien jälkepäin julkaisemien kuvausten varaan.^[19]



Kuva 10. Pelit 10/1995.

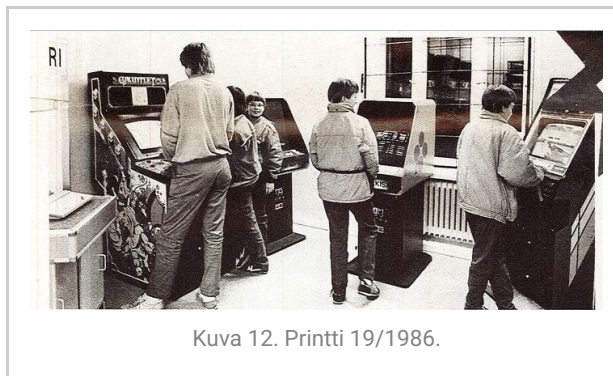
Kun *MikroBitin*, *Pelit*-lehden ja *Printin* kuvia tarkastelee lähemmin, niistä löytyy yllättävänkin paljon poikkeuksia suhteessa levolliseen katsomiseen. Hymyileminen on yhteydessä yhdessä tekemiseen, jolloin katsojien katse suuntautuu tyypillisesti toisiin katsojiin, pelikumppaneihin ja jossain tapauksissa kuvaajiin, jotka ikään kuin tällöin häiritsevät pelitilanteita ja keskittymistä pelaamiseen sekä sen seuraamiseen. Joissain tapauksissa katsojat vain tuijottavat kaukaisuuteen ilman selvää katseen kohdistuspistettä. Useimmat hymyilykuvista on julkaistu *Printti*-lehdessä (ks. esim. tämän artikkelin *Printti*-lehden kuvat). Hymyily voi liittyä esimerkiksi siihen, että jonkun pelitapahtuman osallistujat tai tietokonekerholaiset on koottu kuvaan yhdessä poseeraamaan, jolloin kuvaustilanteen konventio vaatii iloista ilmettä (ks. Kuva 11).

Toisessa aiheeltaan poikkeuksellisessa kuvassa (Kuva 12), joka dokumentoi suomalaista pelihallia, suurin osa kuvattavista on keskittyneenä pelaamaan laitteilla tai katsomaan pelaamista. Poikkeuksen muodostaa yksi kuvassa oleva suoraan kameraan tuijottava katsoja. Janne Seppänen kirjoittaa *Katseen voima*-teoksessaan myös *tirkistelevästä katseesta*, joka on yksi katseen tyyppi. [20] Tässä esimerkkikuvassa on tirkistelyn ja salakuvaamisen makua, vaikka todennäköisesti laitteisiin syventyneet pelaajat ja katsovat tietävät olevansa kuvaamisen kohteena. Kameraan tuijottava hymyilevä poika rikkoo perustilanteen, siten tuhoten kuvaajan tirkistelevän aseman. Tai vaihtoehdoisesti hän hymyllään ikään kuin asettuu kuvaustilanteen kuvaajan rikoskumppaniksi tietoisena kuvaamisen salaisuudesta, jota muut läsnäolijat eivät jaa tai jota eivät halua artikuloida. Tirkistelevä katse onkin usein nimenomaan kuvaajan katse, mutta joissakin tapauksissa pelaamisen katsominen voi vaikuttaa tirkistelyltä.

Niissä tapauksissa, joissa kuvien henkilöt ovat staattisissa asennoissa mutta silti hymyilevät, kyse on useimmiten mainosmateriaaleista. Tällainen kuvaustapa yhdistyy niin kutsuttuun ”turvallisen murroksen” retoriikkaan tai diskurssiin, jossa uutta teknologiaa on esitelty aiempiin toiminnantapoihin ja esimerkiksi perheideealeihin yhteensopivina välineinä.^[21] Ne eivät ole siis dokumentaarisia kuvia pelitilanteista, vaan niillä on erilainen viestinnällinen tarkoitus, joka liittyy ennen kaikkea myynninedistämiseen.



Kuva 11. Printti 16/1986.



Kuva 12. Printti 19/1986.

On useita tapoja, joilla kuvat tukevat tietokoneiden, pelilaitteiden ja pelilaitteiden mainontaa. Kuten todettua, teknisen edistyksen korostuksesta huolimatta kuvaston tarkoituksena on usein myös sillan rakentaminen aikaisempaan ja tuttuun. Esitykset vallankumouksesta tai teknisestä edistyksestä voivat toki nekin olla jatkuvuuden luomista, mutta jatkuvuus voi liittyä myös muihin tekijöihin. Televisiotutkija Cecelia Tichin mukaan uusia teknologioita ei aina esitellä vallankumouksellisina tai katkoksellisina. Uutuudet voivat kantaa ideologisia kuormia, jotka ilmaisevat arvojen jatkuvuutta ja siten säätävät uutuudet yhteensopiviksi säilyttävien ideologioiden ja esimerkiksi konservatiivisten perhesuhteiden ja hierarkkisten työelämäkäytänteiden kanssa. Tichi esittelee niin kutsutun ”elektronisen kotilieden” teemaa ja käsittelee televisioon liittyvää mielikuvastoa toisen maailmansodanjälkeisessä Yhdysvalloissa. Arkkityyppisissä mainoskuvissa yleensä isästä, äidistä sekä tyttärestä ja pojasta koostuva ydinperhe on kokoontunut loistavaruuksien television eteen viettämään aikaa, samantapaisesti kuin perheyhteisöt ja ryhmät ovat kokoontuneet nuotiotulen, takan tai liedan ääreen lämmittelemään, tarinoimaan tai ruokailemaan.^[22] Moisesta asetelmasta esimerkkinä toimii verkkoarkistosta löytyvä *Time*-lehdessä julkaistu Motorolan TV -vastaanottimen mainos vuodelta 1951 Yhdysvalloista.

