

Uutuudesta unohduksiin ja takaisin -  
Uusvanhat tuotteet pelikulttuureissa

Tiina Tommila  
Pro gradu -tutkielma  
Digitaalinen kulttuuri  
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen tutkinto-ohjelma  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto  
Huhtikuu 2021

*Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turninit Originality Check -järjestelmällä.*

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/ Humanistinen tiedekunta

TOMMILA, TIINA: Uutuudesta unohduksiin ja takaisin – Uusvanhat tuotteet pelikulttuureissa

Pro gradu -tutkielma 61 s.

Digitaalinen kulttuuri

Huhtikuu 2021

-----

Tässä tutkimuksessa perehdyn uusvanhoihin pelituotteisiin ja niiden kautta näyttäytyvään pelikulttuurien muutokseen. Aineistoni koostuu Suomen Pelimuseon tutkijan Niklas Nylundin asiantuntijahaastattelusta sekä retropeliharrastajien tuottamista YouTube-videoista ja blogiteksteistä. Haastattelu järjestettiin Pelimuseon päänäyttelyssä, jossa esineistö ja teemahuoneet toimivat metodologisesti aistinvaraisesta etnografiasta lainaavan kävelyhaastattelun ohjaajina.

Tutkimukseni keskeisin käsite on 'uusvanha', jota käsittelen keräämäni aineiston sekä tutkimuskirjallisuuden valossa. Käsitteellä kuvaan sellaisia pelikulttuurin tuotteita, jotka lainaavat vanhasta erilaisin tavoin. Teoriaohjaavan sisällönanalyysin keinoin toteutetun aineistonanalyysin tuloksena määrittelen kolme pääluokkaa, jotka kuvaavat uusvanhojen pelituotteiden merkitystä pelikulttuureissa. Keskeiseksi käsitteeksi nousee suunniteltu vanhentaminen, joka vaikuttaa kulttuurituotteiden elinkaareen.

Tärkein tutkimustulos on jako temaattiseen ja lineaariseen uusvanhaan. Lisätutkimuksen kautta uusvanhan käsitteen hiominen ja syventäminen mahdollistaa tämän jaottelun käytännön hyödyntämisen niin kaupallisessa mielessä kuin peliperinnön säilyttämisenkin kannalta. Tässä tutkimuksessa käytetyn aineistonkeruumetodin edelleen kehittäminen yhdistettynä harrastajanäkökulman painottamiseen tarjoaa asetelman tulevalle tutkimukselle uusvanhoihin pelituotteisiin liittyen.

Asiasanat:

Pelikulttuuri, nostalgia, retropelaaminen, suunniteltu vanhentaminen, asiantuntijahaastattelu, uusvanha

## Sisällys

1. Johdanto.....	1
1.1. Tutkimuskysymys ja tavoitteet .....	1
1.2. Metodit, aineisto ja tutkimusetiikka .....	3
1.3. Aikaisempi tutkimus.....	8
1.4. Käsitteistä.....	11
2. Nostalgia pelikulttuureissa.....	14
2.1. Nostalgian tutkiminen pelikulttuurien kontekstissa .....	14
2.2. Nostalgia peleissä, pelaamisessa ja pelaajissa.....	20
3. Vanhenevat laitteet .....	24
3.1. Uudet markkinat, vanhat konsolit .....	24
3.2. Nykyhetken tuotteet ajan hampaissa .....	27
3.3. Merkitykselliset oheistuotteet.....	30
3.4. Hittikonsolin tulevaisuus retro-objektina .....	34
4. Uusvanhojen pelien esiinmarssi .....	38
4.1. Uusvanhat pelit, retropelit – nostalginen näkökulma menestyksen tarkastelussa .....	38
4.2. Suunniteltu vanhentaminen .....	42
4.3. Uusvanhat pelit vs. uustuotannot.....	43
5. Lopuksi .....	47
5.1. Reflektiivinen katsaus tutkimusprosessiin.....	47
5.2. Tutkimustulokset .....	48
5.3. Jatkotutkimus.....	51
Lähteet .....	55

## **Lista kuvista ja taulukoista**

Taulukko 1. Aineistomatriisi (s. 7)

Kuva 1. Kuvakaappaus Shovel Knight -pelistä (s. 18)

Kuva 2. PlayStation- ja PS One -konsolit (s. 26) Tiina Tommila.

Kuva 3. Videoaineiston luokittelu teemojen perusteella (s. 39) Tiina Tommila.

Kuva 4. Uusvanha-käsitteen ja suunnitellun vanhentamisen suhde (s. 44) Tiina Tommila.

Kuva 5. Kuvakaappaus ja vertailu Crash Team Racing- ja Crash Team Racing: Nitro Fuelled -pelien välillä. (s. 45)

Kuva 6. Uusvanhat pelituotteet ja niiden konteksti pelikulttuurissa (s. 50) Tiina Tommila.

# 1. Johdanto

## 1.1. Tutkimuskysymys ja tavoitteet

1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun vaiheilla pelaamiseen tutustuneena olen innoissani seurannut aikakauden pelien ja konsolien uudelleen esittelyä markkinoille – sekä sitä, millaisia vastaanottoja nämä uustuotannot ovat osakseen saaneet. Lopulta tutkimuksellisen kiinnostukseni sinetöi konsolien uusversiointien ilmaantuminen markkinoille. Nintendon julkaisi *Nintendo Classic Mini* -uudelleen versioinnin NES-konsolista vuonna 2016 ja saman idean jatkoksi *Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System* seuraavana vuonna. 2018 Sony esitteli oman kontribuutionsa markkinoille *PlayStation Classicin* muodossa. Tämä ensimmäisestä PlayStation -konsolista versioitu emulaattorimainen uustuotanto ei kuitenkaan arvosteluissa yltänyt Nintendon veroiseksi, vaikka kaikki kolme edellä mainittua ovat niin sanotusti yhden asian konsoleita (dedicated console), eli niiden muistiin on asennettu valmiiksi tietyt pelit, eikä käyttäjän ole mahdollista lisätä tai vaihtaa pelejä. *PlayStation Classic* sai osakseen arvostelua myös huonosti koostetun pelivalikoiman takia. Pelaajien nostalgianälkä on siis selvästi tiettyihin aspekteihin sidonnainen, sillä uusvanhat konsolit eivät ole ainoa uusintaversiona kierrätetty pelituote, joka suurista odotuksista huolimatta ei onnistu tavoittamaan sitä, mitä retron ihannoijat lopulta näistä tuotteista etsivät.

Tässä tutkielmassa haluan lähestyä aiheita nostalgian ja uusvanhan ääreltä. *Nostalgian* käsitteellä viitataan menneisyyden kaipuuseen, johon liittyy usein haikeaa muistelua ja toive vanhojen aikojen palauttamisesta, esimerkiksi pelikokemuksen toistamisen muodossa. Nostalgian tunne voidaan jakaa erilaisiin osa-alueisiin, joista tärkeimpinä pidän yksityisen ja kollektiivisen <sup>1</sup> sekä restoratiivisen ja reflektiivisen <sup>2</sup> välisiä jaotteluja. Keskeisin käsite tämän tutkielman kannalta on *uusvanha*. Käsitteellä kuvaan muun muassa uusia pelejä, jotka on tuotettu vanhoille konsoleille, sekä uusversioita, eli sisällöltään vanhoja pelejä, jotka on tuotu uusille alustoille. Uusvanhoja pelituotteita ovat myös retroestetiikasta kuten 8-bittisistä grafiikoista ammentavat, uudet pelit ja laitteet.

---

<sup>1</sup> kts. Davis 1979.

<sup>2</sup> kts. Boym 2001 & 2018.

Lisäksi kiinnostuksen kohteena ovat retropelit ja niiden harrastaminen, eli pelaaminen ja/tai keräily. *Retropelaamisella* tarkoitan 1970–1990-lukujen klassikkopelien pelaamista nykypäivänä, joko emulaattorilla tai alkuperäsilaitteistoilla. Määrittelen klassikkopelit pelitutkija Frans Mäyrän tavoin: hänen mukaansa klassikkopelit ovat julkaisuaikakauttaan edustavia, suosittuja ja merkityksellisiä kulttuurituotteita. Mäyrä huomauttaa, että usein klassikkopelejä listattaessa kokonaiset genret tai alagenret jäävät huomiotta, vaikka niihin lukeutuvat pelit ovatkin klassikkoja tietyille pelaajaryhmälle.<sup>3</sup> Kaikki kolme käsitettä näyttävät tärkeää osaa useissa erilaisissa mediatuotteissa, mutta viime vuosikymmenen aikana etenkin digitaaliset pelit ovat nousseet erityiseen tarkasteluun niin tutkimuksellisesti kuin kaupallisen kiinnostuksen puolesta. Paitsi että uusvanhat konsolit ja uustuotannot 1980- ja 1990-lukujen klassikkopeleistä myydään loppuun hetkessä, sai Suomi myös oman pelimuseon, jolla on vahva painotus suomalaisen digitaalisen pelaamisen alun ja kehityksen esittelyssä. Pelihistoriat ja retropelaaminen ovat siis vahvasti tällä hetkellä esillä niin kaupallisessa kuin kulttuurinkin kontekstissa. Tällaisia suurmenestyksiä sitoo yhteen nostalgian tunne, joka vaikuttanee niin retropelien harrastamisen kuin uusvanhan konsolin hankkimisen taustalla.

Pro gradu -työni jakautuu kolmeen osaan, joista kaikki tavalla tai toisella käsittelevät nostalgiaa digitaalisissa peleissä. Lisäksi uustuotannot, uudelleenversioinnit ja ’uusvanha’ käsitteenä kiinnostavat tässä tutkimuksessa. Näistä lähtökohdista päätutkimuskysymykseni on muotoutunut seuraavanlaiseksi: **mitä ovat uusvanhat pelit ilmiönä ja mikä on niiden merkitys pelikulttuurissa?** Tutkimuskysymykset muotoutuvat kolmen käsiteltävän teeman mukaan: toisessa luvussa pureudun edellä esitettyyn kysymykseen nostalgiaista, peleistä ja pelaamisesta. Sen puitteissa kysyn: mikä luo konsolille tai muulle konkreettiselle digitaaliseen pelaamiseen liittyvälle esineelle nostalgia-arvon? Seuraavassa eli kolmannessa luvussa käsitelen lisäksi nostalgisia artefakteja, kuten konsoleita, pelipakkauksia ja oheistuotteita. Tässä luvussa haluan kysyä miten konsolit vanhenevat. Lisäksi luon katsauksen siihen, miten aikansa menestyneet konsolit saavat retrostatuksen.

---

<sup>3</sup> Mäyrä 2008, 55.

Neljännessä käsittelyluvussa valokeilassa ovat retropelit eli softat. Kiinnostukseni kohteena ovat uustuotannot ja niiden suhde uusvanhoihin peleihin. Aineistoa analysoiden tarkastelen, millainen on retropelaamisen suhde uusvanhaan pelikulttuuriin.

Temaattinen dispositio ja sen pohjalta muodostetut käsittelyluvut tukevat aihetta, sillä tutkimuskohde liittyy pääosin tuoreeseen ilmiöön, jota haluan tarkastella verrattain laajasta näkökulmasta.

## 1.2. Metodit, aineisto ja tutkimusetiikka

Tutkimuksen aineisto koostuu kahdesta osasta. Asiantuntijahaastattelut yhdistettynä dokumenttiaineistoon voivat tarjota tarkan kuvauksen tutkittavasta prosessista.<sup>4</sup> Koska haluan lähestyä uusvanhoja pelituotteita, niiden kehitystä ja sekä liitoksia nostalgiaan, primaariaineistoni koostuu pelikulttuurin tutkijan Niklas Nylundin asiantuntijahaastattelusta ja videovälityspalvelu YouTubesta kerätystä videoaineistosta.

Niklas Nylund toimii Suomen pelimuseossa tutkijana. Hän on väitellyt informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median tohtoriohjelmasta, aiheenaan digitaalisten pelien perinnöllistymisprosessit. Nylundin kirjallinen tuotanto käsittelee pääosin peliperintöä ja digitaalisten pelien esittämistä museokontekstissa.

Tutkimuseettisen käytännön mukaisesti asiantutijaroolissa haastateltu Nylund on saanut luettavakseen tutkielman käsittelyluvut, joissa haastatteluaineistoa hyödynnetään.

Koska osa tästä tutkielmasta käsittelee fyysisiä retro-objekteja kuten konsoleita ja pelipakkauksia, tuntuu luonnolliselta ja ennen kaikkea hyödylliseltä sisällyttää näitä artefakteja haastattelutilanteisiin. Osa työn käsittelyluvuista tutkii vähemmän konkreettisia retroa ja nostalgiaa ilmentäviä ohjelmistoja eli tässä tapauksessa digitaalisia pelejä. Päämääränä on lähestyä aineiston keräämistä niin, että asiantutijaroolissa haastateltava antaa nimenomaan oman näkökulmansa tuotettuun aineistoon. Siksi koen, että erilaisten objektien, niin käsinkosketeltavien kuin abstraktienkin, esittely haastattelutilanteen tueksi ja koko haastattelurungon muodostamiseksi tuo kokemusperäisempää ja näin ollen tämän tutkimuksen kannalta arvokkaampaa aineistoa. Lisäksi muun muassa Alastalo & Åkerman huomioivat artikkelissaan haastattelutilanteeseen tuodut artefaktit muistinvirkistäjinä: valokuva, muistio tai muu konkreettinen esine voi tuoda takaisin muistoja tai yksityiskohtia

---

<sup>4</sup> Alastalo & Åkerman 2010, 312.



tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä.<sup>5</sup> Tämän tutkimuksen kontekstissa retropelaamiseen liittyvät objektit tai uusvanhat pelituotteet toimivat samankaltaisessa asemassa haastattelutilanteessa.

Tutkimusmenetelmänä erilaisten virikkeiden käyttö haastattelutilanteessa ei ole täysin uusi idea: elisitaatiomenetelmällä on juuret etnografisessa lähestymistavassa.

Esimerkiksi kuva-aineistoihin pohjautuvan valokuvaelisitaation päämääränä on tuottaa haastatteluissa systemaattista informaatiota ja näkemystä tietystä ilmiöstä.<sup>6</sup>

Menetelmänä elisitaatio tulee hyvin lähelle tässä työssä käytettävää metodologiaa, jossa haastattelut perustetaan visuaaliseen, audiatiiviseen ja konkreettiseen materiaaliin, jonka pohjalta haastateltaville esitetään lyhyitä kysymyksiä. Haastattelu itsessään on teemahaastattelua parhaimmillaan, mutta metodologia sen takana lainaa paitsi edellä esitellystä elisitaatiosta, myös aistinvaraisesta etnografiasta (sensory ethnography).

Aistinvarainen etnografia pyrkii tarkkailun sekä aistimisen keinoin tavoittamaan jotain tutkittaville tärkeää tai arkipäiväistä ilmiötä.<sup>7</sup> Toteutetuissa haastatteluissa konkreettisten esineiden käyttö virikkeinä jakaa samankaltaisuuksia tällaisen lähestymistavan kanssa. Keskiössä ovat muistot ja nostalgia, jotka tiivistyvät retro-objekteihin kuten esimerkiksi SNES -ohjaimen tai vaikkapa nimikoituun diskettiin. Nostalgia voidaan nähdä myös aistinvaraisena tuntemuksena.

Haastattelumenetelmäni lainaa myös virikehaastattelusta. Toteuttamissani haastatteluissa virikkeet toimivat johtolankoina. Sosiologi Jukka Törrönen kuvaa, miten virikehaastattelu voi paljastaa seikkoja esimerkiksi ei-inhimillisten laitteiden yhdistymistä tutkimuksen kohteena oleviin inhimillisiin toimintoihin.<sup>8</sup> Tämän tutkielman kiinnostuksen kohteena ovat retrokonsolit ja -pelit, sekä niiden muodostamat inhimilliset nostalgiakokemukset. Tästä näkökulmasta virikkeiden käyttöä haastattelutilanteessa on nähdäkseni perusteltu valinta.

Tampereella sijaitseva Suomen Pelimuseo tarjoaa oivallisen alustan kävelyhaastattelua mukailevalle menettelylle. Pelimuseon perusnäyttely esittelee suomalaisen pelikulttuurin kehityksen vaiheita digitaalisten ja lauta- sekä roolipelien muodossa. Elämyksellisyys yhdistyy pelituotteisiin tekemisen eli pelaamisen kautta. Kuten museon verkkosivuilla mainitaan, eri aikakausien pelit ovat esitettyinä niille kuuluvien

---

<sup>5</sup> Alastalo & Åkerman 2010, 316.

<sup>6</sup> Koskela 2018, 213.

<sup>7</sup> Pink 2015, 7.

<sup>8</sup> Törrönen 2017, 241–242.

ympäristöjen yhteydessä.<sup>9</sup> Näin ollen ympäristö tarjoaa toimivan ja kuvaavan alueen kävelyhaastattelulle. Tämän tutkimuksen aineiston keräämisen tapana kävelyhaastatteluun yhdistyvät siis virikkeet, tässä tapauksessa museon perusnäyttelyssä esillä olevat retro-objektit. Hallintotieteiden tohtori Jarkko Bamberg kuvailee kävelyhaastattelun muokkaavan perinteisen haastattelutilanteen vallankäyttöä tuomalla ympäristön ikään kuin kolmanneksi aktiiviseksi osapuoleksi – hälinä sekä tilan ja muiden läsnäolevien sanelemat keskeytykset vaikuttavat haastattelijan määräämisvaltaan tilanteen etenemisestä. Toisaalta Bamberg esittää, että häiritsevät tekijät kuten melu voivat kiinnittää haastateltavan sekä haastattelijan mielenkiinnon johonkin olennaiseen, mikä ehkä muutoin olisi jäänyt sivurooliin.<sup>10</sup> Tällaisen tarkastelun uudelleensuuntautumiset vaikuttavat varsin todennäköisiltä ja jopa olennaisilta oman tutkimusasetelmani kannalta. Toteutin kävelyhaastattelun Suomen pelimuseossa teemoihin nojaten, mutta niistä esitettyjen kysymysten perusteella haastateltava saa vapaasti itse määrittellä reitin, jonka varrella asiayhteydet saavat merkityksiä esitteillä olevista laitteista ja peleistä.

Nylund on haastateltavana asiantuntijaroolissa. Alastalo, Åkerman ja Vaittinen määrittelevät asiantuntijahaastattelua koskevassa artikkelissaan asiantuntemuksen muun muassa institutionaalisen tai ammatillisen aseman kautta syntyväksi. Lisäksi artikkelissa todetaan kyseessä olevan ennemmin henkilön aktiivinen tekeminen kuin esimerkiksi tämän pysyvä tietovarasto.<sup>11</sup> Asiantuntijahaastattelun keinoin kerätty aineisto voi myös tarjota perustietoa ilmiöstä.<sup>12</sup> Nylundin aseman tämän tutkimuksen haastateltavana asiantuntijana on perusteltu. Muunlaisia, tutkimuksesta ja institutionaalisisista rakenteista irtonaisia asiantuntijoita ovat esimerkiksi retropelien keräilijät ja osittain myös tällaisten pelaajat – toki usein harrasteet myös risteävät. Alastalo kumppaneineen tekevät jaon tiede- tai ammattiperusteisen ja maallikon asiantuntijuuden välille.<sup>13</sup> Käsillä oleva tutkimus keskittyy vähitellen institutionalisoituvaan, vielä muutama vuosikymmen sitten puhtaasti harrasteena nähtyyn toimintaan ja sen tuottamiin ilmiöihin nykypäivän kontekstissa. Retropelaaminen ja sitä ympäröivä kulttuuri käyvät läpi

---

<sup>9</sup> Suomen pelimuseo, <<http://vapriikki.fi/pelimuseo/>>.

<sup>10</sup> Bamberg 2017, 260.

<sup>11</sup> Alastalo, Åkerman & Vaittinen 2017.

<sup>12</sup> Turtiainen 2012, 63.

<sup>13</sup> Alastalo, Åkerman & Vaittinen 2017.

perinnöllistymisprosessia, jonka osana muun muassa aihealueeseen liittyvä aineeton ja aineellinen kulttuuri yleistyvät muistiorganisaatioiden kokoelmissa.<sup>14</sup>

Elisitaation ja aistinvaraisen etnografian yhdistelyssä asiantuntijahaastatteluun on huomattavaa potentiaalia, sillä retropelaamiseen liittyy paljon konkreettisia esineitä ja sen objektikeskeisyys näyttäytyy esimerkiksi keräilyharrastuksen kautta. Näiden artefaktien käyttö virikkeenä teemahaastatteluissa antaa tutkimukselle paitsi uuden lähestymistavan, myös omaleimaisuutta. Käsittelen haastatteluaineistoa luvuissa 3 ja 4.

Toisen tutkimusaineiston olen kerännyt videopalvelu YouTubesta. Pelivideot ovat merkittävä osa palvelun sisältöä: Googlen analytiikan mukaan esimerkiksi vuonna 2018 200 miljoonaa YouTuben käyttäjää katsoi pelivideoita päivittäin. Lisäksi pelisisältöihin painottuvat kanavat pysyvät toistuvasti suosittumpien kärjessä.<sup>15</sup> Päädyin analysoimaan kahdeksan eri tavalla retropeleihin ja -pelaamiseen liittyvän YouTube -kanavan videoita. Aineiston otanta on muodostunut osittain kiinnostavia ja tutkimuksen aihetta käsitteleviä videoita poimimalla henkilökohtaisesta syötteestäni, osittain taas etsimällä rajatuin hakusanoin. Käytetyt hakusanat liittyivät tutkimuksessa esimerkkeinä käsiteltäviin laitteisiin (Playstation Classic, NES Classic). Videot käsittelevät enimmäkseen yksittäisiä ilmiöitä, pelejä tai laitteita, jotka jakavat tematiikkaa uusvanhan käsitteen kanssa. Videot on julkaistu vuosien 2013 ja 2020 välillä verrattain merkittävillä kanavilla, joista suurimmalla on yli 3 miljoonaa tilaajaa ja pienimmillä 66–100 tuhatta. YouTube -videoista koostuvaa aineistoa tuen neljällä blogiteksteillä, jotka toimivat aineistona esimerkiksi uusvanhan konsolin julkaisemisen ajalta. Viittaamalla näihin aikalaisaineistoksikin lukeutuviin teksteihin pyrin hahmottamaan, millaisia vastaanottoja uusvanhat konsolit ovat saaneet osakseen pelikulttuurien kentällä. Keräämäni videoaineiston analyysi tapahtuu pääosin neljännessä luvussa.

