

***”Ehkä pääsin lapsena pelien kautta johonkin  
toiseen maailmaan”***

Kokemuksellisuuden rakentuminen Crash Bandicoot -videopelisarjassa

Onerva Puhakka

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2024

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

## **Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma**

**Onerva Puhakka**

### ***”Ehkä pääsin lapsena pelien kautta johonkin toiseen maailmaan”*: Kokemuksellisuuden rakentuminen Crash Bandicoot -videopelisarjassa**

**Sivumäärät:** tutkielma 95 s, liitteet 1 s

Tämän tutkielman aiheena on Crash Bandicoot -videopelisarjan pelaajakokemukset. Tutkielman kohteena ovat Crash Bandicoot -pelisarja ja sen pelaajat. Tutkimusongelma keskittyy pelaajakokemukseen ja pelaamisen syihin ja seurauksiin. Tutkielma käsittelee varhaisia videopelimuistoja, Playstation-konsolin saapumista, koti- ja perhesuhteiden vaikutusta pelaamiseen, yhteisöllisyyttä, kilpailullisuutta, pelitapoja, 1990-luvun ja 2000-luvun pelikulttuuria, eskapismia, immersivisyyden rakentumista, peliominaisuuksia, pelitekniikkaa, uustuotantoa, nostalgiaa ja muita tunnekokemuksia sekä pelaamisen seuraamista ja katsojakokemusta.

Tutkielma on laadullinen tutkimus, jonka aineisto on luonteeltaan empiiristä. Tutkielman tekemisessä on hyödynnetty monimenetelmäisyyttä. Aineisto on kerätty teemakirjoitusten, haastattelujen ja havainnoinnin menetelmiä käyttäen. Teemakirjoitusaineiston tarkoitus on ollut tuoda näkyväksi pelaajien muistoja ja kokemuksia omin sanoin kerrottuna. Haastatteluaineiston tarkoituksena on ollut kerätä tietoa pelaajakokemuksista vuorovaikutteisen menetelmän avulla. Havainnointiaineiston avulla on ollut tarkoitus kerätä sellaista tietoa Crash Bandicoot -videopelisarjasta ja sen pelaajista, joka jää sanallistettujen aineistonkeruumenetelmien ulkopuolelle. Aineiston analyysiin on käytetty fenomenografis-hermeneuttista tutkimusotetta.

Tutkielman keskeisiä tutkimustuloksia ovat nostalgian kokemisen eri muodot eli vahva, maltillinen ja puuttuva nostalgia sekä näihin kokemuksiin liittyvä nostalgisen odotusarvon käsite. Pelikokemuksista tutkimuksen kannalta olennaisin löydös on eskapismi ja toiseen maailmaan pääsemisen kokemus. Lisäksi tutkielmassa löydettiin erilaisia reittejä ja tapoja, joilla pelaajat ovat kulkeneet pelisarjan alkuperäisistä versioista uustuotannon ääreen. Tutkielmassa käsitellään myös uustuotantoon liittyviä, toisistaan poikkeavia käsityksiä. Yksi keskeisistä tutkimustuloksista liittyy kehittyneen pelitekniikan mahdollistamaan immersioon ja optimaaliseen kokemukseen.

Tutkimustulosten perusteella Crash Bandicoot -pelisarjan pelaajilla on monenlaisia eriäviä kokemuksia ja käsityksiä pelisarjasta. Pelaajat odottavat pelisarjan aiheuttavan nostalgisia tunteita ja nostalgiaa koetaankin, sen erilaisissa muodoissa. Pelaajat myös käyttävät pelisarjaa eskapistisiin tarkoituksiin, mielen tasaamiseksi tai tyhjentämiseksi. Tutkimustulosten perusteella Crash Bandicoot -videopelisarjalla on aktiivinen fanikunta, joka tuottaa toiminnallaan itsenäisesti lisäarvoa pelisarjalle. Jatkotutkimuksessa olisikin tärkeää ottaa huomioon fanikulttuurien rakentuminen, esiintyminen ja niiden erilaiset toimintamuodot.

**Avainsanat:** eskapismi, flow-tila, kokemus, nostalgia, pelitutkimus, videopelit

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Tutkimusaiheen taustoitus	5
1.2	Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet	7
1.3	Tutkimusaineisto ja -menetelmä	8
1.4	Aikaisempi tutkimus ja keskeiset käsitteet	11
1.5	Tutkimuseettiset kysymykset	14
<b>2</b>	<b>Crash Bandicoot -pelisarjan esittely</b>	<b>15</b>
2.1	Videopelisarjan alkutaival	15
2.2	Crash Bandicootin toinen tuleminen	20
2.3	Yhteisöllisyys, kokemuksellisuus, nostalgia	21
<b>3</b>	<b>Kokonaisvaltaisia kokemuksia: Crash Bandicoot -teemakirjoitukset</b>	<b>24</b>
3.1	Keruun toteuttaminen	24
3.2	Aineiston esittely ja käsittely	25
3.3	Kokemuksellisuus videopeleissä	27
3.4	Kokemukset ja käsitykset nostalgiasta ja uustuotannosta	45
3.5	Pelitekniikka immersion luoja	58
<b>4</b>	<b>Pelaajasta katsojaksi: Crash Bandicoot -pelipäivä</b>	<b>68</b>
4.1	Pelipäivän toteuttaminen	68
4.2	Aineistonkeruumenetelmät	69
4.3	Pelikokemukset, peliominaisuudet, tunnekokemukset	72
4.4	Pelaamisen seuraaminen ja katsojakokemus	79
<b>5</b>	<b>Loppuluku</b>	<b>82</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>87</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>96</b>
	Liite 1. Keruukutsu	96

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkimusaiheen taustoitus

*Since the reality of play extends beyond the sphere of human life it cannot have its foundations in any rational nexus, because this would limit it to mankind. The incidence of play is not associated with any particular stage of civilization or view of the universe. Any thinking person can see at a glance that play is a thing on its own, even if his language possesses no general concept to express it. Play cannot be denied. You can deny, if you like, nearly all abstractions: justice, beauty, truth, goodness, mind, God. You can deny seriousness, but not play. – Johan Huizinga*

Kuulun itse siihen sukupolveen, joka on kasvanut videopelien äärellä. Kun 1990-luvun loppupuolella kotiimme hankittiin Playstation-konsoli, olin alle kouluikäinen. Siihen asti pelejä oli pelattu lähinnä tietokoneella tai käsikonsoleilla, joten ”pleikkarin” saapuminen taloon avasi pelaamiselle kokonaan uuden ulottuvuuden. PlayStation 1 sijoitettiin yläkerran aulatilaa, jonne hankittiin myös Saloran uutuuttaan hohtava televisionäyttö. Sisarusten, sukulaisten ja kavereiden kanssa pleikkarilla pelattiin muun muassa *Gran Turismoa*, *Kula Worldia* ja Crash Bandicoot -sarjan ajopeliä *Crash Team Racingia*. Kotonamme ei ollut kuin rajallinen määrä pelejä, joten ehkä siitäkin syystä juuri näistä peleistä tuli erityisen tärkeitä. Muitakin pelejä, kuten Crash Bandicoot -pelisarjan tasohyppelypelejä, pelattiin silloin kun pelejä saatiin naapurista lainaksi. Muun aikaa oli tyydyttävä pelien rajalliseen määrään ja tämän vuoksi edellä mainittujen pelien äärellä tuli myös vietettyä paljon aikaa.

Pelit olivat tuohon aikaan yksi suosituimmista vapaa-ajan viettotavoista minun ja muiden kotona asuvien sisarusteni kesken. Kainuun maaseudulla asuessamme varsinaisia harrastusmahdollisuuksia tai vapaa-ajan viettotapoja oli rajallisesti, joten tietokoneista ja konsoleista muodostui tärkeä viihdyke. Perheessämme pelattiin myös perinteisempiä pelejä, kuten lautapelejä ja pihapelejä. En silti nykyisin suuremmin kaipaa tai muistele pihapesiksen, *Trivial Pursuitin* tai *Ticket to Ride* eli *Menolipun* peluuhetkiä. Ainoa erityistä lämpöä ja kaihoa herättävä lautapeli kohdallani on Rummikub, koska peli oli edesmenneen äitini suosikki. Lauta- ja pihapelien sijasta koen ajoittain vahvaa kaipuuta videopelien pariin. Erityisesti Crash Bandicoot -pelisarjan pelit synnyttävät sisälläni nostalgian katkeransuloisia

tunteita. Vahvimmillaan nämä tunteet ovat silloin, kun pelaan näitä pelejä kotonani yksin ja olen erityisen uppoutunut peliin. Silloin tilan- ja paikantaju häviää, ja hetkittäin pääsen kiinni siihen samaan tunteeseen, jonka pelaaminen aiheutti lapsuudessa. Näissä hetkissä voin kuvitella itseni omakotitalomme yläkertaan, Saloran näyttöpäätteen eteen. Tunnen sisarusteni läsnäolon vierelläni ja viihdyttävän pelin, jonka ääressä kilpailemme voitosta. Tällöin olen siinä arkisen onnellisessa paikassa, jossa pelimaailmaan uppoutuminen vaikuttaa minuun paitsi mielen myös kehon tasolla. Saatan tuntea erityistä mielihyvää ja jopa kylmiä väreitä. Saan elää todeksi ihmisen olemassaolon rikasta ja kiehtovaa kokemusta, johon leikkiminen ja pelaaminen olennaisesti kuuluvat. Leikki ulottuu henkisen toiminnan ulkopuolelle.<sup>1</sup> Siinä korostuu leikin koko ihmisolemuksen kattava luonne.

Peleihin ja pelaamiseen liittyy monenlaisia käsityksiä, tunteita ja kokemuksia.<sup>2</sup> Videopelit ovat monialainen tutkimuskohde, koska niissä yhdistyvät niin seikkailullisuus, visuaalisuus, äänimaailma, kuin kilpailullisuus, yhteisöllisyys ja toimijuuskin. Pelin pelaaja on itsenäinen toimija, jolta vaaditaan monipuolisia taitoja ja luovaa ongelmanratkaisukykyä. Videopeleihin voi uppoutua monella tasolla ja monesta syystä. Jotkut kokevat nostalgisia tunteita sellaisia videopelejä kohtaan, joita he ovat pelanneet kauan sitten. Kun he taas pääsevät näiden pelien äärelle, nostalgiset tunteet ja kokemukset valtaavat heidät. Crash Bandicoot on kulkenut mukanaani varhaisesta lapsuudesta pitkälle aikuisuuteen. Ennen kuin uusintaversio pelistä julkaistiin, pelasin pelin alkuperäistä versiota emulaattorien avulla. Lapsuuden suosikkipelejä, Crash Bandicootia olen pelannut siis satunnaisesti ja välillä pelaamiseen on tullut pitkiäkin taukoja. Kun ensimmäinen uusintaversio pelistä julkaistiin 2017, en ollut ensimmäisten pelin hankkijoiden joukossa. Vasta kun Crash Team Racingista tuli uusi versio, innostuin hankkimaan sen ja lopulta myös muut pelisarjan uudet versiot. Nykyisin pelaan pääsääntöisesti vain näitä uusintaversioita, koska ne ovat mielestäni monipuolisempia alkuperäisiin peleihin verrattuna. Vaikka uustuotannossa on paljon sellaisia osia, joita alkuperäisissä ei ollut, ovat pelin mekaniikat, tarina ja idea pysyneet paljolti samana.

Mahdollisten nostalgisten kokemusten lisäksi videopelaamiseen liittyy moninaisia kokemuksia, ja myös pelimuistoilla voi olla iso rooli ihmisen kerratessa elämänsä kulkua. Tutkielman innoittajana on toiminut paitsi henkilökohtaiset kokemukseni, myös kysymys

---

<sup>1</sup> Huizinga 1950, 3.

<sup>2</sup> Suominen 2023, 273–274.

siitä, miksi ja miten videopelien pelaaminen vaikuttaa meihin. Tutkimusprosessin edetessä minua on ajanut eteenpäin kiinnostus lapsuuden videopelikokemuksiin ja siihen erityiseen muistijälkeen, jonka nuo pelit meihin jättävät. Arvelen taidokkaasti valmistettujen videopelien voivan aiheuttaa ihmiselle voimakkaan muistijäljen. Kun ihminen altistuu samankaltaisille kokemuksille tai on vastaavien kokemusten vaikutuspiirissä, nuo muistijäljet aktivoituvat ja aiheuttavat nostalgisia tunteita, lämpöä ja kaipausta mennyttä kohtaan. Vaikka henkilökohtainen kiinnostukseni kohdistuukin videopelien aiheuttamaan nostalgiaan, käsittelen tässä tutkielmassa pelaajakokemusta laajemmasta näkökulmasta. Tavoitteeni on muodostaa kokonaiskuva yhdestä innovatiivisen 1990-luvun aikaansaannoksista, Crash Bandicoot -pelisarjasta. Matkustan tutkimuksen avulla niin pelisarjan historiaan kuin nykyhetken tuoden esiin sekä tekijöiden kertomuksia että pelaajien kokemuksia. Pelin merkitys paljastuu sen käyttämisen kautta. Jos peliä ei pelaa, ei voi täysin ymmärtää sitä.<sup>3</sup> Sen vuoksi näen, että omakohtainen kokemukseni tutkittavasta pelisarjasta voi hyödyttää tutkimuksen tavoitteiden saavuttamista. Omat kokemukseni ja näkemykseni toimivat työn lähtökohtana ja tavoitteenani on tuottaa uusia näkökulmia ja tulkintoja tarkastellen pelaamisen kulttuurisia merkityksiä.<sup>4</sup>

## 1.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoitteet

Vaikka nykyisin tarjolla on lukuisia videopelejä, vanhat ja tutut pelit nousevat pelaajien suosikeiksi jostain erityisestä syystä. Nämä pelit voivat kätkeä sisäänsä vuosien tai vuosikymmenten takaisia muistoja. Pelaajat palaavat näiden pelien pariin, vaikka vaihtoehtoja olisi tarjolla runsaasti. Syitä tuttujen pelien pelaamisen on monia, mutta sitä voidaan selittää myös nostalgialla.<sup>5</sup> Suhtaudun nostalgiaan selityksen sijaan kuitenkin pikemminkin kysymyksenä, jolla koetan saavuttaa nostalgian ilmenemisen muotoa ja merkitystä.<sup>6</sup> Pelaajat saattavat etsiä näiden tuttujen pelien parista turvallisuuden tunnetta tai paluuta menneisiin hetkiin. Nostalgia voi luoda siteitä pelaajan ja pelin välille, tarjoten mahdollisuuden toistaa menneisyydestä kaivattuja hetkiä. Tuttujen pelien pelaaminen voi näin ollen olla osa henkilökohtaista tarinaa ja muistojen kudelmää, joka rikastuttaa pelikokemusta. Tutkimusongelmani keskittyy pelaajakokemukseen ja kokemusten syihin ja seurauksiin.

---

<sup>3</sup> Newman 2004, 2.

<sup>4</sup> Mäyrä 2022, 57.

<sup>5</sup> Suominen 2022, 22.

<sup>6</sup> Ks. esim. Koivunen 2001, 345.

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni on

1. Millaisia kokemuksia Crash Bandicoot -sarjan pelaajat kokevat pelin parissa?

Toinen ja kolmas tutkimuskysymykseni ovat

2. Millaisia käsityksiä ja odotusarvoja pelisarjan uustuotantoon liitetään?
3. Miten Crash Bandicoot -pelisarjan pelitekniset ominaisuudet vaikuttavat pelaajan immersion kokemukseen?

Näiden kysymysten kautta koen mahdolliseksi selvittää videopeleihin liittyvää kokemusten kirjoa. Ilmiöön ja käsiteltävään pelisarjaan liittyviä ominaisuuksia ja erityispiirteitä käsittelemällä pyrin aiheen syvällisempään ymmärrykseen. Päästäkseni lähelle pelaajien kokemuksia valitsin aineistonkeruumenetelmiksi teemakirjoittamisen, havainnoinnin ja haastattelut. Näitä laadullisen tutkimuksen menetelmiä yhdistelemällä pyrin saamaan kattavan kuvan tutkittavasta aiheesta. Analysoin aineistoa fenomenografis-hermeneuttisen analyysin ja sisällönanalyysin avulla. Pyrin saamaan esiin aiheeseen liittyvää käsitysten ja kokemusten kirjoa sekä syventymään aineiston avulla pelaajakokemuksiin. Tavoitteeni on tuoda esiin, kuinka ihmiset kokevat, käsittävät, havainnoivat ja ymmärtävät videopelejä, tässä tapauksessa Crash Bandicoot -pelisarjaa. Kokemuksia tarkasteltaessa tulee ottaa huomioon kysymys 'kuinka', koska se huomioi mentaalisten tilojen lisäksi fyysiset ja fysiologiset ulottuvuudet.<sup>7</sup> Pelaajan ja pelikokemuksen tutkiminen on tärkeää, jotta voimme ymmärtää peliä. Jotta voimme ymmärtää peliä, on ensin ymmärrettävä, mitä pelissä tapahtuu.<sup>8</sup> On myös selvitettävä, mitä pelitilanteessa tapahtuu ja millainen yhteys pelaajan ja pelin välille muodostuu, jotta pelikokemusta voisi ymmärtää kokonaisvaltaisesti.