TV happiness shared by all the family!

Model TV 16—16 inches and over
and TV rack TV... 17 1/2 and 21 1/2 inches
—J. Good Photography

Whether it's a party for friends or just a quiet evening at home... your Motorola TV will add plenty of pleasure with its variety of entertainment. Drama, music, sports and educational programs... all there are yours on Motorola's big-screen, photo-protect television! Hear your favorite recorded music faithfully reproduced with Motorola's dependable and easy-to-operate "Multi-Play" record changer. And for the best in both FM and AM radio, there is nothing finer than Motorola's famous "Golden Voice" tone that's as rich and true as the original sound itself.

Motorola TV
LEADER TODAY BECAUSE OF 25 YEARS OF PIONEERING IN THE ELECTRONICS INDUSTRY

ONLY MOTOROLA GIVES YOU THESE EXCLUSIVE FEATURES... IN FASHION AWARD CABINETS!

GLARE GUARD The world's first...
TWO SIMPLY CONTROLS...
THREE SPEED RECORD CHANGERS...
"GOLDEN VOICE" AM AND FM RADIO...
LONG LIFE "COMMUNIST" CRACKER...

SEE YOUR CLASSIFIED DIRECTORY FOR THE NAME OF YOUR NEAREST MOTOROLA DEALER. Specifications subject to change without notice.

Kuva 13. Time 1951. Lähde: Duke Library, Digital Collections

http://library.duke.edu/digitalcollections/adaccess_TV02

13/

Vaikka ydinperheen tematiikka ei ole digitaalisten kotipelilaitteiden osalta kovin yleinen, teeman toisintoja löytää ajoittain lehtikuvista ja markkinointimateriaaleista 1970-luvulta eteenpäin. Ydinperhekuvasto toimiikin esimerkkinä siitä, miten aiemman tutkimuksen antaman virikkeen avulla kuvamassassa huomio kiinnittyy yksityiskohtaan tai teemaan, joka kohtalaisen harvoin esiintyvänäkin vaikuttaa merkittävältä, koska se uusintaa jotain pitkäkestoisempaa ilmiötä ja osoittaa medioiden ja aiheiden välisen liikkuvuuden. Tällaista virikettä voisi kutsua kuva-aineiston teemalliseksi tihentymäksi tai kiintopisteeksi, joka muistuttaa yksittäisestä kuvasta esiin nostettavaa yksityiskohtaa tai pistettä.^[23]

KLAUS KROGERUS

KUVARUUTU KISAKENTTÄNÄ
Osallistuva uutuus kaikille televisioperheille

JALKAPALLOPELI käynnissä. Isot neliot kuvaavat pelaajia, pieni nelio palloa. Keskiyliän kahvia jakama kuvaruutu on pelikenttänä.

Kuva 14. Tekniikan Maailma 18/1973.

Tyypillisesti peliaiheisten perhekuvien keskiössä on yksi henkilö, yleensä poika, joka on laitteen konkreettinen käyttäjä. Muut henkilöt tuijottavat hymyillen joko ruutua tai monissa tapauksissa televisiolaitemainoksista poikkeavasti osaavaa keskushenkilöä. Varhainen esitys tästä löytyy *Tekniikan Maailman* tv-pelejä esittelevästä artikkelista vuodelta 1973. *Tekniikan Maailman* juttu toteaa, miten tv-pelaaminen eroaa television katselusta osallistavuudellaan, ja vaikka kuvituskuvan perhekonstellaatio muistuttaakin aiempia tv-perhekuvia, nyt katsojien huomio on siirtynyt osittain ruudulta pelaajaan. Kaikki kolme muuta kuvassa olevaa henkilöä katsovat pelaavaa poikaa, joka katsoo ruutua. Isä pitää poikaa sylissään, äiti on lähempänä tytärtä, joka pitelee käsissään peliohjainta, mutta katsoo hymyillen veljeään, ei kuvaruutua.^[24] (Kuva 14.)



Kuva 15. MB 6-7/1990, 78.

TYTÖTKIN PELAAVAT - vieläpä samoja pelejä

Yrkälehti *Tele-*visionin *Bad Influence* -tietokonepeliohjelman katsajatutkimus todistaa, että myös tytöt ovat kiinnostuneita tietokonepeleistä. Torstai-iltaisin lähetettävän ohjelman katsojista 40 % on alle 16-vuotiaita ja noin puolet tyttöjä.

Tutkimustulos yllätti uutisvälitteineen pelitalon. Ohjelman toimittaja Patrick Tingley kertoo, että he arvelivat tyttöjen määrän jäävän noin kolmanneksen. Tingley usko- koo, että te-ohjelma ohjaa pelitalojen ulottuville uuden kohdeylehmiä, koska tietokonelehtiä hakevat pääasiassa pojat. Uskon- että Gamesmaster-ohjelman tyylinen "lotikkahuuori" karkoi-

Voi hellanduudeli, mikä perheydli. Kuva kuitenkin todistaa vääjää- mättä, että tytötkin pelaavat.

Kuva 16. MB 3/1993, 8.