Tunnistan YouTuben videoaineistoon liittyvät tutkimuseettiset näkökulmat. Turtiainen & Östman painottavat verkkoaineistojen tutkimuskäyttöä käsittelevässä artikkelissaan, että internetin tekstiaineistoja (joiksi YouTube-videot tutkimuskontekstissa formaatistaan huolimatta voidaan myös lukea) hyödynnettäessä tulee tutkijan huomioida tutkittavien yksityisyyden kunnioittaminen. Artikkelissa esitetään arkaluontoinen/ei-arkaluontoinen ja yksityinen/julkinen -nelikenttä.<sup>16</sup> Käytännössä

---

<sup>14</sup> Nylund 2020, 90–94.

<sup>15</sup> Think with Google 2018, <thinkwithgoogle.com>

<sup>16</sup> Turtiainen & Östman 2013, 56.

verkkoaineistonkeruuprosessit sijoittuvat näiden kuvaajien välille, määrittäen sopivia tutkimuseettisiä toimia ja niiden laajuutta. Tässä tutkielmassa olen päättänyt käsittelemään julkisessa levityksessä, internetin käytetyimmässä videopalvelussa julkaistuja retropeleihin, -pelaamiseen ja uustuotantoihin liittyviä videoita. Aineistoon eivät kuulu esimerkiksi videoiden kommenttikenttien materiaalit. Rajaus pohjautuu työn tutkimuskysymykseen. Kanavilla, jotka aineiston videot ovat julkaisseet, on huomattava määrä tilaajia: siinä missä pienimmän kanavan tilaajamäärä hipoo 70 tuhatta, on suurimmalla kanavalla noin 3 miljoonaa tilaajaa. Lisäksi kanavat julkaisevat yksinomaan englannin kielellä, jonka katson edesauttavan videoiden julkaisuutta ja saavutettavuutta globaalissa mittakaavassa.

Katson, että kyseessä oleva verkkoaineisto ei ole aiheensa puolesta arkaluontoinen, eikä sitä ole tarkoitettu yksityiseen käyttöön. Kuten Turtiainen & Östman lisäksi huomauttavat, on tekijänoikeutta kunnioitettavat myös tutkimusaineistojen osalta.<sup>17</sup> Edellä mainituista tutkittavien identiteetin suojelemista koskevista syistä olen pitänyt videoaineistojen sisällönanalyysin ja käsittelyn nimettömänä, mutta merkinnyt aineiston tarkat tiedot lähdeluetteloon. Oheinen aineistomatriisi on pelkistetty versio sisällönanalyysitaulukosta. Samalla sen tarkoituksena on selkeyttää aineiston käsittelyä ja ylläpitää videoaineiston nimettömyyttä.

	<b>Asiasanat sisällönanalyysissa</b>
Video 1	Nostalgia, pelituotteiden ikääntyminen, retropeilyhteisö
Video 2	
Video 3	Nostalgia, retropeilyhteisö, uusvanha
Video 4	
Video 5	
Video 6	Uusinta versio, fyysinen pelituote, nostalgia
Video 7	Retropeliyhteisö, uusvanha, fyysinen pelituote
Video 8	Nostalgia, kulttuurituotteen kierto

*Taulukko 1 Aineistomatriisi*

Koska päämääränäni on nimenomaan uusvanhojen pelituotteiden ja nostalgiakokemuksen tutkiminen pelaajayhteisön näkökulmasta, on luontaisinta lähestyä aineistoa sisällönanalyysin kautta. Tutkijat Jouni Tuomi ja Anneli Sarajarvi

<sup>17</sup> Turtiainen & Östman 2013, 58.

kuvailevat sisällönanalyysia perusanalyysimenetelmäksi kaikissa laadullisen tutkimuksen perinteissä<sup>18</sup>. Näin ollen olen käyttänyt sisällönanalyysia aineistojen läpikäymiseen. Menetelmälle tyypilliseen tapaan olen luokitellut ja teemoittanut videoaineistossa yleisesti esiintyviä piirteitä sekä muodostanut näistä kokonaisuuksia. Näillä kokonaisuuksilla pyrin vastaamaan edellä esitettyyn tutkimuskysymykseen. Tuomi ja Sarajärvi esittelevät kolme laadullisen analyysin muotoa: aineistolähtöisen, teoriaohjaavan ja teorialähtöisen. Siinä missä aineistolähtöinen analyysi nojaa vahvasti aineiston tulkintaan ilman esikäsitteitä tai teoreettisia otaksuntoja, teorialähtöinen vastine nojaa edeltä käsin määriteltyyn teoriaan. Kuten Tuomi & Sarajärvi toteavat, aineistolähtöisen tutkimuksen ongelmaksi muodostuu ”puhtaiden” havaintojen olemattomuus. Tutkijapositio ja sen tuoma esitieto, tutkimusasetelma ja -menetelmät ovat inhimillisiä attribuutteja, joita on mahdotonta sulkea pois tutkimuksen vaikuttimista.<sup>19</sup> Tässä tutkimuksessa lähestymistapani on teoriaohjaava – tunnistan teoreettiset kytkennät alusta alkaen (esimerkiksi käsitteistön ja tutkimusasetelman), mutta päämääränä ei ole jo olemassa olevan mallin testaus. Tuomen & Sarajärven mukaan tällainen tutkimus tähtää uusien ajatusurien aukomiseen<sup>20</sup>.

### 1.3. Aikaisempi tutkimus

Tutkielman keskiössä vaikuttavia aihealueita, kuten retropelaamista ja pelien kulttuuriperintöä, on tutkittu etenkin 2000-luvulta alkaen runsaasti. Tässä alaluvussa keksityn esittelemään sitä tutkimusta ja teoriapohjaa, joka on merkittävällä tavalla vaikuttanut aiheen muotoutumiseen ja sen kautta koko tutkimusprosessiin.

Työn teoreettinen viitekehys muodostuu erilaisista tutkimuksellisista näkökulmista. Aiheen kannalta tärkein on nostalgian tutkimus, etenkin peli- ja mediakulttuurien kontekstissa. Työn konkreettisimpana tutkimuskohteena ovat digitaaliset pelit ja niiden pelaamiseen vaadittavat laitteet, konsolit ja tietokoneet. Astetta abstraktimmalla tasolla voidaan sanoa tutkielman käsittelevän näiden tuotteiden aiheuttamaa tunnelatausta eli nostalgiaa. 'Nostalgia' terminä viittaa menneen kaipuuseen. Svetlana Boym kuvaa tunnetilaa myyttisen paluun ja sen mahdottomuuden suremiseksi. Hänen mukaansa kyseessä on historiallinen tunne, jossa kiteytyy kaipaus alati kutistuvaan kokemuksen

---

<sup>18</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 91.

<sup>19</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 95–99.

<sup>20</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 97.

tilaan. Boymin ehdottama nostalgian jaottelu *reflektiiviseen ja restoratiiviseen*<sup>21</sup> liittyy myös pelikulttuurien nostalgisuuteen, vaikka restoratiivisen nostalgian puitteissa käsitelläänkin usein suuria, esimerkiksi kansallisuutta koskevia tunnetiloja.

Reflektiivinen nostalgia on Boymin mukaan yksityisempää ja se nojaa kulttuuriseen muistiin, restoratiivisen nostalgian pyrkiessä nimensä mukaisesti jopa paranoian tasolla palauttamaan ja uudelleen rakentamaan sitä, mikä on mennyttä.<sup>22</sup>

Laajempi konteksti tutkielmalle löytyy pelikulttuureista ja retropelaamisesta. Aihetta useissa eri teksteissä tutkinut professori Jaakko Suominen toteaa artikkelissaan *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture* 'nostalgia'-sanaan liitettävän usein melankolisia ja yhteisöllisiä vivahteita. Pelaaminen, etenkin ennen massiivisten onlinepelien nousua, oli usein jotain perheen ja ystävien kesken jaettavaa. Kaipausta näihin tunnelmiin ja toisaalta jopa surumieleinen menneiden hetkien muistelu ovat esimerkkejä nostalgian manifestoitumisesta arkielämässä. Tämä henkilökohtaisten pelihistorioiden uudelleen ja uudelleen läpikäymisen tarve sai aikaan vanhojen laitteiden ja pelien arvostuksen ja sitä kautta myös niiden rahallisen arvon nousun.<sup>23</sup>

Konsolit kuten esimerkiksi *Nintendo Entertainment System* (1983), *Sega Genesis* (1990) ja *PlayStation* (1994) kuvastivat aikuisiksi kasvaneiden pelaajien nuoruutta ja lapsuutta sekä muistoja tai kokemuksia, joita laitteiden äärellä tuotettiin.

Edellä mainitut konsolit nauttivat nykypäivänä erityisasemasta verrattuna uusimpiin tai edes viime vuosikymmenellä julkaistuihin verrokkeihinsa. Sana, jolla tämän kaltaisia historiallisesti arvokkaita konsoleita vakiintuneesti kuvaillaan, on 'retro'. Terminä retro viittaa uudelleen ilmestymiseen tai toistamiseen, mutta kuten Suominen artikkelissaan toteaa, ei retropelaaminen ilmiönä ole aivan näin yksiselitteinen. Tämän tutkimuksen teemoihin liittyen on Suominen tekstistä huomioitava myös näkökulma mediakulttuurien keski-ikäistymiseen (*middle-ageing*). Suominen erottaa tällaisen pelikulttuurien keski-ikäistymisen ja sen kautta vahvistuvan retropeliharrastuneisuuden kypsymisestä tai täysikasvuistumisesta (*maturing*).<sup>24</sup> Muun muassa nämä ajatukset retropelituotteiden kohderyhmistä toimivat tutkielmani toisen luvun punaisena lankana.

Suominen tutkimus on taustavaikuttanut sekä aiheen muotoiluun että varsinaiseen analyysiin. Koska käsittelyssä ovat pelilaitteet ja -tuotteet, on huomioitava yhteisö, jossa

---

<sup>21</sup> Boym 2018, 223–225, 241–242.

<sup>22</sup> Boym 2018, 241.

<sup>23</sup> Suominen 2008.

<sup>24</sup> Suominen 2008.

pelaaminen tai laajemmin harrastaminen tapahtuu. Retropelaamista ja -pelaajia eri yhteyksissä tutkineen Suominen artikkeli *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan* käsittelee retroa ja nostalgiaa digitaalisten pelien ja niiden pelaajien kontekstissa.<sup>25</sup> Lisäksi olen hyödyntänyt muun muassa James Newmanin *Best Before – Videogames, Supersession and Obsolescence* näkökulmaa konkreettisten pelituotteiden säilyvyyteen ja vanhentumiseen liittyen. Teoksessa Newman ottaa osaa myös peliperinnön säilyttämiseen liittyvään keskusteluun. Hänen mukaansa kaikki peliperinnön säilyttämiseen tähtäävät toimet tulisi pohjata fanikulttuureille ja niiden tuotteille. Newman viittaa alkuperäiskokemukseen, esimerkiksi kuvaillessaan sitä, miten peliperintöä säilyttävien toimien tulisi sisältää myös nykyhetken dokumentaatiota. Uraauurtava ajatus liittyy pelikeskeisyydestä eteenpäin siirtymiseen, jolloin pelituote näyttölee luonnollisesti edelleen merkittävää osaa peliperinnön säilyttämisessä, mutta ympäröivän kulttuurin luoma konteksti nousee yhä tärkeämmäksi teemaksi.<sup>26</sup>

Uusvanhat pelituotteet ja niiden suhde retropelaamiseen liittyy aihealueeseen. Peliperinnön säilyttämisen näkökulmasta uusvanhat konsolit ja niiden mahdollistama emulaattoripohjainen retropelaaminen ovat mielenkiintoinen ilmiö. Vaikka tällainen pelaaminen ei toki tuo takaisin alkuperäiskokemusta, se voi avustaa menneisyyden hahmottamisessa. Niklas Nylund perustelee väitöskirjassaan *Game Heritage -- Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*, miten alkuperäiskokemuksen tavoittelu vanhoilla laitteilla ole aina ongelmatonta. Hänen mukaansa vanha teknologia ei voi toimia menneisyyden takaisintuojana, mutta sen avulla voidaan oppia kontekstista, joissa vanhoja pelejä pelattiin.<sup>27</sup> Raiford Guins kuvaa, miten ymmärrys pelihistorioista ei koostu vain pelien kehittämiseen ja pelaamiseen liittyvistä kysymyksistä. Hän viittaa pelien arkistointiin ja peliperintöön, jotka ovat täysipainoisia osia pelituotteen elinkaareissa – kuten kehittäminen ja pelaaminenkin.<sup>28</sup>

Niin ikään suunnitellun vanhentamisen teemat ja useat siihen liittyvät kirjalliset tuotokset ovat merkittävä osa kontekstia, johon perustan aineistoni analyysin. Suunnitelulla vanhentamisella tarkoitetaan tuotteen elinkaaren rajaamista sen tuottajan puolesta, yleensä markkinoille tulevan uuden tuotteen myynnin vahvistamiseksi tai

---

<sup>25</sup> Suominen 2011.

<sup>26</sup> Newman 2012, 155, 158–160.

<sup>27</sup> Nylund 2020, 64.

<sup>28</sup> Guins 2014, 5.

tuotteiden kierron ylläpitämiseksi. Lilli Sihvosen pro gradu -työ *Kulttuurituotteen suunniteltu vanhentaminen ja henkiinherättäminen* kokoaa suunnitellun vanhentamisen ajallista jatkumoa, sekä kehittää teoriaa laajan aineiston pohjalta.<sup>29</sup> Suunniteltu vanhentaminen liittyy omassa tutkimuksessani laitteiden elinkaareen, sitä lyhentäviin keinoihin ja toisaalta retroharrastajien tälle luomaan vastarintaan.

Laajemmin tarkasteltuna tämän tutkimuksen teoreettinen viitekehys koostuu mediatutkimuksesta ja siihen liittyvästä nostalgian tutkimisesta. Lisäksi sijoitan aiheen pelikulttuurien kentällä retron ja peliperinnön tutkimuksen välille.

#### 1.4. Käsitteistä

Tässä tutkielmassa esiintyvät keskeiset käsitteet ovat osin tieteelliseen kieleen jo vakiintuneita. Jotkin termit vaativat kuitenkin tarkempaa selitystä, kuin mitä alaviitteellä voin saavuttaa. Seuraavassa pureudun keskeisimpiin käsitteisiin, jotka muodostavat tutkimuskohteen ja sen kuvauksen.

Jay David Bolterin ja Richard Grusinin teos *Remediation: Understanding New Media*, jonka käsite *remediation*<sup>30</sup> liittyy tämän tutkielman kontekstissa digitaalisiin peleihin ja niiden uustuotantoihin. Teos rakentaa pohjaa myös muotoilemalleni uusvanhan käsitteelle, joka liittyy tiiviisti vanhan median kierrättämiseen tai päivittämiseen. Jay David Bolterin ja Richard Grusinin teos *Remediation: Understanding New Media* keskittyy uuden median oikaisuun tai paranteluun (remediation) ikään kuin vanhan päälle rakentaen. Ajatus on tiiviisti yhteydessä nostalgia tunteen syntyyn ja nostalgian luomiseen digitaalisten pelien kontekstissa. Bolter ja Grusin käyttävät esimerkkinä 1990-luvulle ominaisia valokuvagallerioita, joita levitettiin CD-levyillä ja joiden tarkoitus oli yksinomaan esitellä esimerkiksi historiallisesti merkittävää taidetta. Tällaisessa tapauksessa digitaalinen media ei asetu printtimedian tai maalauksen vastustajaksi, vaan tietokone toimii ikään kuin vanhemman median välittäjänä tai pääsyn tarjoajana tähän.<sup>31</sup>

Oman alakategoriansa muodostavat niin sanotun toisen käden nostalgian ja peliohjelmistojen piirissä pelit, jotka luodaan nykyaikana, retrolaitteelle, hyödyntäen aikakauden koodikieliä ja menetelmiä. Näiden pelituotteiden tapa tai tavoite on kaipuun

---

<sup>29</sup> Sihvonen 2014.

<sup>30</sup> kts. Bolter & Grusin 1999.

<sup>31</sup> Bolter & Grusin 1999, 45.



herättäminen menneeseen, vaikkei kokonaisuudessaan itse sisältö sitä välttämättä aiheuttaisikaan. Tällöin nostalgian tai samaistuttavuuden tunnetta voivat luoda graafinen ilme, äänimaailma tai vaikka näiden herättämät assosiaatiot menneeseen. Anu Koivunen viittaa samanlaiseen nostalgian kokemuksen välittymiseen termillä *nojatuolinostalgia*. Hänen mukaansa kyse on ”kaupallisesta nostalgiasta”. Koivunen viittaa myös kuvitteelliseen menneisyyteen suuntautuvaan turismiin: kulttuurituotteiden kuluttajat kokevat markkinoiden sanelemaa kaipuuta asioihin, joita he eivät ole varsinaisesti koskaan kokeneet.<sup>32</sup> Näin ollen myös konsoli, digitaalinen peli tai muu pelaamiseen liittyvä kulttuurituote voi aiheuttaa nostalgiaa, vaikkei tunteen kokijalla olisi aikaisempia muistoja nimenomaan kyseisestä tuotteesta. Tällaiset pelit voivat myös materialisoitua pakkauksina ja disketteinä, siinä missä 2010-luvulla pelien pääosainen levitystapa on digitaalinen.

Pääosin kyse on vanhojen laitteiden ja pelien uudelleen löytämisestä, mutta eräs toinen aivan erilainen tapa ”löytää” uutta vanhasta iski nostalgian ja retropelaamisen yleistymisen jättämään markkinarakoon viime vuosikymmenellä. Tällaiset uusien laitteiden julkaisut, jotka visuaalisesti muistuttavat tunnettuja retrokonsoleita, mutta ovat kuitenkin teknisestä näkökulmasta katsottuna kokonaisuutena moderneja, ovat yleistyneet 2010-luvulla. Nämä laitteet eivät anna pelaajalle täyttä mahdollisuutta tutustua rajoittamattomasti aikakauden peleihin, sillä kyseessä on oikeastaan emulaattori eli ohjelma, joka mahdollistaa pelien pelaamisen muulla konsolilla, kuin jolle ne on alun perin tarkoitettu. Toisin sanoen, näihin konsoleihin on ladattu valmiiksi tietty määrä pelejä, joita ne voivat lukea, eikä laitteessa itsessään ole porttia, johon pelikasetti tai -levy voitaisiin syöttää. Samankaltaista retroestetiikan ihannoitua ja menneestä lainaamista tai sen päälle rakentamista on nähtävissä konsolien lisäksi myös digitaalisissa peleissä. Kolmannen konsolisukupolven 8-bittisiä grafiikoita mukailevan tyylin voi tunnistaa PC:lle ja modernille konsolivalikoimalle kehitetyistä nimikkeistä kuten simulaatiota ja roolipeliä yhdistelevä *Stardew Valley* (2016) ja tasohyppely *Shovel Knight* (2014), sekä esimerkiksi Applen iOS -laitteille alun perin julkaistu *Superbrothers: Sword and Sworcery EP* (2011) -indietuotos. Nämä 8-bittisestä esikuvasta johdetut graafiset valinnat ovat väitetyksi yleisiä indie-pelien joukossa.<sup>33</sup> Näistä uusista laitteista ja peleistä, jotka imitoivat vanhoja esikuviaan tai hyödyntävät

---

<sup>32</sup> Koivunen 2001, 328.

<sup>33</sup> Alex Stargame: The 8-bit culture has conquered indie games. (2018)

niiden estetiikkaa ja mahdollisesti jopa mekaniikkoja merkittäväällä tavalla, käytän sanaa 'uusvanha'.

Työn konkreettisenä tutkimuskohteena ovat uusvanhat pelituotteet. Ilmauksena 'pelituote' on muotoutunut kuvaamaan niitä pelikulttuurin tuotteistettuja osa-alueita, jotka ilmenevät suurimmaksi osaksi käsinkosketeltavina objekteina. Rajausta ei ole ehdoton, sillä digitaalisessa jakelussa olevien pelisisältöjen poissulkeminen ei ole tutkimuksen kannalta hyödyllistä. Tätä valintaa perustelen uusvanhojen pelien jakelualustojen moninaisuudella. Näin ollen myös pelit, joilla ei ole pakkausta tai muuta materiaalista olomuotoa, on aiheellista sisällyttää käsiteltävien pelituotteiden kirjoon. Uusvanhoja pelituotteita käsitellessä on otettava huomioon pelien ja pelaamisen materiaallinen ulottuvuus: itse pelit ja niiden pelaamisen mahdollistavat konsolit, konkreettisinä esineinä ja laitteina muodostavat osan käsitteestä. Lisäksi uusvanhoilla pelituotteilla viitataan vanhoista peleistä ja niiden olemuksesta lainaaviin pelisisältöihin.

Uusvanhan käsite on tutkielman keskiössä, mutta sitä ympäröivät monet samankaltaiset termit, kuten uustuotantoprosessi ja siihen liittyvä uusversio. Lilli Sihvosen pro gradu - tutkimuksen tuloksena syntynyt uustuotantoprosessi-käsite kuvaa kulttuurituotteen kiertoa ja siinä näkyvää suunnitellun vanhentamisen sekä henkiinherättämisen vuorottelua. Sihvosen mukaan uustuotantoprosessi muodostuu vaiheista, joita ovat alkuperäinen tuotanto, lepovaihe ja uustuotantovaihe. Alkuperäisen tuotantovaiheen aloittaa alkuperäisversion julkaisu. Lepovaiheessa tuote poistetaan markkinoilta suunnitellun vanhentamisen keinoin. Tämän jälkeen alkaa uustuotantovaihe, jossa tuotteesta ilmestyy uusversio. Sihvonen jakaa uusversiot sisällön mukaisesti sumeisiin ja selkeisiin uusversioihin. Hän tarkoittaa sumealla uusversiolla kulttuurituotteen muuttumattomuutta alkuperäisen tai muun uusversion välillä. Selkeässä uusversiossa tuotteen tarjoaman kokemuksen muuttuminen on avainasemassa. Näin ollen selkeän uusversion tunnuksia ovat sisällön ja/tai teknologian muutokset.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Sihvonen 2014, 10–11, 86–87.

## 2. Nostalgia pelikulttuureissa

### 2.1. Nostalgian tutkiminen pelikulttuurien kontekstissa

Retropelaamisen nousun myötä myös nostalgian tutkimus on vallannut alaa pelikulttuurien tutkimukselliselta kentältä. Tämä alaluku luo katsauksen aiheesta aiemmin tehtyyn tutkimukseen ja erilaisiin näkökulmiin, joista nostalgian ja pelaamisen teemoja on tarkasteltu.