### 1.3 Tutkimusaineisto ja -menetelmä

Tutkimusaineiston kerääminen toteutettiin yhteistyössä Suomen Pelimuseon kanssa. Teemakirjoitusaineiston keräsin vuosien 2023–2024 vaihteessa eli joulukuusta tammikuuhun. Havainnointi ja haastattelut toteutettiin Pelimuseon areenalla järjestetyssä pelipäivässä. Kirjoituskutsua ja pelipäivää markkinoitiin Suomen Pelimuseon viestintäkanavissa. Tutkimusaineistoa tullaan säilyttämään Suomen Pelimuseon arkistossa. Tallennan aineiston myös omille laitteilleni. Museoyhteistyön ja aiheen valinnan taustalla vaikutti ajatus

---

<sup>7</sup> Frykman 2020, 62–63.

<sup>8</sup> Ermi & Mäyrä 2005, 1–2.



peliperinnön säilyttämisestä, myönteisen pelikulttuurin luomisesta ja aineiston käyttömahdollisuuksien turvaamisesta tulevaisuudessa. Aineiston tuottamisen tavoitteena on kerätä luotettavaa tietoa, josta voisivat hyötyä muutkin aiheesta kiinnostuneet opiskelijat tai asiantuntijat.

Tiedostan, että teemakirjoittamisen haasteeksi voi koitua monen potentiaalisen vastaajan poisjääminen kirjoittamiseen kuluvan ajan ja vaivan vuoksi. Kyselyyn vastaaminen voisi mahdollisesti olla vastaajalle helpompi tapa osallistua, mutta halusin silti pitäytyä teemakirjoittamisessa. Kirjoittamalla tuotetun vastauksen antamista eivät häiritse ulkoiset tekijät, kuten tutkijan läsnäolo.<sup>9</sup> Onnistuessaan teemakirjoitusaineisto on kyselyaineistoa kertovampi, selittävämpi ja helpottaa tutkimuksen tavoitteiden saavuttamista. Niin aineiston keruussa kuin sen analysoinnissa hyödynnän monimenetelmäisyyttä. Monimutkaisten tutkimusaiheiden<sup>10</sup> kartoittamisessa monimenetelmäisyys on hyödyksi, koska se tuo esiin monipuolisesti erilaisia näkökulmia. Erityyppiset aineistokokonaisuudet voivat siis täydentää toisiaan.<sup>11</sup> Osa pelien ja verkkomedian tutkijoista pitää monitieteisyyttä ja monimenetelmäisyyttä jopa täysin välttämättömänä lähtökohtana. Monimenetelmäisyys voi silti toteutua tutkimuksessa monin eri tavoin.<sup>12</sup> Valitsin aineistojen ensisijaiseksi keruumenetelmäksi teemakirjoittamisen, koska se sopii erityisen hyvin kokemuksellisen tiedon keräämiseen. Teemakirjoittaminen voi antaa aiheesta syvällisen ja monipuolisen ymmärryksen, koska siihen osallistuvat pääsevät kertomaan ajatuksistaan ja tunteistaan vapaasti. Yksi teemakirjoittamisen hyvistä puolista on ilmaisun vapaus eli se antaa osallistujille vapauden ilmaista itseään omin sanoin. Ilmaisun vapaus mahdollistaa aitojen ja syvien tuntemusten esiintulon. Teemakirjoittaminen mahdollistaa paitsi yksilöllisten pelikokemusten käsittelyn, myös erilaisten näkökulmien ja teemojen tarkastelun ja vertailun.

Käytin aineiston keräämiseen teemakirjoittamisen lisäksi yleisesti etnografisissa töissä paljon käytettyjä menetelmiä: havainnointia ja haastattelua.<sup>13</sup> Käyttämäni havainnointimenetelmä on luonteeltaan osallistuvaa. Osallistuvan havainnoinnin kriteeri täyttyy jo sen vuoksi, että olen tutkijan asemassani kaksoisroolissa eli ulkopuolisen tarkkailijan lisäksi jaan tarkastelun kohteena olevan ilmiön ja aiheen henkilökohtaisesti.<sup>14</sup> Vaikka tutkittava ryhmä on

---

<sup>9</sup> Eskola & Suoranta 1998, 121–126.

<sup>10</sup> Ks. esim. Salmose 2019.

<sup>11</sup> Apo 2001, 32.

<sup>12</sup> Mäyrä 2013, 322.

<sup>13</sup> Hämeenaho et al. 2022, 179.

<sup>14</sup> Ks. esim. Eskola & Suoranta 1998, 100.

muodostunut satunnaisista pelipäivän osallistujista, voi minua tutkittavan ryhmän kanssa yhdistää mahdollisesti samankaltaiset pelikokemukset ja samankaltainen pelihistoria. Videopelien kohdalla yhteisöllisyys korostuu erityisellä tavalla. Pelit voivat yhdistää ennestään tuntemattomia ihmisiä, minkä vuoksi näen, että olen aiheen tutkijan lisäksi myös kanssakokija. Havainnoidessani pyrin kuitenkin vaikuttamaan mahdollisimman vähän pelipäivän tapahtumien kulkuun. Havainnoinnin lisäksi pelipäivään osallistujilla oli mahdollisuus suostua haastatteluun. Haastattelun avulla on mahdollista saada selville pelaajien ajatuksia ja motiiveja tutkijan ja osallistujan välisen keskustelun kautta.<sup>15</sup> Käytin avointa haastattelua, koska se on haastattelutavoista eniten tavallisen keskustelun kaltainen. Haastattelut tapahtuivat pelipäivän yhteydessä ja tilaisuuden rennon luonteen vuoksi avoin haastattelu soveltuu siihen mielestäni hyvin. Haastattelujen tavoite on lisätä vuorovaikutuksellisuutta tutkittavien kanssa.<sup>16</sup>

Kirjallisessa muodossa olevaan tutkimusaineistooni käytän analyysissä fenomenografis-hermeneuttista lähestymistapaa. Analyysin tavoitteena on kuvata, millaisia ilmiön ymmärtämisen ja kokemisen tapoja tutkimukseen osallistuneilla ihmisillä on sekä sitä, miten nuo tavat ilmenevät suhteessa toisiinsa. Tutkimukseni tarkoituksena on ihmisten kokemusten ja käsitysten kuvaaminen, ei todellisuus sinänsä. Fenomenografisen tutkimuksen lähtökohtana on, että yhteinen todellisuus näyttäytyy yksilöiden elämässä ja kokemuksissa eri tavoin.<sup>17</sup> Tarkoitukseni on selvittää, millaisia merkityksiä tutkimuksen kohteena olevalle aiheelle, eli videopelien kokemuksellisuudelle, annetaan. Analyysin avulla pyrin kategorisoimaan sitä variaatiota, joka tutkittavien joukosta nousee esiin. Ilmiö saattaa ilmetä eri tavoin eri ihmisillä riippuen siitä, miten he ovat sen ymmärtäneet ja tulkinneet. Aineistoon tutustuttuani etenin analyysissä seuraavien vaiheiden mukaan: 1) merkityksellisten ilmaisujen etsiminen, 2) ilmaisujen vertailu, kategorisointi ja rajaaminen, 3) erilaisten ajattelutapojen kuvaaminen, 4) aineistosta esiin nousevien käsitysten kirjoja havainnollistavat kuviot tai ja kaaviot. Toteutin tutkimuksen empiirisen aineiston pohjalta, jonka fenomenografis-hermeneuttinen lähestymistapa on aineistolähtöinen. Aineistolähtöinen lähestyminen tarkoittaa tutkielmassani sitä, ettei teoreettista luokittelurunkoa käytetä, eikä siitä muodosteta teoriaperusteisia olettamuksia.<sup>18</sup> Fenomenografisen analyysin jättämän tulkinnan tarpeen täytän

---

<sup>15</sup> Eskola & Suoranta 1998, 85.

<sup>16</sup> Hämeenaho et al. 2022, 179.

<sup>17</sup> Ks. esim. Kettunen 2021.

<sup>18</sup> Ks. esim. Huusko & Paloniemi 2006, 166.

hermeneuttisella tutkimusotteella. Hermeneuttinen näkökulma voi auttaa ymmärtämään ja syventämään fenomenografisen tutkimuksen tuloksia. Fenomenografis-hermeneuttisen näkökulman lisäksi käytän tutkimuksessani sisällönanalyysiä. Sisällönanalyysin kautta lähestyn aineistoja, jotka eivät ole tekstimuotoisia.

#### 1.4 Aikaisempi tutkimus ja keskeiset käsitteet

Crash Bandicoot -pelisarjasta on tehty jonkin verran tieteellistä tutkimusta viime vuosina, varsinkin englannin kielellä. Digitaalisia pelejä tutkinut Haryo Pambuko Jiwandono on käsitellyt huumorin käyttöä Crash Bandicoot -pelisarjassa. Hänen mukaansa komediallisia keinoja ja huumoria on käytetty pelisarjassa lieventämään ja parantamaan epäonnistumisen tunnetta, jota pelaajat saattavat tuntea avatar-hahmon kuoleman ja siitä seuraavan turhautumisen yhteydessä. Jiwandono pitää näitä kuolema-animaatioita yhtenä sarjan tunnetuimmista piirteistä. Huumorin avulla pelaaja voidaan myös sitouttaa peliin.<sup>19</sup> Lucas Madeco Bruzzi ja Rosilane Ribeiro da Mota ovat analysoineet kriittisesti Crash Bandicoot -hahmojen uudelleensuunnittelua. Artikkelissa ”*This isn’t my Crash Bandicoot – A Critical Analysis of Character Redesign in Video Games*” kaksikko analysoi hahmojen uudelleensuunnittelua taiteellisesta näkökulmasta. Artikkelin mukaan hahmojen uudelleensuunnitteluun vaikuttavat kohdeyleisö, markkinatrendit, vetovoima, samankaltaisuus aiempien suunnitelmien kanssa ja uuden taiteen vaikutus hahmon suunnitteluun.<sup>20</sup> Suomenkielisessä pelitutkimuksessa pelisarja on ollut keskeisessä osassa ainakin yhdessä taiteiden tiedekunnan opinnäytetyössä.<sup>21</sup> Lisäksi pelisarja on ollut esillä retropelejä käsittelevissä tutkimuksissa ja opinnäytetöissä.

Retropelejä ja nostalgiaa on tutkittu paljon niin Suomessa kuin kansainvälisesti. Retropelejä, pelisuunnittelua ja nostalgiaa tutkimuksissaan käsitellyt Maria B. Garda erottaa pelisuunnittelussa kahdenlaista nostalgiaa: restoratiivista and reflektiivistä. Näistä ensimmäisen hän kuvaa olevan ”menneisyyden monumenttien täydellistä entisöimistä” ja jälkimmäisen ”viipymistä ja unelmointia toisessa ajassa ja paikassa”.<sup>22</sup> Useat tutkijat nostavat esiin myös yksityisen ja kollektiivisen nostalgian. Retropelejä ja retropelaamista 2000-luvun alusta saakka tutkinut Jaakko Suominen on keskittynyt tutkimuksessaan teknologian

---

<sup>19</sup> Jiwandono 2022, 1–10.

<sup>20</sup> Bruzzi & da Mota 2023.

<sup>21</sup> Ks. Tolvanen 2019.

<sup>22</sup> Garda 2013.

muistelun yleisiin ja arkisiin muotoihin sekä erilaisten retropelaamiseen liittyviin mediateksteihin ja peliympäristöjen tutkimukseen. Suominen on tutkinut muun muassa ensimmäistä konsolipelibuumia (1988–1994) Suomessa. Hän kutsuu tätä ajanjaksoa konsolipelaamisen ”kultakaudeksi”.

Tässä tutkielmassa esiintyvät käsitteet ovat jo osin tieteelliseen käytäntöön juurtuneita. On silti sellaisia käsitteitä, joiden avaamista pidän tarpeellisena. *Uppoutuva pelitapa* (*immersive gameplay*) on yksi videopelien pelitavoista. Tutkielmassa tarkoitan sillä pelitapaa ja ilmiötä, jossa pelaaja eläytyy voimakkaasti peliin ja samaistuu siinä esiintyviin hahmoihin.<sup>23</sup> Intensiivistä ja uppoutuvaa pelitapaa voidaan tarkastella myös *flow-teorian* kautta. Flow-teoria on Mihaly Csikszentmihalyin luovan toiminnan teoria, jonka mukaan ihmisen uppoutuessa tekemiseensä hänen ymmärryksensä ajasta katoaa ja ihminen saa tekemästään toiminnasta suuria mielihyvän tuntemuksia. Uppoutumisen syvempänä ilmenemismuotona voidaan pitää *immersiivisyyttä* (*immersiveness*). Immersio voi liittyä pelin audiovisuaaliseen toteutukseen, pelin tarjoamiin haasteisiin tai pelin mielikuvitusta ruokkivaan luonteeseen.<sup>24</sup>

Pelitutkimuksessa *muistin muovautuvuus* ja *emotionaalinen muisti* ovat tulleet esille erityisesti puhuttaessa opetus- ja hyötypeleistä. Neurotieteellinen näkökulma on syytä ottaa huomioon silloin, kun käsitellään jonkin uuden asian opettelua tai tunneperäistä reaktiota. Videopelit vaativat pelaajilta uusien taitojen hallintaa ja uusien taitojen oppimista. Muisti muovautuu, kun aivot sopeutuvat uuteen informaatioon. Tiedetyt pelit voivat aiheuttaa myös voimakkaita tunteita, jotka saattavat liittyä aikaisempiin pelihetkiin. Aivojen muovautuvuus eli plastisuus on yksi aivojen solurakenteen merkittävimmistä ominaisuuksista. Se tarkoittaa sitä, että neuroniyhteydet ovat muokkautuvia. Plastisuus liittyy kaikkeen oppimiseen ja esimerkiksi aistien kehittymiseen läpi ihmiselämän.<sup>25</sup>

*Affekti* (*affect*) rinnastetaan *tunteen* (*emotion*) käsitteeseen. Affekteilla tarkoitetaan kuitenkin yleensä tunteiden ulkopuolelle jäävää tiedostamatonta, ruumiillista ilmiötä. Toiset tutkijat irrottavat tunteen ja affektin käsitteet toisistaan, mutta toiset eivät erottele niitä. Affektit ja niiden ymmärtäminen kiinnittyvät kulttuuriseen ja sosiaaliseen kontekstiin. Affektiteorioita erottaa toisistaan käsitykset tiedostettujen affektien ymmärtämisessä. Ajattelen, että ruumiillisilla aistimuksilla on yhteys tunteisiin eli kognitiivisuuden lisäksi tunteet ovat myös

---

<sup>23</sup> Haasio & Riukulehto 2020.

<sup>24</sup> Ermi & Mäyrä ovat jaotelleet immersion kokemukset kolmeen luokkaan, joiden englanninkieliset nimet ovat *sensory immersion*, *challenge-based immersion* ja *imaginative immersion*. Ks. Ermi & Mäyrä 2005.

<sup>25</sup> Kaila 1998.

ruumiillisia.<sup>26</sup> Tässä tutkielmassa tarkoitan affekteilla niitä alkukantaisia, ruumiillisia tiloja, jotka vaikuttavat meihin niin mielen kuin kehon tasolla.

*Digitaalisella nostalgialla (digital nostalgia)* tarkoitan nostalgisia tunteita, jotka syntyvät digitaalisten pelien ja pelikokemuksen äärellä.

*Nostalgisella suunnittelulla (nostalgic design)* tarkoitan niitä peliin tarkoituksellisesti suunniteltuja elementtejä, jotka herättävät pelaajassa nostalgisia tunteita. Nostalgista suunnittelua voidaan hyödyntää pelin äänimaailmaan, visuaaliseen ilmeeseen, tarinankerrontaan, pelimekaniikkoihin ja viittaamalla menneisyyteen. Nostalgisen suunnittelun tavoitteena on tehdä pelikokemuksesta pelaajalle vaikuttavampi ja merkityksellisempi.