Viidestä esimerkkikuvasta löytyykin variaatiota, joka liittyy muun muassa kuvattaviin laitteisiin, kuvaussuuntiin ja kompositioihin. Näistä esimerkkikuvista kaksi on vanhempia kuin varsinainen tämän tutkimuksen aineistomme. *Timen* televisiomainoskuva toimii mallina amerikkalaisesta varhaisesta televisiomainoskuvasta, joihin myöhempiä tietokone- ja pelaamisperhekuvia voi peilata. *Tekniikan Maailman* kuva on puolestaan julkaistu

yhdessä ensimmäisistä Suomessa ilmestyneistä jutuista, jossa esitellään laajemmin uutta elektronista pelaamista, samoihin aikoihin markkinoille tullutta Magnavox Odyssey -laitetta. Kolme muuta kuvaa ovat varsinaisesta aineistostamme. Ne esittelevät mobiilipelaamista, konsolipelaamista sekä multimediatietokoneen käyttämistä.

Joissain kuvissa voidaan huomioida äidin palveleva tai sosiaalista vuorovaikutusta välittävä rooli, mutta se ei ole yksiselitteinen. Varhaisempaan televisiokuvastoon verrattuna peli- ja tietokonekuvissa lapset siirtyvät keskiöön, mikä noudattelee stereotypiaa varhaisten pelikoneiden ja kotitietokoneiden käyttäjistä. Huomioitavaa on myös se, että ainakin ajoittain mainosluontoinen kuvasto nostaa esiin tyttöjä pelaajina vähintään poikien rinnalla, mikä yhtäältä heijastaa käytännön pelitilanteita mutta toimii myös myytävien laitteiden kuluttajakuntaa laajentavana ehdotuksena. Kaiken kaikkiaan lapset tulevat esille käyttäjinä ja kuluttajina sekä tietynlaisina tulevaisuustyön kohteina. Laitteilla on viihdearvon lisäksi nykyhetkensä käytön hyötyarvo sekä oppimiseen tähtäävä arvo erityisesti kotitietokoneiden tapauksessa. Tietokoneiden käyttöympäristöt ovat työhuonemaisia, mutta videopelilaitteiden tapauksessa käyttö tapahtuu olohuonemaisissa tai muuten pehmeitä istuimia sisältävässä ympäristössä. Myös katsojilla on omat roolinsa käytön kokonaisuudessa.

Mobiilipelikuvassa (Kuva 15) huomio kiinnittyy perheen katseen sirkulaatioon eli kierrätykseen: autoa ajava isä vilkaisee etupenkillä istuvaan vaimoonsa, joka puolestaan on kääntynyt hymyillen katsomaan takapenkillä pelaavia lapsia. He taasen tuijottavat Atari Lynx -pelilaitteidensa ruutuja. Pelikonsolikuvan (Kuva 16) kompositio on puolestaan rakennettu niin, että kuvassa näkyvät niin kuvaruutu, pöydällä olevat Nintendon pelilaitteet, pelaava tyttö ja poika sekä sohvan takana oleva nainen, joka näkee niin pelaajat kuin kuvaruudunkin, mutta joka on hieman etäämpänä pelaajista. Laitteiden ja katsojien asettelu paljastaa sen, että asetelma on lavastettu kuvaa varten eikä toimi pelaamisen ehdoilla, koska kuvaruutu ei sijaitse suoraan kohti pelaajia vaan on käännetty kameran suuntaan.

Compaqin multimedia-PC -mainoksen (Kuva 17) lavastettu käyttötilanne on koottu sellaiseksi, että kaksi katsojista, nainen ja tyttö, katsovat tietokoneen käyttäjän lisäksi ruutua, mutta mies katsoo käyttäjää, luultavasti poikaa, ilmeisesti kommentoiden jotain. Kuvassa pojan sylissä on myös lemmikkikoira, jonka huomio on kuitenkin kiinnittynyt johonkin aivan muualle kuin tietokoneeseen tai kuvassa näkyviin ihmisiin. Miehen suuhun asetetaan ehkä mainoksen lainausmerkkeihin sijoitettu lausahdus: "Tämä mediapeli sopii meille!" Tällä toimella mies ikään kuin sulkee todennäköisen kuvassa erittäin lähellä toisiaan olevan perheryhmän yhdeksi kokonaisuudeksi, ja voimme kuvien tulkitsijoina itse miettiä esimerkiksi sitä, millaisia sukupuolirooleja ja muita rooleja jo tiedostamatta asettelemme kuvan henkilöille liittyen heidän kuvista välittyviin toimintoihinsa. Miksi tässä kuvassa juuri vanhempi mies on se, joka on kääntynyt katsomaan käyttäjää, kun muiden ihmisten huomio on kiinnittynyt näyttöön? Onko hänen suhteensa tietotekniikkaan erilainen kuin muilla?

Se, että pelaamiseen ja tietokoneiden käyttöön liittyviä perheideaalikuviä löytyy myös videopeli- ja tietokone-esityksistä, asettuu ristiriitaan Bernadette Flynnin väitteiden kanssa. Flynnin mukaan perheet ja olohuoneet eivät ole tyyppillistä pelimainonnan kuvastoa. Flynn esittää, että perhemainoskuvien puuttuminen pelilaittekuvastoista kertoo pelaamisen ja