Nostalgiaa ja retropelaamista on käsitelty laajasti ja monipuolisesti etenkin viime vuosikymmenellä. Professori Jaakko Suominen on profiloitunut sekä paikallisesti että kansainvälisesti retropelaamisen tutkijaksi. Muun muassa artikkeleissaan *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture* ja *How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches* Suominen kirjoittaa nostalgiasta, retropelaamisesta ja digitaalisesta kulttuuriperinnöstä, kuitenkin eri näkökulmista. Etenkin jälkimmäinen teksti pureutuu digitaalisten pelien historian esittämiseen ja siihen, miten peleistä kirjoitettuja julkaisuja ja muita tekstejä voidaan tarkastella meta-analyttisellä tasolla. Suominen erittelee neljä lähestymistapaa pelihistorioiden tutkimukseen.<sup>35</sup>

Entusiastin tai intoilijan (*enthusiast*) katsantotapa pelihistoriaan lähenee harrastajan vastaavaa. Suominen kuvaa tällaista pelihistorioitsijaa mahdollisesti akateemikoksi, muttei kuitenkaan historian alalta. Näin ollen intoilijagenren tuottamien teosten historiatieteellinen arvo vaihtelee suuresti. Tällainen harrastelijapohjalta ponnistava pelihistorian kirjoittaminen on parhaimmillaan vastapaino emansipaationaalisen (*emancipatory*) tulkitsijan ulosannille. Kyseisen genren päämääränä on haastaa niin sanottua perinteistä historiankirjoitusta löytämällä perusteltuja vastaanarratiiveja ja kysymällä kysymyksiä, jotka poikkeavat valtavirran näkemyksestä. Joka tapauksessa pelit ovat aikansa, ympäröivän kulttuurinsa ja myös poliittisten virtausten tuotteita. Suominen tarkastelee artikkelissaan myös geneologista lähestymistapaa pelikulttuuriin ja sen historiaan. Tällainen luonnontieteistäkin lainaava metodi pyrkii erilaisia sukupuuvvertauksia ja -kaavioita hyödyntäen löytämään samankaltaisuuksia pelien

---

<sup>35</sup> Suominen 2017.

väliltä.<sup>36</sup> Kuten Suominen pelien sukupuista ja samalla geneologisesta tutkimusgenrestä toteaa:

*”Still, one important objective of them is to create a system of games revealing their reciprocal connections, influences, and sources of inspiration of game designers (and show their originality or lack thereof).”*<sup>37</sup>

Viimeinen neljästä pelihistorian esittämistavasta viittaa jo nimenä suoraan ruumiinavaukseen ja tätä kautta syvälle tutkimuskohteen juurille kaivautumiseen. Patologinen (*pathological*) tutkimusgenre myös tarttuu tutkittavaan peliin, konsoliin tai ilmiöön vasta sen elinkaaren lopussa tai jo loputtua.<sup>38</sup> Niin ikään kulttuurinen konteksti näyttelee viimeisessäkin lähestymistavassa merkittävää osaa.

Yksinomaan kyseistä tekstiä tulkitsemalla voidaan tunnistaa useita erilaisia tapoja tutkimuksellisesti lähestyä retropelejä ja näin ollen nostalgiaa. Haluan poimia käsittelyyn etenkin patologisen ja harrastelijapohjaisen lähestymistavan, sillä nämä kaksi vaikuttavat erityisen merkityksellisiltä käsillä olevan tutkimuksen kannalta. Harrastajat eli pelaajat (ja usein myös keräilijät) kirjoittavat kollektiivista pelihistoriaansa erilaisilla alustoilla: jaetut pelivideot ja -kokemukset YouTubessa ja ennen sosiaalista mediaa IRC -kanavilla sekä foorumeilla käydyissä keskusteluissa ovat osoituksia siitä, miten retropelaamisen ytimessä vaikuttavat entusiastit – niin tutkimuksellisessa kuin varsin konkreettisessäkin mielessä. Toisaalta samaisessa keskiössä voidaan nähdä pelihistorian patologit, jotka löytävät tutkimuksellisen kiinnostuksena pois käytöstä vanhentuneen teknologian joukosta. Toisaalta näiden kahden ilmentymän yhteenliittymätkään eivät ole tavattomia. Retro ja siihen liittyvä nostalgia kiinnostavat siinä määrin, että esimerkiksi videosisältöä omituisten ja vanhentuneiden laitteiden kunnostamisesta tai esittelystä on nähtävissä useilla YouTube -kanavilla. Esimerkiksi nostan Lazy Game Reviews (LGR) -kanavan, jonka informaatiopakattut videot sisältävät etenkin unohdettua teknologiaa – sitä, mistä ei ikinä tullut valtavirtaa. Laitteiden lisäksi kanavan videoilla huomioidaan myös ohjelmistoja esimerkiksi 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alkupuolen softaesittelyillä. 2000-luvun Z-

---

<sup>36</sup> Suominen 2017, 550, 552–554.

<sup>37</sup> Suominen 2017, 554.

<sup>38</sup> Suominen 2017, 554–555.

sukupolvelle vierasta sisältöä on vaikkapa CD-ROM, jonka tarkoituksena on opettaa hakukoneen käyttöä.<sup>39</sup>

Retropelaamisen keskiössä vaikuttaa nähdäkseni myös akateemikon ja harrastajan lisäksi kolmas genre. Suomalaisen mainitsema genealoginen tutkijagenre saattaa osittain lähestyä pelituottajien tapaa ymmärtää pelaamista ilmiönä, mutta kyse on lopulta muunlaisesta osallistumisesta yhteisöön – pelin tekijät näyttelevät kuitenkin varsin merkittävää osaa pelikulttuureissa. Uusvanhojen pelien tekijät ryhmänä ovat varsin moninainen joukko, vaikkakin yhdistäväksi tekijäksi voidaan nimittää indie -painotteisuus. Kolmijako pelintekijöiden, harrastajien ja tutkijoiden välillä ei ole kuitenkaan täysin yksiselitteinen, sillä esimerkiksi uusvanhojen pelien kehittäjät ovat usein itse retropelaajia ja retropelien harrastajat taas voivat olla tutkimuksellisesti kiinnostuneita samasta aihepiiristä.<sup>40</sup>

Vuonna 2008 julkaistu artikkelikokoelma *Playing the Past – History and Nostalgia In Video Games* tarjoaa useita erilaisia katsantokulmia digitaaliseen pelaamiseen, retroon ja nostalgiaan. Artikkeleista kuvastuu, miten pelien tuottama nostalgia voidaan pilkkoa osiin ja jokaista osaa tarkastella esimerkiksi humanistista tai teknisistä lähtökohdista.<sup>41</sup>

Pelaaminen ja siihen liittyvä nostalgia tutkimuskohteena vaikuttaa ensisilmäyksellä hyvin humanistiselta ja ihmislähtöiseltä aihealueelta. Aiheen rajaus kuitenkin lopulta määrittelee, miten tutkimuskysymyksiä lähestytään. Myös teknisempi tai teknistä ja humanistista tutkimusperinnettä yhdistelevä poikkitieteellinen tutkimus on retropelien saralla aiheellista. Artikkelissa *Hacks, Mods, Easter Eggs and Fossils: Intentionality and Digitalism in Video Game* kirjoittaja Wm. Ruffin Bailey lähestyy edellä kuvailtua Easter Egg -ilmiötä ohjelmistojen ja taustalla vaikuttavan koodin kautta. Kirjoittaja korostaakin, ettei tällainen retorisen menetelmän muodostaminen olisi mahdollista ilman poikkitieteellistä ja kulttuurin sekä tekniikan tutkimuksen rajat ylittävää tutkimusta.<sup>42</sup>

Merkityksellistä pelikulttuurien ja retron sekä näihin liitetyn nostalgian tutkimisessa on nimenomaan kulttuurintutkimus. Bolter ja Grusin kuvaavat remediaation käsitteellä

---

<sup>39</sup> How To Find ANYTHING On The Internet – LGR (2018) <youtube.com>

<sup>40</sup> Esim. The 8-bit guy -YouTube-kanavaa ylläpitävän David Murrayn luoma Planet X -pelisarja mm. MS-DOS-järjestelmälle ja Commodore 64:lle.

<sup>41</sup> Kts. Taylor & Whalen 2008.

<sup>42</sup> Bailey 2008, 69–70.

mediatuotteen päälle rakentamista ja näin ollen sen parantelua.<sup>43</sup> Tutkijat tuovat ilmi miten digitaalisten remediaatioiden tuottajat pyrkivät ennemmin korostamaan eroa uuden ja vanhan median välillä kuin häivyttämään sitä. Digitaalinen media voi pyrkiä myös uudistamaan vanhaa versiota kokonaisuutena, säilyttäen kuitenkin viitteitä edeltäjäänsä.<sup>44</sup>

Oikaisu tai parantelu voi olla myös medioiden välistä. Tällöin puhutaan esimerkiksi digitaalisista peleistä, jotka lainaavat elokuvallisesta kerronnasta, tai yksinkertaisimmillaan digitaalisesta taiteesta, jonka lähtökohdat ovat esimerkiksi taidepainatteessa. Bolter ja Grusin käyttävät esimerkkinä peleissä tapahtuvasta uusmedioitumisesta *Myst* -seikkailupeliä. Vuonna 1993 ensin Macintoshille julkaistua *Myst*-saarelle sijoittuvaa, pitkälti pulmien ratkaisuun perustuvaa myyntimenestystä on luonnollista verrata elokuvaan. Vaikka kyseessä on digitaalinen peli, jossa määräytyvät selkeät tavoitteet joihin pelaaja pyrkii, on esittämistavassa myös paljon interaktiiviseen filmatisointiin viittaavia ratkaisuja. Bolter ja Grusin määrittelevät myös vuoden 1993 *Doom* -ensimmäisen persoonan ammutapelin elokuvaa remedioivaksi, interaktiiviseksi filmiksi.<sup>45</sup> Ajatus peleistä interaktiivisena elokuvallisen ilmaisun muotona viestii Bolterin ja Grusin tutkimuksen julkaisuajankohdasta: 90-luvulla pelitutkimus oli vasta vakiintumassa omaksi alakseen, eikä tutkimus varsinaisesti keskity peleihin tai pelaamiseen, vaan laajemmin mediakulttuurin kentän ilmiöihin. Frans Mäyrä kirjoittaa aikaisten tutkimuksellisten suuntausten liittyvän simulaation tutkimukseen. Hän kuvaa tällaista simulaatiota tapahtuvaksi muun muassa pedagogisissa toimissa, kuten opettamiseen tähtäävässä leikissä.<sup>46</sup> Vuonna 1999 pelitutkija Gonzalo Frasca viittaa pelitutkimukseen alana, jota ei vielä ole olemassa. Samaisessa artikkelissa hän perustelee ludologian tarpeellisuutta uutena tieteenalana, joka olisi itsenäinen toteutuskeinostaan – samaan tapaan kuin jo vakiintuva narratologia.<sup>47</sup>

Remediaatio näkyy uusissa pelikulttuurin tuotteissa, ja sen ilmeneminen on tiiviisti yhteydessä uusvanhoihin peleihin. Uusversioiden julkaiseminen alkuperäistuotetta remedioiden ei nykypäivänäkään ole poikkeuksellista. Vaikka *Mystin* tavoitteena ei toki ollutkaan nostalgiatunteen herättäminen pelaajissaan, voidaan uusmediaatiota

---

<sup>43</sup> Bolter & Grusin 1999, 46–47.

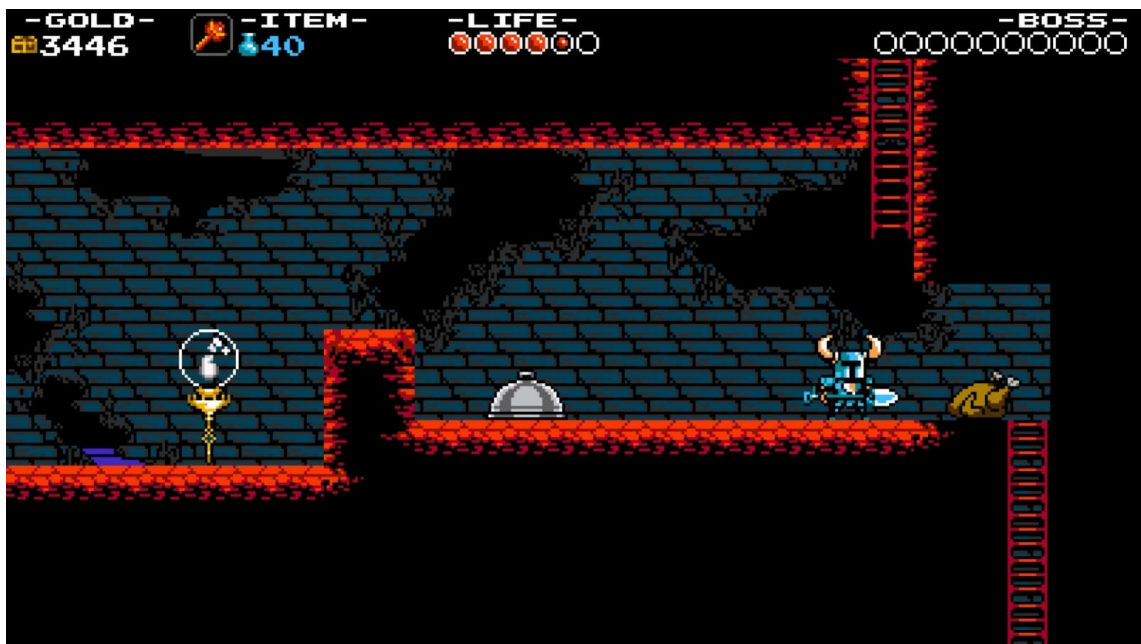
<sup>44</sup> Bolter & Grusin 1999, 46–47.

<sup>45</sup> Bolter & Grusin 1999, 94–96.

<sup>46</sup> Mäyrä 2008, 7.

<sup>47</sup> Frasca 1999.

hyödyntää myös tällaiseen käyttötarkoitukseen. Esimerkiksi *Square Enixin* kehittämä, menestyksekkäs pelisarja *Kingdom Hearts* lainaa Disney -hahmoista ja tarinoista, sekoittaen niitä omaan pelimaailmaansa ja sen juonikuvioon. Nostalginen parantelu voi olla myös laaja-alaisemmin asettuvaa ja nojata esimerkiksi estetiikkaan, kuten *Yacht Club Gamesin* tasohyppelypeli *Shovel Knight* esittää (kts. kuva 1). 2014 julkaistu peli edustaa 8-bittistä grafiikkaa, joka jo itsessään yhdistyy geneerisesti 1980-luvun nimikkeisiin kuten *Donkey Kong*, *Metroid* ja *Super Mario Bros.*



*Kuva 1 Shovel Knight (2014) lainaa sekä äänimaailmansa että visuaalisen ilmeensä 8-bittisistä peleistä. Peli pursuaa viittauksia retropeleihin.*

Uusvanhat pelit nojaavat vahvasti nostalgiaan, joka välittyy peleistä monenlaisin tavoin. Aspektit, jotka aiheuttavat positiivisen pelikokemuksen 80-luvulla, voivat potentiaalisesti tehdä niin nykyhetkessäkin. Hyvä esimerkki on uusien ominaisuuksien käyttämisen esittely pelaajalle. Menneisyyden klassikkopelit opettivat pelimekaniikkaa tasojen suunnittelun ja yleisen pelidesignin pohjalta, siinä missä 2010-luvulta eteenpäin etenkin suurissa tuotannoissa pelinkehittäjät ovat valinneet opetustavaksi tutoriaalit. Pientenkin tekijöiden uusvanhat pelit tuovat markkinoille mielenkiintoisella tavalla jotain uutta ja samalla jotain nostalgian herättämiseen tähtäävää, eli usein vanhaa tai ainakin ennen nähtyä ja koettua.

Tällaisissa uusvanhoissa peleissä yhdistyvät sekä retropelien parhaat puolet että uudempien AAA -julkaisujen kiitetyimmät keksinnöt. Lisäksi ne usein pyrkivät

tekemään uniikkeja pelimekaanisia ratkaisuja. Edellä mainittu Shovel Knight lainaa lukuista retropeleistä, muun muassa pelimekaniikassaan, sekä ulkonäössään että äänimaailmassaan. Peli osuu juuri sellaiseen kohderyhmään, aikaan ja toisaalta juuri niihin kollektiivisiin muistikuviin retropelaamisesta, jotka kannattelevat koko uusvanhaa genreä. Syväkatsauksia pelinkehittämiseen ja -suunnitteluun tuottava YouTube -kanava Game Maker's Toolkit kuvailee Shovel Knightin onnistumista seuraavasti:

*” In essence, Shovel Knight is tricking you. It makes you think you're playing an NES game, without you fully realizing that you're actually playing one without the limitations of that console. ”* <sup>48</sup>

Kuvaus kiteyttää täydellisesti sen, mistä uusvanhan menestyksessä on kyse. Ne tarjoavat nostalgiaa, mutta samalla uutta, onhan kyseessä kuitenkin nimenomaan uusi pelituote tarinoineen, hahmoineen ja mekaniikkoineen. Tällaiset uusvanhat kulttuurituotteet lainaavat ja ikään kuin imitoivat vanhoja verrokkejaan, samalla lisäten ja tuoden mukaan uutta sisältöä. Uusvanhoilla peleillä, kuten Shovel Knightillä, on lisäksi se etu, että ne hyödyntävät modernia konsolikapasiteettia ja ylipäättään teknologiaa, joka ei ollut saatavilla vielä 80-luvulla NESin ja Sega Mega Driven aikaan.

Onnistunut nostalgiaan pohjautuva pelisuunnittelu nojaa Game Maker's Toolkitin mukaan seuraaviin pääpiirteisiin: useiden lähteiden hyödyntäminen, toimivien seikkojen emulointi, ongelmakohtien modernisointi ja pelin visuaalisuuden liittäminen tuttuun retroestetiikkaan. <sup>49</sup> Etenkin ensimmäinen ja viimeinen mainituista aspekteista liittyvät tiiviisti siihen, miksi uusvanhat pelit ovat nousseet nostalgiannälkäisten suosioon. Tällaiset pelit tarjoavat uutta sisältöä pelaajalle, mutta silti muistuttavat menneistä pelikokemuksista, joista nostalgia parhaimmillaan kumpuaa.

Uusvanhojen konsolien ja pelien välisenä samankaltaisuutena voidaan nähdä myös epäonnistumiset. Joka ikinen nostalgiaan nojaava peliprojekti ei onnistu halutulla tavalla. Esimerkiksi vuonna 2016 julkaistu *Mighty No. 9* kärsi kovaa kritiikkiä erinäisistä syistä. Muun muassa pelimekaniikka ja sisällön puute aiheuttivat negatiivista vastaanottoa, mutta pahimmaksi virheeksi nousi suoranainen 1980-luvun lopulla ensijulkaisunsa saaneen NES -hitti *Mega Manin* matkiminen. Vääränlainen remediaatio

---

<sup>48</sup> Shovel Knight and Nailing Nostalgia - Game Maker's Toolkit (2016) <youtube.com>

<sup>49</sup> Shovel Knight and Nailing Nostalgia - Game Maker's Toolkit (2016) <youtube.com>



ja lähdetuotteiden heikoimpien ominaisuuksien toistaminen ovat esimerkkejä siitä, miten nostalgian tavoittelu voi epäonnistua.

Kun puhutaan nostalgiasta peleissä ja pelikulttuureissa, käsitellään nostalgian tunnetta, kaipausta menneeseen ja tilanteisiin, joiden muistot jokin ärsyke herättää. Nostalgian nimissä voidaan puhua myös objektista, eli nostalgiaa herättävästä kohteesta.

Esimerkiksi peli ja sen sisältö tai konkreettisimmillaan konsoli tai muu artefakti voi toimia nostalgian välikappaleena. Toinen relevantti jakautuminen tapahtuu tutkimuksen näkökulman määrittelyssä. Digitaalisiin peleihin liittyvää nostalgiaa voidaan tutkia nostalgian kaupallistamisen poikimista uusintaversioista, -pakkauksista ja estetiikasta. Lisäksi asiaa on usein lähestytty historiallisten ja muiden nostalgiaa aiheuttavien viittausten kautta. Tällaisten viitteiden tarkoituksena on tehdä digitaalisesta pelistä tai muusta mediatuotteesta kiinnostavampi ja vetoavampi, etenkin tietyille yleisöille.<sup>50</sup>

Esineellinen, artefakteihin nojaava nostalgiakäsitys kuuluu myös kulttuurihistorioitsija Hannu Salmen luokitteluun historian läsnäolon tavoista jokapäiväisessä arjessamme. Salmi kuvailee, miten henkilökohtaisen elämän muistoesineet eli artefaktit ”tuovat menneisyyden nyt-hetkeen”. Ajatuksessa korostuu esineiden yhteys yksilön muistiin ja muistoihin sekä siihen, miten nämä heräävät henkiin artefaktin voimasta.<sup>51</sup> Ilman muistelijaa historia on vain tapahtumia ja esineitä, jotka eivät välitä tietoa tai puhu kokemuksistaan. Tällainen menneisyyden ja inhimillisyyden yhteyden korostuminen on läsnä myös pelikulttuurien historiassa ja tätä kautta siinä, miksi nostalgisoimme.

Nostalgian ja retropelaamisen suhteen tutkiminen pelikulttuurien kontekstissa tarjoaa suuren määrän alakysymyksiä. Vaikka nämä alakysymykset itsessään eivät liittyisikään suoraan nostalgian tai retropelien perusolemukseen, ne joka tapauksessa ottavat kantaa siihen, mitä on nostalgia pelikulttuureissa. Niiden kautta kuvaillaan nostalgiaa tieteellisessä kontekstissa, annetaan merkityksiä sille, miten ilmiö vaikuttaa pelikulttuurien keskiössä ja pelaajissa.

## 2.2. Nostalgia peleissä, pelaamisessa ja pelaajissa

*”There’s a difference between something that’s ”old school” and something that’s ”outdated”. ”Old school” is like Atari 2600. The games are primitive, but they’re still*

---

<sup>50</sup> Sloan 2014, 530-531.

<sup>51</sup> Salmi 2001, 146.

*fun to play. You can always go back to them. "Outdated" is something you never want to go back to.*”<sup>52</sup>

Ylläolevassa videovälityspalvelu YouTubeen retropeleistä arvosteluita tekevä Angry Video Game Nerd kiteyttää eräänlaisen näkökulman retropeleihin. Se, että jokin on retroa, ei välttämättä tee siitä hyvää – se voi olla vanhaa, mutta myös vanhentunutta. Tässä alaluvussa pohdin nostalgiaa pelaamisen kontekstissa. Mikä tekee klassikoista aina vain uudelleen pelattavia, vaikka kuitenkin jokainen vanha peli ei luo kollektiivista tai edes henkilökohtaista nostalgiaa pelaajien keskuudessa?