*Retropelaamisen (retrogaming)* käsitettä käytetään yleensä, kun puhutaan vanhojen, digitaalisten pelien pelaamisesta nykyhetkessä. Käsitteestä tekee ristiriitaisen se, että harvemmin termiä 'retro' käytetään puhuttaessa menneiden vuosikymmenten kirjallisuudesta, elokuvista, musiikista tai muista taidelajeista. Kuitenkin puhuttaessa vanhoista peleistä, niiden keräilystä tai pelaamisesta, käytetään yleensä retropelaamisen termiä. Tässä tutkielmassa en viittaa retropelaamisella mihinkään tiettyyn aikakauteen tai jonkun tietyn aikakauden peleihin. Näen käsitteen ennemminkin subjektiivisena kokemuksena eli asiana, joka on jokaiselle kokijalleen omanlainen. Retropeli-ilmiö alkoi kuitenkin vahvistua 2000-luvun alkupuolella, kun vanhoja pelejä alettiin arvostaa.<sup>27</sup> Kielitoimiston sanakirja tarjoaa sanalle 'retro' selitykseksi "*vars. menneiden vuosikymmenten vaate-, musiikki-, muotoilu- tm. tyylejä jäljittelevä, niihin kuuluva, niille ominainen.*"<sup>28</sup> Usein retropelaamisen käsitettä käytetään puhuttaessa alkuperäisistä, vanhoista peleistä, vaikka sana kirjaimellisesti viittaa ennemminkin jäljennökseen tai uudelleen tuotettuun versioon. Retro-termiä kuvaavampaa voisikin olla puhua *klassikosta*. Muiden taiteenlajien merkittäviin teoksiin vitaataan yleensä klassikkokirjallisuutena, klassikkoelokuvana ja niin edelleen, joten samankaltainen luonnehdinta sopisi myös kuvaamaan menneiden vuosikymmenten pelejä eli klassikkopelejä. Englannin kielessä huomaakin usein käytettävän termiä 'classic games'. Toisaalta termi 'klassikkopelit' jättää silti ulkopuolelle sellaiset vanhat pelit, jotka ovat saattaneet olla merkittäviä, mutta eivät ole nousseet varsinaiseen klassikkoasemaan.

---

<sup>26</sup> Rinne, Kajander & Haanpää 2020, 8–17.

<sup>27</sup> Suominen 2012, 79.

<sup>28</sup> Kielitoimiston sanakirja: retro. 26.4.2024.

Tutkimuksessani esiintyvällä *nostalgiapeelaamisen* termillä tarkoitan sellaista pelaamista, jota ohjaa nostalginen odotusarvo. Pelaajan nostalgian kokemisen intensiteetti ei ole tässä ilmiössä oleellista, vaan nostalginen pelaaminen itsessään. Käytän termiä, koska en kokenut retropelaamisen termiä täysin sopivana kuvaamaan sitä, mitä nostalgisella pelaamisella tarkoitan. Nostalgiapeelaamisen voi ajatella ikään kuin yhtenä retropelaamisen alakategoriana.

## 1.5 Tutkimuseettiset kysymykset

Tutkimusta tehdessä on noudatettu hyviä tieteellisiä käytäntöjä ja periaatteita. Koska tutkimukseen tarvitsemaani aineistoa ei ollut ennestään saatavilla, keräsin sen tutkimusta varten itse. Aineistoa olen kerännyt ja säilyttänyt omilla laitteillani, joihin vain minulla on ollut pääsyoikeus. Aineiston kerääminen ja säilyttäminen on toteutettu tietoturvallisilla palveluilla. Aineisto tallennetaan Suomen Pelimuseon arkistoon, jossa se on muiden tutkijoiden saatavilla. Henkilötiedoista on osallistujilta kerätty ikä, sukupuoli ja asuinpaikkakunta. Tutkimuksessa on noudatettu henkilötietojen käsittelyyn liittyvää lainsäädäntöä ja opiskeluorganisaation käytäntöjä. Aineistonkeruuseen osallistuminen on ollut vapaaehtoista. Osallistujat ovat olleet tietoisia tutkimuksen sisällöstä, henkilötietojen käsittelystä ja aineiston säilyttämisestä. Aineistonkeruu on toteutettu osallistujien yksityisyyttä kunnioittaen, eikä tutkimukseen osallistuneita henkilöitä voida tunnistaa.

Teemakirjoitusten aineistonkeruu on rakennettu siten, että vastaajalla on mahdollisuus kertoa aiheesta siten, kuin sen todellisuudessa kokee. Keruukutsussa on annettu inspiraatioksi kysymyksiä, mutta niihin vastaajaa ei ole velvoitettu vastaamaan.<sup>29</sup> Vastaaja voi kertoa kirjoituksessaan sen, mitä hän aiheesta ajattelee ja jättää halutessaan jotain kertomatta. Keruukutsu on laadittu siten, että se ohjaisi mahdollisimman vähän vastaajan ajatuksenkulkua. Haastatteluihin osallistuneille on kerrottu tutkimuksen aiheesta ja tavoitteista. Haastateltavat ovat saaneet tutustua rauhassa tietosuojaselosteeseen. Havainnointiin osallistuneet ovat tienneet osallistuvansa tutkimuksen tekemiseen ja heitä on tiedotettu asiasta asianmukaisesti. Selvästi alaikäiset osallistujat on jätetty aineistonkeruun ulkopuolelle, mikä tarkoittaa käytännössä sitä, ettei heitä dokumentoitu tai käsitelty havainnointia tehdessä, vaikka he olisivat liikkuneet havainnointialueella.

---

<sup>29</sup> Liite 1: Keruukutsu

## 2 Crash Bandicoot -pelisarjan esittely

### 2.1 Videopelisarjan alkutaival

Yksi historian myydyimmistä Playstation-peleistä, ensimmäinen Crash Bandicoot, oli Sonyn vastaus kilpailijoidensa Nintendon ja Segan suosikkiahmoille.<sup>30</sup> Peliyhtiö Naughty Dogin perustajat Andy Gavin ja Jason Rubin tapasivat alun perin Hebrew-nimisessä koulussa. Oman peliyhtiön he perustivat teini-ikäisinä, vuonna 1984. Kaksikko kehitti 1990-luvun alussa sellaiset suosikkipelit kuten *Rings of Power* ja *Way of the Warrior*. Vuonna 1994 Naughty Dog solmi ”housekeeping” -sopimuksen Universalin kanssa. Sopimuksen vuoksi kaksikon oli muutettava Bostonista Los Angelesiin. Matka enkelten kaupunkiin kesti kolme päivää, ja ajomatkan aikana he pohtivat seuraavaa peliään. Edeltävät kuukaudet he olivat kuluttaneet pelimarkkinoiden intensiiviseen seuraamiseen. Pelihallipelejä tutkittuaan he huomasivat, että suosituimmissa genreissä oli siirrytty 3D-renderöintiin. Kaksikko aisti mahdollisuutensa ja heidän päänsä alkoi kääntymään oman suosikkigenrensä, hahmotasohypelyn (CAG) puoleen. 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa suosituimpia kotikoneille myytäviä pelejä olivat hahmotasohypelyt tai sen kaltaiset pelit. Esimerkiksi pelit kuten *Mario*, *Sonic* ja *Donkey Kong Country* olivat suosiossa. Idea peliin syntyi ajatuksesta, millainen olisi 3D-hahmotasohypely. Peliä kutsuttiin aluksi työnimellä ”Sonic’s Ass”, koska kolmiulotteisen pelin kuvakulmaksi oli valittu hahmon kuvaaminen takaapäin. Ennen Bostonista lähtöään Naughty Dog oli palkannut ensimmäisen, aluksi osa-aikaisen työntekijänsä, Dave Baggettin. Tässä vaiheessa peliyhtiö solmi sopimuksen Sonyn kanssa ja otti Universalin varapääjohtajan (*vice president*) Mark Cernyn työskentelyyn tiiviisti mukaan. Tämä nelikko eli Gavin, Rubin, Baggett ja Cerny antoivat panoksensa pelin luomiseen, josta muotoutui myöhemmin *Crash Bandicoot*.<sup>31</sup>

Peliä lähdettiin kehittämään vahvasti sen päähahmon, *Crashin*, ympärille. Tuohon aikaan hahmon nimi oli kuitenkin *Willie the Wombat*. Alkuvaiheessa kehitettiin myös vihollishahmo *Tohtori Neo Cortex* ja ajankohtaiseksi tuli palkata huippuammattilainen, joka oli aikaisemmin työskennellyt piirroselokuvien parissa Hollywoodissa. Naughty Dog palkkasi myös hahmojen parissa työskentelemään nuoren ja lahjakkaan taiteilijan, josta myöhemmin tuli peliyhtiön taiteellisen suunnittelun johtaja. Tuohon aikaan Sonylla ei ollut vielä omaa maskottia, toisin

---

<sup>30</sup> Crash Bandicoot on täällä taas. Määttänen HS 30.10.2020.

<sup>31</sup> Making Crash Bandicoot – part 1. Andy Gavinin blogikirjoitus 1.2.2011.

kuin muilla konsoleilla. Segalla oli *Sonic* ja Nintendolla *Mario*, minkä vuoksi Naughty Dogin pelinkehittäjillä oli valtava into tunnistettavan hahmon luomiseen. Pelihistoriallisesti käänteentekevää oli 1990-luvulla tapahtunut verrattain suuri muutos peligrafiikkojen siirtyessä yhä enemmän pikseligrafiikoista täysin renderöityyn 3D-grafiikkaan. Crash Bandicoot -pelisarjan luomisessa käytettiin matalapolygonista 3D-grafiikkaa, joka edistyksestään huolimatta asetti tiettyjä rajoitteita pelisuunnittelijoille.

Pelin polygonien määrä ei saanut ylittää kolmeatuhatta, josta pelkästään Crashin hahmo vei yli kuudesosan.<sup>32</sup> Crashin naamasta tehtiin suuri, koska näytön resoluutio oli alhainen. Hahmon ilmeet olivat tärkeässä osassa, minkä vuoksi niiden näkyvyyteen oli keksittävä ratkaisu. Oranssi väri valikoitui Crashin väriksi, koska pelissä ei ollut oranssisävyisiä ratoja. Hahmon oli erotuttava hyvin taustastaan. Crash sai hanskat käteensä, pilkut selkäänsä ja vaalean rinnan myöskin suunnitteluteknisistä syistä (ks. kuva 1).<sup>33</sup>



Kuva 1. Crash-hahmon varhaisia suunnitelmia. Lähde: kuvakaappaus kirjasta *The Art of Naughty Dog*. Dark Horse Comics.

<sup>32</sup> Crash Bandicoot: An oral history. Hester, Polygon 22.6.2017.

<sup>33</sup> Making Crash Bandicoot – part 2. Andy Gavinin blogikirjoitus 3.2.2011.



Alun alkaen pelisarjan hahmoista haluttiin luoda persoonallisia, eläviäisiä ja tunteikkaita (ks. kuva 2). Hahmosuunnittelua innoittivat amerikkalaiset sarjakuvat ja muu, erityisesti 1980-luvun amerikkalainen populaarikulttuuri.<sup>34</sup> Crashista tuli elämäniloinen, runsas ja hieman typerä hahmo, jolla on tarve mennä eteenpäin, mitä ikinä ympärillä tapahtuisikaan. Crashin luonteessa on särmää ja oveluutta. Tekijät kuvaavat Crashia maskotiksi, joka ilmentää hölmöä ja hauskanpitoa rakastavaa persoonallisuuttaan.<sup>35</sup> Hahmoista ei haluttu tehdä liian amerikkalaisia, koska pelintekijät tavoittelivat maailmanlaajuista yleisöä. Kun peliä esiteltiin japanilaisille yhteistyökumppaneille, pelinkehittäjät tajusivat kesken esittelyn, että Crashin hymystä oli päästävä nopeasti eroon. Leveä ja iloinen hymy vaihtui silloin pieneen, veikeään hymyyn ja Crashista tuli maailmanlaajuinen menestys.<sup>36</sup>



Kuva 2. Crash Bandicoot -sarjan hahmoja ja alkuperäisiä suunnitelmia. Lähde: kuvakaappaus kirjasta The Art of Naughty Dog. Dark Horse Comics.

Sonyn PlayStation tarjosi mahdollisuuden sellaisen 3D-pelin luomiseen, jota kukaan ei vielä ollut tehnyt. Ja koska 3D-pelejä ei ollut, niin ei ollut myöskään syvälle juurtuneita sääntöjä ja käytäntöjä. Naughty Dogin pelintekijöillä oli vapaat kädet luoda ja innovoida periaatteessa mitä tahansa. Mario, Sonic ja Donkey Kong Country olivat kaikki 2D-pelejä ja sivustapelattavia (*side-scrollers*). Naughty Dogin toisen perustajan, Jason Rubinin mukaan he

<sup>34</sup> ‘Crash Bandicoot’ at 20: An Oral History. Vincent, Rolling Stone 9.9.2016.

<sup>35</sup> Naughty Dog Studios 2014, 21.

<sup>36</sup> ‘Crash Bandicoot’ at 20: An Oral History. Vincent, Rolling Stone 9.9.2016.

olivat oikeassa paikassa oikeaan aikaan. Tulevan klassikkopelin äärellä työskenteli vuodesta 1994 lähtien yhä enemmän ihmisiä, uusia huippuammattilaisia palkattiin toinen toisen perään. Peliyhtiön työntekijät tekivät 16–18-tuntisia työpäiviä kuutena päivänä viikossa ja muodostivat tiiviin työyhteisön. Työnteon kulttuuri Crash Bandicootin kaltaisen suuren peliprojektin äärellä oli niin intensiivistä, että se eristi tekijöitä ”normaalista” yhteiskunnasta. Nuorilla työntekijöillä ei ollut aikaa viettää samankaltaista elämää kuin muut ikäisensä. Juhlituksen sijaan tehtiin paljon töitä, syötiin töiden lomassa ja nukuttiin muutama tunti yössä.<sup>37</sup> Sony julkisti ensimmäisen Crash Bandicoot -pelin vuonna 1996. Ihmiset olivat vaikuttuneita: he eivät olleet nähneet mitään vastaavaa aikaisemmin. Naughty Dogin ohjelmoija Dave Baggett muistelee Polygonin haastattelussa, kuinka he pelintekijöinä olivat seuranneet ihmisten reaktioita huvittuneina:

*So it wasn't just 3D. It was 3D organic [environments]. People had seen lush, organic environments before, like Donkey Kong Country, but that was pre-rendered — so it's kinda 3D-ish. The art itself was 3D, but it was rendered flat. But this was really the first 3D, really, truly 3D, organic environment and seeing people's reaction to it was really fun. Because it was one of those things where there's a certain amount of disbelief and actually there was a lot of muttering from competitors that we heard about how it was faked.<sup>38</sup>*

Crashista tuli iso osa PlayStationin kansainvälistä läpilyöntiä. Pelintekijöiden uurastus palkittiin viimein. Peliyhtiön perustanut kaksikko, Gavin ja Rubin pystyivät huokaisemaan helpotuksesta, koska pelin kehittämiseen oli heidän osaltaan liittynyt myös iso taloudellinen riski. Pelin julkistuksen jälkeen työryhmän juhlat lähtivät käsistä. Jotkut nolasivat itsensä suurten yhteistyökumppaneiden edessä, yksi yllytti taksikuskia kaahailemaan ja toinen oksensi taksin ikkunasta ulos.<sup>39</sup> Kuin painekattila olisi purkautunut. Ja olihan painetta ehtinyt vuosien aikana jo kertyäkin. Alalla kilpailtiin ”seuraavan Marion” luomisesta ja kamppailu oli kovaa. Tekijät arvelevat pelin menestyksen takana olevan Crashin henki (*spirit*) ja persoona. Ei silti ollut kaukana, että peliprojekti olisi sen loppuvaiheilla mennyt täysin pieleen. Universal nimittäin palkkasi pelin markkinointiin hieman vanhemman lelumarkkinoijan, jolla ei ollut minkäänlaista kokemusta videopeleistä. Hän halusi pelille sellaisen nimen kuin

---

<sup>37</sup> Crash Bandicoot: An oral history. Hester, Polygon 22.6.2017.

<sup>38</sup> Crash Bandicoot: An oral history. Hester, Polygon 22.6.2017.

<sup>39</sup> Crash Bandicoot: An oral history. Hester, Polygon 22.6.2017.