informaatioteknologian käytön sukupuolittuneesta luonteesta. Hänen mukaan esimerkiksi naistenlehtikuvastoissa ei esiinny tietokoneita tai pelilaitteita, ja nuorille miehille suunnatuissa tietotekniikan ja pelien harrastuslehdissä puolestaan pelitilana ei ajatella olohuonetta. Pelien muodostama ”kolmas paikka” merkitsee olohuoneen tuhoa ja sitä, että paikka rakentuu pikemminkin jonkinlaiseen digitaalisen laitteen ja pelin luomaan virtuaaliseen maailmaan kuin että kolmas paikka olisi jossain fyysisessä julkisen ja ei-julkisen tilan välimaastossa.^[25] Siinä mielessä Flynnin väitteeseen voi yhtyä, että tietokoneharrastus- ja pelilehdissä on julkaistu harvemmin kuvia käyttötilanteista ja enemmän kuvia pelistä laitteista tai kuvaruuduista. Mutta kuten edellinen kuvasarja osoittaa, väite ei pidä täysin paikkaansa, vaikka kokonaisuutena julkaistujen pelaamiskuvien painopiste onkin toisenlainen. Lehdissä julkaistujen perhekuvien tarkoitus lienee ollut puhutella laitteiden mahdollisia maksajia ja ostajia, perheen vanhempia. Mutta myös pelaamisen katsomista koskevat yksityiskuvat on otettu useimmiten olohuoneissa tai makuuhuoneissa, ja monesti niissä on pelaajien lisäksi myös pelien katsojia.

Pelilaitemainoksia tutkinut Bryan Mitchell Young viittaa hänkin Lynn Spigelin ja kumppaneiden televisiota ja muita aiempia mediateknologioita koskeviin tutkimuksiin. Young korostaa pelilaitemainosten roolia imaginaarisen käyttötodellisuuden rakentajina. Ennen kaikkea hän painottaa sitä, että varsinkin varhaisessa vaiheessa mainoksilla oli vahva valistava rooli. Ne siis kertoivat potentiaalisille pelaajille, mitä uutuudet olivat ja miten niitä käytettiin. Kun laitteet tulivat tutummiksi, mainoksilla ei ollut enää samanlaista opetusroolia. Keskeistä mainoksille oli myös käyttäjäkuvien ja toimintaroolien määrittäminen, ja tarvittaessa uusien käyttäjäryhmien legitimointi.^[26] Tämä näkyy osittain myös edellisissä pelaamisen perhemainoskuvissa. Pelaamisesta tuotettiin ainakin jossain kuvissa perheen yhteistä harrastusta ja sellaista harrastusta, joka sopii sekä miehille että naisille, ainakin lapsille.

Artikkelin ensimmäinen kuva (Kuva 1), *MikroBitissä* 5/1986 julkaistu mainoskuva, sisältää joitakin yhteisiä elementtejä edellä mainittujen perhekuvien kanssa. Siinäkin on nuori laitteen käyttäjä sekä useita muita ihmisiä käyttäjän lisäksi. Mainoksen otsikko on ”Ammattilainen”, ja mainosteksti korostaa sitä, miten Commodore-kone on ammattilaisen kone, jolla voi myös pelata. Ehkä tämä selittää katsojakunnan ensi näkemältä kummallisen koostumuksen. Katsojajoukossa on pappi, sairaanhoitaja tai muu terveysalan ammattilainen, armeijan palveluksessa oleva henkilö sekä haalaripukuinen mies. Terveysalan ammattilainen on nainen, muut professioidensa edustajat ovat miehiä. Kuvassa olevat lapset ja nuoret hymyilevät. Samaten sairaanhoitaja – ehkä sukupuoli- ja ammattistereotypiansa mukaisesti – hymyilee. Miehet ovat vakavaimmeisiä. Mainoskuvan ihmisjoukko edustaa erilaisia potentiaalisia tietokoneen käyttäjiä: pelaajia ja muita käyttäjiä. Amatit on valittu luultavasti sillä perusteella, että niihin liittyy tunnistettavaa alakohosta pukeutumista, ja ammattilaisten lienee tarkoitus osoittaa tietokoneen työn ja vapaa-ajan käyttömahdollisuuksien kirjoa, vaikka tuohon aikaan, 1980-luvun puolivälissä, käytännössä tietokoneiden käyttö liittyi vielä ennemminkin toimistojen valkokaulustyöntekijöiden tehtäviin kuin mihin tahansa ammattiin. Tietokoneen käyttö saattoi liittyä myös hierarkkiseen asemaan organisaatiossa. Kallista tietotekniikkaa hankittiin ensin niille, joiden työpanos koettiin tarpeeksi arvokkaaksi satsaukselle. Toisaalta johtotehtävissä olevat eivät välttämättä halunneet ottaa tietokoneita omaan käyttöönsä silloin, kun heillä oli sihteereitä, jotka tekivät tietokonetyöt.

"TÄMÄ MEDIAPELI SOPII MEILLE!"



Täydellisessä multimediapaketissa Compaqin 486-mikro 4.000 markalla!

Compaqin mediapeli on raakas, mutta rehellisiä. Oikeat hinnat ovat tuoreita luettelolainoja. Kotiin tehty Presario CDS 633 on ohutlain, turvallisin ja helpoin tapa siirtyä multimediaan.

CD-ROM-asema, äänikortti, mikrofoni ja kätömpäri käyttövalmiiksi tehtynä asennettuna.
Vastava kokoonpano asennuslaitteen n. 4.000 mk.

Micromin CD-kirjaston perusteokset:
MS Encarta 2.450 mk.
MS Comenius 680 mk.
MS Dictionary 650 mk.
Yht. 1.780 mk.

Micromin tuore työkäälä ja pelipaketti:
MS Works 3.0 SE 1.400 mk.
MS Flight Simulator 5.0 450 mk.
Yht. 2.140 mk.