Ilmaisut kuten 'nostalgian nälkä'<sup>53</sup> ja 'nostalgisointi'<sup>54</sup> ovat vakiintuneet suomen kieleen viittaamaan menneen kaipuuseen, historiaan jääneiden hetkien ja tunnelmien tavoitteluun. Digitaalisten pelien klassikot kuten esimerkiksi *Pac-Man* (1980), *Space Invaders* (1978) ja *Super Mario Bros* (1985) herättävät pelaajissa tunteita ja muistoja menneistä ajoista. Nämä henkilökohtaiset pelihistoriat yhdistävät 80- ja 90-lukujen nuoria pelaajia, saaden aikaan kollektiivisen nostalgian kokemuksen, joka omalta osaltaan perustelee retropelien suurta suosiota. David S. Heineman käsittelee artikkelissaan *Public memory and gamer identity: retrogaming as nostalgia* kollektiivista muistia ja retropelaajan identiteettin rakentumista. Heineman korostaa, ettei nostalgia ole pelkkää vanhan muiston uudelleen kokemista, vaan nostalgisessa muistelussa yhdistyy myös sentimentaalinen kaipuu ja poissaolo.<sup>55</sup>

Edellä läpikäydyn tutkimuskirjallisen katsauksen perusteella muotoilen käsitykseni pelikulttuurien kautta näyttäytyvästä nostalgian kokemuksesta. Nostalgiatunteen muotoutumiseen ja sen liittämiseen tiettyyn pelikokemukseen vaikuttavat tutkimuskirjallisuuden perusteella useat erilaiset tekijät – kuten esimerkiksi henkilökohtaisen elämän tilanteet, edeltävä sekä tuleva pelihistoria ja ajan vallitsevat trendit. Nämä yksityisen nostalgian tekijät risteävät osittain kollektiivista nostalgiaa tuottavien ja ylläpitävien kokemusten tai muistojen kanssa. Pelit, jotka ovat olleet syystä tai toisesta tiettyinä aikakautena suosittuja, ovat keränneet enemmän pelaajia, ja siksi useammalla henkilöllä saattaa olla pelistä nykypäivänä suuria nostalgian tunteita. Tällainen trendiin ja laajalle levinneeseen suosioon perustuva nostalgian aiheutuminen

---

<sup>52</sup> Tiger Electronic Games - Angry Video Game Nerd (AVGN) (2013) <youtube.com>

<sup>53</sup> Esim. Tivi 15.10.2019. <tivi.fi>

<sup>54</sup> Esim. Wikitionary, <https://en.wiktionary.org/wiki/nostalgisoida>

<sup>55</sup> Heineman 2014.

on vain yksi, joskin yleinen, kuvaus siitä, miten tunne periaatteessa syntyy eli miten vertaamme nykypäivää ja sen kulttuurituotteita menneeseen.

Emulaattorit ja uusintaversiot klassikkopeleistä tarjoavat ikään kuin mahdollisuuden uppoutua takaisin menneeseen. Tosin kokemus harvoin on sama; jokin tunne, ympäristö tai oma olotila eivät ole enää samoin, kuin sinä hetkenä, jolloin innostuksen kipinä lyötiin. Sean Fenty kuvailee näitä nostalgian muotoutumiseen johtavia tekijöitä ja niiden kehystä digitaalseksi kodiksi, johon pelaajat haikailevat. Ja koska paluu eiliseen on mahdotonta, jäävät tunteet klassikkopeleistä ja niiden ylivallasta ikuisesti kellumaan kollektiiviseen ajatusmaailmaan, joka osaltaan ylläpitää ideaa paremmista ajoista ja tätä kautta yllyttää nostalgian himoisia etsimään yhä uudelleen paluuta siihen, mihin ei ole paluuta.<sup>56</sup>

Edellä käsitelty tematiikka pelaajista ja pelaamisesta sekä nostalgiasta on tiiviisti sidoksissa objektiin, jota pelataan tai jonka kautta pelaaminen tapahtuu. Vaikka lopulta itse pelaaja on varsinainen nostalgian luoja ja kokija, näyttelee suurta osaa myös kulttuurituote eli tässä tapauksessa digitaalinen peli tai laite, joka aiheuttaa tunteen menneestä, ”paremmasta” ajasta. Nostalgian tuotteistaminen ei kuitenkaan tarkoita ainoastaan uusintaversioiden tuottamista klassikkopeleistä, sillä kuten digitaalisten medioiden tuotannossa yleensä, kyse on myös niin sisällön kuin arvonkin lisäämisestä.<sup>57</sup> Näin ollen voidaan ajatella, että jo pelin juonen kannalta vähäpätöisen nostalgiaa herättävän tai muuten klassikkopeleihin viittaavan easter eggin<sup>58</sup> sisällyttäminen moderniin pelituotteeseen ikään kuin juurruttaa sen kontekstiinsa, tai ainakin antaa nostalgian nälkäisille pelaajille merkittävää lisäarvoa.

Digitaaliseen pelaamiseen liitetyn nostalgian yhteydessä muun muassa Jaakko Suominen puhuu pelaajien ja samalla pelikulttuurien keski-ikäistymisestä. Hänen mukaansa pelituotteiden sisällön tai aiheiden kypsyminen tulisi erottaa pelaajien keski-ikäistymisestä. Samalla hän muistuttaa, etteivät itsessään retropelit tai niiden pelaaminen ilmiönä ole johdettavissa yksinomaan pelaajien ikääntymiseen.<sup>59</sup> Pelaajien kohdalla ilmiö on nähtävissä konkreettisimmillaan ikääntymisenä; 1980-luvulla

---

<sup>56</sup> Fenty 2008, 20, 22.

<sup>57</sup> Suominen 2008.

<sup>58</sup> 'Easter egg' terminä viittaa esimerkiksi johonkin mediaan, kuten peliin tai elokuvaan, sisällytettyyn viittaukseen, viestiin tai vaikkapa vitsiin. Tällaiset ominaisuudet ovat usein enemmän tai vähemmän piilotettuja, siitä nimi easter egg. Kts. esim. [https://en.wikipedia.org/wiki/Easter\\_egg\\_\(media\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Easter_egg_(media))

<sup>59</sup> Suominen 2008.

teinivuosiaan eläneet pelaajat ovat 2020-luvulla noin neljän- ja viidenkymmenen ikävuoden välissä. ”Pelaajasukupolvi”, kuten Tech Trends -julkaisussa vuonna 2005 ilmestyneessä artikkelissa joukkoa kuvattiin, on astumassa työelämään. Se, miten asiaa artikkelissa käsitellään, on toki aikansa tuotetta, mutta myös oivallinen esimerkki siitä, miten pelaajien keski-ikäistyminen vaikuttaa muuallakin kuin vain konsolien ääressä:

*” This "game generation" will soon outnumber their elders in the workplace. Their way of thinking will soon pass the business tipping point and become standard operating procedure. Sooner or later, those who grew up without video games will have to understand the gamers. ”*<sup>60</sup>

Arkikielessä keski-ikäistymiseen liitetään usein kriisiytyminen tai jonkinlainen uusiutuminen. Elokuvatutkimuksen ja sukupuolentutkimuksen professori Anu Koivunen toteaa, että ”Nostalgia on sekä kriisin tai sairauden diagnoosi että lääke siihen”.<sup>61</sup> Virke kiteyttää näkökulman pelikulttuuriin. Kuten sanottu, digitaaliset klassikkopelit ja niiden pelaajat ovat kokeneet ja osittain käyvät edelleen läpi tietynlaista kypsymistä, joka näkyy myös tarpeena katsoa taaksensa ja kaipuuna lapsuuden ja nuoruuden median pariin.<sup>62</sup> Tämä keski-ikäistyminen näkyy pelaajissa ja sitä kautta pelimarkkinoissa. Retropelien pelaaminen, keräily ja uusvanhat laitteet, niin konsolit kuin tietokoneetkin, ovat paitsi harrastus, myös bisnes. Esimerkiksi Super NES Classic Mini ehti alle vuodessa (29.9.2017–31.1.2018) myymään yli 5 miljoonaa kappaletta<sup>63</sup>, puhumattakaan harrastajien välisestä retrokonsoleiden ja -pelien kaupankäynnistä. Kohderyhmän iällinen muutos johtaa siis välillisesti retropelimarkkinoiden ja tätä kautta myös uusvanhojen laitteiden kehittämisen yleistymiseen.

---

<sup>60</sup> Carstens & Beck 2005.

<sup>61</sup> Koivunen 325, 2001.

<sup>62</sup> Suominen 2011, 12.

<sup>63</sup> Wikipedia 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_NES\\_Classic\\_Edition](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_NES_Classic_Edition)

### 3. Vanhenevat laitteet

#### 3.1. Uudet markkinat, vanhat konsolit

Klassikkokonsolit kuten 1980-luvun *Nintendo Entertainment System* ja 1994 julkaistu *Sony PlayStation* herättävät vahvoja nostalgiatunteita: vuonna 2013 toteutettu kyselytutkimus *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä* osoittaa NESin herättäneen suuressa osassa vastaajia ensikipinän pelaamiseen – konsoli häviää tilastossa vain vuonna 1982 julkaisunsa saaneelle kotitietokone *Commodore 64*:lle. Neljänneksi listautuu PlayStation.<sup>64</sup> Nämä kaksi kotikonsolimarkkinoiden suurmenestystä ovat muovanneet useiden pelaajien harrastuneisuutta esimerkiksi ensikonsolina tai muuten mieleenpainuvana kokemuksena. Eikä ihme – viidennen sukupolven konsoleista PlayStation myi selvästi eniten, kun taas NESin myyntiluvut olivat aikakauden kilpailijoihin verrattuna moninkertaiset.<sup>65 66</sup> Konsoleiden suosio vertautuu suoraan nykypäivän nostalgian nälkään, jota pelaamiseen ensikertaa muun muassa näiden laitteiden kautta tutustuneet tuntevat. Tämä toive nostalgiasta ja kaipuu retropelien ääreen toistuu pelimarkkinoilla, näyttäytyen konkreettisimmillaan uusvanhoissa laitteissa.

NESin huippukausi sijoittuu 80-luvun loppuun: muiden konsoleiden tavoin sen suosio hiipui seuraavan generaation saapuessa markkinoille. Useista kilpailijoistaan poiketen NES jatkaa elämäänsä paitsi retro-objektina, myös uusvanhana versiona. *Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System* -konsoli julkaistiin vuonna 2016. Laitteen ulkokuori on replikoitu versio alkuperäisestä vuoden -85 NESistä, tosin pienemmässä mittakaavassa, ohjaimen kuitenkin vastatessa sekä kooltaan että ominaisuuksiltaan esikuvaansa. Periaatteessa kyseessä on emulaattori, sillä se mahdollistaa 30 NESille kehitetyn retropelin pelaamisen. Pelikirjasto on staattinen, eli pelaaja ei voi valita pelattavaa edeltä asennettujen nimikkeiden ulkopuolelta. Toisin sanoen, laitteessa ei ole esimerkiksi paikkaa pelikasetille tai -levykkeelle. Tästä huolimatta konsoli saavutti suosiota - suuren kysynnän aiheuttamana tuotteet loppuivat käytännössä kesken, ja

---

<sup>64</sup> Naskali & Silvast 2014, 50.

<sup>65</sup> Wikipedia 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth\\_generation\\_of\\_video\\_game\\_consoles](https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth_generation_of_video_game_consoles)

<sup>66</sup> Wikipedia 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/Third\\_generation\\_of\\_video\\_game\\_consoles](https://en.wikipedia.org/wiki/Third_generation_of_video_game_consoles)

retropeliyhteisössä kollektiivinen suivaantuminen valtasi alaa. Retro Gamer -lehden blogipostaus vuodelta 2017 kiteyttää ongelman onnistuneesti:

*” You might have heard about the Nintendo Classic Mini: NES. In fact, you’d have to have been living under a rock to have missed it. The dinky plug and play console was the retro gaming hit of 2016, thanks to a great line-up of 30 classic games and build quality which has caused other manufacturers to raise their own standards. Unfortunately, demand for the console far exceeded supply – it was almost impossible to find one for the duration of the system’s brief time on the shelves, as eager gamers (and quite a few scalpers) snapped them up. – ”*<sup>67</sup>

Tämä aikalaisaineistoksikin tituleerattava lainaus on osa blogipostausta, jossa käsitellään Nintendo Classic Minin odotettua paluuta 2018 loppuvuodesta. Vaikka vuoden 2018 joulusesongin jälkeen Nintendo Classic Minin valmistus lopetettiin, aloitti se kokonaisuudessaan uuden ilmiön pelikulttuureissa. Myös muut yhtiöt alkoivat tuottamaan uusvanhoja konsoleita markkinoille.<sup>68</sup>

1980- ja 1990-luvun vaihteessa konsolimarkkinoiden tarjonta oli monipuolisempaa kuin esimerkiksi 2010-luvulla: kilpailevien yhtiöiden määrä oli suurempi, näin ollen laitteistojakin julkaistiin enemmän. Koska konsolivalikoima oli moninainen, löytyi joukosta niin floppeja, menestyksiä kuin väliinputoajiakin. Viidennessä sukupolvessa, 90-luvun puolivälissä kilpailu Nintendo-, Sega- ja Sony Computer Entertainment-yhtiöiden välillä hallitsi markkinoita. 32-bittinen Sony PlayStation (työnimeltään myös PSX) julkaistiin vuonna 1995 Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa.

Alkuperäisen PlayStation-konsolin suosio nojasi useisiin erilaisiin tekijöihin: esimerkiksi äänenlaatu ja pelien audio-ominaisuudet mullistivat 90-luvun pelaamisen äänimaailman. Myös ohjainmekaniikka ja sen hyödyntäminen peleissä niitti mainetta: DualShock -nimityksen saanut kahden joystickin ohjain toi uusia mahdollisuuksia pelisuunnitteluun. Niin ikään Sonyn pelinkehittäjät huomioiva lähestymistapa osoittautui suosiolliseksi, Nintendon ja Segan linjauksen ollessa sulkeutuneempi.<sup>69</sup> Konsolin ensimmäisessä versiossa oli huomattavia ongelmia: laitteiston ylikuumentuminen, ja laserlukijan asteittainen vaurioituminen ajan myötä aiheuttivat uusintaversioiden julkaisun jo vuonna 2000. Tämä virtaviivaisempi ja pienikokoisempi

---

<sup>67</sup> Nick Thorpe: *NES Mini to Return to Shelves in 2018* (2017).

<sup>68</sup> Nick Thorpe: *NES Mini to Return to Shelves in 2018* (2017).

<sup>69</sup> Videoaineisto, video 3.

malli ratkaisi suuren osa edeltäjänsä ongelmista. *PS One* (kts. kuva 2) tarjosi täyden yhteensopivuuden ohjainten ja pelien osalta, mutta alkuperäisen version muistikortit ja muu ulkoinen lisämateria eivät välttämättä toimineet uudemmassa mallissa.



*Kuva 2 PlayStation (1994) ja PS One (2000) -konsolien ulkomuoto jakaa samankaltaisuuksia. Pienemmän PS One'in muotokieli on pyöristetymppää ja väri huomattavasti vaaleampi. Kuvan muistikortti ja DualShock-ohjain myytiin settinä konsolin kanssa vuonna 2001.*

Niin ikään alkuperäinen PlayStation -konsoli sai myös uusvanhan verrokkinsa, kun vuonna 2018 Sony julkaisi oman panostuksensa nousevaan retrokonsolibuumiin. *PlayStation Classic* mukaili Nintendo Classic Minin ideaa: se muistutti ulkonäöltään alkuperäistä 1994 Japanissa julkaistua PlayStationia, tosin skaalattuna pienempään mittakaavaan. Myös ohjain mukaili japanilaista julkaisua, sillä siitä puuttuivat molemmat joystickit. Ohjaimen mallin lisäksi pelivalikoima herätti arvostelua pelaajien keskuudessa.<sup>70</sup>

Perimmäinen syy PlayStation Classicin heikkoon menestykseen ja yleisesti konsolia ympäröivään negatiiviseen diskurssiin löytyy kuitenkin syvemmältä kuin pelivalikoiman puutteista tai laitteistosta itsestään. PlayStation Classicia käsittelevästä aineistosta on huomattavissa retropelaajien oma nostalgiasuhde enemmän kuin esimerkiksi Nintendo Classic Minin kohdalla. Huomattavimmat esimerkit löytyvät PlayStation Classic -arvosteluista. Tällaisten videoiden alussa harrastajat kuvaavat

---

<sup>70</sup> Videoaineisto, video 4; video 2.

kiintymystään alkuperäiseen PlayStation konsoliin ja sen peleihin. <sup>71</sup> Teema jatkuu läpi aineiston, mutta sävy uusvanhaa PlayStation Classic -konsolia kohtaan on vähintään negatiivinen, ellei jopa suoranaisen vihamielinen. <sup>72</sup> Syy löytynee nostalgian tunteesta ja tarkemmin muotoiltuna siitä, miten yksityinen ja kollektiivinen nostalgia vertautuvat toisiinsa.

Yksityisestä nostalgian kokemuksesta on kirjoittanut muun muassa Ryan Lizardi. Hänen mukaansa yksityisen nostalgian lähtökohdat ovat ajatusmaailmassa, jossa historia nähdään ennen kaikkea keräilykohteena. Esimerkkinä Lizardi mainitsee digitaaliset arkistot, kuten suoratoistapalvelut, jotka mahdollistavat helpon pääsyn menneisyyden kulttuurituotteiden ääreen. Historian valikoiva lukeminen kulttuuristen tekstien kautta liittyy soittolistamenneisyyteen (*playlist past*), kuten Lizardi asian muotoilee. Soittolistan tavoin koostettu menneisyyden kuvaus on osa yksilöityä historiallista fokusta. <sup>73</sup> Samaan tapaan emulaattorit tarjoavat väylän nostalgiseen klassikkopelien uudelleen kokemiseen. Svetlana Boym jakaa nostalgian restoratiiviseen ja reflektiiviseen. Jälkimmäinen liittyy yksityiseen nostalgiaan, siinä missä restoratiivisella nostalgialla Boym katsoo olevan yhtymäkohtia suuriin muistiryhmiin, kuten valtioon tai kansakuntaan. Nostalgian kohde voi molemmissa tapauksissa olla sama, mutta tapa, jolla siitä puhutaan tai muistot, jotka siihen liitetään, ovat erilaisia. Restoratiivinen nostalgia pyrkii nimensä mukaisesti palauttamaan menneisyyden osia parhaansa mukaan, kun taas reflektiivinen vaalii muistoja ja niitä rippeitä, jotka ovat jäljellä. Boymin mukaan restoratiivinen nostalgia on vakavaa, reflektiivisen vastineensa ollessa tarpeen tullen myös itseironista ja humoristista. <sup>74</sup>

### 3.2. Nykyhetken tuotteet ajan hampaissa

Lilli Sihvosen pro gradu -tutkimus keskittyy uustuotantoprosesseihin, joita kulttuurituotteet läpikäyvät, pääesimerkkinään Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä. Sihvonen toteaa, ettei Disney ole ainoa tuotteitaan kierrättävä yhtiö. Hänen mukaansa kulttuurituotteen kierrättämisen käytännöt ja niihin liittyvä systemaattisuus kuitenkin

---

<sup>71</sup> Videoaineisto, video 5.

<sup>72</sup> Videoaineisto, video 4.

<sup>73</sup> Lizardi 2014, 41, 84.

<sup>74</sup> Boym 2018, 241–242.



vaihtelevat yhtiöittäin. Tällaista ilmiötä Sihvonen kuvaa uustuotantoprosessin käsitteellä.<sup>75</sup>

Pelien ja konsolien uustuotantoprosessi mukailee muiden kulttuurituotteiden vastaavaa. Se jakaa samankaltaisuuksia etenkin elokuvan uudelleenversioinnin kanssa. Kuten Sihvosen tutkimuksessa, tuotteiden elinkaarta yhdistävät henkiinherättäminen ja suunnitellun vanhentamisen teemat. Sihvonen kuvaa, miten vuoden 2013 uusintafilmissä Jurassic Park -elokuvasta herätti henkiin vanhan kulttuurituotteen uudella teknologialla.<sup>76</sup> Tällaiset tapaukset ovat varsin tavanomaisia, elleivät jopa keskeisiä pelikulttuureille ja retrotuotteiden toteuttamalle nostalgian ylläpidolle. Sihvonen liittyy edellä mainitun elokuvan uusintaversioinnin suunnitellun vanhentamisen ja henkiinherättämisen teemoihin. Seuraavassa tarkastelen, miten ilmiöt vertautuvat uusvanhoihin konsoleihin ja peleihin.

Jason Thompson kumppaneineen painottaa tuttuuden kaksiteräisyyttä digitaalisen pelin vanhentumisprosessissa. Kun tuotteesta tulee liian tuttu, sen uutuudenviehätys ja yllättävyys katoaa. Toisaalta pelin kanssa tutuksi tuleminen on tärkeä osa tuotteen vanhenemista. Lisäksi pelin tuntemaan oppiminen on ensiarvoisen tärkeää sen suunnittelun kannalta: vaikeusasteen noustessa taso kerrallaan, täytyy pelaajankin oppia uutta, eli tutustua peliin yhä syvemmin. Thompson kiteyttää tämänkaltaisen osaamisen syntyvän harjoittelun tuloksena, joka taas vaatii tutustumista peliin perinpohjaisesti.<sup>77</sup> Näin ollen voidaan argumentoida pelin vanhentamisen olevan luonnollinen osa sen elinkaarta. Suunniteltu vanhentaminen on nähtävissä peleissä samankaltaisena kuin muissakin kulttuurituotteissa, sillä uudelleenversioinnit pyrkivät osaltaan vanhentamaan alkuperäistuotteen. Pelien kohdalla näyttäisi vaikuttavan jokin erityinen tekijä, joka saa keräilijät innostumaan yhä uudelleen näistä vuosikymmenten takaisista ensimmäisistä.

Uusvanhat konsolit laitteina, ja niiden suosio, kertovat tarinaansa kokonaisvaltaisen laitteiston henkiinherättämisyrityksestä. Ne ovat parhaimmillaan emulaattorivetoisia uusintaversioita esikuvistaan. Lopulta kyseenalaiseksi jää, miten nämä uusvanhat verrokkit onnistuvat kantamaan alkuperäisten retrolaitteidensa manttelin. Nämä miniatyyrit antavat joka tapauksessa konsolien suunnitellulle vanhentamiselle oman

---

<sup>75</sup> Sihvonen 2014, 81–82.