“Wuzzle the Wombat” tai “Ozzie the Otzel.” Lopulta Naughty Dogin työryhmä voitti väännön ja Crash Bandicootista tuli *Crash Bandicoot*.<sup>40</sup>

Vuoteen 2020 mennessä pelisarjaan on tuotettu yhteensä 21 peliä. Alun perin PlayStation-yksinoikeuden omannut sarja on julkaistu myöhemmin myös muille konsoleille. Pelisarjan keskiössä seikkailee ikonisen hahmon, Crash Bandicootin lisäksi joukko hänen ystäviään ja vihollisiaan. Pelisarja on levinnyt laajalle ja sen pelejä on myyty yli 50 miljoonaa kappaletta.<sup>41</sup> Yli viidesosa tästä myynnistä on tullut Crash Bandicoot N. Sane Trilogysta, joka on sarjan kolmen ensimmäisen pelin Crash Bandicootin<sup>42</sup>, Crash Bandicoot 2:n: Cortex Strikes Back<sup>43</sup>, ja Crash Bandicoot: Warped:n<sup>44</sup> HD-laatuinen uudelleen masterointi. Crash Bandicoot -pelisarjan peleistä iso osa on tasohyppelypelejä ja osa karting-tyyppisiä ajopelejä, kuten Crash Team Racing.<sup>45</sup> Sarjan nimeä kantava päähahmo Crash Bandicoot muistuttaa ulkomuodoltaan pussimäyrää.<sup>46</sup> Crash Bandicootin mukaan on nimetty sukupuuttoon kuollut pussimäyrälaji, jonka jäännöksiä on löydetty Australiasta.<sup>47</sup>

Crash Bandicoot -tasohyppelypelejä sijoittuu Kaakkois-Australian saarille, jotka pelissä ovat nimeltään N. Sanity Island, Wumpa Island ja Cortex Island. Pelissä on tasoja, jotka suorittamalla edetään ja lopulta läpäistään peli. Crash Bandicootin arkkivihollinen Neo Cortex on ilkeä tiedemies, joka haluaa vallata maailman mutatoitujen eläimien avulla. Pelissä seikkailevat myös muun muassa intiaaniheimon päällikkö Papu Papu ja mutanttikenguru Ripper Roo. Pelin tarina saa alkunsa tohtori Cortexin laboratoriosta, jossa hän yrittää tehdä Crashista mutaation. Mutta Crash pääseekin pakenemaan ja seikkailee pelissä ansoja ja vastuksia väistellen. Välillä Crashia pelissä auttaa intiaaninaamio *Aku Aku*.<sup>48</sup> Ajopeli Crash Team Racingissa voi valita *Adventure Moden*, jonka kilpailuja ja haasteita suorittamalla pääsee pelissä eteenpäin. Pelissä voi valita myös *Arcade-kisat*, joissa valittavana on aika-ajot, taistelupelitalanteet tai kilpailut Arcade-kisoissa muita pelaajia vastaan. Pelissä valitaan oma hahmo, ja hahmon ajoneuvon voi kustomoida itse. Eri hahmoilla on vahvuutensa ja heikkoutensa. Hahmot on jaoteltu kahteen leiriin eli ”hyviksiin” ja ”pahiksiin”.

---

<sup>40</sup> Making Crash Bandicoot – part 6. Andy Gavinin blogikirjoitus 7.2.2011.

<sup>41</sup> ‘Crash Bandicoot’ at 20: An Oral History. Vincent, Rolling Stone 9.9.2016.

<sup>42</sup> Naughty Dog 1996.

<sup>43</sup> Naughty Dog 1997.

<sup>44</sup> Naughty Dog 1998.

<sup>45</sup> Jiwandono 2022, 2.

<sup>46</sup> Wikipedia: Crash Bandicoot (videopelihahmo). 26.4.2024.

<sup>47</sup> Wikipedia: Crash Bandicoot. 26.4.2024.

<sup>48</sup> Retropelit-verkkosivusto 18.1.2024.

Kilpailuratojen suorittamisen mielenkiintoa ylläpitävät oikoreitit ja niiden löytäminen. Myös ansat on hyvä tuntea ja välttää niitä.<sup>49</sup>

## 2.2 Crash Bandicootin toinen tuleminen

Crash Bandicootin alkuperäinen kehittäjä Naughty Dog teki Sony'n PlayStation 1:lle kolme peliä yksinoikeudella, jonka jälkeen Activision osti pelisarjan oikeudet ja julkaisi pelit kaikenlaisille konsoleille. Naughty Dog jatkoi uusien tasohyppelypelien tekemistä jahdaten uutta läpilyöntiä. Naughty Dog julkaisi muun muassa PlayStation 2:lle pelin *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*<sup>50</sup>, josta kehittyi myöhemmin trilogia. Myöhemmin Naughty Dog on profiloitunut enemmän aikuismaisempien pelien kehittäjänä.<sup>51</sup>

Naughty Dogin jälkeen Crash Bandicoot -pelejä ovat vuorollaan kehittäneet sellaiset peliyhtiöt kuten Eurocom Entertainment Software, Traveller's Tales, Vicarious Visionsin, Radical Entertainment, Dimps, Beenox ja Toys for Bob. Crash Bandicoot -pelejä on julkaissut Sony Computer Entertainment (ensimmäiset viisi Crash-peliä) ja Universal Interactive (nyk. Vivendi Games), joka julkaisi pelit Wrath of Cortexista Twinsanityyn asti. Sierra Entertainment julkaisi *Tag Team Racingin*, *Boom Bang!:*n ja *Crash of the Titansin*, jonka jälkeen pelit on julkaistu Activisionin alaisuudessa. Japanin markkinoiden julkaisusta on vastannut Konami sekä Sony Interactive Entertainment ja japanilainen Sega.<sup>52</sup>

Crash Bandicoot -pelisarjaan julkaistiin uusia pelejä vuodesta 1996 vuoteen 2010 saakka. Sen jälkeen pelien tuotanto jäi tauolle, kunnes vuonna 2017 pelisarja teki paluun, kun Activision julkaisi pelin *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*. Kyseinen peli oli uudelleenversiointi alkuperäisistä tasohyppelypeleistä, jotka Naughty Dog kehitti alun perin PlayStationille. Pelin saama palaute oli pääasiassa myönteistä. Jotkut silti kritisoivat sen korkeaa vaikeustasoa. Peli sai kuitenkin kiitosta erityisesti grafiikastaan, tasosuunnittelustaan, parannetusta pelattavuudestaan ja uskollisuudesta alkuperäisille tasohyppelypeleille.<sup>53</sup>

Vuonna 2019 julkaistiin *Crash Team Racing Nitro-Fueled*, joka on Beenoxin kehittämä ja Activisionin julkaisema. Peli on versioitu uudelleen karting-ajopeli Crash Team Racingistä, jonka Naughty Dog kehitti alun perin PlayStationille vuonna 1999. Peli sisältää lisäsisältöä

---

<sup>49</sup> PlayStationin verkkosivut 18.1.2024.

<sup>50</sup> Naughty Dog, 2001.

<sup>51</sup> Tekninen (taso)loikka. Valkola, HS 11.6.2021.

<sup>52</sup> Wikipedia: Crash Bandicoot. 26.4.2024.

<sup>53</sup> Wikipedia: Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. 26.4.2024.

muiltakin alkuperäisversioilta, kuten *Crash Nitro Kartilta* ja *Crash Tag Team Racingilta*. Crash Team Racing Nitro-Fueled keräsi myönteisiä arvosteluja kriitikoilta, jotka ylistivät peliä, ohjaimia, grafiikkaa, sisällön runsautta ja uskollisuutta alkuperäiselle pelille. Peli voitti myös useita pelialan palkintoja.<sup>54</sup> Vuosina 2020-2021 Crash Bandicoot -sarja täydentyi peleillä *It's About Time* ja *On the Run!*. Pelisarjan viimeisin tulokas on *Crash Team Rumble*, joka tuli markkinoille vuonna 2023.<sup>55</sup> Uudemmissa pelisarjan peleistä erityisesti *It's About Time* tuo suurempaa roolia Crashin siskolle *Cocolle*. Pelistudion johtaja Paul Yan kertoi brittilehti *The Guardianille*, että Cocon roolia kasvatettiin uudemmissa peleissä. Coco Bandicootilla oli pieni osa joissakin alkuperäisissä peleissä, mutta tällä kertaa pelintekijät halusivat painottaa enemmän tarinankerrontaa sekä Cocon ja Crashin välistä kumppanuutta. Yanin mukaan he pelinkehittäjinä halusivat edistää heidän suhdetta toisiinsa ja esitellä heidät rikosten vastaisena parina.<sup>56</sup> Coco-hahmon entistä suuremman esiintuomisen taustalla voi kuitenkin olla myös pyrkimys tavoitella pelisarjan naisfaneja.

Vuoden 2024 alussa uutisoitiin, että muun muassa Crash Bandicoot -pelisarjan parissa tiivistä työskennellyt pelistudio Toys for Bob on tehnyt päätöksen lähteä julkaisija Activisionin alaisuudesta. Toys for Bob jatkaa itsenäisenä studiona, tehden tulevaisuudessa mahdollisesti yhteistyötä Microsoftin kanssa.<sup>57</sup>

### 2.3 Yhteisöllisyys, kokemuksellisuus, nostalgia

Videopelien sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus ovat tulleet entistä tärkeämmäksi osaksi pelaajien kokemusmaailmaa.<sup>58</sup> Yhteisöllisyys näkyy laajalti peliyhteisöissä- ja foorumeissa sekä livestriimauksen, pelaamista käsittelevän sisällöntuotannon ja kilpapelamisen suurena suosiona. Peleihin on voitu integroida sosiaalisia elementtejä, kuten chat-toimintoja tai pelin sisällä voi olla mahdollisuus luoda yhteisöjä, joissa voidaan pelata yhdessä. Vuorovaikutus ympäri maailmaa muiden pelaajien kanssa on mahdollista verkkopelaamisessa, ja monipelit puolestaan mahdollistavat pelaamisen yhdessä tai vastakkain. Yhteisöllisyys voi olla luonteeltaan myös yksityistä eli tapahtua rajatuissa ja ulkopuolisilta suljetuissa ryhmissä. Crash Bandicoot -pelisarjan tapauksessa yhteisöllisyys on omien havaintojeni mukaan monessa mielessä kollektiivista. Pelaajia yhdistävät samankaltaiset kokemukset ja pelisarjasta

---

<sup>54</sup> Wikipedia: Crash Team Racing Nitro-Fueled. 26.4.2024.

<sup>55</sup> Wikipedia: Crash Bandicoot. 26.4.2024.

<sup>56</sup> Crash Bandicoot 4: another 90s video game icon returns. Henley, *The Guardian* 19.10.2020.

<sup>57</sup> Crash Bandicoot -kehittäjä Toys for Bob lähtee omille teilleen Activisionista. *Pelaaja.fi*-verkkosivu.

<sup>58</sup> Ks. esim. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.

on tullut osa sukupolvikokemusta. Yhteisöllisyys tulee pelisarjassa esiin moninpelin mahdollisuutena, pelitulosten jakamisena muiden kanssa ja vertailuna pelihahmojen ominaisuuksista. Pelisarjaa on mahdollista pelata myös verkkovälitteisesti muiden pelaajien kanssa.

Kokemuksellisuus korostuu videopeleissä pelaajan mahdollisuutena syventyä pelien maailmaan henkilökohtaisten kokemusten ja intensiivisten tunteiden kautta. Erilaisten tekniikoiden, kuten virtuaalitodellisuuden tai lisätyn todellisuuden, avulla pelikokemuksesta voidaan tehdä entistä immersiivisempi. Videopeleissä kokemuksellisuus voi ulottua myös pelien ulkopuolelle. Pelaajat saattavat kokea voimakkaita emootioita, muodostaa virtuaalimaailmoissa ihmissuhteita tai pelaaminen voi vaikuttaa pelaajan ajatteluun, arkeen ja arvojen muodostukseen. Videopeleistä voidaan löytää ainutkertaisia merkityksiä ja laajentaa omaa kokemuspiiriä. Kokemuksellisuuden tutkiminen Crash Bandicoot -pelisarjassa on tarpeellista, jotta voidaan ymmärtää paremmin pelaajien tuntemuksia ja pelaajien pelille antamia merkityksiä. Samalla voidaan selvittää niitä tekijöitä, jotka pelin ominaisuuksissa vaikuttavat kokemuksellisuuteen. Pelikokemukseen voivat vaikuttaa pelin ulkopuoliset asiat, kuten ympäristö ja seura. Jos pelejä pelattu erityisesti esimerkiksi loma-aikoina tai arkena tiettyyn kellonaikaan, tietyt tavat ja rutiinit ovat voineet toistua ja vaikuttaa näin pelikokemukseen. Kiinnostavaa on, millaisia yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia pelaajien pelikokemuksiin liittyy.

Kirjaimellisesti nostalgia sanana viittaa kotiinpaluun tuskaan. Puhekielessä sillä viitataan menneen tai kadonneen muisteluun, kaihoon ja haikaluun. Kaikista yksinkertaisimmin nostalgian voisi määritellä katkeransuloisena kaipuuna jotain mennyttä asiaa kohtaan.<sup>59</sup> Nostalgialla on sekä yksilöpsykologinen että kollektiivinen luonne.<sup>60</sup> Monesti ne myös sekoittuvat keskenään. Näin voi käydä videopelienkin kohdalla eli kulttuurinen objekti antaa lähtölaukauksen nostalgiselle kokemukselle. Tästä huolimatta varsinainen nostalgian kohde voi olla peliobjektin sijaan joku muu asia tai tilanne.<sup>61</sup> Crash Bandicoot -pelisarjaan liittyvää nostalgian kokemusta voi selittää pelisarjan historia, graafinen tyyli ja tunnistettavat hahmot. 1990-luvulla alkunsa saaneessa pelisarjassa on visuaalisesta kehittämisestä huolimatta tiettyjä tunnistettavia ja ikonisia osia. Pelimaailman tunnelma, musiikki ja äänitehosteet voivat nostaa pinnalle vanhoja muistoja. Pelisarjan kiehtovat hahmot, niin Crash kuin muutkin

---

<sup>59</sup> Suominen 2022, 9.

<sup>60</sup> Sivula & Suominen 2004, 40.

<sup>61</sup> Suominen 2011, 8.

persoonalliset hahmot, ovat helposti tunnistettavia, ja niin ikään voivat herättää muistoja pelaajissa. Nostalgian kokemusta voi selittää myös klassiset pelimekaniikat. Niin tasohyppelyt kuin ajopelit hyödyntävät perinteisiä ja yksinkertaisia menetelmiä, jossa pelin suorittaminen on kohtalaisen helposti omaksuttavissa. Niin esteiden tai vastusten väistely, hyppiminen, ryömiminen kuin ”slaidaaminen” ja turbolähtö ovat Crash Bandicoot -pelisarjan tunnistettavia osia (ks. kuva 3). Näiden pelimekaniikoiden taitaminen voi vahvistaa pelikokemusta, peliin uppoutumista ja siten nostalgisten kokemusten kirjoa.



Kuva 3. Coco ja Crash Bandicoot videopelisarjan ajopelissä. Kuva: Activisionin verkkosivut.

### 3 Kokonaisvaltaisia kokemuksia: Crash Bandicoot -teemakirjoitukset

#### 3.1 Keruun toteuttaminen

Kun ensimmäisen kerran tietoisesti havahduin nostalgiapelaamisen ilmiöön, aloin pohtia, miten aihetta voisi tutkia. Tarkastellessani nostalgiaan liittyviä tutkimuksia en huomannut minkään erityisen tutkimustavan nousevan esiin. Universaalina aiheena nostalgiaa on luonnollisesti tutkittu monilla eri tieteenaloilla, useilla eri menetelmillä ja tavoilla. Aiheen tutkiminen autoetnografian keinoin kiinnosti minua tutkimusprosessin alussa, mutta luovuin ajatuksesta melko nopeasti. Tarvitsin menetelmän, joka toisi tietoa monipuolisemmin kuin mitä autoetnografia voisi tuottaa. Kyseisellä menetelmällä olisin varmaankin päässyt sisälle nostalgiapelaamisen juurisyihin ja syvälliseen ymmärtämiseen, mutta kokemusten kirjo olisi jäänyt ohueksi. Jatkoin sopivan menetelmän etsimistä ja teemakirjoittamiseen tutustuttuani ajattelin löytäneeni tutkielman tekoon sopivan metodin. Minulla ei ollut aikaisempaa käytännön kokemusta teemakirjoitusaineiston keräämisestä. Ymmärsin kuitenkin jo alkuvaiheessa, että teemakirjoittaminen on sekä edullinen että kohtalaisen kätevä aineistonkeruutapa. Koska aineisto on heti kirjallisessa muodossa, on pääsy siihen helppoa ja nopeaa. Näin ollen minulle vapautui aikaa keskittyä enemmän tutkimuksen muihin vaiheisiin, ja tutkimus oli mahdollista tehdä suunnitellussa, melko tiiviissä aikataulussa.