Compaqin tehokas 486-mikro, näyttö, näppäimistö ja hiiri. DOS ja Windows valittaisi asennettuna.
Multimediapaketti osana n. 4.000 mk.

UUSI COMPAQ PRESARIO CDS 633

Multimedia

- Suojaus tekijänoikeuksien (CD-ROM) osalta
- Käyttö: Creative Labs SoundBlaster Pro 16 SB232, 16 k. äänillä
- Ääni: uudet, erittäin
- Käsikäyttö: CD-käyttö: Creative, Director, Encore

Tekniset tiedot

- Suojaus: 32 Mbit ja Intel 486 DX
- Käyttö: 1000000-kapasiteetilla
- Muisti: 1 MB (lisämuisti 16 Mbit)
- Ohjelmisto: MS-DOS
- Hiiri: 3-tasoisena, graafikkajonon parantuneella
- Ohjelmisto: MS-DOS
- Compaqin näyttö: 14"
- Compaqin näppäimistö ja hiiri
- Compaqin ohjelmisto: 2-vektorinen tekniikka

Alueellinen

- Vainuiko asennettuna Compaq, Motorola, Intel, Creative, Creative Labs, Creative, SoundBlaster, MS-DOS 2.1, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11, MS-DOS 3.11

Takuu 3 vuotta

Compaq Presario CDS 633 -multimediapaketti 13.920 mk.

COMPAQ

Tutustu mullistavaan multimediapakettiin lähimmän Compaq-jälleenmyyjäsi luona. Yhteyshetimit numerosta 9800-206720.

intel inside

COMPAQ

Kuva 17. MB 6-7/1994, 42.

Keho ja katsoja

Siirrymme toisenlaiseen analyysinäkökulmaan. Eksistentiaalisesta fenomenologiasta ammentava elokuvatutkija Vivian Sobchack korostaa, miten tutkija voi analysoida myös suoraan elävää kehoa eikä ainoastaan tulkita kehojen representaatioita esimerkiksi kuvista.^[27] Meidän artikkelimme päälähteet voi mieltää nimenomaan katsomisen representaatioiksi, varsinkin niissä tapauksissa, joissa mainos- ja markkinointimateriaalit esittävät ideaalikuvaa pelaamisesta ja tietotekniikan katsomisesta. Tähän asti olemme analysoineet kuvia representaationäkökulmasta.

Idealisoimisesta huolimatta kuvissa on oikeita ihmisiä kehoineen ja kehollisine kokemuksineen. He ovat tunteneet ja kokeneet katsomistilanteet. Jos tutkija tai joku muu kuvia katsova henkilö yrittää samaistua näihin kokemuksiin, hän voi vaikkapa ottaa itse samantlaisia asemia ja asentoja kuin kuvissa olevilla ihmisillä on.

Lähestymme tässä artikkelin loppuosassa katsojan ruumillisuutta kahdesta perspektiivistä. Ensimmäinen koskee kysymyksiä, jotka liittyvät katsojan paikkaan suhteessa muihin ihmisiin (laitteiden käyttäjiin ja toisiin katsojiin) sekä ei-inhimillisiin toimijoihin, kuten laitteisiin ja kalusteisiin. Toinen liittyy katsojan läsnäolon (perus)luonteeseen eli siihen, millä tavoin hän julkituo tai piilottaa katsojuuttaan.

Aloitamme inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden verkostoista. Teknologiahistorioitsija Tiina Männistö-Funk on kirjoittanut artefaktien rykelmistä. Hän kritisoi sellaista materiaalisesta kulttuurin tutkimuksen suuntausta, jossa artefakteja ja niiden käyttäjiä on tarkasteltu yksittäin, vaikka erilaiset tavarat ja niiden käytöt muodostavat käytännössä monimutkaisia ja vaihtelevia verkostoja.^[28] Männistö-Funkin ajattelu muistuttaa Bruno Latourin ja kumppaneiden toimijaverkkoteoriaa, ja näistä inspiroituneena myös pelaamisen tai tietokoneen käytön katsomisen kuvia ei kannata tarkastella ainoastaan ihmisten välisen

kommunikaation näkökulmasta.^[29] Tarkoituksenmukaista on huomioida myös se, miten kuvissa olevat laitteet, huonekalut sekä muut esineet ja objektit vaikuttavat peli- ja katsomistilanteisiin sekä ihmisten asentoihin ja toimiin.

Meidän varsin triviaali hypoteesimme on, että esimerkiksi laitteen koko ja paino vaikuttavat käyttäjiin, katsojiin ja heidän ruumiillisiin aktiviteetteihinsa. Jos laite on asetettu pöydälle, se asemoi myös käyttäjät ja katsojat helpommin paikalleen. Jos laite on taas kannettava, ihmiset asemoituvat tilaan vapaammin ja myös kuvakulmat ovat vapaampia (ks. Kuva 15 ja Kuva 13). Esimerkiksi kuvattaessa kevyiden mobiilien pelilaitteiden käyttöä, kuvia on voitu ottaa myös ylhäältäpäin, ei enää niinkään sivulta kuin isompien laitteiden tapauksessa ja uusissa kuvausympäristöissä, jotka ovat seurausta käytön mobiilista luonteesta. Kyse on toki myös siitä, että kuvaussuuntaa vaihtamalla on saatu kuvattava laite ja sen näyttö paremmin näkymään kuvassa.