<sup>76</sup> Sihvonen 2014, 81.

<sup>77</sup> Thompson et al. 2009.

sivuraiteensa. Tulevaisuudessa laitteen elinkaaren suunnittelussa voidaan määritellä vaihe, jolloin se on hyödyllistä herättää henkiin, samaan tapaan kuin muutkin, immateriaaliset kulttuurituotteet. Sihvonen kuvaa Disneyn hyödyntämiä keinoja Lumikin henkiinherättämisessä. Nämä vuosikymmenen välein uuden julkaisun saavat uustuotannot mukailevat tapoja, joilla uusvanhoja konsoleita on julkaistu. Sihvonen jakaa suunnitellun henkiinherättämisen keinot kolmeen alakategoriaan: teknologiseen, materiaaliseen ja psykologiseen.<sup>78</sup> Kaikki mainitut tavat lainaavat osiaan konsolin elvytyssuunnitelmalle.

Edellä käsitellyn uusvanhan PlayStation Classicin esikuva, alkuperäinen PlayStation, on toimiva esimerkki konsolin vanhenemisesta ja materiaalien rappeutumisesta. YouTuben retropelii aiheisten kanavien videoista keräämäni aineisto paljastaa laitteistojen ikääntymisen tärkeäksi teemaksi. Viiden videon otannasta kahdessa pelituotteiden huononeminen (*deterioration*) tai ikääntyminen nousivat määrittävään rooliin. Aura Colliander tarkastelee pro gradu -tutkielmassaan muovin ongelmallisuutta Suomen pelimuseon kokoelmien kontekstissa. Colliander sivuaa peliperintöä ja sen konkreettisia ilmentymiä pelimuseon näyttelyssä. Tutkielmassaan hän huomioi, että kuluneen ja korvattavissa olevan materian, eli roskan, ja kulttuuriperinnön välinen raja on häilyvä.<sup>79</sup> Ajatus kulttuurituotteen matkasta aikansa hitistä merkityksettömäksi roskaksi mukailee suunnitellun vanhenemisen (*planned obsolescence*) teemoja. Giles Slade jakaa suunnitellun vanhenemisen, tai kuten Sihvonen termin perustellusti muotoili, vanhentamisen<sup>80</sup>, kahteen yläkategoriaan: teknologiseen ja psykologiseen vanhentamiseen. Teknologisella vanhentamisella Slade viittaa uuden innovaation raivaavan vanhan tieltään: esimerkkinä teoksessaan *Made to Break* Slade käyttää amerikkalaista autoteollisuutta 1900-luvun alkupuolella, jolloin sähköstartti mullisti markkinat – tehden vanhoista automalleista vanhentuneita. Psykologista vanhentamista Slade kuvailee muodin kautta: tuotteen tyyliä vaihtamalla aiheutetaan kuluttajien jatkuva ostohalukkuus.<sup>81</sup>

Teknologinen vanhentaminen näkyy pelikulttuureissa ja niiden tuotteissa usein eri tavoin. Uudet laitteet syrjäyttävät, tai ainakin löytävät paikkansa vanhojen viereltä. Uudistuva teknologia tarjoaa kehittyneempiä pelikokemuksia, vaikka harrastajan

---

<sup>78</sup> Sihvonen 2014, 78.

<sup>79</sup> Colliander 2020, 2, 51.

<sup>80</sup> Sihvonen 2014, 3.

<sup>81</sup> Slade 2009, 4–5.

preferenssit lopulta määrittelevätkin, millainen on toivottu kokemus pelilaitteen äärellä. Teknologisen vanhentamisen yhteys uusien konsolien ja oheislaitteiden markkinointiin ilmenee myös formaattisukupolvina. Sihvosen mukaan nämä erilaiset formaatit, kuten esimerkiksi VHS- tai Blu-ray-teknologia, ja niiden kehitys voivat toimia mahdollistavina tai ehdollistavina tekijöinä. Teknologinen kehitys uudelleen muotoilee ihmisen arkipäivää, myös negatiivisilla tavoilla. Samalla se voi kuitenkin mahdollistaa asioita, jotka ovat saatavilla vain teknologisen kehityksen tuotteena.<sup>82</sup>

### 3.3. Merkitykselliset oheistuotteet

Kuten mikä tahansa kulttuurituote, eivät digitaaliset pelitkään kello tyhjiössä. Pelejä ympäröivät lukuisat yhteisöt, niissä jaetut ja henkilökohtaiset narratiivit sekä näiden kasvattama kulttuuriperintö. Nämä ryhmät, sekä instanssit kuten museot ja arkistot edistävät, säilyttävät ja muokkaavat sekä aineetonta että aineellista pelien kulttuuriperintöä. Konkreettisimmillaan toiminta on nähtävissä esimerkiksi Suomen pelimuseon päänäyttelyssä, jossa useimpien pelattavien nimikkeiden pakkaukset ovat alkuperäisen konsolin ohella esillä. Pelipakkaukset ovat osa aineellista kulttuuriperintöä ja pelihistorian dokumentaatiota. Mediatutkimuksen professori Raiford Guins huomioi muistiorganisaatioiden monipuolisen tavan kerätä eri tavoin kontekstia tukevaa materiaalia näyttelyiden osaksi. Guinsin mukaan pelipakkaukset tarjoavat näkemyksen aikaan, jolloin pelikulttuurin kasvu oli vasta aluillaan.<sup>83</sup>

Pac-Man-pelihahmon herättämää nostalgiaa ja sen ilmenemistä käsittelevässä artikkelissaan professori Jaakko Suominen väittää oheistuotemarkkinoille soveltuvuuden olevan keskeinen osa retropelituotteen menestystä. Suominen kuvailee tällaista pelien, niihin liittyvien oheistuotteiden, pelaajien ja näiden henkilökohtaisten kokemusten kietoutumista termillä *teknolorismi*.<sup>84</sup> Sana on uusvanhojen pelituotteiden markkinoiden keskiössä: folklorismi on perinteen, niin aineellisen kuin aineettomankin, soveltamista kaupallisiin tai esimerkiksi viihteellisiin tarkoituksiin. Alun alkaen folklorismia leimasi sentimentaalinen suhtautuminen menneeseen, joka myöhemmin karisi ja muuttui kaupungistumisen aiheuttaman elämänmullistuksen myötä. Tietyt piirteet ja tavat ajalta ennen teknologista kasvua jäivät elämään menneisyyden

---

<sup>82</sup> Sihvonen 2014, 38–40.

<sup>83</sup> Guins 2014, 168, 172.

<sup>84</sup> Suominen 2011.

symboleina – merkkeinä historiasta, joka jälkikäteen nähtynä saa positiivisempia vivahteita, kuin aikoinaan olisi uskottu.<sup>85</sup>

Teknolorismi-termi jakaa rajapintoja folklorismin kanssa, sillä nostalgia ja kaupallisuus ovat molempien ytimessä. Vaikka Suominen vain mainitsee ajatuksen uuteen aikaan tuodusta ja uudella tavalla sovellettavasta folklorismin vastineesta, aihe on merkityksellinen uusvanhojen pelien ymmärtämisen kannalta. Kaiken taustalla vaikuttaa perinne ja ennen kaikkea pelaajien ja pelien kulttuuriperintö. Digitaaliset pelit ja niihin liittyvät pelikulttuurit käyvät läpi kulttuuriperintöprosessia.<sup>86</sup>

Kulttuuriperintöprosessissa kulttuuriperintöyhteisön valitsevat menneisyyden jäljet toimivat tapana käsittää ja käsitellä mennyttä.<sup>87</sup> Kuten Nylund haastattelussa korostaa, pelien ideat eivät synny tyhjästä, vaan niiden taustalla on usein vuosikymmenien kerrostuma samankaltaisia toteutuksia pienillä eroavaisuuksilla. Esimerkiksi hän nostaa Nokian matkapuhelimista tunnetun matopelin konseptin:

*” Nostalgia-aspekti on tullut tähän vasta viime aikoina. Ennen se on ollut sitä, että kierrätetään ideoita. Esimerkiksi Nokian matopeli ei suinkaan ollut Nokian insinöörien keksimä juttu, vaan se on ikään kuin pelien yhteistä kulttuuriperintöä oleva pelityyppi. ”*

88

Nylund yhdistää nostalgian ja pelityyppien kierrättämisen. Hänen mukaansa kyse on pelimekaniikkojen ja ulkoasun erottamisesta. Esimerkkinä Nylund kuvailee, miten massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli *World of Warcraft* lainaa 70-luvun lopulla ei-kaupallisesti kehitetystä MUDeista<sup>89</sup>.<sup>90</sup> Tällaiset kierrätettävät ideat ovat osa pelien kulttuuriperintöä: ne nousevat esiin uusien pelituotteiden kautta, toimien samalla nostalgian välikappaleena. Lisäksi nämä ideat osallistavat uusia pelaajia pelien ääreen, jotka taas osaltaan jatkavat pelien kulttuuriperinnön kiertoa.

Suominen huomauttaa, että retropelaajat voidaan jakaa kasuaali- sekä hard core-pelaajiin, samoin kuin mikä tahansa muu pelaajajoukko:

---

<sup>85</sup> Helsinki.fi 2021, <https://www.helsinki.fi/fi/opiskelijaksi/koulutusohjelmat/kulttuurien-tutkimuksen-kandiohjelma-0/perinteentutkimuksen-terminologia#folklorismi>

<sup>86</sup> kts. Nylund 2020; Nylund 2018; Newman 2012.

<sup>87</sup> Sivula 2010, 22.

<sup>88</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>89</sup> MUD: Multi-user dungeon tai Multi-user domain. MUDien suurin suosio sijoittuu 90-luvulle, jolloin tekstipohjaisia roolipelejä pelattiin Internetin tai BBS-purkkien kautta.

<sup>90</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

” Kuitenkin *hard core* -retropelaaja suosii ehkä vahvemmin alkuperäisiä 1980-luvun pelejä ja oheistuotteita, kun taas ”satunnaisretroilijalle” kelpaa useammin myös korvike tai uustuotanto kännykkäpelisovituksineen ja uusine oheistuotteineen.”<sup>91</sup>

Viittaus uustuotantoon tai ”korvikkeeseen” kielivät uusvanhoista pelituotteista, jotka pyrkivät joko imitoimaan vanhaa, tuoden peliin kuitenkin jotain uutta, esimerkiksi paremmat grafiikat tai uutta sisältöä, tai vaihtoehtoisesti lainaavat vanhasta estetiikasta. Suominen puhuu myös tämänkaltaisten oheistuotteiden ja uustuotantojen tarjoamasta mahdollisuudesta: vaikka harrastajalla ei olisikaan pääsyä autenttisiin 80-luvun laitteisiin ja peleihin, pääsee tämä silti kokemaan menneen aikakauden estetiikkaa.<sup>92</sup> Näin ollen teen aiheesta seuraavan sivuhuomion: uusvanhat pelituotteet tekevät retropelaamisesta suurelle yleisölle saavutettavampaa. Aihe liittyy niin ikään aiemmin viitattuihin Lilli Sihvosen huomioihin teknologisen kehityksen mahdollisuuksista. Emulaattorit ja uusvanhat konsolit ovat tässä yhteydessä mahdollistavaa kehitystä: ne tarjoavat verrattain matalassa hintaluokassa retroelämyksiä, joiden saavuttaminen autenttisilla laitteilla on useistakin näkökulmista haastavampaa.

Haastatteluaineistosta nostan esiin samanlaisen teeman uustuotannoista ja niiden suhteesta retropelaamiseen. Nylund kuvaa, miten pelistudiot ymmärsivät nostalgian arvon pelikehityksessä. Hänen mukaansa peli, joka toisintaa vanhan pelikokemuksen ja mahdollisesti kehittää tätä eteenpäin, on vahvoilla retropelimarkkinoilla.<sup>93</sup> Nylund viittaa samassa myös tällaisten pelien kohderyhmiin: hän mainitsee teini-ikäisinä PC-pelaamiseen tutustuneet, pääosin mieshenkilöt, jotka nyt ovat keski-ikäisiä ja löytäneet nostalgiaivivahteiset pelituotteet uudelleen.<sup>94</sup> Suominen käsittelee jo vuonna 2008 samaista kohderyhmää. Artikkelissaan *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture* pelaajien keski-ikäistymisen ja pelikulttuurin muutoksen lisäksi Suominen huomio retropelaamisen laajan kontekstin: sanalla voidaan viitata myös tietynlaisen musiikin kuunteluun tai sen tuottamiseen, tai esimerkiksi graafiseen ilmeeseen.<sup>95</sup>

Digitaalisia pelejä käsittelevät pelijournalismi on osa pelikulttuureja ympäröivää ja siihen vaikuttavaa oheistoimintaa. Retropelit ja etenkin uusvanhat versioinnit saavat

---

<sup>91</sup> Suominen 2011.

<sup>92</sup> Suominen 2011.

<sup>93</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>94</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>95</sup> Suominen 2008.

tilaa aihetta käsittelevien lehtien sivuilta. Uusvanhat pelituotteet tarjoavat luonnollisesti uutta arvosteltavaa, joka mahdollisesti kiinnittää aikakauden peleistä kiinnostuneiden huomion. Kuten James Newman toteaa, pelijournalismi vaikuttaa ennakkokäsityksiin uudesta ja vanhasta, sekä näin ollen vanhentumisen ja kehityksen diskursseihin. Usein lehdet toimivat myös huomionkohdistajina tuleviin julkaisuihin.<sup>96</sup> Retrokonsolien ja -pelien arvostelut pelijournalistisissa julkaisuissa hämärtää käsitystä tällaisesta uutuutta ihannoivasta lehtikirjoittamisesta. Esimerkiksi tietokonekulttuurin erikoislehti *Skrollin* lopussa vuoden 2020 alusta asti ilmestynyt *Retro Rewind* -pelilehti käsittelee kokonaisuudessaan vanhoja pelejä ja laitteita sekä retropeliharrastusta. Samanlainen trendi on nähtävissä myös pelialan lehdissä ja blogikirjoituksissa. Muun muassa vuodesta 2007 Suomessa julkaistu *Gamereactor* -lehti esittelee loppusivuillaan retropelin ja lyhyen katsauksen siihen, miksi peli on muistamisen arvoinen. Tällainen vähäpätöiseltä vaikuttava muutos pelilehtien julkaisusisällöissä voi kuitenkin viestiä muutoksesta pelikulttuureissa. Pelijournalismin vaikutus pelikulttuurille on merkittävä: journalismissa välittyvät asenteet uusiin (ja tämän tarkastelun perusteella myös vanhoihin) ilmiöihin edistävät näkökulmien muotoutumista myös pelaajayhteisöissä. Jaakko Suominen on tutkinut 1980–1990-lukujen konsolipelibuumia lehti- ja kyselyaineiston perusteella. Hän toteaa, että konsolipelien yleistymiseen vaikuttivat paikalliset asenteet, jotka kuvastuvat tietokoneharrastus- ja pelilehdistön kirjoituksissa.

97

Oheistuotteiden tärkeys retropelikulttuurissa on tunnistettavissa myös Nylundin haastattelussa. Pelimuseon näyttelyn kellaripelihuonetta vuodelta 2009 imitoivassa teematilassa on esillä paitsi kuvaputki-TV, myös retrokonsoleita. Nylundin mukaan huoneen suunnittelussa haluttiin huomioida 2010-luvun vaihteeseen sijoittuva retropeleihin liittyvän kiinnostuksen nousu.<sup>98</sup> Lisäksi huone tuo esille muita tapoja, joilla peliharrastajat ovat tekemisissä pelikulttuurien kanssa. Eräänlaista interaktiota pelituotteen ja yhteisön välillä kuvaa huoneen seinämällä esillä oleva cosplay -puku.

*” -- Tämä osoituksena siitä, etteivät pelit ole mitään tyhjiötuotteita, joiden kanssa pelaajat eivät olisi vuorovaikutuksessa. Koko ajan ikään kuin keskustellaan sen historian kanssa. ”*<sup>99</sup>

---

<sup>96</sup> Newman 2012, 59–60.

<sup>97</sup> Suominen 2015, 93.

<sup>98</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>99</sup> Nylundin haastattelu 2.11. 2020.

Nylundin kiteyttää tässä luvussa käsitellyn ajatuksen oheistuotteista, retropelaamisesta ja pelikulttuurien muutoksesta. Tärkeä osa (retro)pelikulttuurin harrastuneisuutta ovat myös muut vuorovaikuttamisen tavat, kuin varsinainen pelaaminen – näin ollen merkityksellisiä ovat oheistuotteet, pelipakkaukset ja itse käsinkosketeltavat laitteet, joilla pelaaminen tapahtuu.

#### 3.4. Hittikonsolin tulevaisuus retro-objektina

Jotta konsoli, peli tai mikä tahansa muu (kulttuuri)tuote voi vanhentua, on sen joskus oltava uusi. Vanhentumiseen ja sen kautta tapahtuvaan unohtumiseen johtavat erilaiset tekijät, joita käsitelen laajemmin luvussa 4.2. Tässä alaluvussa luon katsauksen siihen, miten tämän hetken lippulaivakonsolista (tai -pelistä) muotoutuu potentiaalisesti nostalgian tunnetta massoissa herättävä retro-objekti. Käsitelen teemaa laite- ja peliesimerkkien valossa.

1990-luvulta 2000-luvun alkuun jatkuneen kotikonsolien viidennen sukupolven menestyneimpien konsolien kolmenkärki listautuu myyntilukujensa mukaan seuraavaan järjestykseen: *PlayStation* (1994), *Nintendo 64* (1996) ja *Sega Saturn* (1994).<sup>100</sup> Näistä ikonisista, 90-luvun nostalgiaa henkivistä vain yksi on saanut uusvanhan versioinnin: PlayStation Classic herätti tunteita laajalla skaalalla harrastajissa, joiden henkilökohtaisessa pelihistoriassa konsoli on merkittävässä osassa (kts. luku 3.1.). Vuoden 2020 maaliskuulle päivätystä Inverse -blogin postauksesta ilmenee vankka usko, tai ainakin odotus, Sega Saturnin uusvanhan miniversion orastavaa julkaisua kohtaan.<sup>101</sup> Nintendo 64 -minikonsolin ilmaantuminen markkinoille vaikuttaa kokonaisvaltaisesti epätodennäköiseltä. That Hashtag Show -blogin postaus aiheesta nimeää useita syitä klassikkokonsolin uusvanhan version julkaisemisen epätodennäköisyydelle, tärkeimpinä tekniset ja lisensointiin liittyvät haasteet.<sup>102</sup> Tämä ei tietenkään anna perustelua vihjettä siitä, miten konsolit vanhenevat tai millaisilla tavoilla niiden retroarvo muotoutuu, mutta se osoittaa, että osasy retrokonsolien uusvanhoille versioinneille voi löytyä esimerkiksi onnistuneesti perustetusta pelaajakunnasta tai tämän kokemasta nostalgiasta pelituotteen alkuperäisen tuotantovaiheen aikana.

---

<sup>100</sup> Wikipedia 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth\\_generation\\_of\\_video\\_game\\_consoles](https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth_generation_of_video_game_consoles)

<sup>101</sup> Tomas Franzese: Sega's Segata Sanshiro Just Teased Saturn Mini – And Something Even Better (2020).

<sup>102</sup> Hunter Bolding: Why We Won't Likely Be Getting A Nintendo 64 Mini. (2020)

Pelitutkija Frans Mäyrän mukaan 2000-luvulle saavuttaessa pelikulttuurissa on tapahtunut muutos, jonka myötä pelituotteiden jatkumo markkinoilla ei ole enää samanlainen kuin 80- ja 90-luvuilla. Tämä kehitys sisälsi räjähdysmäisen alun ja lopulta täydelliseen lyyhistymiseen. Konsolit, kuten *Atari Jaguar* (1993) ja *3DO* (1993) noudattelivat samanlaista kaavaa. Tosin kyseisten konsolien suosio jäi 1994 julkaistun PlayStationin varjoon. Mäyrä kuvaa laitteen vaikutusta pelikulttuurin muotoutumiseen sekä syitä, miksi PlayStation nousi massojen suosioon 1990-luvulla. Hän mainitsee kohderyhmän, ja sille suunnatun lifestyle-markkinointikampanjan. Tämä markkinointi tavoitteli etenkin nuoria aikuisia, jotka löytäisivät digitaalisen pelaamisen ensikertaa PlayStationin kautta.<sup>103</sup>

Pelimarkkinoiden julkaisutahti on muuttunut 80–90-luvun klassikkopelien aikakaudelta. Vaikka kilpailevien nimikkeiden määrä onkin valtavirran laitteiden osalta kutistunut, suunniteltu vanhentaminen näyttölee yhä suurempaa roolia nykyhetken laitejulkaisuissa.<sup>104</sup> Esimerkkinä tällaisesta suunnitellun vanhentamisen näkymisestä voidaan pitää erityisesti *Nintendo Switch* -konsolin 2019 julkaistussa *Switch Lite* -versiossa ilmenneitä ohjainongelmia. *Joy-Con Drift* -nimitykset saanut ongelma on yleinen laitteessa. Vika aiheuttaa analogisen ohjainsauvan liikettä, pelaajan tähän koskematta. Toisinaan ohjain rekisteröi signaalia virheellisesti.<sup>105</sup> On mahdotonta arvioida, onko kyseessä laitteistoon tahattomasti vai suunnitellun vanhentamisen jouduttamiseksi implementoitu vika. Tosin Yhdysvalloissa aiheesta vuonna 2019 nostettu siviilikanne Nintendoa vastaan<sup>106</sup> kertoo pelaajien suhtautumisesta esiin nousseeseen *Switch Lite* -konsolin ohjainten viallisuuteen.

Yhteenvetona totean, että tulevaisuuden klassikkokonsolin tulisi siis olla jollain asteella omaperäinen, sillä pitää olla vankka pelaajakunta ja näissä potentiaalista nostalgiaa herättäviä piirteitä, jos päämääräksi asetetaan retrostatuksen saavuttaminen. Toisaalta pelkkä retro-objektin teettäminen ei toimi: kuluttaja toivoo autenttisuutta ja ennen kaikkea jotain ”oikeaa” kokemusta. Materiaaleihin erikoistunut suunnittelija sekä kirjailija Rob Thompson johtaa edellä kuvatun aitouden kaipuun identiteettiin ja sen vahvistamiseen. Thompson muistuttaa, ettei nostalgia tulevaisuuden epävarmuuden

---

<sup>103</sup> Mäyrä 2008, 93, 118.