Teemakirjoittamisen eduista kertoo menetelmän esiintuoja Satu Apo, joka mieltää teemakirjoittamisen taloudellisesti edulliseksi menetelmäksi, joka kuitenkin tuottaa 'rikasta' informaatiota. Apo korostaa myös, että kirjoittamalla tuotetun aineiston jälkikäsitteily on vähemmän työlästä kuin esimerkiksi video- tai äänitemuotoisen aineiston työstäminen. Kirjoitettu kertomismuoto tuo esille informanttien omat jäsennykset tutkimuskohteesta, joihin tutkija ei pääse liiemmin vaikuttamaan.<sup>62</sup>

Koska en voinut olla varma miten paljon vastauksia teemakirjoituskutsuni keräisi, valitsin käyttää aineistonkeruuseen useampia menetelmiä turvatakseni aineiston saatavuuden. Havainnointi ja haastattelut vaikuttivat sopivilta menetelmiltä, ja niistä minulle oli kokemusta kertynyt jo ennestään. Pelitutkimuksessa on käytetty havainnoinnin ja haastattelujen tekoon niin sanotun ”pelipäivän” tai ”peli-illan” järjestämistä, jossa ihmisiä on kutsuttu tiettyyn paikkaan pelaamaan tiettyä ajankohtana jotain tiettyä peliä. Pelipäivän järjestämiseen

---

<sup>62</sup> Apo 1995, 176.



ajattelin tarvitsevani yhteistyökumppanin, joka voisi auttaa sen teknisen toteutuksen ja markkinoinnin kanssa. Otin yhteyttä Suomen Pelimuseon tutkijaan Niklas Nylundiin, joka suhtautui myötämielisesti ehdotukseeni. Pelipäivän lisäksi museo lupasi auttaa minua myös teemakirjoituskutsun levittämisessä. Kokonaisuudessaan niin teemakirjoitusaineisto kuin havainnoinnit ja haastattelut toteutettiin yhteistyössä Suomen Pelimuseon kanssa. Vuonna 2017 avattu pohjoismaiden ensimmäinen kansallinen pelimuseo<sup>63</sup> sijaitsee Tampereella museokeskus Vapriikissa. Pelimuseon toiminnan keskiössä ovat erityisesti digitaaliset pelit, mutta myös perinne-, lauta- ja roolipelit.<sup>64</sup>

Teemakirjoitusten keräysajankohta oli vuoden 2023 joulukuun alusta vuoden 2024 tammikuun loppuun eli keruu oli avoinna noin kaksi kuukautta. Levitin tietoa keruusta omille kontakteilleni ja Suomen Pelimuseo markkinoi sitä myös omissa kanavissaan. Toteutin keruun Webropol-palvelulla ja keruun tuloksia säilytin omilla laitteillani. Aineisto arkistoitiin myös Suomen Pelimuseon arkistoon ja aineistoa voidaan tulevaisuudessa käyttää Pelimuseon kehittämiseen. Tässä 3. luvussa käsittelen yhteistyön tuloksena syntyneitä teemakirjoitusaineistoa ja 4. luvussa pelipäivän aineistoa.

### **3.2 Aineiston esittely ja käsittely**

Crash Bandicoot -teemakirjoituskutsuun vastasi viisitoista ihmistä. Aineistoni koostuu siis viidestätoista kirjoituksesta, kolmesta piirroskuvasta ja yhdestä valokuvasta. Vastauksissa on edustusta sekä miehistä että naisista ja vastaajat ovat iältään 22–38-vuotiaita. Vastauksia on tullut Etelä-Karjalan, Kanta-Hämeen, Kainuun, Keski-Suomen, Pirkanmaan, Pohjois-Karjalan ja Uudenmaan alueilta. Osassa vastauksista ei kerrottu vastaajan ikää, sukupuolta tai asuinpaikkakuntaa (taulukko 1). Aineisto koostuu Crash Bandicoot -pelisarjan pelaajien ajatuksista, kokemuksista ja mielipiteistä. Pelaajat ovat kertoneet teksteissä avoimesti henkilökohtaisesta pelihistoriastaan, pelikokemuksistaan, pelaamisen herättämistä tunteista ja jakaneet myös mielipiteitään pelisarjasta.

Teemakirjoitusaineistot perustuvat tavallisten ihmisten kokemuksiin ja kerrontaan. Aineisto on luonteeltaan samankaltaista kuin muistitieto, muistelukerronta, omaelämäkerrallinen muistelu tai kirjoittaminen, kansanhistoria, kokemuskerronta ja suullinen historia.<sup>65</sup> Hilikka

---

<sup>63</sup> Stenros 2022, 72.

<sup>64</sup> Museokeskus Vapriikin verkkosivut 18.1.2024.

<sup>65</sup> Helsti 2005, 149.

Helsti toteaa julkaisussa *Hedelmällisen tiedon jäljillä – teemakirjoitukset tutkimuksen lähteinä*, että aineistonkeruuta suunniteltaessa on tärkeää huomioida, onko tutkimuksen kohteena olevalle ryhmälle kirjoittaminen tyypillinen viestinnän muoto. Suomalaisille kirjoittaminen on tuttua ja arkipäiväistä, vaikka pidempien tekstien kirjoittamiseen monilla voikin liittyä havaintojeni mukaan myös itsekriittisiä ja henkisiä esteitä. Keruukutsussani yritin tehdä vastaamisesta näin ollen mahdollisimman helppoa ja tarjosin kirjoittamisen tueksi selkeät ohjeet sekä kirjoittamista innoittavia kysymyksiä, joihin kirjoittajat saivat halutessaan vastata. Keruukutsun pyrin kuitenkin laatimaan mahdollisimman avoimeksi ja muotoilemaan kysymykset siten, että ne vaikuttavat mahdollisimman vähän vastaajien ajatuksenkulkuun.<sup>66</sup>

Taulukko 1. Crash Bandicoot -teemakirjoituskeräykseen vastanneiden tiedot.

Vastaaja	Ikä (v)	Sukupuoli	Paikkakunta
001	38	mies	Pirkanmaa
002	32	nainen	Hämeenlinna
003	34	nainen	Helsinki
004	30	mies	Helsinki
005	26	-	-
006	32	nainen	Sotkamo
007	36	nainen	-
008	37	nainen	Kontiolahti
009	35	mies	Jyväskylä
010	32	mies	Lappeenranta
011	29	mies	Pori
012	30	nainen	Pori
013	29	nainen	Pori
014	22	mies	Pori
015	-	-	-

Fenomenografisessa tutkimussuuntauksessa käsityksellä on mielipidettä syvempi ja laajempi merkitys. Käsitys ymmärretään merkityksenantoprosessina. Tutkimuksen kohteena on niin sanottu toisen asteen näkökulma. Se tarkoittaa niitä erilaisia tapoja, miten ihmiset kokevat,

<sup>66</sup> Ks. Liite 1.

käsittävät ja käsitteellistävät ilmiötä.<sup>67</sup> Lähdin tarkastelemaan teemakirjoitusaineistoa aluksi lukemalla tekstejä läpi useampaan kertaan. Sen jälkeen lähdin etsimään erityisesti sellaisia ilmauksia, jotka kertovat kokemuksellisuuden rakentumisesta Crash Bandicoot -pelisarjassa. Tämän jälkeen kokosin nämä ilmaukset taulukkoon, jossa määrittelin ilmauksille käsitteelliset kokonaisuudet ja teemat. Lopulta jaoin aineistosta nostamani ilmaukset kolmeen pääluokkaan:

1. Kokemuksellisuus videopeleissä
2. Kokemukset ja käsitykset nostalgiasta ja uustuotannosta
3. Pelitekniikka immersion luoja

Näiden luokkien alle muodostuivat aihekokonaisuudet, joihin paneudutaan seuraavissa luvuissa tarkemmin. Seuraavan luvun alussa avaan myös lyhyesti kokemuksellisuuden tutkimista, ja kuinka toteutan kokemuksellisuuden tutkimisen menetelmiä videopelien yhteydessä sekä kerron tutkimuksen lähtökohtana olevasta ihmiskäsityksestä.

### **3.3 Kokemuksellisuus videopeleissä**

Pelikokemuksen tutkimus tarjoaa aiheeseen monia eri lähestymis- ja näkökulmia.

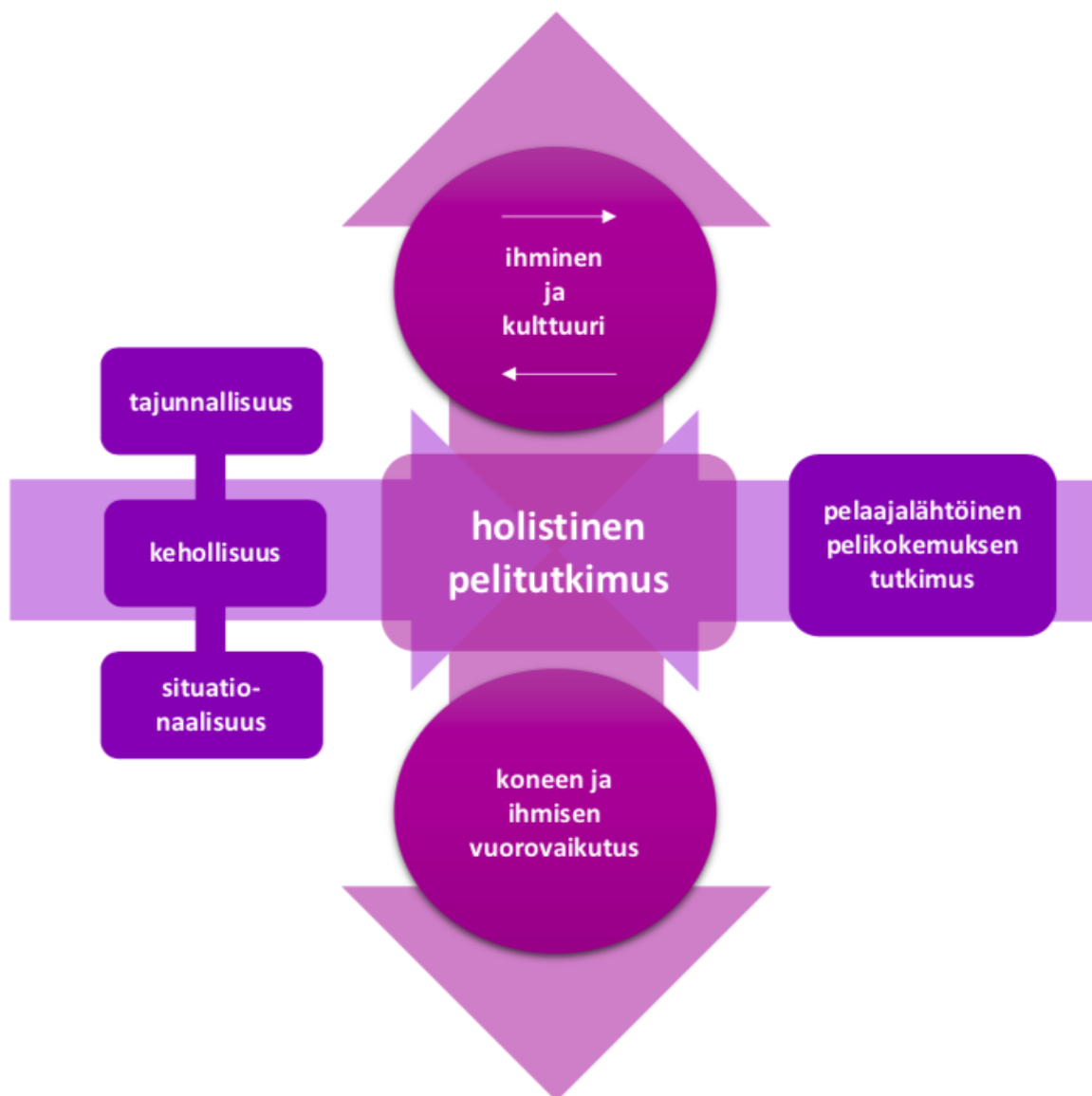
Pelaajalähtöisellä kokemuksen tutkimuksella voidaan esimerkiksi selvittää pelin sosiaalisten ulottuvuuksien vaikutusta tai pelitekniikan näkökulman kautta syventyä pelin ominaisuuksien tarkasteluun ja elämykselliseen pelaajakokemukseen.<sup>68</sup> Pelitekniistä näkökulmaa käsittelem enemmän tämän tutkimuksen alaluvussa 3.5, ja alaluvussa 3.4 paneudun nostalgisten kokemusten käsittelyyn. Tässä alaluvussa keskityn siihen, miten peliympäristö- ja laitteisto, teknologinen kehitys, koti, perhesuhteet ja yhteisöllisyys ovat vaikuttaneet pelikokemukseen sekä millaisia vaikutuksia pelaamisella on kirjoittajien elämässä ollut. Käsittelem kirjoittajien kokemusten kautta sitä, millaisia tunteita pelaamiseen liittyy ja mitä syitä pelaamisen taustalla on. Lähestyn pelikokemuksia holistisen ihmiskäsityksen mukaan. Sovellan Lauri Rauhalan teoriaa ihmisen rakentumisesta eli tajunnallisuudesta, kehollisuudesta ja situationaalisuudesta. Tässä kolmikantaisessa ihmiskäsityksessä yhdistyvät ihmisen tarkoituksiin ja merkityksiin suuntautuva olemispuoli eli tajunta, orgaanis-aineellinen keho ja situaatio eli ihmisen

---

<sup>67</sup> Huusko & Paloniemi 2006, 164–165.

<sup>68</sup> Mäyrä et al 2010.

kosketuspinta maailmaan.<sup>69</sup> Tähän kosketuspintaan vaikuttavat muun muassa kasvatus, ihmissuhteet, ympäristö ja eri roolit yhteiskunnassa. Useilla eri tieteenaloilla on sovellettu holistista ihmiskäsitystä osana empiiristä kokemuksen tutkimusta. Kun pelaajalähtöinen pelikokemuksen tutkimus kohtaa Rauhalan teorian ihmisen rakentumisesta, muotoutuu *holistinen pelitutkimus*. Holistinen pelitutkimus synnyttää tietoa ihmisen ja kulttuurin alati muuttuvasta suhteesta sekä ihmisen ja koneen vuorovaikutuksesta (kuvio 1).



Kuvio 1. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys, joka soveltaa pelitutkimukseen holistista ihmiskäsitystä.

<sup>69</sup> Ks. esim. Rauhala 2005, 92–124 ja Rauhala 2007, 23.

Kokemuksen tutkimus asettaa omat haasteensa, koska siinä yhdistyy niin yksilöllinen kuin yhteisöllinen ulottuvuus. Lisäksi kokemukseen vaikuttavat tajunnallisuus ja muut olemispuolet. Leikki ja peli ovat luonteeltaan laajoja, minkä vuoksi niitä tulisi tutkia yksilöllisen kokemuksen näkökulman lisäksi myös historiallis-sosiaalisena ilmiönä.<sup>70</sup>

Jukka Vahlo esittää väitöskirjassaan, että pelikokemukset ovat ”kuin matkoja vieraisiin paikkoihin”. Tällä Vahlo tarkoittaa, että voimme löytää omia kokemuksiamme vastaavia vain toisilta samassa paikassa käyneiltä. Samoissa pelimaailmoissa itsemme lisäksi olleet voivat jakaa samanlaisia kokemuksia kanssamme, ja siksi usein hakeudummekin keskustelemaan pelikokemuksista, erityisesti sellaisista, jotka ovat olleet tunteisiin vetoavia.<sup>71</sup>

Kokemukset ovat sidottuja tilaan ja aikaan.<sup>72</sup> Teemakirjoituskeruuseen osallistuneiden kirjoituksissa pelikonsoli PlayStationiin liittyvät varhaiset muistot eivät kerro vain pelikokemuksista, vaan myös niistä arkisista ympäristöistä, joihin muistot sijoittuvat. Useimmiten videopelejä pelataan kotona tai kavereiden ja sukulaisten luona. Peliympäristö ja -laitteisto on pelaajien kokemuksissa esillä erityisesti lapsuuden pelaamista muistellessa. Kirjoituksissa kuvataan yksityiskohtaisesti pelilaitteiden ja muiden kodin huonekalujen sijaintia:

*Lundia kirjahyllyssä oli melko isokokoinen ja vanha kuvaputkitelevisio johon Playstation-konsoli oli viritetty.*<sup>73</sup>

Kertoessaan lapsuuden pelimaisemasta kirjoittaja maalaa sellaista kuvaa, johon monella suomalaisella voi olla kosketuspintaa. PlayStation-pelikonsolin tuleminen Suomeen on osa laajempaa digitaalisen viihteen murrosta. Sony Computer Entertainment julkaisi alkuperäisen PlayStation-konsolin vuonna 1994 Japanissa ja seuraavana vuonna Pohjois-Amerikassa. Konsoli rantautui Suomeen pian lanseerauksen jälkeen ja peliala siirtyi fyysisistä peleistä kohti digitaalisia ratkaisuja.<sup>74</sup> Ensimmäinen PlayStation herätti suurta kiinnostusta pelaajien keskuudessa, eikä vähiten edistyksellisten 3D-grafiikoiden vuoksi. Pelien kehittäjät pystyivät kytkemään peleihin esimerkiksi tallennustoimintoja PlayStationin yleisen ohjelmistokirjaston eli eräänlaisen työkalun avulla. Tämä saattoi olla yksi syy PlayStationin menestymiseen, sillä

---

<sup>70</sup> Tökkäri 2018, 81.