Voimme palata myös aiempiin kuvaesimerkkeihin kehollisuuden näkökulmasta. Kuvassa 12 joukko poikia pelaa kolikkopeliautomaateilla ja pelaamista on seuraamassa katsojia. Pelaajat seisovat ja ovat joutuneet ikään kuin lukitsemaan yläruumiinsa näytön ja peliohjaimien pariin. Heidän asentonsa viestii siitä, että he verryttelevät jalkoja vaihtamalla esimerkiksi painoa jalalta toiselle. Vastaavaa painonsiirtelyä voivat tehdä myös katsojat, mutta heidän asentonsa on rennompi, koska kone ei sido heitä samalla tavalla paikalleen. He voivat kyllä myös nojailla peliautomaatteihin joko käsillään tai selällään, joko nähdäkseen paremmin pelitapahtumia tai lepuuttaakseen ruumistaan. Myös kolikkovideopelikulttuurien tutkijat ovat nostaneet viime aikoina esiin tällaisia pelaamiseen liittyneitä ja liittyviä fyysisiä piirteitä keskeisinä pelikulttuurien elementteinä.^[30]

Kuva 6 osoittaa 1980-1990-lukujen taitteessa tapahtuneen muutoksen, jonka seurauksena ainakin osa peliautomaateista on muuttunut istualtaan pelattaviksi, mikä muistuttaa kotien käyttöympäristöjä. Mutta toisin kuin kodeissa katsojan joutuvat edelleen seisomaan. Ostamalla pelisession pelihallikävijä ostaa siis myös istumapaikan. Jos pelilaitte tai tietokone on sijoitettu kotipöydälle, pelaajien lisäksi myös katsojat voivat ottaa tukea pöydästä (ks. esim. Kuva 5.). Nämä esimerkit osoittavat laitteiden, huonekalujen ja käyttäjien välisiä yhteyksiä, joita voisi analysoida vielä paljon syvällisemminkin. Voisimme esimerkiksi käydä läpi yksi kerrallaan huonekalujen ja muiden objektin välisiä suhteita tietokoneen käyttämisen ja pelaamisen katsomiskuvissa aloittaen vaikkapa pöydistä ja etenemällä tuoleihin, lamppuihin ja niin edelleen. Voisimme kiinnittää huomiota myös sellaisiin objekteihin, joita ainakin mainos- ja markkinointikuvista puuttuu mutta jotka yleensä ovat läsnä laitteiden käyttötilanteissa. Tällaisia ovat esimerkiksi johdot tai vaikkapa ruuat ja juomat, joita käytön yhteydessä nautitaan. Tätä kautta olisi mahdollisuus löytää myös lisää eroja lehtikuvien ja museokokoelmiin talletettujen arkikuvien välillä.

Keskitymme seuraavaksi katsojan läsnäolon perusolemukseen. Kuvissamme esiintyvät katsojat voi jakaa kahteen perustyyppiin. Tavallisen katsojantyyppin voi nimetä *piilottelevaksi katsojaksi*, joka yrittää minimoida eleensä ja kasvoniilmeensä ja joka pyrkii säilyttämään staattisen asentonsa kauempana pelaajan ja pelilaitteen takana tai vierellä (ks. esim. Kuva 6, Kuva 10, osittain Kuva 16). Piilotteleva katsojuus säästää yhtäältä harjoittajansa energiaa, mutta toisaalta siitä voi tulla myös ahdistava kokemus, jos katsoja joutuu esimerkiksi pelätessään häiritseväänsä pelaamista, olemaan liian pitkän ajan täysin liikkumatta paikallaan.

Piilottelevan katsojan vastakohta on *läsnäoleva katsoja* (esim. Kuva 18). Hän osallistuu pelitilanteeseen aktiivisesti osoittamalla esimerkiksi jotain kädellään, kommentoimalla tai nojautumalla kohti pelitilannetta, jopa koskettamalla pelaajaa. Hänen sosiaalinen vuorovaikutuksensa on erilaista ja näkyvää ja hänen kehollinen toimintansa fyysisesti monipuolisempaa ja liikkuvampaa kuin silloin, jos hän piilottelisi katsojuuttaan. Tällaiset aktiivisesta läsnäolosta kertovat valokuvat ovat koko aineistossa harvinaisempia verrattuna piilottelevia katsojia sisältäviin kuviin. Kuten todettua, *Printti*-lehdessä julkaistut kuvat ovat poikkeuksia, mikä selittyy lehden erilaisella kohdeyleisöllä sekä tietokonepelitaitoa korostavalla sisältöpolitiikalla. *Printin* kuvat sisältävät esimerkiksi sormilla osoittelemista (ks. Kuva 19).



Kuva 18. MB 10/1990, 17.



Kuva 19. Printti 4/1987.

Suomen pelimuseon valokuvakokoelman yksityiskuvissa on enemmän intiimejä peli- ja katsomistilanteita. Niissä ihmiset ovat lähempänä toisiaan. Mitä lähempänä toisiaan he ovat, sitä nuorempia kuvattavat ovat ja sitä läheisempiä perhesuhteet ovat. Osa

kuvattavista myös katsoo ruudun sijasta kameraan, ilveilee ja tekee muita temppuja. Kuvaaja on selkeästi läheisempi henkilö kuin lehdissä julkaistujen kuvien tapauksessa. Katsojuus on vahvemmin läsnäolevaa kotitilanteissa tutun henkilön ottaessa kuvia kuin esimerkiksi julkisen tilan pelaamista dokumentoivissa lehtikuvissa.