<sup>104</sup> Guins 2014, 5.

<sup>105</sup> Alexandria Turney: *Joy-Con Drift: Which Nintendo Switch Versions Have The Worst Issues?* (2020).

<sup>106</sup> J. Brodie Shirey: *Switch Joy-Con Drift Lawsuit Moves Forward (Despite Nintendo's Efforts)* (2020)



edessä ole tavoiteltavaa. Näin ollen muotoilun tulisi herättää voimaantumista eletystä elämästä, ennemmin kuin kaipuuta sinne, mitä ei enää ole.<sup>107</sup>

Ajatus tuotteen vanhentumisesta ja lopulta markkinoilta katoamisesta lopullisesti on varsin yksinkertaistettu, ellei jopa suoranaisen virheellinen otos kulttuurituotteiden elinkaaresta. Sama pätee myös moniin mediateknologioihin – Richard Osborne puhuu vinyylilevyjen suunnitellusta vanhentamisesta, jota ei kuitenkaan tapahtunut.

Vinyylilevy on paitsi palannut suosioon julkaisualustana, myös vanhat vinyylilevyt kiinnostavat yhä laajempaa kohderyhmää. Mediateknologiana LP-levy (long play, pitkäsoittolevy) on standardisoinut musiikin toistamiseen liittyviä käytäntöjä. Vaikka CD-formaatti sallii pidemmän nauhoituksen tallentamisen, on pitkäsoittolevyn 45–50 minuutin kesto vakiintunut useiden artistien suosimaksi albumin pituudeksi. Lisäksi vinyylilevyjen kaksipuolisuus mahdollisti erillisen B-puolen, jolla luotiin kontrastia tai jatkumoa ilmaisuun. Tämän LP-levyn ominaisuuden replikoiminen näkyi 2000-luvulla muun muassa tupla CD-julkaisuin, joissa materiaali olisi mahtunut yhdellekin levyille. Tarkoituksena oli menneisyyden konvention imitoiminen mediateknologialla, joka ei tukenut käytännettä. Vinyylilevyt jättivät siis jälkensä paitsi musiikin tuotantoon ja julkaisemiseen, myös kuulijoihin. Formaatin elämä henkiinheränneenä teknologiana on jo nyt pidempi, kuin sen aika varsinaisena johtotähtenä musiikin kuuntelun välineenä. Osborne kokoaa vinyylin paluuta ja sen menestyksekkyyttä. Hän kuvaa, miten CD-formaatin yleistymisen muutti suhtautumista LP-levyihin. Vieras ja uusi teknologia sai vanhan formaatin tuntumaan yhä halutummalta.<sup>108</sup>

Vinyylilevyt edustavat parhaimmillaan mediateknologiaa, jonka henkiinherääminen on mahdollisesti osittain tai kokonaan harrastajayhteisön aikaansaama.

Retropelikulttuurista on löydettävissä samankaltaisia tapauksia. Konkreettisimmillaan tämä tarkoittaa esimerkiksi retrokonsolien restaurointia tai vanhoille laitteille uusien pelien tuottamista. Suuremmassa skaalassa voidaan katsoa kaiken vanhojen pelituotteiden uusiokäytön, niin mediataiteen kuin pelikulttuurienkin näkökulmasta tapahtuvan, osallistuvan näiden teknologioiden ja kulttuurituotteiden huippukauden jälkeiseen elämään (*afterlife*). Raiford Guins kuvaa tätä jälkielämää tilaksi, jossa pelituotteet löytävät toissijaisia markkinoita kirpputoreilta tai muutoin vanhoihin esineisiin keskittyvistä myymälöistä. Jälkielävät pelit voivat näyttäytyä löytöinä tai

---

<sup>107</sup> Thompson 2013, 204.

<sup>108</sup> Osborne 2019, 200, 205–206, 212.

aarteina unohdetun varaston keskellä. Kyse on pelien tarkoituksenmukaisen käytön jälkeisestä ajasta, jossa ne saavat uuden kontekstin.<sup>109</sup> Tällainen uudelleenmuotoutuminen pelien jälkielämässä on osa pelituotteen elinkaarta, ja samalla media-arkeologisen taiteen lähtökohta. Media-arkeologiset metodit tarjoavat tapoja käsitellä ja ymmärtää nykyaikaista mediaa, vanhojen mediateknologioiden kautta.<sup>110</sup>

---

<sup>109</sup> Guins 2014, 7.

<sup>110</sup> Parikka 2012, 157–158.

## 4. Uusvanhojen pelien esiinmarssi

### 4.1. Uusvanhat pelit, retropelit – nostalginen näkökulma menestyksen tarkastelussa

Uusvanhat pelituotteet ja niiden lisäksi uusintaversiot retropeleistä ovat vahvasti edustettuna YouTube -videovälityspalvelun retropeliharrastajien kanavilla. Videoaineisto koostuu erilaisista nostalgialla, retroa ja etenkin uusvanhoja pelituotteita käsittelevistä videoista. Nämä videot olen luokitellut, tyypitellyt ja teemoitellut Tuomen & Sarajärven esittämään tapaan. Teoriaohjaavalle sisällönanalyysille olennaisesti käsitteet vaikuttavat aineiston tulkintaan: ilmiötä kuvaava teoreettinen viitekehys tunnistetaan ja tiedostetaan alusta alkaen. Videoaineiston analyysiin ja ilmausten poimintaan <sup>111</sup> vaikuttanut konteksti koostuu suunnitellun vanhentamisen teemoista sekä pelikulttuurien tutkimuksesta. Käytännössä tämä tarkoittaa, että nämä aihealueet ohjasivat huomiotani ilmausten rajaamisessa ja niiden pohjalta muotoiltujen alaluokkien koostamisessa. Seuraavassa erittelen videoaineistoa ja siihen pohjautuvaa sisällönanalyysiprosessia.

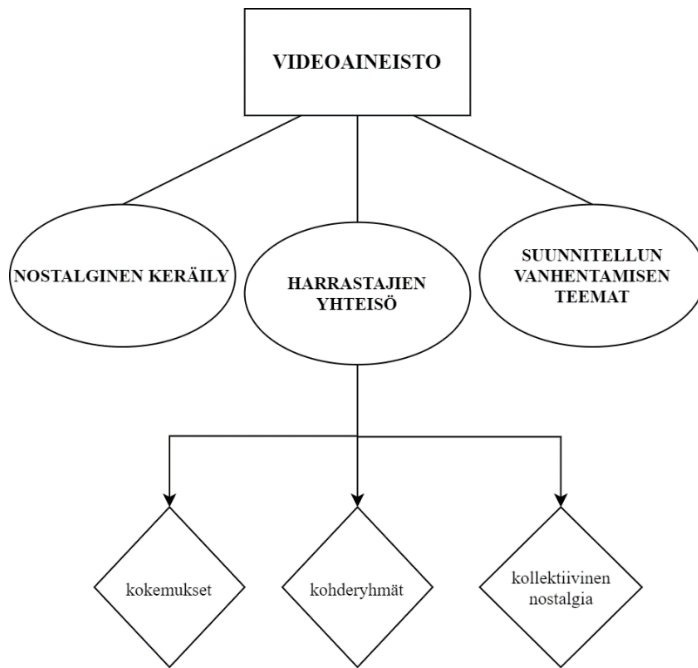
Olen käynyt läpi videoaineistoni, erittelen kaikki uusvanhoihin pelituotteisiin liittyvät tai muulla tavalla aiheen kannalta kiinnostavat sitaatit. Litteroinnin jälkeen muotoilin aineiston pohjalta pelkistettyjä ilmauksia, joiden alle luokittelin suorat lainaukset videoaineistosta. Näin sain aikaan kolme pääluokkaa, jotka aineiston perusteella kuvaavat uusvanhoja pelejä ilmiönä:

- Nostalginen keräily
- Harrastajien yhteisö
- Suunnitellun vanhentamisen teemat

Lisäksi retropelaajien ja -keräilijöiden yhteisöllisyys näkyy videoaineistossa ilmauksina, jotka olen jakanut kolmeen eri alaluokkaan: kokemukset, kohderyhmät ja kollektiivinen nostalgia. Osittain nämä alaluokat risteävät keskenään – esimerkiksi kohderyhmään liittyvät ilmaukset käsittelevät aikuisten pelaajien paluuta menneisyyden kokemuksiin ja samankaltaiset aihealueet toistuvat nostalgiaa korostavassa luokittelussa.

---

<sup>111</sup> Tuomi & Sarajärvi 2009, 117.



Kuva 3 Videoaineiston luokittelu teemojen perusteella.

Ensimmäinen luokka eli nostalginen keräily kuvaa niitä tapoja, joilla keräilyharrastus näkyy videoaineistossa. Nostalgiatunteen merkityksellisyys korostuu useissa videoissa ilmauksina, jotka yhdistyvät keräilyharrastukseen. Fyysisten pakkausten tärkeys saa painoarvoa, sillä videossa 6 harrastaja kuvaa, miten hänen edustamansa kohderyhmä eli keski-ikää lähestyvät retropeliharrastajat arvostavat pelipakkauksia ja muuta oheistuotteistoa, joka etenkin 80- ja 90-lukujen pelikulttuuriin liitetään.<sup>112</sup>

Saara Toivonen ja Olli Sotamaa ovat tutkineet pelejä kodinesineinä jo vuonna 2011. Nyt vuonna 2020 keräämäni video- ja haastatteluaineisto osoittaa kehityssuunnan hyvin samanlaiseksi, kuin tutkijoiden 2010-luvun alussa haastatteluin kerätty aineisto.

Toivosen ja Sotamaan tärkeimmät havainnot liittyvät pelituotteiden dematerialisoitumiseen ja harrastajien vastaukseen. Vaikka pelit ovat siirtymässä digitaaliseen jakeluun, on pakatuille, konkreettisille pelituotteille edelleen kysyntää.<sup>113</sup> Vastaavasti samaisten tutkijoiden vuotta aikaisemmassa artikkelissa he jakavat peliin liittyvän palvelukokemuksen viiteen osa-alueeseen: parempi kokonaistuote, virtuaaliset pelikokoelmat, pelaajaidentiteetin hallinta, ekopelaaminen ja fyysiset oheistuotteet.<sup>114</sup> Etenkin viimeisenä mainittu liittyy vahvasti videoaineistosta tekemiini huomioihin, sillä video 8 liittyy kokonaisuudessaan oheistuotteeseen.

<sup>112</sup> Videoaineisto, video 6.

<sup>113</sup> Toivonen & Sotamaa 20120, 9.

<sup>114</sup> Toivonen & Sotamaa 2010, 8–9.

Keräilyssä ja esineiden esille laittamisessa on kyseessä jonkinasteinen identiteetin rakennus tai ainakin sen esittäminen: digitaalisen pelijakelun yleistymisen myötä konkreettisten pakkausten arvo tunnistetaan paremmin. Tämän suuntaisen kehityksen huomioi myös Nylund, jonka mukaan pelikeräily on suosittu harrastus, joka liittyy vahvasti retropeliharrastukseen yleisesti. Vaikka pelit ovat pääsääntöisesti 2010-luvulta lähtien siirtyneet digitaaliseen jakeluun, on edelleen saatavissa fyysisiä pelipakkauksia sellaisille nimikkeille, jotka muutoin olisivat vain Steamin tai muun digitaalisten pelien jakelualustan kautta saatavissa.<sup>115</sup> Syyn tämänkaltaiselle niche-tuotannolle Nylund kiteyttää tarkastelemalla asiaa harrastajien toiminnan kautta:

*”Se (fyysisten pelipakkauksien tuotanto) on enimmäkseen niille keräilijöille, joka on esimerkiksi kerännyt kaikki boksit vuoteen 2015 asti, ja sen jälkeen ei enää olekaan fyysisiä bokseja. Sen sijaan että he vaihtaisivat keräilylogiikkaa, vaikka digimaailmaan, palvelleankin heitä, jotta he pystyvät jatkamaan keräilyään.”<sup>116</sup>*

Retropeliharrastajat ovat merkityksellisessä osassa pelikulttuurin muuttuessa institutionalisoituneemmaksi perinnön säilyttämisen ja jakamisen osalta. Pelaajat ja keräilijät keskittyvät myös kaanonin ulkopuolisiin peleihin. ”Epäonnistuneiden” ja unohdettujen pelien keräily voidaan nähdä vakiintuneen pelihistorian vastustamisena. AAA-pelien ulkopuolelle lukeutuvat julkaisut ja niiden keräily sekä esittely on huomattavissa videoaineistossa. Video 1 käsittelee unohdettuja pelilaitteita, jotka nähdään pelikulttuureissa yleisesti epäonnistuneina kuriositeetteina. Kristian Ahm tunnistaa historiallisten kuriositeettien paljastamisen yhdeksi viidestä vuorovaikutuksen tavasta vanhojen pelien kanssa. Hänen mukaansa muita vanhojen pelien harrastamista motivoivia tekijöitä ovat nostalgiatunne, klassikkopelien syvemmän ymmärryksen tavoittelu, teknologinen näkökulma sekä mieltymys vanhoihin peleihin (esimerkiksi sisältöjen, ulkonäön tai mekaniikan puolesta).<sup>117</sup> Kaikki Ahmin mainitsevat tavat ovat eriteltävissä myös tämän tutkimuksen videoaineistosta. Videoissa 1, 2, 3, 4, 5 ja 8 nostalgiatunne näyttelee merkittävää roolia harrastajien näkökulmissa esiteltäviin pelituotteisiin liittyen. Videossa 6 käsitellään klassikkopelien kokoelmaa, joka on ilmestynyt uusvanhana versiona. Laitteiden ikääntyminen ja näin ollen teknologinen näkökulma on havaittavissa videoissa 1 ja 2, joissa molemmissa käsittelyn keskiössä ovat jollain tapaa epäonnistuneet pelilaitteet. Lisäksi videossa 7 esitellään indiepeliä

---

<sup>115</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>116</sup> Nylundin haastattelu 2.11.2020.

<sup>117</sup> Ahm 2018, 63.

MS-DOSille, joka on käyttöjärjestelmän ikääntymisestä huolimatta julkaistu vuonna 2020. Kyseisessä videossa retroharrastaja painottaa pelin pakkaustapaan liittyen yksityiskohtien tärkeyttä.<sup>118</sup> Teema toistuu muissakin videoissa: pakkaukset nousevat tärkeään osaan keräilyssä ja niihin liittyvä yksityiskohtaisuus on osa arvon muotoutumista.<sup>119</sup>

Konkreettisten mediatuotteiden, kuten pelilevykkeiden ja -kasettien tai konsolien kohdalla kyse on myös teknologian domestikaatiosta. Peteri, Luomanen ja Alasuutari esittävät, miten mediateknologian kotoutuminen ei tapahdu yksinomaan virtuaalisesti, vaan on aina sidottu laitteen materiaalisuuteen. Tutkijaryhmä jakaa toteuttamiensa haastatteluiden perusteella artefaktien merkityksellisyyden neljään luokkaan: harrastajan keräilyyn (*hobbyist collecting*), elämän narratiivin luomiseen (*creating a life narrative*), kulttuurisen pätevyyden esittelyyn (*display of cultural competence*) sekä digitaaliseen arkistointiin (*digital archiving*).<sup>120</sup> Pelipakkausten, retrolaitteiden tai oheistuotteiden keräily sopii mihin tahansa mainituista luokista. Peterin, Luomasen & Alasuutarin keräämissä haastatteluissa keräilyn spatiaalisuus korostuu mainintoina erilaisista tavoista esitellä keräilyesineitä ja muita artefakteja eri huoneissa tai muutoin eri tiloissa. Edellä mainitun elämän narratiivin luomiseen liittyy heidän mukaansa mieltymysten tai kiinnostuksen kohteiden esittely artefaktien kautta.<sup>121</sup> Niin ikään Toivonen & Sotamaa huomioivat pelien ja niiden pakkausten säilyttämiseen liittyvät tilalliset haasteet. Toisaalta aineistonsa perusteella he tuovat esiin, miten konkreettisen pelituotteen muistoarvo on usein suurempi kuin digitaalisen.<sup>122</sup> Nostan videoaineiston visuaalisesta materiaalista esiin vastaavaa identiteetin rakentamista tai esittämistä konkreettisten keräilyesineiden kuten pelipakkausten tai retrokonsolien muodossa. Lähes kaikissa videoissa artefaktikokoelma on esillä tai sitä esitellään edes ohimennen. Videoissa 1, 2, 5, ja 6 kuvaustilanne tapahtuu selvästi pelikeräilylle omistetussa tilassa. Tästä kertovat riveihin järjestetyt pelipakkaukset, loogisella ellei jopa museaalisella tavalla esille sijoitetut retro-objektit ja yksityiskohdat, kuten videossa 5 lehtitelineeseen kerätyt artefaktit.

---

<sup>118</sup> Videoaineisto, video 7.

<sup>119</sup> Videoaineisto, video 6.

<sup>120</sup> Peteri, Luomanen & Alasuutari, 2013.

<sup>121</sup> Peteri, Luomanen & Alasuutari, 2013.

<sup>122</sup> Toivonen & Sotamaa 2011, 18.

Niin ikään yksityiskohtaisuuden arvostus etenkin fyysisissä pelituotteissa on huomionarvoista.<sup>123</sup> Aineistosta on tulkittavissa, että osasyys uusvanhojen pelituotteiden merkityksellisyydelle retroharrastajien keskuudessa ovat niiden yksityiskohdat ja näin ollen viitteet klassikkopeleihin, joita uudet pelituotteet replikoivat.

Toista kategoriaa, eli kohderyhmää käsittelevissä ilmauksissa havaittavissa on myös edellä Suomisen artikkelin kautta käsitelty jako hardcore- ja kasuaali(retro)pelaajiin. Tällainen maininta satunnaispelaajasta, joka haluaa vain uudelleen kokea palan menneisyyttä, löytyy esimerkiksi PlayStation Classic – uusvanhaan konsolia käsittelevästä videosta.<sup>124</sup> Pelikokemusten jakaminen liittyy aineiston perusteella esimerkiksi vanhempien ja lasten yhteiseen peliharrastukseen, jossa 80-luvulla nuoruuttaan eläneet retroharrastajat jakavat henkilökohtaista nostalgiaansa eteenpäin uudelle sukupolvelle.<sup>125</sup>

Videoaineistossa korostuu uuden ja vanhan välinen kahtiajako sekä sen vaikutus pelikulttuuriin. Viimeistä kategoriaa nimitän suunnitellun vanhentamisen teemaksi, jossa kyse on uusien pelikokemusten tuottamisesta vanhaa kierrättäen. Vahvasti edustettuina ovat uusintaversiot, joista aineiston videot antavat melko positiivisen kuvan.<sup>126</sup> Useissa videoissa pelituotteiden kierto selvästi tunnistetaan, vaikka sitä ei varsinaisesti nimettäisikään.

#### 4.2. Suunniteltu vanhentaminen

Vuonna 2018 ohjelmistostudio Psytronik Software julkaisi *Organism* -videopelin Commodore 64 -kotitietokoneelle. Commodore 64 eli C64 on 80-luvun alkupuolella suurta suosiota nauttinut laite: sitä pidettiin jopa ”synonyymina aikakauden kotitietokoneelle”.<sup>127</sup> Vaikka Commodore 64:n huippukausi sijoittuu menneisyyteen, kehitetään alustalle edelleen uusia pelejä. Tapaus vääristää suunnitellun vanhentamisen tematiikkaa kaivamalla esiin vanhentuneet ja hylätyt teknologiat sekä laitteet, luoden niillä uutta sisältöä. Kuvailen toimintaa radikaaliksi, sillä jatkuvassa pelien ja konsolien tuotantovirrassa vanhaan ja menneeseen tarttuminen sekä sen hyödyntäminen uuden luomisessa vastustaa useita suunnitellun vanhentamisen tavoitteita.

---

<sup>123</sup> Videoaineisto, video 7.

<sup>124</sup> Videoaineisto, video 2.

<sup>125</sup> Videoaineisto, video 8.

<sup>126</sup> Videoaineisto, video 6.

<sup>127</sup> Naskali & Silvast 2014, 22.

Amerikkalaisen journalisti Vance Packardin 1960-luvulla kirjoittama *The Waste Makers* -teos ottaa kantaa tuotteiden lyhenevään elinkaareen ja sen vaikutuksiin paitsi ympäristölle, myös kulutuskäyttäytymiselle.<sup>128</sup> Packardin näkökulma suunniteltuun vanhentamiseen on useiden nykytutkijoiden kannalta merkityksellinen tai urauurtava.<sup>129</sup> Vanhojen pelien ja niiden tuottamiseen tarvittavan teknologian uudelleen löytäminen ja näin ollen vanhentuneisuuden tai näennäisen käyttökelvottomuuden kierteeseen vastaavat retroharrastajat, jotka tarttuvat kellastuneisiin ja kuluneisiin konsoleihin ja menneisyyden pelituotteisiin. Uusien pelien tarjonnan kasvu voi olla osa syy vanhojen pelien ja laitteiden restauroinnille. Toiminta on peliperinnön säilyttämistä harrastajanäkökulmasta. Pelihistorioiden sisäisten kertomusten jatkaminen ja niin ikään jakaminen voivat aineiston perusteella tarkasteltuna kummuta laitteiden kestättömyydestä ja sen myötä syntyvästä säilyttämisen tarpeesta. Videoaineistossa pelituotteiden vanheneminen ja kuluminen tulee esiin toimintojen heikentymisenä: videoissa 1 ja 2 käsiteltävien konsolien ikääntymistä kuvaillaan negatiivisella tavalla. Molemmissa videoissa toistuvat samankaltaiset ilmaukset, esimerkkinä ”*they don’t age well*”, viitaten pelilaitteiden vanhentumiseen.<sup>130</sup>

Väitänkin, että vanhojen pelituotteiden uudistaminen tai uusien pelien tuottaminen vanhoille konsoleille on tapa ylläpitää peliperintöä. On kuitenkin huomioitava, että suunnitellun vanhentamisen teemat ovat kiinteästi yhteydessä uusvanhaan pelikulttuuriin ja sen tuotteisiin. Kuva 4 esittää uusvanha-termin ja suunnitellun vanhentamisen suhdetta.

#### 4.3. Uusvanhat pelit vs. uustuotannot

Aiemman käsittelyn perusteella kokoan tässä aluvussa uusvanha -käsitettä pelikulttuurien kontekstissa. Sekä haastattelu- että videoaineiston perusteella olen huomioinut retropelien, peliperinnön sekä suunnitellun vanhentamisen teemoja yhdistävän käsitteen tarpeellisuuden. Uusvanha pyrkii asettumaan muun muassa näiden aihekokonaisuuksien keskiöön. Termin sisältö on jakautunut seuraavan kuvion mukaisesti.