<sup>71</sup> Vahlo 2018.

<sup>72</sup> Riukulehto 2020, 13.

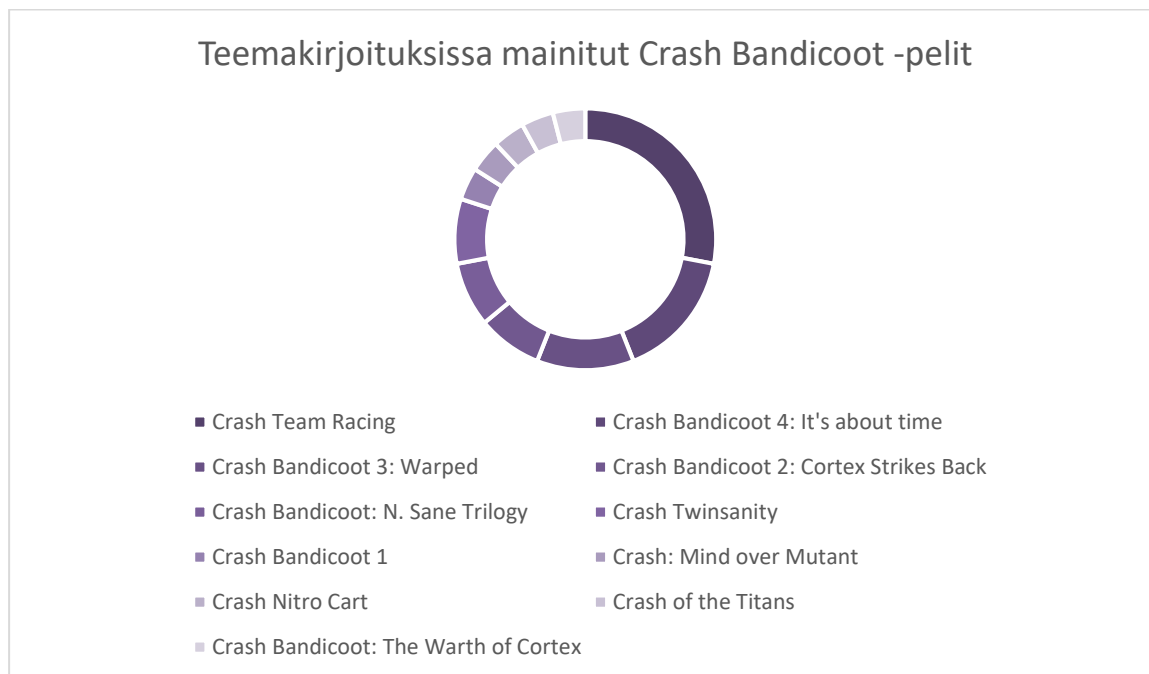
<sup>73</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>74</sup> Wikipedia: PlayStation (console). 26.4.2024.

pelaajan ei enää tarvinnut pelata peliä aina alusta saakka vaan pelaamista pystyi jatkamaan edellisestä tallennuskohdasta.<sup>75</sup> Vähitellen PlayStationista tuli yksi suosituimmista pelialustoista, ja myös Suomessa ”pleikkarin” pelaajista muodostui laaja pelikulttuuria muokkaava käyttäjäkunta. Ajan myötä ilmestyivät myös uudemmat versiot eli PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4 ja PlayStation 5. Uudemmat konsolit toivat mukanaan kehittyneempää teknologiaa ja monipuolisempia pelimahdollisuuksia. PlayStation Network mahdollisti pelaajien liittymisen globaaliin verkostoon, jossa pelikokemuksensa pystyi jakamaan muiden pelaajien kanssa.<sup>76</sup> PlayStationin sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus on tehnyt pelaamisesta osallistavan vapaa-ajan viettotavan erilaisille ihmisryhmille, joka on voinut edistää pelikulttuurin integroitumista laajemmin yhteiskuntaan. PlayStationin tarina heijastaa digitaalisen viihdealan evoluutiota sekä sen vaikutuksia niin pelikulttuureihin kuin laajemmin yhteiskuntaan. Myös vastaajien kirjoituksissa tuli esille PlayStationiin liittyvä teknologinen kehitys:

*Pleikkaria edeltävä konsolimme oli ollut Sega Megadrive 2 (ja tätä ennen NES) joten pelin ja pelikonsolin grafiikat ja äänet muutenkin olivat aivan eri tasoa, kuin mihin olimme tottuneet.<sup>77</sup>*

Kaavio 1. Teemakirjoituksissa mainitut Crash Bandicoot -pelit. Lähde: teemakirjoitusaineisto.



<sup>75</sup> Stanton 2015, 183.

<sup>76</sup> Wikipedia: PlayStation (tuotesarja). 26.4.2024.

<sup>77</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

Osassa teemakirjoituksia vastaajat nimesivät Crash Bandicoot -pelit, joista kirjoittivat (kaavio 1). Peleistä mainittiin Crash Team Racing (7), Crash Bandicoot 4: It's about time (4), Crash Bandicoot 3: Warped (3), Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (2), Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy (2), Crash Twinsanity (2), Crash Bandicoot 1 (1), Crash: Mins over Mutant (1), Crash Nitro Cart (1), Crash of the Titans (1) ja Crash Bandicoot: The Warth of Cortex (1).<sup>78</sup> Teemakirjoituksissa Crash Bandicoot -pelisarjan peleihin viitattiin myös useita kertoja sanoilla ”Crash”, ”Crash Bandicoot”, ”Crash-peli”, ”tasohyppely”, ”ajopeli”, ”uusi Crash” ja ”remake”. Eli kaavioon on kerätty nimellä mainitut pelisarjan pelit ja siihen ei ole laskettu muunlaisia mainintoja. Kaikki vastaajat eivät määritelleet kirjoituksissaan pelaamiaan pelejä, mutta kirjoituksista saa silti riittävän käsityksen, mistä pelistä vastaajat yleensä kertoivat kokemuksiaan. Kaavioon olen kerännyt nimellä mainitut pelit, ja sen tarkoitus on havainnollistaa teemakirjoituksissa esiintyneitä pelejä. Siitä ei voida kuitenkaan tehdä johtopäätöstä esimerkiksi teemakirjoittajien suosituimmasta pelistä.

Kirjoituksissa esiintyivät nimellä myös erilaiset pelikonsolit ja muut laitteet. Kirjoituksissa esiintyneistä konsoleista ja tietokoneista mainittiin PlayStation 1, PlayStation 2, PlayStation 4, Sega Megadrive 2, Nintendo, Nintendo 64, NES, Xbox360, Commodore ja Commodore 64. Emulaattoreista mainittiin nimellä PCSX2 (Manjaro XFCE linux). Lisäksi teemakirjoituksissa mainittiin nimellä muitakin videopelejä. Eniten mainintoja keräsivät erilaiset Mario-pelit (Mario, Mario Kart, Super Mario 64). Marion lisäksi kirjoituksissa mainittiin Banjo-Kazooie, Charmander, Cloud Strife, Diablo2, Doomguy, Final Fantasy 8, Fortnite, Hogwarts Legacy, Lara Croft, Link, Master Chief, Sonic, Souls-pelisarja ja Spyro.

Yhdessä kirjoituksista kuvataan pelikokemuksen muutosta teknologisen kehityksen seurauksena. PlayStationiin ja sen alkuaikoihin liitetään Crash Bandicoot -pelisarjan lisäksi tietysti myös muita, klassikoiksikin kutsuttavia pelejä. Digitaalisiin tuotteisiin, kuten pelikonsoleihin ja videopeleihin liittyy myös vanhenemisen ongelma. On toki olemassa tapoja, joilla voidaan päästä käsiksi vanhoihin peleihin, kuten emulointi.<sup>79</sup> Kirjoittajan kokemuksessa kaivataan vanhan pelikonsolin äärelle:

*Sitä [Warped] ja myöhemmin Crash Team Racingiä pelattiin päivästä toiseen ja sitä vanhaa Crash Team Racingiä pelaisin varmaan vieläkin, jos vanha*

<sup>78</sup> Sulkuihin merkitty luku kuvaa pelin määrällistä esiintyvyyttä teemakirjoituksissa.

<sup>79</sup> Emuloinnilla tarkoitan alkuperäisen ohjelmakoodin laittamista vuorovaikutukseen uudenlaisen laite- ja ohjelmistoympäristön kanssa. Tuo laite- ja ohjelmistoympäristö ikään kuin ”huijaa” alkuperäiskoodia luulemaan olevansa vanha tuttu.

*pleikkari toimisi Crash on siellä Lara Croftin, Cloud Strifen, Sonicin, Marion, Charmanderin (Pikachu on ihan yliarvostettu), Linkin, Doomguyn ja Master Chiefin jengissä, mistä löytyvät kaikkein ikinisimmat ja rakkaimmat pelihahmot <3*<sup>80</sup>

Kuten kaikenlaisia pelejä ja peli-ilmiöitä, myös digitaalisia pelejä ja pelilaitteita koskettaa katoamisen ja unohtamisen vaara. Pelien tai pelilaitteiden elinkaari on rajallinen ja se aiheuttaa ongelmia pelien säilyvyyden ja säilyttämisen suhteen.<sup>81</sup> Suomessa muun muassa Pelimuseo pyrkii niin alkuperäisten pelilaitteiden kuin pelien säilyttämiseen. Pelihistorian dokumentointi, tallentaminen ja säilyttäminen ovat peliperinnön suojelemisen muotoja, jonka parissa niin pelialan toimijat, tutkijat kuin kulttuuriperintöorganisaatiot työskentelevät. Pelikulttuureihin liittyvien aineistojen tallentamiseen ja käyttämiseen liittyy kuitenkin omanlaisiaan haasteita. Esimerkiksi tekijänoikeuslainsäädäntö voi vaikeuttaa pelejä koskevaa arkistointia ja tutkimusta. On myös keskusteltu siitä, miten pelejä tulisi tallentaa ja säilyttää. Yksi vaihtoehto säilyttämiselle on pelitilanteiden dokumentointi erilaisin tavoin sekä pelien säilyttäminen, esimerkiksi emuloimalla.<sup>82</sup>

Varhaiset videopelikokemukset saattavat jäädä voimakkaasti muistoihimme.

Videopelitilanteet voivat olla ensimmäisiä kokemuksia lapsuudesta, jolloin ihmiset muistavat olleensa hyviä jossakin.<sup>83</sup> Benjamin Nicollin artikkelissa *What Was Your First Experience of a Videogame?': The Fantasmatic Structure of Videogame Memory* todetaan myös, että videopelit voivat olla paikkoja, joihin on helppo vetäytyä psyykkisen mullistuksen tai trauman aikana.<sup>84</sup> Videopeleillä on kyky kuljettaa kokijansa toiseen maailmaan, pois arkielämän todellisuudesta. Ensimmäisiin videopelimuistoihin voi liittyä esimerkiksi teknologinen hämmästyminen, pelitekniset ominaisuuksien ihailu tai uusien taitojen opettelu. Kirjoittajien kokemuksissa ensikokemukset vaihtelevat kohtalaisen neutraalista suhtautumisesta innokkaaseen lähestymiskulmaan:

*Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex oli yksi ensimmäisistä videopeleistä joita pelasin, 2000-luvun alussa. PS3-genillä olen pelannut 1-3 (PS Store digiversiot). Nykyään pelaan Wrath of Cortexia PCSX2-emulaattorilla*

<sup>80</sup> Teemakirjoitus 009. Mies, 35 v.

<sup>81</sup> Ks. esim. Suominen 2012, 79–80.

<sup>82</sup> Suominen 2012, 79–80.

<sup>83</sup> Nicoll 2021, 159–178.

<sup>84</sup> Nicoll 2021, 159–178.



*(Manjaro XFCE linux). Emulointi sallii vanhojen alkuperäisten pelien graafisen skaalautumisen HD- tasolle.*<sup>85</sup>

*Oon ollut kai alle kouluikäinen kun pelasin ensimmäisen kerran sitä ihan ensimmäistä pleikkari ykkösellä. Muistan edelleen elävästi miten hyvät MUSIIKIT siinä oli. Yllätyin kun aikuisena pelasin eikä se ollut enää ihan niin iloa tuova, vaan enemmän hermoja raastavan vaikea, kuten tasohyppelyt nykyään on (sama efekti käynyt monien Nintendo-pelien suhteen, muistan niiden olleen ihan parhaita ja aikuisena ihmettelen miten mun mielenterveys on kestänyt niiden parissa viittä minuuttia pidempään).*<sup>86</sup>

*Pelasin ensimmäistä kertaa Crash Bandicoot -peliä kaverini luona, jolla oli PlayStation konsoli, kun minulla ei ollut sitä (olin enimmäkseen Nintendo pelaaja). Tämä oli joskus 90-luvun puolivälissä/lopulla, kun olin noin 11-12 vuotias.*<sup>87</sup>

Ensikosketus pelisarjaan on voinut tapahtua myös ystävän kautta. Kirjoittaja muistaa aiheen ympärillä olleen innostumisen ja ponnistelut:

*Ala- ja yläkoulussa ystäväni omisti pleikkarin ja siitä sain ensikosketuksen Crashiin. Se näytti aina tosi haastavalta ja muistan kuinka ystäväni struglasi tiettyjen hyppytasojen kanssa ja tyyliin viikon yrittämisellä pääsi läpi ja soitti minulle, koska oli niin täpinöissään.*<sup>88</sup>

Varhaisiin PlayStation-muistoihin voi liittyvä kokemus teknologisesta kehityksestä, ja sen muodostamista uusista ja erilaisista mahdollisuuksista. Kuten 2. luvussa esiteltiin, oli kilpailu uuden suosikkipelin luomisesta todella kovaa 1990-luvulla. Yksi tyypillisistä vertailukohdista Crash Bandicoot -pelisarjalle on ehkä sen suurin kilpailija, Super Mario. Myös kirjoittajien pelimuistoista tulee esiin kilpailu muiden pelien kanssa:

*Kun Crash alun perin tuli PSI:lle, en oikeastaan nauttinut peleistä laisinkaan. Crashin ns. hullu ja sekaisin päästään oleva käyttäytyminen oli suuri miinus lapsena. Isompi syy kuitenkin oli se, että siihen aikaan oli juuri uutta ja*

---

<sup>85</sup> Teemakirjoitus 011. Mies, 29 v.

<sup>86</sup> Teemakirjoitus 013. Nainen, 29 v.

<sup>87</sup> Teemakirjoitus 015.

<sup>88</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

*ihmeellistä pelata Super Mario 64:n tyylillä tehtyjä ns. avoimen maailman 3D-pelejä, joissa sai juosta minne halusi ja tutkia paikkoja kunnolla.*<sup>89</sup>

Huomionarvoista kirjoittajan kokemuksessa on myös se, että se poikkeaa selvästi muista kirjoituksista siten, että kirjoittajan kokemus Crash-hahmosta voidaan tulkita negatiivisena. Muissa kirjoituksissa Crash-hahmoa sekä pelisarjan muita hahmoja kuvaillaan joko neutraaliin tai positiiviseen sävyyn.<sup>90</sup> Toisaalta hahmoihin liittyvät epäkohdat eivät silti ole häirinneet kirjoittajaa niin paljon, että hän olisi täysin jättänyt peliä pelaamatta. Hänen pelikokemuksissaan silti muut pelit menivät Crash Bandicoot -pelin edelle.

Vuonna 2004 julkaistussa tutkimuksessa ”*Pelien voima ja pelaamisen hallinta: Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*” todetaan, etteivät vanhemmat välttämättä ole olleet lainkaan läsnä lasten pelimaailmoissa. Pelit eivät myöskään ole olleet juurikaan perheenjäsenten välisissä keskusteluissa puheenaiheena.<sup>91</sup> Kahdessakymmenessä vuodessa asian suhteen on tapahtunut tai tapahtumassa muutosta, ja vanhemmat ovat oletettavasti aiempaa kiinnostuneempia lastensa pelitottumuksista. Kuitenkin kirjoittajien lapsuudenkokemuksia tarkasteltaessa on tärkeää muistaa sen aikaiset käytännöt, kulttuuri ja tavat. Peliympäristöön on voinut liittyä myös perheen sisäiset suhteet. Kirjoittaja ottaa esille kokemuksensa sukulaisten luona ja kuvaa ympäristöä lapsen pelikokemuksen kannalta suojaisaksi:

*Pelinurkkaus oli yläkerrassa, missä sai yleensä olla rauhassa aikuisten katseilta.*<sup>92</sup>

Kokemus korostaa pelitilannetta lasten omana alueena, johon aikuisilla ei ole pääsyä. Pelilaitteisto on sijainnut sellaisessa paikassa, jossa lapset ovat saaneet olla keskenään ja heittäytyä pelimaailmaan omassa rauhassa. Crash Bandicoot -pelisarjan äärelle on päädytty erilaisia reittejä pitkin. Teemakirjoitusaineiston perusteella peliin on tutustuttu ensi kerran ystävien, perheenjäsenten tai sukulaisten kautta. Pelaamisen ensikokemusta värittää vahvasti pelin yhteisöllinen luonne, pelitekniset ominaisuudet ja toisaalta myös hyvin tavallisen arkipäiväiset toiminnot:

---

<sup>89</sup> Teemakirjoitus 010. Mies, 32 v.