Lopuksi

Tämä artikkeli on tarjonnut pelilehdistön ja pelijournalismin historian tutkimukseen aiemmasta poikkeavan näkökulman, vaikka historiallinen kuvatutkimus ja journalistinen kuvatutkimus ovat vakiintuneita aloja. Niille lukijoille, jotka eivät tunne pelikulttuurien historiaa ja sen tutkimusta, artikkeli osoittaa visuaalisia yhtymäkohtia pelaamisen katsomisen ja muiden alojen tutkimusten välillä. Artikkeli auttaa lukijaa myös sisällönanalyysiä koskevassa metodologisessa pohdinnassa: artikkeli antaa esimerkin, miten sisällönanalyysiä voi soveltaa, millaisiin muihin menetelmiin sitä voisi yhdistää ja mikä kulloinkin on sopiva analyysin tarkkuuden taso.

Tapaustutkimuksemme osoittaa, että historiantutkimuksen tutkimuskysymykset muuttuvat kulttuurin, yhteiskunnan ja laajempien tutkimuskehysten muuttuessa. Jo aiempi tutkimus on haastanut stereotyyppisen käsityksen digitaalisesta pelaamisesta ei-sosiaalisena toimintana. Viime aikoina tutkijat ja aikalaistarkkailijat ovat huomanneet erilaisten pelaamisen katsomisen muotojen yleistymisen tai vähintään tulemisen aiempaa näkyvämmiksi. Näihin liittyvät esimerkiksi perhepiirin pelaamisen katselun lisäksi esimerkiksi verkon pelivideoiden katselu sekä elektronisen urheilun seuraaminen. Tästä syystä myös aiempaa pelihistoriaa voi tarkastella uudella kysymyksenasettelulla. Me olemme löytäneet useita jälkiä ja lähteitä, jotka vihjaavat vaihtelevista digitaalisen pelaamisen katsomisen tavoista, joita on ollut olemassa 1990-luvun alussa, 1980-luvulla ja jo ennen tätä. Pelitilanteita koskevien dokumentaaristen lähteiden ohella katsominen näyttäytyy myös mainoskuviissa, joissa katsomis- ja käyttötilanteet rakentavat ideaalikuvaava pelilaitteiden ja tietokoneiden operoinnin periaatteista ja niihin liittyvistä sosiaalisista rooleista.

Tässä artikkelissa olemme esitelleet pelaamisen katsomisen tapoja ja käsitystapoja erityisesti 1980-1990-lukujen Suomessa julkaistun materiaalin avulla sekä joidenkin museokokoelmaan talletettujen yksityiskuvien kautta.

Olemme esitelleet pintapuolisesti myös joitakin alustavia teoreettis-metodologisia tapoja tällaisen materiaalin tutkimukseen. Olemme käsitelleet kuvia erityisesti sisällönanalyttisellä menetelmällä sekä analysoimalla yksittäisiä kuvia tarkemmin. Olemme pystyneet osoittamaan läpileikkaavia teemoja kuvissa, mutta aineistomme perusteella emme pysty päättelemään, onko pelaamisen katsominen mahdollisesti muuttunut 1980-luvun puolivälistä 1990-luvun puoliväliin. Olemme kuitenkin havainneet esimerkiksi sen, että tietokonelehtien toisistaan poikkeava toimituspolitiikka on vaikuttanut myös lehtien kuvitukseen. Joitain viitteitä katsomisen muutoksesta tarjoavat ne kuvat, jotka dokumentoivat pelaamista kodeissa ja pelihalleissa. Esimerkiksi laitteiden koon pienenytessä pelaamis- ja katsomispaidat ovat monipuolistuneet ja katsomistilanteet muuttuneet.

Muutosta koskevat päätelmät vaatisivat suurempaa ja kattavampaa kuva-aineistoa. Tutkimusta olisi mahdollista laajentaa etsimällä Suomessa myös muita kuva-aineistoja tai erityisesti toteuttamalla kansainvälistä vertailua eri maiden peli- ja pelaamisen katsomiskulttuureiden välillä. Samaten mielekästä olisi laajentaa tutkimuksen aikaperspektiiviä 1990-luvun puolivälistä aina nykyhetkeen.

Toisaalta aineiston laajentamisen sijasta laadullista analyysiä voisi syventää. Aineistoon voisi soveltaa vielä selkeämmin esimerkiksi semioottisia tai muita kuva-analysimenetelmiä. Tätä kautta aineistoa voisi jopa supistaa ja sitä kautta jatkaa artikkelin loppupuolella esitettyjen ruumiilliseen katsomiseen liittyvien tutkimusteemojen käsittelyä.

Katsomista olisi mahdollista tutkia myös muistitietohistoriallisten lähteiden avulla. Muistitietohistoriallista aineistoa voisi yhdistää kuviin ja tätä kautta esimerkiksi pyrkiä joko rekonstruoimaan tarkemmin menneisyyden katsomistilanteita tai toisaalta tarkastella käyttämisen ja käytön katsomisen muistamisen problematiikkaa. Muistitietolähteisiin pohjaavaa tutkimusta olemme jo hieman aloitelleet käymällä läpi yksittäistä toiseen tarkoitukseen kerättyä pelaamisen historiaan liittyvää kyselyä. 1980-1990-luvun taitteen Nintendo-pelaajille tehdyn verkkokyselyn avovastauksista olemme löytäneet seuraavia pelaamisen katsomisen tai seuraamisen tapoja: toisten pelaamisen ihailu ja pelisuorituksesta nauttiminen, oman pelivuoron odottaminen, pelaamisen opettelu seuraamalla sekä pelaamisen opettaminen tai neuvominen. Nämä teemat ovat tulleet esille ilman, että niitä on suoraan kyselyssä kysytty.^[31] Erialaisten katsomisspesifien kyselyjen ja haastattelujen avulla voisi pelaamisen katsomisesta saada nykyistä laajempaa tietoa. Sitä ennen olisi mahdollista myös syventää visuaalisen kulttuurin teoreettista taustaa ja päästä tätä kautta tarkemmin analysoimaan nykyisen lähdeaineiston yksittäisiä kuvia sekä kuvien kokonaisuutta.