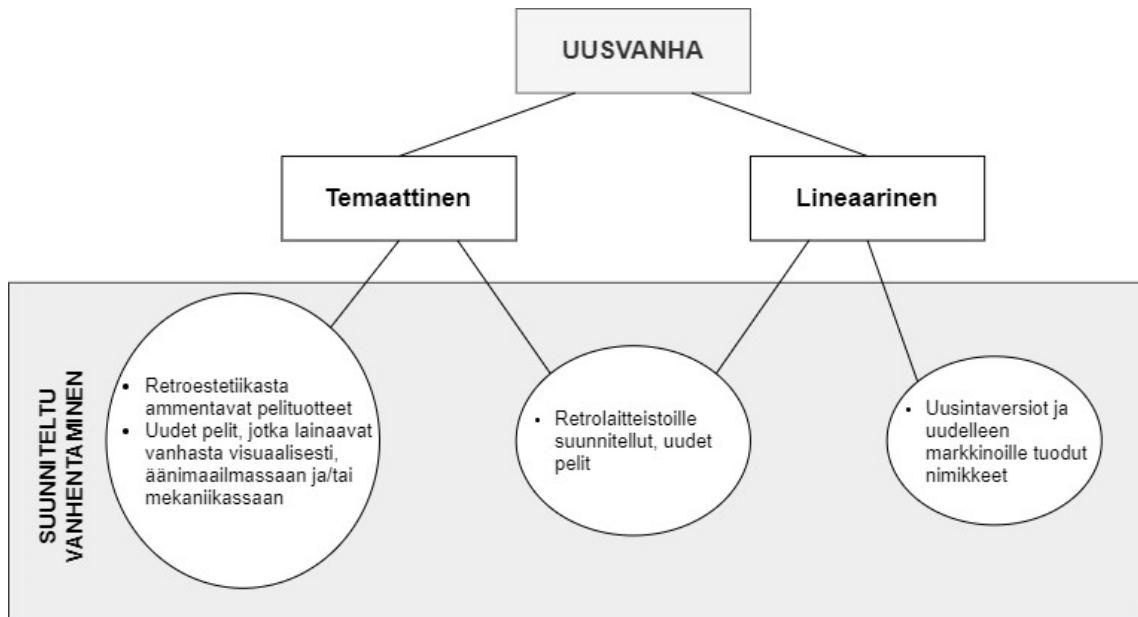
---

<sup>128</sup> Kts. Packard, 1960.

<sup>129</sup> Sihvonen 2014, 8; Slade 2009, mm. 169.

<sup>130</sup> Videoaineisto, video 1, video 2.





Kuva 4 Uusvanha -käsitteen ja suunnitellun vanhentamisen suhde.

Tutkimusaineiston, sekä haastatteluista että videoista koostuvan, perusteella jaan uusvanhat pelituotteet kahteen osaan: temaattiseen ja lineaariseen. Kuten edellä käsitellyt pelikulttuuriesimerkit osoittavat, uudet pelit voivat hyödyntää retroestetiikkaa ja/tai -äänimaailmaa, vedoten näin tiettyyn yleisöön. Tällaista pelituotetta nimitän temaattisesti uusvanhaksi, sillä sen visuaaliset tai muutoin havaittavissa olevat teemat on johdettu retro-objekteista, kuten klassikkopeleistä tai -laitteista.

Uusvanha pelituote voi olla myös menneisyyden uusi, kierrätetty ilmentymä.

Lineaarinen viittaa taulukossa peliin tai konsoliin, joka on selvästi uusintaversio tai uudelleen versiointi vanhasta pelituotteesta. Tällainen lineaarisesti uusvanha tuote voi kieliä henkiinherätysyrityksestä, joka taas on osa uustuotantoprosessia <sup>131</sup>. Ilmauksella ”lineaarinen” kuvaan sitä, miten uusintaversioiden sisältö on jatkumoa tai raa’asti sanoen toisinto alkuperäistuotteesta. Sihvonen jakaa kulttuurituotteen uusversiot selkeisiin ja sumeisiin versiointeihin. Selkeällä uusversioinnilla Sihvonen kuvaa tuotteen uudelleen julkaisua, jossa on tapahtunut sisällöllisiä tai teknologisia muutoksia alkuperäistuotteeseen tai muihin uusversioihin verrattuna. Sumeat uusversioinnit taas ovat muuttumattomia ilmestymisiä ja julkaisuja. Sihvonen huomauttaa, että selkeä uusversio voi myös muuttua uudelleen julkaistaessa sumeaksi versioinniksi, jos minkäänlaisia muutoksia edelliseen julkaisuun ei tapahdu. <sup>132</sup> Alkuperäisen tuotteen ja uusversion välisiin muutoksiin pohjautuva erittely toimii myös lineaarisesti

<sup>131</sup> Sihvonen 2014, 83–84.

<sup>132</sup> Sihvonen 2014, 86–87.

uusvanhojen pelituotteiden kohdalla. Jonkin sisällön osan vaihtuminen tai muuttuminen, tai esimerkiksi teknologinen muutos ovat keskeisiä selkeissä uusversioissa. Väitän, että suurin osa digitaalisten pelien uusversioista sisältää ainakin jälkimmäistä, sillä teknologinen muutos laitteissa ja pelien kehitykseen liittyvissä toimintatavoissa aiheuttaa väistämättä muutoksia esimerkiksi pelin ilmeeseen. Usein tällainen teknologinen edistys, näennäisenkin sellainen, nostetaan markkinoinnin kärkeen.



*Kuva 5 Playstation -konsolille tuotettu alkuperäisversio Crash Team Racing -pelistä (1999) ja uudistettu versio Crash Team Racing Nitro Fueled (2018). Jälkimmäinen peli on esimerkki uusintaversioinnista: se rakentuu vanhan pelituotteen päälle, joka on kerännyt nostalgia-arvoa useiden vuosien ajan uustuotantoprosessin lepovaiheessa. Tässä tapauksessa uudistettuun pelituotteeseen on lisätty sisältöä myös muista Crash Bandicoot -sarjan ajopeleistä.*

Temaattisen ja lineaarisen risteyskohdassa ovat pelit, jotka on tehty retrolaitteelle, ajankohdan määrittelemien teknisten rajojen puitteissa. Pelien tausta-ajatukset, niissä kuvastuvat arvomaailmat tai tapahtumat voivat olla tuoreita ja nykyaikaisia, mutta tuotantotapa ja sen myötä ulkonäkö ja pelimekaniikat ovat aikakaudelleen tyypillisiä. Tällaisesta uusvanhasta pelituotteesta esimerkkeinä toimivat Commodore 64:lle vuonna 2016 julkaistu, Lasse Öörnin kehittämä *Hessian* ja jo aiemmin mainittu, saman studion julkaisema *Organism*. Tietokonekulttuurin erikoislehti Skrolli kuvaa, miten Commodore 64 -alustan fanikanta ei ole lopettanut pelaamista.<sup>133</sup> Tämä on huomionarvoista: uusvanhoille peleille on kysyntää myös temaattisen ja lineaarisen välissä.

Suunnitellun vanhentamisen teemat ovat läsnä kaikissa uusvanhan pelikulttuurin ilmentymissä. Myös Sihvosen rakentama uustuotantoprosessi liittyy etenkin lineaarisesti uusvanhaan pelituotteeseen. Tuote käy läpi suunniteltuja kuolemia ja henkiinherätyksiä. Kuten Sihvonen toteaa, alkuperäinen tuotantovaihe ei toistu tuotteen elinkaaren aikana.<sup>134</sup> Tämä selittää osaltaan, miksi uusintaversioiden vastaanotto

<sup>133</sup> Skrolli 4/2020, 64.

<sup>134</sup> Sihvonen 2014, 84.

pelaajien keskuudessa vaihtelee (kts. luku 3.1.) – ainutlaatuisen kokemuksen jälleen elämisen tavoittelu päättyy auttamatta negatiivisella tavalla. Nostalgia, jota uustuotantoprosessin lepovaiheet tuotteelle kerryttävät,<sup>135</sup> on ratkaisu kuluttajan kokemaan menneisyyden kaipuuseen.

---

<sup>135</sup> Sihvonen 2014, 85.

## 5. Lopuksi

### 5.1. Reflektiivinen katsaus tutkimusprosessiin

Tämä tutkimus käsitteli uusvanhoja pelituotteita ja niihin liittyvää pelikulttuuria. Keskiössä olivat myös pelikulttuurien muutos tai perinnöllistyminen. Uusvanhojen pelien ja laitteiden rooli on selkeytynyt video- sekä haastatteluaineistojen ja tutkimuskirjallisuuden avulla. Haastatteluaineiston keräämisessä olen hyödyntänyt aistinvaraisen etnografian ja elisitaation menetelmiä, jossa ympäröivän museonäyttelyn ja siinä esillä olevien esineiden merkitys haastattelutilanteelle on keskeinen. Osa tutkimuksen aineistosta koostui retropeliharrastajien YouTube-videoista sekä aikalaisaineiston tyyppisistä blogipostauksista, jotka käsittelivät uusvanhoja laitejulkaisuja. Näitä aineistoja teemoitin ja tyypittelin teoriaohjaavan sisällönanalyysin keinoin. Tutkimuksen lopputuloksena on malli, joka kuvaa uusvanhojen pelituotteiden sisällöllistä jakautumista.

Toteutin tutkimukseni käytännössä vuoden 2020 syksyn ja 2021 kevään välisenä aikana. Kyseisenä ajankohtana covid-19-pandemia ja siihen liittyvien varotoimien laajuus vaihtelivat, mikä osaltaan vaikeutti haastatteluaineiston keräämistä. Suunnitellessani tutkimusta ja siinä hyödynnettävää metodologiaa koronaviruksen leviämistä estävät toimet eivät olleet vielä samoissa mittakaavoissa, kuin myöhemmin haastattelujen toteuttamisen lähestyessä. Alkuperäisesti suunnittelin kolmen retropeliasiantuntijan haastattelua. Akateemisen tutkijan ja museoalan näkökulman lisäksi olisin toivonut voivani sisällyttää tutkimukseen myös harrastajan haastattelun. Tässä haastattelussa olin suunnitellut hyödyntäväni harrastajan omaa kokoelmaa ja elisitaatiosta lainaavaan haastattelutapaa, jossa teemahaastattelun kysymykset johdattaisivat esineiden ääreen. Näin ollen harrastaja saisi vapaasti kertoa omasta retropelikokoelmastaan, haastattelijan määrittäessä kuitenkin näkökulman kysymyksillään. Lisäksi käsin kosketeltavat esineet ja niiden sekä haastateltavan vuorovaikutus olisivat mahdollistaneet aistinvaraisen etnografian laajemman hyödyntämisen tutkimustapana. Tämä harrastajan näkökulmaan painottuva asetelma on kuitenkin potentiaalinen jatkotutkimuskohde.

Haastattelujen toteuttamista suunnitellessani olin yhteydessä myös pelikulttuurin asiantuntijaan, jonka haastattelemisen näin hyödylliseksi. Asiantuntija kuitenkin kieltäytyi haastattelusta. Tutkimuksellisen haastattelunäkökulman lisääminen Nylundin asiantuntijuuden oheen olisi ollut hyödyllistä monesta näkökulmasta. Etenkin

nostalgiatutkimusta tarkastelevaa, toista käsittelylukua olisi ollut helppo laajentaa entisestään tutkijan haastattelun analyysillä.

Tutkimusaineistoon sisältyi kahdeksan videota, jonka olen kerännyt YouTube -videopalvelusta. Tutkimusta tehdessäni huomion, että videoaineistoa täydentäviä ja laajentavia, uusia julkaisuja ilmestyi pelkästään omaankin syötteeseeni lähes viikoittain. Tämä kertoo toki uusvanhojen pelien merkityksellisyydestä tämänhetkisessä pelikulttuurissa, mutta samalla vaikeutti analyysia. Mahdollisen uuden aineiston jatkuva virta herätti paitsi kysymyksiä jatkotutkimukselle, myös epäilyksiä nykyisen aineiston kattavuudesta tai kuvaavuudesta. Uusvanhojen pelien näkökulmasta pelikulttuureja käsittelevälle tutkimukselle videot ovat mielestäni toimiva ja mielekäs aineistotyyppi, mutta tässä nimenomaisessa tutkimuksessa, aiheen ja tutkimuskysymykset huomioon ottaen, otanta olisi voinut olla laajempi. Aiheen rajaaminen ja hahmottelu käsiteltävien tapausesimerkkien pohjalta (uusvanhat konsolit ja pelit) olisi mahdollistanut tutkimuskirjallisuuden, teorian ja aineiston vuoropuhelun suoraviivaisemmin. Näin ollen tutkimustulokset olisivat voineet olla vielä tarkempia ja koskettaa pienempää ilmiötä – toisin sanoen, uusvanha pelikulttuuri ja sen tuotteet ovat varsin laaja aihe, jonka kuvaileminen tämän työn puitteissa herättää runsaasti lisäkysymyksiä ja tulevia tutkimuskohteita.

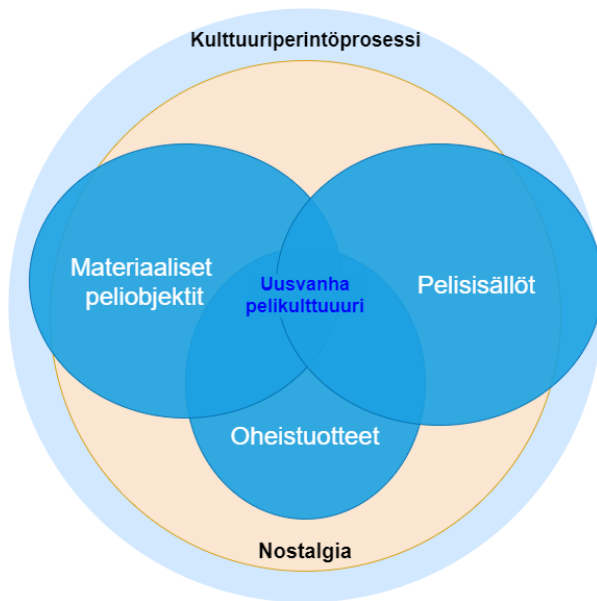
## 5.2. Tutkimustulokset

Retropelien vakiintuessa osaksi pelikulttuureja ja niiden tutkimusta, lisääntyy myös tarve niiden käsitteellistämiseksi ja luokittelulle. Digitaaliset pelit läpikäyvät perinnöllistymisprosessia, joka näyttäytyy erilaisina tapoina esittää pelituotteita esimerkiksi museonäyttelyiden kontekstissa. Kasvava tarve pelimarkkinoiden ja kohderyhmien kirjon ymmärtämiseen on niin ikään merkittävässä osassa tässä työssä kuvaamaani jatkumoa. Muun muassa tällaisten osa-alueiden välille muotoilin uusvanhan käsitteen. on herättänyt myös lisäkysymyksiä ja tarvetta laajemmille aineistoille sekä mahdollisesti uudenlaisen teorian kehittämiseksi. Tässä luvussa vastaan päätutkimuskysymykseeni.

Tämän tutkielman päämäärä on uusvanha -käsitteen ja sen pelikulttuureihin liittyvien merkitysten ymmärtäminen. Tutkielman johdannossa muotoiltu päätutkimuskysymys on kaksiosainen. Ensimmäisenä kysyin, mitä ovat uusvanhat pelit ilmiönä. Tähän vastaan luvussa neljä käsitellyllä temaattisella ja lineaarisella uusvanhan jaottelulla. Toisin sanoen

uusvanhojen pelien ilmiö koostuu pelituotteista, jotka lainaavat vanhoista peleistä pääosin esteettisesti. Tällaisia laitteita, pelejä ja oheistuotteita nimitän temaattisesti uusvanhoiksi. Lineaarinen uusvanha puolestaan lainaa suoraan alkuperäistuotteesta, ilmentyen uudelleen versiointina. Näiden risteyskohdassa vaikuttavat uudet pelit, jotka on tuotettu vanhoille laitteille. Uusvanhojen pelien ilmiössä kyse on siis vanhojen pelituotteiden uudelleen löytämisestä, erilaisin tavoin. Aineistoanalyysiin pohjautuva pelituotteiden jako temaattiseen ja lineaariseen uusvanhaan on työn tärkein löydös. Tästä jaottelusta koostuvat hyödyt ovat merkittäviä niin konkreettisen tuotekehityksen kuin pelikulttuurien syvemmän ymmärtämisenkin näkökulmasta. Lisäksi havaintoja voidaan hyödyntää peliperinnön ja aineellisen kulttuuriperinnön säilyttämisen alalla. Uusvanhat pelituotteet, kuten emulaattoripohjaiset minikonsolit, tarjoavat tavan vanhojen pelien säilyttämiselle ja niiden kokemiselle lähestyttävämmässä muodossa. Samankaltaisesti lineaarisen ja temaattisen uusvanhan välille sijoittuvat vanhoille laitteille tuotetut, uudet pelit säilyttävät osia pelikulttuurista, tarjoten niihin liittyviä kokemuksia myös uudelle sukupolvelle. Esimerkiksi museokontekstissa uusvanhat pelit voivat näyttäytyä paitsi aikansa tuotteina, ne myös mahdollistavat laajan retropelivalikoiman yhden laitteen avulla.

Tutkimuskysymyksen seuraava osa jalostaa ajatusta uusvanhoista pelituotteista kysymällä: mikä on niiden merkitys pelikulttuurissa? Jälkimmäisenä esitetty kysymys on ehdottomasti monimutkaisempi ja vaikeammin vastattavissa. Olen tutkinut uusvanhojen pelien, konsolien ja niihin liittyvän oheistoiminnan ja -tuotteiden yhteyttä. Lisäksi olen käsitellyt aineistoni kautta uusvanhoihin pelituotteisiin liittyviä asenteita ja nostalgiaa. Näistä teemoista voin tunnistaa useita erilaisia tapoja, joilla uusvanhojen pelien ja laitteiden merkityksellisyys näkyy pelikulttuureissa. Seuraavassa kuviossa erittelen näitä merkityksiä sekä niiden suhdetta ympäröivään pelikulttuurien kontekstiin.



Kuva 6 Uusvanhat pelituotteet pelikulttuurien kontekstissa.

Aineiston perusteella nostan kulttuuriperintöprosessin merkitykselliseksi osaksi uusvanhojen pelituotteiden ja pelikulttuurien vuorovaikutuksessa. Se luo kehyksen uustuotantojen kautta ilmenevälle uustuotantoprosessille ja kulttuurituotteiden henkiinherättämiselle, joka taas manifestoituu uusvanhoina pelituotteina. Kuten mediakulttuurin tutkija Anu Koivunen toteaa, nostalgia ei ole selitys vaan pikemminkin kysymys. Hän viittaa tällä ajatuksella nostalgian performatiiviseen luonteeseen ja sen tutkimuksen tarpeeseen – varsinainen tuote ei ole nostalgian lähde, vaan sitä ympäröivät käytännöt.<sup>136</sup> Samanlaisen tutkimustulokseen päädyn uusvanhojen pelituotteiden ja niihin liittyvän nostalgian näkökulmasta. Perustelen päätelmää paitsi videoaineiston ja siitä esiin nousevien huomioiden kautta, myös 2. luvun nostalgian tutkimukseen keskittyvän katsauksen avulla. Näiden perusteella väitän, että nostalgia ei kiinnity tuotteeseen, vaikkakin retro-objektin merkitys nostalgiatunteelle on olemassa. Enemmänkin nostalgia on ylläpidettävä, kollektiivinen konventio, jonka kautta yksilö rakentaa omaa näkemystään menneisyydestä ja sidoksista nykypäivään. Pelikulttuureissa uusvanhat pelituotteet ovat markkinavoimien vastaus ja toisaalta myös harrastajien toive, jossa toisen käden nostalgia näyttäytyy valtavina myyntilukuina, harrastajayhteisön sanelemina arvosteluina ja lopulta tuotteen hiljaiseloon vaipumisena. Sama kierto on nähtävissä myös klassikkokonsoleissa ja muiden mediateknologioiden elinkaareissa<sup>137</sup>. Suunniteltu vanhentaminen on selvä osa tätä konsolin

<sup>136</sup> Koivunen 2001, 347.

<sup>137</sup> kts. esim. Newman 2012.

elinkaariajattelua, mutta retropeliharrastajien toimet konsolien keräilystä restauroimiseen kannattelevat uudenlaista näkemystä laitteiden vanhenemisestä.

### 5.3. Jatkotutkimus

Tässä tutkimuksessa käsitellyt alatutkimuskysymykset liittyivät erityisesti erilaisten konsolien ja pelien sekä uusvanhan pelikulttuurin suhteeseen. Lisäksi kysymykset nostalgiaa ja sen tutkimuksesta nousivat aiheen kannalta tärkeiksi. Tutkielma kokoaa yhteen myös syitä, miksi retro ja uusvanha pelikulttuuri nauttivat jatkuvaa suosiota niin harrastajien kuin akateemisten toimijoidenkin puolesta. Nämä teemat avasivat näkökulmia jatkotutkimukselle.

Uusvanhan teemat voivat yhdistyä eri tavoin erilaisiin tutkimussuuntauksiin. Esimerkiksi vanhentuneiden laitteiden ja niiden uudelleen löytämisen tai henkiinheräämisen tutkimus hyötyisi media-arkeologisesta näkökulmasta. Mediateoreetikko Jussi Parikan *What Is Media Archaeology?* -teos käsittelee media-arkeologian teemoja ja teoriaa. Luku *Media theory and new materialism* tarjoaa kattavan läpileikkauksen uusmaterialistisen mediateorian syntyyn. Saksalaisen mediateorian (myös materialistinen teoria) edustajat kuten Friedrich Kittler ja Wolfgang Ernst kiinnittivät huomionsa objektiin ja sen diskursiiviseen merkitykseen. Uusmaterialistinen teoria nojaa muun muassa edellä mainittujen vaikuttajien ajatuksiin tietoyhteiskunnan materiaalisuudesta, joka ilmenee laitteiden kautta. Parikan mukaan tällainen näkökulma kehittää media-arkeologista metodologiaa, jossa kiinnostuksen painopiste liikkuu historian teknologisista prosesseista koneen sisäisiin tapahtumiin.<sup>138</sup> Tällaisten teoreettisten lähtökohtien hyödyntäminen uusvanhojen pelituotteiden tarkastelussa edesauttaisi käsitteen muotoutumista ja sen teoreettisen viitekehyksen hioutumista. Digitaalisten pelien jälkielämä ja laajemmin *zombie-media* sekä näiden yhteys uusvanhoihin pelituotteisiin on tutkimuksellisesti aihe, joka vaatii vielä syvempää perehtymistä. Muun muassa Raiford Guins on käsitellyt pelejä *zombie-mediana*. Hän huomauttaa, että pelien vanhentuminen ja jälkielämä ovat myös mahdollisuuksia. Vanhentumisen kautta pelit saavat uusia merkityksiä historiallisessa kontekstissa. Toisaalta peleissä ja *zombie-mediassa* sekä niiden ymmärtämisessä korostuvat kysymykset spatiaalisuudesta.<sup>139</sup> Pelien jälkielämä ja ajatus median

---

<sup>138</sup> Parikka 2012, 68, 86.