<sup>90</sup> Hahmoista lisää luvussa 3.5.

<sup>91</sup> Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 124. Tutkimuksen aineisto kerättiin vuonna 2003, kohderyhmänä oli 10–12-vuotiaat lapset.

<sup>92</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

*Tutustuin Crash Bandicoot pelisarjaan vuosituhannen vaihteessa sukulaisperheen kotona. Olin mahdollisesti 6–8 v ikäinen. Pelit olivat erittäin mukaansatempaavia.<sup>93</sup>*

*Peli on tuttu 90-luvulta, uutta versioo en oo pelannu. Pelasin Crashia kotona kaksikerroksisen talomme yläkerrassa pleikkarilla. Joskus pelasin yksin, mutta useimmiten pelaaminen oli yhteisöllistä sisarusten kanssa: 2 pelaajaa kisasi ajokisoja keskenään ja muut seurasivat. Huoneeseen tuotiin usein välipalaa tai muita virvokkeita, joita muut kuin pelivuorossa olevat mutustelivat.<sup>94</sup>*

*Erityisesti pelaaminen serkkujen, kavereiden ja puolison kanssa on ollut yksi parhaista jutuista, koska sen jaetun ilon jotenkin mieltää näihin peleihin kuuluvaksi.<sup>95</sup>*

Kirjoittajan ajatus ”jaetusta ilosta” kiteyttää 1990-luvun pelikulttuurin piirteitä näkemykseni mukaan erityisen osuvasti. Crash Bandicoot -teemakirjoituksen satoa tarkasteltaessa välittyy kuva sosiaalisesta ajanviettotavasta, joka yhdistää ihmisiä ja tarjoaa viihdyttävää tekemistä monen ikäisille ja -tasoisille pelaajille. Perheenjäsenten sosiaalinen vuorovaikutus videopelien ympärillä voi parantaa hyvinvointia ja yhteiset pelimuistot voivat lisätä sukupolvien välistä yhteyttä.<sup>96</sup> Suurimmalla osalla kirjoittajista on kokemusta pelin pelaamisesta, ja yhden kirjoittajan kokemukset perustuvat pelaamisen sijasta pelaamisen tiiviiseen seuraamiseen. Myös useat muut kirjoittajat liittävät yhteisöllisyyden teemaan pelaamisen seuraamisen. Se on ollut yksi keskeisimmistä kokemuksista, joka Crash Bandicoot -pelisarjaan liitetään. Kokemuksissa pelin äärellä on oltu isolla joukolla, josta vain yksi tai muutama on pelannut kerrallaan. Muut ovat katsoneet pelaamista sivusta:

*Yleensä meitä lapsia oli isompi joukko kerääntyneenä katsomaan kun joku tai jotkut pelasivat.<sup>97</sup>*

*Pelin pelaamisen yhteisöllisyys eli että yhdessä on mukavaa ajanvietettä on yksi pelin tärkeimmistä ulottuvuuksista.<sup>98</sup>*

---

<sup>93</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>94</sup> Teemakirjoitus 008. Nainen, 37 v.

<sup>95</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.

<sup>96</sup> Wulf et al. 2020, 91.

<sup>97</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>98</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

*Hauskin muisto pelistä on, kun yhtenä loppukesän iltana veljeni kavereineen keksi raahata muinaisen pikkutelkkarin pleikkarin pihalle nuotion ääreen jatkojohdon avulla. Siinä sitten illan hämärtyessä otettiin kisa jos toinenkin.<sup>99</sup>*



Kuva 4. Crash Bandicoot -pelin peluuta kesäillassa. Lähde: teemakirjoitusaineisto.

Kirjoittaja lisäsi teemakirjoituksensa lisäksi keräykseen kuvan (kuva 4), joka avaa lisää kirjoittajan mainitsemaa hauskaa pelihetkeä. Kuvasta välittyy pelisarjalle leimallinen yhteisöllisyys, yhteispelaaminen, pelaamisen seuraaminen sekä ilo ja tunnelmallisuus. Teemakirjoitusaineiston perusteella pelisarjasta on voinut tulla paitsi kaveriporukoiden myös pariskunnan yhteinen harrastus, jossa toinen pelaa peliä ja toinen seuraa sitä:

*Vuosia myöhemmin avopuolisoni osti uusimmat + päivitetyt Crash pelit ja esimerkiksi Crash Team Racing: Nitro Fueledin kanssa hänellä meni se*

---

<sup>99</sup> Teemakirjoitus 007. Nainen, 37 v.

*kokonainen vuosi, koska dlc sisältö peliin oli niin herkkua ja radat itsessään super koukuttavia ja sopivan haastavia.<sup>100</sup>*

Yhteisöllisyyden teemaan tämän pelisarjan kohdalla liittyy keskeisesti myös kilpailullisuus. Erityisesti Crash Team Racing ajopelinä on kirjoittajien kokemuksissa esillä, kun kerrotaan yhteisöllisyydestä ja kilpailullisuudesta:

*CTR:ssä veli voitti aina kaikki kisat, kun se osasti slaidata. Parikymppisenä ostin itselleni uudelleen vanhan pleikan ja ctr:n ja opettelini optimoimaan CTR radat ja viimeinkin aloin pärjäämään veljelle.<sup>101</sup>*

Kilpailullisuuden lisäksi kokemuksessa korostuu pelitaitojen hallitseminen, erityisesti erikoisominaisuuksien hallinta. Pelitaitojen hallitseminen oli kirjoittajalla avainasemassa, jotta kilpailuissa pystyi olemaan haastavampi vastus pelikaverille. Kilpailullisuus on voinut olla yksi pelin pariin uudelleen ja uudelleen ajavista asioista paitsi yksilöiden kokemuksissa niin myös kollektiivisesti. Peliä on pelattu aina vain uudestaan pelikavereiden kesken, koska on haluttu päihittää heidät. Häviöön ei ole haluttu tyytyä, vaan pelissä on haluttu kokea myös voitto. Osa kirjoittajista on kuitenkin kokenut olleensa pelisarjan parissa niin voittamaton, että sopivaa, tasavertaista kilpailukumppania on jouduttu odottamaan pitkäänkin:

*Peliä varten tuli hankittua pleikkarille multitab, jotta pystyi naapuruston kavereiden kanssa pelata nelinpeliä, yleensä sohvalta olkkarissa. Voitin kisat lähes aina paitsi jos tietty luokkakaverini oli pelaamassa, koska häntä ei päihittänyt kukaan.<sup>102</sup>*

*Pitkään luulin olevani voittamaton CTR:ssä, mutta kun uskalsin ehdottaa Remake (Nitro Fueled) pelaamista kavereiden kesken, löysin kaverin puolisosta itselleni sopivan haastajan. Luulin, etten koskaan saisi kokea häviötä siinä pelissä.<sup>103</sup>*

Kokemuksien perusteella voidaan todeta, että osalla pelaajista Crash Team Racing -ajopeliin liittyy voittamattomuuden kokemus. Vaikka kilpailullisuuden näkökulmasta katsottuna häviötä pidetään yleensä negatiivisena kokemuksen, on kirjoittajan sanavalintojen perusteella

---

<sup>100</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

<sup>101</sup> Teemakirjoitus 003. Nainen, 34 v.

<sup>102</sup> Teemakirjoitus 007. Nainen, 36 v.

<sup>103</sup> Teemakirjoitus 005. Henkilö, 26 v.

kokemus häviöstä ollut odotettu, ehkä jopa myönteinen. Toisaalta olipa kyse sitten videopelistä tai urheilulajista, tasaveroisen kilpakumppanin löytyminen voi rikastuttaa pelikokemusta. Videopeleistä keskusteltaessa tavatonta ei ole, että esiin nousee sellaiset pelaajat, jotka hallitsevat kilpailullisia pelejä. He dominoivat pelimekaniikkoja ja erikoisominaisuuksia niin suvereenisti, ettei muilla pelaajilla ole mitään mahdollisuutta voittoon. Erityisen taidokkaat pelaajat saattavat olla muita parempia keskittymiskyvyltään, hahmotuskyvyltään ja oppimiskyvyltään. Omien pohdintojeni mukaan pelaajan suorituskykyyn voi vaikuttaa myös myönteinen ajatusilmapiiri, joka auttaa pelaajaa käsittelemään tappion hetket ja jatkamaan kehittymistä. Myös luovuus ja innovatiivisuus voivat auttaa pelisuoritusta, eikä haittaa ole myöskään hyvästä silmän ja käden koordinaatiosta tai rytmitajusta.

Teemakirjoituksissa esiin tulee myös pelaamisen ylisukupolvisuus. Kirjoittajan kokemuksessa peli on siirtynyt ikään kuin perintönä sukupolvelta toiselle:

*Crash team racing eli CTR on elämäni ajopeli. Lapsena ja teininä sitä tuli tahkottua paljon ja nyt aikuisiällä omien lasten kanssa.<sup>104</sup>*

Pelaaminen herättää monenlaisia tunteita. Crash Bandicoot -pelisarjan pelaajien kokemuksissa tunteet vaihtelevat turhautumisesta onnistumiseen ja innostumiseen. Pelitutkija, folkloristi Jukka Vahlon mukaan peleissä on niin sanottu ”dramaattinen rakenne”, jolla hän tarkoittaa sitä, miten peli ja pelaaja ovat ainutkertaisella tavalla vuorovaikutuksessa. Tuossa interaktiossa kohtaavat niin kaupallisuus, institutionaalisuus kuin pelaajan toimijuus, tunteet ja kulttuurinen konteksti.<sup>105</sup> Vahlon mukaan pelikokemukset kaiken kaikkiaan ovat aina tunteisiin vetoavia tapahtumia. Mikäli haluamme pelata, tulee meidän sisäistää henkilökohtainen pelaajan identiteetti. Kun peli päättyy, suurilta osin tämä identiteetti hajoaa.<sup>106</sup> Vahlo jatkaa, että niin pitkään kun pelaajat ovat motivoituneita pelaamaan, niin pelikokemukset ovat heille emotionaalisia. Hän perustelee tätä sillä, että pelaajaidentiteetin kannalta pelitilanteisiin liittyy aina uhkan kokemus. Esimerkkinä Vahlo käyttää kauhupelejä, joissa kauhupelin pelaaja aivan todella pelkää, vaikka hän tietää sen, etteivät tapahtumat ole totta. Emotionaaliset pelitapahtumat koskettavat siis ensisijaisesti meidän

---

<sup>104</sup> Teemakirjoitus 007. Nainen, 36 v.

<sup>105</sup> Vahlo 2018.

<sup>106</sup> Vahlo 2018.

pelaajaidentiteettiämme, eivät meidän persoonaamme tai ihmisyyttämme. Erään kirjoittajan kokemus pelaamisen herättämistä tunteista kertoo niiden vaihtelevuudesta:

*Pelaaminen yleensä aiheuttaa aika laajalti tunteita onnistumisesta turhautumiseen ja taas takaisin onnistumisen tunteisiin.<sup>107</sup>*

Yleensä pelihetkiin kuuluukin tunteiden kirjoa, ja videopelit voivatkin nostattaa hetkellisesti niin ilon ja onnen tunteita kuin epätoivoa ja ärsytystä. Videopelien pelaajalla voi olla tarve ja halu keskustella tunteisiin vedonneista pelikokemuksista muiden pelaajien kanssa. Jukka Vahlo kutsuu *kertomuskoneeksi* sellaista järjestelmää, jossa peliesine tuottaa emotionaalisesti merkityksellisiä kertomuksia. Pelaaja ikään kuin vierailee tunteita synnyttävissä paikoissa (yhä uudelleen ja uudelleen) ja saa tunteilleen validaatiota vain samassa paikassa käyneiltä.<sup>108</sup> Kirjoittajien aikuiselämän kokemuksissa voimakkaat tunteet ovat vaikuttaneet pelihetkeen eri tavoin:

*En muista, että peli olisi lapsuudessani ollut mitenkään ärsyttävä tai tuottanut pahaa mieltä. Aikuisena pelatessani taas pelaamisesta on saanut sekä iloa, mutta myös ärsytystä, jos peli ei suju. Ja aikuisena lopetan pelaamisen nopeammin, jos sillä hetkellä ei peli tunnu sujuvan.<sup>109</sup>*

*Crash 4 julkaistiin 2020 ja peli oli muita vaikeampi ja sitä ei samalla tavalla tullut pelattua rennosti vanhalla porukalla. Kumppanillakin meni hermot kun osa kentistä oli niin vaikeita, että niitä joutui grindaamaan tunti- ja päivätolkulla. Omaan pelityyliin tämäkin sopi, mutta yksi viimeisistä kentistä vei varmaan viikon. Tässä pelissä peli ei loppunutkaan siihen että Crash kuoli, vaan kuolemat vain laskettiin ja peli jatkui aina edellisestä check pointista. Tämä oli yhtä tuskaa, koska peliä ei voinut lopettaa ja koko ajan pystyi seuraamaan, montako kuolemaa kertyi. Lopulta vittumaisin kenttä päästiin läpi niin, että pelaaminen oli kestänyt yhtäjaksoisesti monta, monta tuntia ja kuolemia oli kertynyt tasan 240.<sup>110</sup>*

Kirjoituksista käy ilmi, että pelaajat reagoivat eri tavoin pelin aiheuttamiin haastaviin tunteisiin. Yhtäältä haasteet pelissä voivat lannistaa ja silloin pelaaminen saattaa päättyä

<sup>107</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>108</sup> Vahlo 2018.

<sup>109</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

<sup>110</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.

siihen. Toisaalta sopivat haasteet voivat myös innostaa ylittämään vaikeudet ja kehittymään pelissä. Vastauksien hajontaa voi selittää se, millainen pelaajidentiteetti vastaajalla on ja millainen hän on pelaajatyypiltään. Pelitutkimuksessa on ollut tyypillistä jaotella pelaajat pelitavoiltaan satunnais-hardcore-pelaajien janalle ja myös erilaisia pelaajatyyppejä on myös määritelty.<sup>111</sup> Vastausten perusteella satunnaispelaaja voi ehkä lopettaa pelaamisen nopeammin, silloin kun se ei suju. Kun taas aktiivisemmalle pelaajalle haasteet voivat näyttäytyä mahdollisuutena rakentaa vahvempaa, kykenevämpää ja pystyvämpää pelaajidentiteettiä. Pelaaminen voi aiheuttaa myös kehollisia tuntemuksia, jotka saattavat yllättää pelaajan voimakkuudellaan:

*Jokin vaikea kohta voi alkuun turhauttaa, mutta sitten kun sen lopulta pääsee läpi, niin se valtava onnistumisen tunne joka valtaa kehon on todella hieno.*<sup>112</sup>

Kirjoittajan kokemuksessa erityislaatuista on hänen mainintansa koko kehon valtaavasta tunteesta, jonka onnistumisen kokemus saa aikaan. Onnistumisen tunnetta korostaa sitä edeltänyt turhautuminen.

Tunnekokemuksen voimakkuutta kirjoittaja alleviivaa pohtimalla pelaamisen ja urheilun eroja:

*En tiedä voiko sitä tunnetta edes verrata mihinkään muuhun esim. urheilusta saataviin onnistumisen tunteisiin.*<sup>113</sup>

Tiedämme, että fyysinen liikunta ja urheilu aiheuttaa meissä erilaisia reaktioita. Endorfiineja erittyy erityisesti liikunnan tai urheilusuorituksen aikana, joka tekee toiminnasta miellyttävää ja jopa nautinnollista.<sup>114</sup> Kirjoittajalle pelikokemus menee kuitenkin muunlaisten onnellisuutta lisäävien kokemusten ylitse. Tulkitsen urheilun tässä tapauksessa liittyvän nimenomaan fyysiseen toimintaan, kehon liikuttamiseen. Kirjoittajan kokemuksessa on esillä pelikokemuksen keholliset reaktiot, tässä tapauksessa hyvin positiiviset sellaiset. Kirjoituksesta voisi päätellä, että pelaaminen on vahvasti mielihyvää ja nautintoa tuottavaa. Kirjoittajien kokemuksia voi tarkastella myös affektiteorioiden näkökulmasta. Suomen kielen sana ”tunne” viittaa englannin kielen sanoihin emotion ja feeling. Sana ”feeling” viittaa fyysisiin tunteisiin ja kehollisiin aistimuksiin ja ”emotion” varsinaisiin tunteisiin. Affektit

<sup>111</sup> Ks. Bartle 2016: Player types.