Jaakko Suominen (FT, dosentti) on digitaalisen kulttuurin professori Turun yliopistossa. Suominen on erikoistunut median ja informaatioteknologian kulttuurihistorian tutkimukseen.

Päivi Lahdelma (FM) on erikoistunut sisällönanalyttiseen maiseman ja visuaalisen kulttuurin tutkimukseen sekä työskennellyt monipuolisesti kulttuuri- ja viestintäalan tehtävissä.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemian rahoittamia hankkeita Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (pääötösno. 275421) sekä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (312396).

Lähteet

Kuvakokoelmat

Suomen pelimuseon kuvakokoelmat. Vapriikin kuva-arkisto. Tampere.

Aikakauslehdet

MikroBitti (MB) 1984-1995

Pelit 1992-1995

Printti 1984-1987

Time 1951

Tekniikan Maailma (TM) 1973

Tutkimuskirjallisuus

Flynn, Bernadette. Geography of the Digital Hearth. *Information, Communication & Society*, 6:4 (2003), 551-576, DOI: 10.1080/1369118032000163259

Guins, Raiford. *Game after. A cultural study of video game afterlife*. MIT Press, London, England, Cambridge, Massachusetts 2014.

Kerttula, Tero. Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana. *Ennen ja Nyt* 1/2017 (Pelit & historia -teemanumero), [<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/lets-play-pelikokemuksellisen-muistitiedon-tuottajana/>]

Lahdelma, Päivi. *Katkeransuloiset Karjalan kuvat. Kontekstualisoiva tutkimus Karjala-kuvateoksista 1940-1942*. Maisemantutkimuksen pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Pori 2009 [<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201102151240>]

Lahdelma, Päivi & Suominen, Jaakko. Spectating Early Digital Play in Finland. Paper presented at *Spectating Play Seminar*, Tampere 24.4.2017.

Latour, Bruno. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, Oxford 2005.

Männistö-Funk, Tiina. Rykelmät. Työkaluehdotus menneisyyden materiaalisten toimijoiden tutkimiseen. *Historiallinen Aikakauskirja* 2/2016, 58-69.

Nylund, Niklas. The early days of Finnish game culture. Game-related discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1) (2016) [<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23311983.2016.1191124>].

Rose, Gillian. *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Sage Publications, London 2001.

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

Saarikoski, Petri. "Rakas Pelit-lehden toimitus..." Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992-2002. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampereen yliopisto, Tampere 2012, 21-40 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>].

Saarikoski, Petri. "Ojennat kätesi verkkoon ja joku tarttuu siihen". Kokemuksia ja muistoja kotimaisen BBS-harrastuksen valtakaudelta. *Tekniikan Waiheita* 2/2017.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku. Gamification of Digital Gaming. Video Game Competitions and High Score Tables as Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and Early 1990s. Teoksessa Pauliina Tuomi & Arttu Perttula (toim.) *Proceedings of the 1st International GamiFIN Conference*, Pori, Finland, May 9-10, 2017. *CEUR Workshop Proceedings*, Vol-1857, 15-21 [http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p3.pdf].

Seppänen, Janne. *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa*. Nuorisotutkimusverkoston julkaisuja 17. Vastapaino, Tampere 2001.

Seppänen, Janne. *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Vastapaino, Tampere 2005.

Sobchack, Vivian. *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press, Berkeley 2004.

Spigel, Lynn. *Make Room for TV. Television and the Family Ideal in Postwar America*. University of Chicago Press, Chicago 1992.

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

Suominen, Jaakko. Early reception of Pac-Man in Finland. Paper presented in *Replaying Japan 2016 Conference*, University of Leipzig, Leipzig 16.8.2016.

Suominen, Jaakko. "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille". MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984-2008. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 83-98. Tampereen yliopisto, Tampere 2010.

Suominen, Jaakko. Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988-1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampereen yliopisto, Tampere 2015 [<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>].

Suominen, Jaakko. How to Present the History of Digital Games. Enthusiast, Emancipatory, Genealogical and Pathological Approaches. *Games & Culture*, preprint, June 20, 2016, DOI: 10.1177/1555412016653341.

Suominen, Jaakko. Digitaalisen pelaamisen historiataju. Neljä suomalaista aaltoa. Ilmestyy.

Suominen, Jaakko & Sivula, Anna. A Place for a Nintendo? Discourse on the local and players' topobiographical identity in the late 1980s and the early 1990s. Ilmestyy.

Suominen, Jaakko & Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku. Suomalaisen elektronisen urheilun esihistoriaa. Teoksessa Teoksessa Raine Koskimaa, Usva Friman, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampereen

yliopisto, Tampere, ilmestyy.

Tichi, Cecelia. *Electronic Hearth. Creating an American Television Culture*. Oxford University Press, New York, Oxford 1991.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva, Ruotsalainen, Maria. 'Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride'. Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games & Culture*, preprint, August 27, 2018. DOI: 10.1177/1555412018795791

Young, Bryan-Mitchel. The Disappearance and Reappearance and Disappearance of the Player in Videogame Advertising. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Digra digital archive [<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-disappearance-and-reappearance-and-disappearance-of-the-player-in-videogame-advertising/>].