<sup>139</sup> Guins 2014, 10, 161.



kuolemattomuudesta ovat teemoja, joita tässäkin työssä sivusin. Tarkemman teoreettisen muotoilun saavuttamiseksi niiden yhteyttä uusvanhoihin peleihin tulisi tarkastella laajemmassa mittakaavassa. Tällöin kysymykset liittyisivät etenkin Sihvosen uustuotantoprosessissaan määrittelemään lepovaiheeseen. Sihvosen mukaan kulttuurituotteen lepovaihe on henkiinherätysten välinen tila, jossa tuote kerää nostalgia-arvoaan.<sup>140</sup> Pelituotteet, kuten muutkin kulttuurituotteet, kokevat samanlaisia uustuotantovaiheita. Lepovaiheen kiinnostavuus liittyy zombie-mediaan ja pelien huippukauden jälkeiseen elämään: miten uustuotantoprosessin lepovaihe suhteutuu digitaalisten pelien jälkielämään?

Tutkielma on tuonut esiin useita myös käytännönläheisempiä sovelluksia ja jatkotutkimuksen aihepiirejä. Tässä tutkimuksessa aineisto rajautuu yhteen asiantuntijahaastatteluun. Harrastajanäkökulmaa edustaa YouTube-videoista koostuva, nimettömänä käsitelty aineisto. Totesin edellä kuvaillun, kävely- ja virikehaastatteluista lainaavan haastattelutavan varsin toimivaksi aiheen konkreettisuuden huomioon ottaen. Jos samankaltaista, mutta mahdollisesti jopa enemmän elisitaatioon tai aistinvaraiseen etnografiaan nojaavaa metodologiaa hyödynnettäisiin harrastajahaastattelun toteuttamiseen, uskon tulosten olevan varsin moninaisia ja kuvaavia. Tällaisen haastattelutilanteen puitteissa retroharrastaja voisi esimerkiksi esitellä haastattelijan kysymysten pohjalta omasta kokoelmastaan esineitä, jotka liittyvät käsiteltäviin aihealueisiin. Koska artefaktit ovat tutkittavan omia, on tällaisella haastattelumetodilla mahdollista saavuttaa jonkinlaisia tutkimustuloksia tai ainakin -viitteitä myös harrastajan ja pelituotteiden välisistä suhteista. Materiaalisen kulttuurin tutkimus, jota esimerkiksi Toivosen ja Sotamaan peliteknologian kotutumista käsittelevät artikkelitkin sivuavat, liittyy tässä kuvattuun tutkimusasetelmaan. Populaarikulttuuri, jonka osa digitaaliset pelitkin ovat, ottaa aineellisia muotoja. Yleisö on tekemisissä tämän materiaalisen kulttuurin kanssa eri tavoin: esimerkiksi niiden tuottaminen tai kuluttaminen, vaihtaminen ja ihailu ovat samalla osa identiteetin rakentamista.<sup>141</sup> Retropelikulttuureissa materiaalisuus näyttäytyy muun muassa mainituilla tavoilla, mutta kysymys siitä, mitä uusvanhat pelituotteet tuovat tähän aineellisen kulttuurin ja peliharrastajan vuorovaikutukseen, on mielenkiintoinen. Tämä harrastajakeskeinen näkökulma tulevaan tutkimukseen on tärkeä, sillä vaikka pelaajia on tutkittu toimijoina eri konteksteissa, ovat aihealueet usein olleet digitaalisten pelien sisältöihin keskittyviä, sulkien pois pelikulttuurin aineelliset

---

<sup>140</sup> Sihvonen 2014, 84–86.

<sup>141</sup> Storey 2016, 16–17.

ominaisuudet. Millaiset tekijät vaikuttavat retropelikeräilijän valintoihin oman kokoelmansa kuraattorina? Mikä on 'keräilijäidentiteetti'? Miten uusvanhat pelituotteet sijoittuvat keräilijöiden materiaaliseen skaalaan? Esimerkiksi tällaiset kysymykset voisivat kuvata niitä teemoja, joihin aineellisen kulttuurin tutkimus antaa työkaluja.

Keräilystä luonnollinen jatkumo kohti ammatillisempaa näkökulmaa on peliperintö ja sen säilyttäminen. Uusvanhat pelituotteet toimivat emulaattorin tavoin, eli pelaajan saatavilla on niihin valmiiksi asennettu retropelivalikoima. Tässä työssä argumentoin uusvanhojen pelituotteiden edistävän retropelien saatavuutta ja näin tehden retropeliharrastuksen helpommin saavutettavaksi laajalle yleisölle. Tutkimuskohteena uusvanhojen pelien ja konsolien suhde peliperintöön sekä sen jatkuvuuteen tarjoaisi lisätietoa siitä, miten esimerkiksi pelimuseoiden (tai -näyttelyiden) kokoelmatyössä ajatukset alkuperäiskokemuksesta risteävät uusvanhojen pelituotteiden olemassaolon kanssa. Aihealue kantaa monenlaisia merkityksiä; uusvanhojen pelituotteiden näkyvyys pelimarkkinoilla viestii siitä, että tämä pelien ja laitteiden kirjo on vakiintumassa omaksi kategoriakseen pelikulttuuriin. Ottaen huomioon uusvanhan pelikulttuurin lainaavan tai jopa replikoivan suhteen alkuperäismateriaaliin, nousee esiin tällaisen peliperinnön säilyttämiseen liittyviä haasteita ja kysymyksiä. James Newman ehdottaa, että pelien ja niihin liittyvän kulttuurin dokumentoinnissa olisi keskityttävä nykyhetken ilmentymiin. Hänen mukaansa pelivideot ovat esimerkki materiaalista, jota arkistoimalla voidaan kuvata aikakauden keskeistä pelikulttuuria.<sup>142</sup> Toive pelikulttuurin säilyttämisestä näkyy myös harrastajataholla. Joulukuussa 2020 selainten tarjoama tuki Flash -mediatoisto-ohjelmalle loppui, tehden Flash -tukea vaativien pelien pelaamisen vaikeaksi, ellei jopa mahdottomaksi. *Flash Game Archive* mahdollistaa Flash -pelien pelaamisen kirjastollaan, johon pelinkehittäjät voivat lisätä sekä vanhoja että uusia nimikkeitä. FGA kiteyttää tarpeen arkistolle:

*"FGA is dedicated to the preservation of flash based gaming. Emulation has been keeping console games alive for years, but flash games don't have a console to emulate."*<sup>143</sup>

Koska Flash -pelit ovat olleet vuoden 2020 loppuun saakka selainpohjaisia, ei niille ole samanlaista pelaamisen mahdollistavaa emulaattoria, kuin (retro)konsolipeleille. Tähän tarpeeseen Flash Game Archive pyrkii vastaamaan. Ohjelmiston lisäksi arkisto tarjoaa

---

<sup>142</sup> Newman 2012, 159.

<sup>143</sup> Flash Game Archive 2021, <http://www.flashgamearchive.com/>

yli kolmetuhatta Flash -peliä vapaasti pelattavaksi. Kyse on siis emulaation kaltaisesta tavasta säilyttää peliperintöä, vaikka teknologinen muutos asettaisikin rajoja jatkuvuudelle. Tällaisten peliarkistojen tutkiminen tukee ymmärrystä uusvanhoista pelituotteista ja niiden markkinoista. Vanhaan palaaminen ei ole ainoa syy vanhojen pelien pelaamiselle, kuten edeltävissä luvuissa on huomioitu. Jussi Parikka ehdottaa muistiorganisaatioiden ja verkostojen sekä muiden kulttuuriperintöä säilyttävien instanssien vuorovaikuttavan arkistoinnin ympärillä. Hän toteaa, että kulttuuriin osallistaminen mahdollistaa myös ruohonjuuritason toiminnan.<sup>144</sup> Vaikka Flash -pelien arkistointi ei varsinaisesti ole ruohonjuuren tasolla, voidaan harrastajatoiminnan avaamat peliperinnön jakamisen kanavat ymmärtää tällaisena toiminnanmuotona. Pelien läpipeluuvideot ja henkilökohtaiset pelihistoriat ovat niin ikään arkistoitavaa materiaalia, jotka tarjoavat osallistumisen väylän koko pelaajakunnalle. Lisäksi tällaiset peliperinnön ilmentymät vaativat arkistointia katoavan luonteensa vuoksi. Teknologisen kulttuurin muutos vaikuttaa niin ikään sosiaalisen median jatkuvuuteen. Samaan tapaan kuin Flashin selaintuen katoamista seurannut arkistointi, on nykyhetken peliperintöä säilyttäviä toimia pohdittava. Tutkimuksellisesti kyse ei ole ainoastaan tarkastelusta, vaan samasta näkökulmasta toteutettu muistitiedon kerääminen, esimerkiksi pelivideoiden tai harrastajien haastatteluiden, ja sen pohjalta arkistomateriaalin kehittäminen olisi hyödyllistä tieteenalalle.

---

<sup>144</sup> Parikka 2012, 133.

## Lähteet

### AINEISTO

Kaikki internet osoitteet tarkistettu 22.3.2021.

### Haastattelut

Nylund, Niklas. Retropelaamisen ja nostalgian suhdetta käsittelevä haastattelu Suomen pelimuseossa. 2.11.2020. (Muistiinpanot tekijän hallussa.)

### Videot

*A Much Better Look at the LEGO NES! See 2D Mario in Action + NEW Pics & Release Date!* GameXplain, 2020. 3:48. <https://www.youtube.com/watch?v=-tXmaEIEnD0&t=3s>

*How To Find ANYTHING On The Internet.* LGR. 2018. 16:32.  
<https://www.youtube.com/watch?v=h5x3Q6OBq0k>

*Mini Prince: The Smallest Big Box PC Game?* LGR Blerbs. 2020. 11:05.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1kXBxzLflyo&t=1s>

*Shovel Knight and Nailing Nostalgia | Game Maker's Toolkit.* Game Maker's Toolkit. 2016. 9:20. <https://www.youtube.com/watch?v=rHhX5GtWnr8&t=1s>

*Tiger Electronic Games - Angry Video Game Nerd (AVGN).* Cinemassacre. 2013. 18:39  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_u5dtBtG9yU&t=](https://www.youtube.com/watch?v=_u5dtBtG9yU&t=)

*PlayStation 1 (PS1) - Did You Know Gaming? Feat. Furst.* DidYouKnowGaming? 2018. 11:13.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Em6qvt6iThY>

*The PlayStation Classic – Caddicarus.* Caddicarus. 2019. 28:34.  
<https://www.youtube.com/watch?v=qczn1t9rOu0>

*Why Did I Buy the PlayStation Classic?! | Game Dave.* Game Dave. 2018. 21:14.  
<https://www.youtube.com/watch?v=y8H5K2mnQ6M>

*Why Everyone is Angry about PlayStation Classic | Nostalgia Nerd.* Nostalgia Nerd. 2018. 13:49.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DGDPLN6-Jj0&t=2s>

*Do the Games in The Disney Afternoon Collection Hold Up? [SSFF].* Stop Skeletons

From Fighting. 2017. 11:25.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZvDizvt95Yo>

## **Blogipostaukset**

*Nes Mini To Return To Shelves In 2018.* Nick Thorpe. Retrogamer. 12.7.2017.

[https://www.retrogamer.net/blog\\_post/nes-mini-to-return-to-shelves-in-2018/](https://www.retrogamer.net/blog_post/nes-mini-to-return-to-shelves-in-2018/)

*Sega's Segata Sanshiro Just Teased Saturn Mini – And Something Even Better.* Tomas Franzese. Inverse. 20.3.2020. <https://www.inverse.com/gaming/sega-segata-sanshiro-virtua-fighter-6-saturn-mini>

*Why We Won't Likely Be Getting A Nintendo 64 Mini.* Hunter Bolding. That Hashtag Show. 24.6.2020. <https://www.thathashtagshow.com/2020/06/24/why-we-wont-likely-be-getting-a-nintendo-64-mini/>

*The 8-bit culture has conquered indie games.* Alex Stargame. Good Audience. 29.5.2018. <https://blog.goodaudience.com/how-the-8-bit-culture-has-conquered-indie-games-3bfc492898cf>

## **Muut kirjalliset lähteet**

*Fifth generation of video game consoles.* Wikipedia, the free encyclopedia.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth\\_generation\\_of\\_video\\_game\\_consoles](https://en.wikipedia.org/wiki/Fifth_generation_of_video_game_consoles)

*Flash Game Archive.* <http://www.flashgamearchive.com/>

*Joy-Con Drift: Which Nintendo Switch Versions Have The Worst Issues?* Turney, Alexandria. Screen Rant. 28.8.2020. <https://screenrant.com/joycon-drift-nintendo-switch-lite-problems-better-fix/>

*Jäytääkö nostalgian nälkä? Internetin pelimuseoon lisättiin tuhansia pelejä, joita voi pelata ilmaiseksi.* Tivi.fi. Virtanen, Jori. 15.10.2019.

<https://www.tivi.fi/uutiset/jaytaako-nostalgian-nalka-internetin-pelimuseoon-lisattiin-tuhansia-peleja-joita-voi-pelata-ilmaiseksi/b4aefd86-e4bf-45c7-8674-2043595e9457>

*Nostalgisoida.* Wiktionary, the free dictionary.

<https://en.wiktionary.org/wiki/nostalgisoida>

*Perinteen tutkimuksen terminologia 1998–2001.* Helsinki.fi.

<https://www.helsinki.fi/fi/opiskelijaksi/koulutusohjelmat/kulttuurien-tutkimuksen-kandiohjelma-0/perinteentutkimuksen-terminologia#folklorismi>

Suomen pelimuseo, Vapriikki.fi. <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>

Think with Google, thinkwithgoogle.com.

<https://www.thinkwithgoogle.com/data/gaming-channel-content-viewer-statistics/>

Super NES Classic edition, Wikipedia.org, the free encyclopedia.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_NES\\_Classic\\_Edition](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_NES_Classic_Edition)

*Suomikuusnelosen kingin 8-bittinen uutuus MW ULTRA. Vanhassa on kasvuvaraa myös Commodore 64:llä.* Mustonen, Heikki. Skrolli 2020/4. s. 64–66.

*Switch Joy-Con Drift Lawsuit Moves Forward (Despite Nintendo's Efforts).* Shirey, J.

Brodie. Screen Rant. 11.3.2020. <https://screenrant.com/nintendo-switch-lawsuit-joy-con-drift-defect-arbitration/>

*Third generation of video game consoles.* Wikipedia, the free encyclopedia.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Third\\_generation\\_of\\_video\\_game\\_consoles](https://en.wikipedia.org/wiki/Third_generation_of_video_game_consoles)

## TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Ahm, Kristian Redhead. *(Re)Playing (with) Videogame History: Moving beyond Retrogaming.* Master's thesis, The IT-University of Copenhagen, Center for Computer Games Research. 2018.

Alastalo, Marja & Åkerman, Maria. *Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä.* Hyvärinen Matti, Nikander, Pirjo & Ruusu vuori, Johanna. *Haastattelun analyysi.* Tampere: Vastapaino 2010.

Alastalo, Marja, Åkerman, Maria & Vaittinen, Tiina. *Asiantuntijahaastattelu.* Hyvärinen, Matti, Nikander, Pirjo & Ruusu vuori, Johanna. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino, 2017.

Bailey, Ruffin Wm. Zach Whalen & Laurie N. Taylor. *Hacks, Mods, Easter Eggs and Fossils: Intentionality and Digitalism in Video Game ..* Playing the Past – History and Nostalgia in Video Games. (Vanderbilt University Press, Nashville, 2008.)

Bamberg, Jarkko. *Kävelyhaastattelu.* Hyvärinen, Matti, Nikander, Pirjo & Ruusu vuori, Johanna. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino, 2017.

Bolter, Jay David, & Richard, Grusin. *Remediation : Understanding New Media.* Cambridge (MA): MIT Press, 1999.

Boym, Svetlana et al. *The Svetlana Boym Reader*. Vatulescu, Cristina ; Abramov, Tamar ; Burgoyne, Nicole G ; Chadaga, Julia ; Emery, Jacob & Vaingurt, Julia. New York: Bloomsbury Academic & Professional, 2018.

Carstens, Adam & Beck, John. *Get Ready for the Gamer Generation*. TechTrends May/June 2005: 49, 3; ProQuest Central s. 22-25.

Colliander, Aura. *Uusmaterialistinen näkökulma materiaaliseen peliperintöön*. Pro Gradu. Kulttuuriperinnön tutkimus, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Humanistinen tiedekunta. Turun yliopisto. 2020. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050725637>

Davis, Fred. *Yearning For Yesterday*. New York: The Free Press, 1979.

Frasca, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Parnasso #3, Helsinki: 1999. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

Guins, Raiford. *Game after: a cultural study of video game afterlife*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2014.

Heineman, David S. *Public memory and gamer identity: retrogaming as nostalgia*. Journal of Games Criticism. 2014. <http://gamescriticism.org/articles/heineman-1-1/>

Koivunen, Anu. *Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus*.

Koivunen, Anu; Paasonen, Susanna ja Pajala, Mari. Populaarin lumo – mediat ja arki Toinen, korjattu painos. Taiteiden tutkimuksen laitos, mediatutkimus, julkaisuja A:46 (Turun yliopisto, Turku, 2001).

Koskela, Helky. *Kuinka tavoittaa hoivakodin henki? Valokuvaelisitaatio tutkimusmetodina*. Hämeenaho, Pilvi, and Eerika Koskinen-Koivisto. *Moniulotteinen etnografia*. Helsinki: Ethnos, 2014

Lizardi, Ryan. *Mediated Nostalgia: Individual Memory and Contemporary Mass Media*. Lexington books, 2014.

Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.

Naskali, Tiia & Silvasti, Antti. *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuheliiniin - kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä*. Turun yliopisto, 2014.

Nylund, Niklas. *Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context*. Arts (Basel) 7.4. 2018.

Nylund, Niklas. *Game Heritage. Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*. Väitöskirja. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median tohtoriohjelma. Tampereen yliopisto, 2020.

Osborne, Richard. *Vinyl, Vinyl Everywhere. The Analog Record in the Digital World*. The Routledge Companion to Media Technology and Obsolescence. New York: Routledge, 2019.

Packard, Vance: *The Waste Makers*. New York: Ig Publishing, 1960.

Parikka, Jussi. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press, 2012.

Peteri, Virve; Luomanen, Jari & Alasuutari, Pertti. *Materiality of Digital Environments* Widenscreen 1/2013 16 (1). <http://widerscreen.fi/numerot/2013-1/materiality-of-digital-environments/>

Pink, Sarah. *Doing Sensory Ethnography*. 2nd ed. London: Sage, 2015.

Salmi, Hannu. *Menneisyydenkokemuksesta hyödykkeisiin – historiakulttuurin muodot*. Jorma Kalela & Ilari Lindroos (toim) Jokapäiväinen historia. Tietolipas 177, Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki 2001. s. 134-149.

Sean, Fenty. Zach Whalen & Laurie N. Taylor. *Why Old School Is "Cool"*. Playing the Past – History and Nostalgia in Video Games. (Vanderbilt University Press, Nashville, 2008.)

Sihvonen, Lilli. *Kulttuurituotteen suunniteltu vanhentaminen ja henkiinherättäminen : Esimerkkinä Disneyn Lumikki ja seitsemän kääpiötä*. Pro Gradu. Kulttuuriperinnön tutkimus, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Humanistinen tiedekunta. Turun yliopisto, 2014. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201402141502>

Sivula, Anna. *Menetetyn järven jäljillä - Historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia*. Grönholm, Pertti ja Sivula, Anna. *Medeiasta pronssisoturiin : kuka tekee menneestä historiaa?* Turku: Turun historiallinen yhdistys, 2010.

Slade, Giles. *Made to Break: Technology and Obsolescence in America*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2009.



Sloan, Robin. *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*. J.S. Games and Culture 2015, Vol. 10(6) s. 525-550.

Storey, John. *Culture. The 'Popular' and the 'Material'*. Malinowska, Anna & Lebek, Karolina. *Materiality and Popular Culture: The Popular Life of Things*. Vol. 92. London: Routledge, 2017.

Suominen, Jaakko. *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010: Case MikroBitti Magazine*. DiGRA Conference, 2011.

Suominen, Jaakko. *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan*. Widerscreen.fi. 2011.

<http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Suominen, Jaakko. *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*. The Fibreculture Journal 2008, issue 11.

<http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-075-the-past-as-the-future-nostalgia-and-retrogaming-in-digital-culture/>

Suominen, Jaakko. *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture ja How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*. Games and Culture 2017, Vol. 12(6) 544-562.

Suominen, Jaakko. *Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-06.pdf>

Thompson, Jason, McAllister, Ken S & Ruggill, Judd Ethan. *Onward Through the Fog: Computer Game Collection and the Play of Obsolescence*. M/C Journal. Vol 12, nro 3. 2009. <http://www.journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/155>

Thompson, Rob. *Futures through Materials. Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design*. toim. Elvin Karana, et al., Elsevier Science & Technology, 2013. ProQuest Ebook Central

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1534948>

Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli. *Digitaaliset pelit kodinesineinä*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-02.pdf>

Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli. *Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-01.pdf>

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 2009.

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari. *Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia*. Laaksonen, Salla-Maaria, Martikainen, Janne & Tikka, Minttu. Otteita verkosta – verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Tampere: Vastapaino, 2013.

Turtiainen, Riikka. *Nopeammin, laajammalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Väitöskirja. Kulttuuriperinnön tutkimus, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Humanistinen tiedekunta, Juno-tohtoriohjelma. Turun yliopisto, 2012.

Törrönen, Jukka. *Virikehaastattelu*. Hyvärinen, Matti, Nikander, Pirjo & Ruusuvuori, Johanna. Tutkimushaastattelun käsikirja. Tampere: Vastapaino, 2017.