<sup>112</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>113</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>114</sup> Laukkala & Kukkonen-Harjula 2019, 2654.



puolestaan ovat fyysisiä, tiedostamattomia tunnereaktioita, jotka esiintyvät fyysisesti aktivoiden hermostoa ja lihaksia.<sup>115</sup> Tunteet ilmenevätkin yleensä jossain kohti kehoa, riippuen tunteesta tai ihmisestä. Niin pelaamisen aiheuttamat positiiviset kuin negatiiviset tunteet voivat ilmetä kehollisesti:

*Sekä ilo, että ärsytys tuntuvat minulla eniten rintakehän alueella sekä jonkin verran otsassa/leuassa.<sup>116</sup>*

Peliohjaimet, mahdolliset polkimet tai muut järjestelmät edistävät tuntoaistiin perustuvaa vuorovaikutusta ja tuo pelaajaa tiiviimmin pelimaailmaan ja sen kehollisiin tuntemuksiin. Pelit siis tässä yhteydessä haastavat ajattelemaan uudelleen sitä diskurssia, jossa mediakatsoja on passiivinen hahmo, joka tuo esiin vain psyykkisen tai kognitiivisen kokemuksen. Keho on kuitenkin se paikka, joka rekisteröi aistiärsykkeet.<sup>117</sup> Videopelaamiseen liitetään usein julkisessa keskustelussa negatiivisia miellelyhtymiä. Teemakirjoituskutsu on innoittanut yhtä kirjoittajaa pohtimaan myös videopelejä ja niihin liittyvää mahdollista aggressiivisuutta:

*Vaikean pelin aiheuttamaa turhautumista on nykypäivänä yhdistetty mielestäni väärin siihen, että videopelit tekisivät pelaajista aggressiivisia.<sup>118</sup>*

Kirjoittaja myöntää, että pelaaminen voi aiheuttaa negatiivisia tunnetiloja. Nämä tunnetilat eivät kuitenkaan vaikuta elämään pitkäkestoisesti, vaan liittyvät lähinnä itse pelihetkeen:

*Terve ihminen osaa varmasti erottaa pelin ja todellisuuden välillä, eikä videopelissä koetut epäonnistumiset ja negatiiviset tunnetilat kantaudu normaaliin elämään, ainakaan kovin pitkäksi aikaa.<sup>119</sup>*

Videopeleistä erityisen mielenkiintoisen tutkimuskohteen tekee se, että siinä ihmisen ikaikainen tarve leikkiin yhdistyy modernin teknologian kanssa. Johan Huizingan mukaan leikkiminen luo ihmiselämään mielekkyyttä ja se on vähintäänkin hyödyllistä, jos ei välttämätöntä selviytymisen kannalta. Leikin avulla ihminen muun muassa rentoutuu ja voi harjoitella hyödyllisiä taitoja.<sup>120</sup> Huizingan ajatukset avautuvat kiinnostavalla tavalla nykykeskustelussa, jossa leikkimistä tai pelaamista tarkastellaan usein siitä koituvien haittojen

---

<sup>115</sup> Grönholm et al. 2022, 258.

<sup>116</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

<sup>117</sup> Lahti 2013, 169.

<sup>118</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>119</sup> Teemakirjoitus 001. Mies 38 v.

<sup>120</sup> Huizinga 1938, 9–12.

valossa. Videopelien ei ole havaittu lisänneen juurikaan aggressiivisia tunteita ainakaan vaikutustutkimuksissa, vaikka julkisessa keskustelussa mielipiteet usein polarisoituvat aiheen ympärillä, ja näkyy esimerkiksi pelaamiseen liittyvänä huolipuheena.<sup>121</sup> Näkemykseni mukaan perinteiset videopelit tarjoavat ihmiselle väylän toteuttaa leikin tarvetta sosiaalisesti hyväksytyllä tavalla. Pelien äärellä voidaan kokea ja käsitellä sellaisia inhimillisiä tarpeita ja tunteita, joita aikuisen ihmisen on muilla elämän osa-alueilla tukahdutettava. Jaakko Suominen toteaa pelihistoriallisessa teoksessaan Pajatsosta pöytätennikseen: Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri, kuinka pelien kautta on voitu kanavoida sellaisia odotuksia ja pelkoja, jotka ovat koskettaneet modernia elämäntapaa.<sup>122</sup> Pelaaminen vastaa ihmisen tarpeeseen viihtyä, rauhoittua, pitää hauskaa, opetella uusia asioita, tutkia maailmaa, seikkailla tai päästä pois jostakin. Pelaamisen avulla voidaan ”aikamatkustaa” toiseen aikaan tai ulottuvuuteen. Tämä voi tapahtua yksin tai yhteydessä muihin pelaajiin. Kirjoittajat ovat käsitelleet pelimuistojaan ja -tapojaan seuraavasti:

*Pelaan tosi usein konsolilla ja pelaaminen on mulle tapa nollata päätä, viihtyä ja saada onnistumisen kokemuksia. En juuri koskaan pelaa muiden kanssa, koska en vain ole kokenut siihen tarvetta (ja osittain tietysti siksi, että sukupuoleni kannalta oli helpompaa opetella pelaamaan aina yksin, kuin mennä onlineen muiden häiritäväksi :D). Ehkä aikuiselämän kiireiden ja nykymaailman nopeatempoisuuden ja monipuolikkeiden ärsykkeiden välissä pelaamiselta ei enää toivo niin suuria haasteita kuin muksuna, jolloin näiden parissa jaksoi kärsivällisesti istua vaikka tuntikausia yrittämässä päätä kenttää läpi osumatta TNT:hen.<sup>123</sup>*

*Olen itse aina ollut enemmän "yksinpelaaja" enkä ole koskaan pitänyt esimerkiksi online-pelaamisesta, mutta on kyllä hauskaa muistella Crash-peleistä muodostunutta yhteisöllisyyden tunnetta.<sup>124</sup>*

*Lapsena tuli 2000-luvulla pelattua paljon eri Crash -pelisarjan pelejä serkkujen kanssa. Itsellä ei tällöin ollut itsellä näitä pelejä, mutta serkuilla oli ja yhdessä pelaaminen oli parasta. Kun Crash kuoli, pelaaja vaihtui ja kaikki olivat kiihdyksissä pelistä. Myöhemmin 2000-luvun edetessä pelattiin myös*

---

<sup>121</sup> Mäyrä et al 2010.

<sup>122</sup> Suominen 2023, 274.

<sup>123</sup> Teemakirjoitus 013. Nainen, 29 v.

<sup>124</sup> Teemakirjoitus 014. Mies, 22 v.

*CTR:ää, josta tuli ehkä ne parhaimmat muistot. Siinä missä ennen oli PS1 ja PS2, nykyään tulee pelattua PS4:sella omassa olohuoneessa, viltin alla ja koirat kyljessä kiinni. Pelaaminen on sitä omaa aikaa, jota välillä odottaa koko päivän. Pelaaminen tuo miellyttävän todellisuudesta irtaantumisen kokemuksen ja usein tempaa mukaansa niin, ettei ajan kulumista edes tajua. Pelaaminen ylipäättään tapahtuu nykyään satunnaisesti, aina kun joku uusi, kiinnostava peli julkaistaan. Tällöin tulee pelattua monta viikkoa tai kuukauttakin putkeen aina kun vain pystyy, mutta kun peli on saatu loppuun, saattaa olla taas kuukausia, ettei tule pelattua mitään. Ja sitten taas mennään. Myös uudet Crashit tuli pelattua näissä lähes maanisissa pyrskähdyksissä, joissa muutama kuukausi omistettiin täysin näille peleille niiden ilmestyessä, ja sitten tilanne taas rauhoittui. Siinä missä useimpia pelejä tulee pelattua yksin, Crashiin kuitenkin liittyy itsellä myös sosiaalinen ulottuvuus, jonka ansiosta peleihin on kuitenkin tullut edelleen palattua kun esim. serkut tai kummilapset ovat kylässä. CTR:n tultua taas markkinoille 2019 tuli myös hankittua välittömästi 4 ohjainta, jotta päästiin taas pelaamaan vanhaan tyyliin, serkkujen ja kavereiden kanssa yhdessä. Ikuiselle stressaajalle pelaaminen tuo mielenrauhaa ja uudet Crashit ovat olleet välillä todellista ”mindfulnessia” ihanine väreineen ja visuaalisine elementteineen. Pelaaminen tuo myös iloa. Samaan hengenvetoon on toki myös todettava, että hankalat kentät myös nostattavat sykettä, mutta niiden läpäiseminen tuo myös hyviä onnistumisen kokemuksia ja voittajafilistä. Vanhat Crashit jäivät jonnekin lapsuuteen pitkäksi aikaa, mutta kun uusi N. Sane Trilogy julkaistiin 2017, se oli pakko saada välittömästi. Sama fiilis tuli myös 2019 julkaistusta CTR:stä sekä 2020 julkaistusta Crash 4:sta. Nostalgiamittarille N. Sane Trilogy oli tosi iso juttu, koska se oli ensimmäinen peli, joka sai pitkästä aikaa palaamaan Crashin äärelle.<sup>125</sup>*

Kirjoittajan kokemuksessa erityisen mielenkiintoinen on todellisuudesta irtaantumisen kokemus eli pelaamisella tavoitellaan arjen eskapismia. Peleistä saadaan mielihyvää ja onnistumisen kokemuksia. Kirjoittajan kokemuksessa pelaaminen jaksottuu myös aktiivisimpiin ja passiivisimpiin ajanjaksoihin. Crash Bandicoot -pelisarjan pelaaminen ei

---

<sup>125</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.

varsinaisesti vaadi suurta omistautumista, vaan pelien äärelle voidaan pysähtyä niin pieneksi kuin pidemmäksikin hetkeksi. Omia pelitapoja on kirjoituksissa tarkasteltu myös kriittisesti, ja koitettu pohtia syitä pelaamiselle. Myös lapselle eräs pelaamisen syistä voi olla eskapismi. Tätä ilmiötä yksi kirjoittaja lapsuuden kokemuksiansa perusteella kuvaa havainnollistavasti:

*Olen usein miettinyt, miksi olen pelannut läpi elämäni ajan. En osaa tuohon vastata, mutta jotenkin se liittyy minuun ihmisenä. Olen introvertti ja pidän omasta rauhasta. Myös kotonani oli tiettyjä haasteita, vaikka lapsuuteni ihan onnellinen olikin. Ehkä pääsin lapsena pelien kautta johonkin toiseen maailmaan.*<sup>126</sup>

Eskapismi on todellisuuden pakoa, jonka avulla ihminen pyrkii väistämään tai lievittämään arjen stressiä ja paineita. Videopelejä voidaan käyttää pakopaikkana arjen hankalien tilanteiden keskeltä ja pelaaminen voi lisätä kontrollin tunnetta epävakaa tai stressaavassa tilanteessa.<sup>127</sup> Esimerkiksi pelien tarinallisuus, virtuaalisiin hahmoihin samaistuminen, ongelmanratkaisu tai pelimaailman tarjoamat erilaiset roolit voivat tarjota tilanteeseen helpotusta. Eskapistinen pelikokemus ja toiseen maailmaan pääsemisen kokemus voi olla erityisen tyydyttävää.<sup>128</sup>

Holistisen pelitutkimuksen näkökulmasta ihminen saa kehollisia reaktioita pelatessaan (esim. sykkeen kohoaminen tai rauhoittuminen, äännähdykset, sanat, eleet, ilmeet), jotka heijastuvat myös tajunnallisuuteen. Jos pelaaja kokee toiminnan miellyttävänä ja iloa tuottava toiminta on toistuvaa, se heijastuu jälleen kehoon voimistaen positiivisia reaktioita. Pelaaja mieltää situaationsa myönteisempänä kuin ennen. Kun pelaaja on näiden myönteisten situationaalisten vaikutusten alla, vaikuttaa se positiivisesti pelaajan kehon ja mielen hyvinvointiin. Lauri Rauhala käyttää tästä ihmisen olemassaolon muodosta termiä situationaalinen säätöpiiri. Kun tämä säätöpiiri, jossa ihmisen kolme olemuspuolta heijastelevat ja resonoivat keskenään kohtaa mieleisensä pelimaailman, syntyy palkitseva ja nautinnollinen pelikokemus. Toisaalta, jos pelimaailma koetaan epämiellyttävänä, voi reaktio ja vaikutus olla päinvastainen.<sup>129</sup> Videopelien tarjoaman eskapismien positiivisia vaikutuksia ovat nautinnollisuus, toiveikkaus,

---

<sup>126</sup> Teemakirjoitus 014. Mies, 22 v.

<sup>127</sup> Prinsen & Schofield 2021, 44.

<sup>128</sup> Pitic & Pitic 2022, 24–31.

<sup>129</sup> Tässä sovellan Rauhalan kolmijakoa ihmisen ja koneen väliseen vuorovaikutukseen. Kolmijakoa on yleensä käytetty tutkittaessa ihmisten välistä vuorovaikutusta. Ks. esim. Pihlanto 2008, 30–34.

unelmointi, stressistä selviytyminen, virkistys, saavutukset, tunteiden ilmaisu, aistikokemukset, sosiaalinen yhteys, episteeminen uteliaisuus ja henkinen hyvinvointi.<sup>130</sup>

Palaaminen lapsuudesta tutun pelin pariin ei välttämättä aina suju ongelmitta. Kirjoittaja pohtii kertomassaan kokemuksessa pelitaitojen mahdollista heikkenemistä:

*En enää nykyisin pelaa kauheasti Crash Bandicoot -tyylisiä tasohyppelypelejä. Mutta pelasin Crash Bandicoot -pelien Remake versioita (Crash Bandicoot N. Sane Trilogy), kun ne julkaistiin vuonna 2017. Jotenkin tuntui, että ne olivat vaikeammat kuin alkuperäiset pelit, tai sitten olen vain huonontunut pelaaja lapsuudesta. Alkuperäisen Crash Bandicootin elementit, hahmot, äänimaailma, visuaalisuus ja tarina ovat hyvin legendaarisia ja todella 90-lukua.<sup>131</sup>*

Kirjoittaja tuo myös esiin näkemyksensä siitä, miten Crash Bandicoot edustaa 1990-luvun kulttuuria ja sille tyypillisiä piirteitä. 1990-lukua voisi ajatella ajanjaksoja, joka yhdisti teknologisen kehityksen ja populaarikulttuurin nousun. Ajan musiikillinen monimuotoisuus, visuaalinen kulttuuri ja videopelitalouden innovaatiot vaikuttavat yhä nykypäivänä pinnalla olevaan viihdekulttuuriin. 1990-luvun kulttuurisilla ilmiöillä, tuotteilla ja esineillä ei ole pelkästään muistoarvoa, vaan myös edelleen nähtävillä oleva jälki ja vaikutus laajemmin kulttuurissa. Monet klassikoiksi kehittyneet pelit saivat alkunsa tuolloin, kun digitaalinen pelaaminen yleistyi ja pelihallit kukoistivat. Erityisesti maailmalla pelihallikulttuuri oli voimissaan ja tarjosi pelaajille ainutlaatuisia kohtaamispaikkoja. Sittemmin kotikonsolit yleistyivät ja muuttivat pelien saavutettavuutta.<sup>132</sup>

### 3.4 Kokemukset ja käsitykset nostalgiasta ja uustuotannosta

Useissa teemakirjoituksissa pohdittiin nostalgiaa ja omaa suhdetta uustuotantoon. Kirjoitusten perusteella nostalgiset kokemukset ja uustuotanto liittyivät tiiviisti toisiinsa, joten sen vuoksi näitä aiheita käsitellään tässä alaluvussa yhdessä. Esittelen myös teemakirjoituskeruuseen luovutetut piirroskuvat. Nostalgian ja uustuotannon aihekokonaisuus jakoi kirjoittajien mielipiteitä, käsityksiä ja kokemuksia käsiteltävistä kokonaisuuksista eniten. Aineistosta on nähtävissä nostalgisten kokemusten kirjoa ja kirjoittajien henkilökohtaisia näkemyksiä

<sup>130</sup> Hussain et. al. 2021, 3.

<sup>131</sup> Teemakirjoitus 015.

<sup>132</sup> Suominen 2019, 63.

uustuotannosta ja sen onnistumisesta. Lähdin työstämään aineistoa lukemalla läpi aineistossa esiintyneitä nostalgian ja uustuotannon ilmauksia, joita olin aikaisemmin noston käsittelyyn. Nämä ilmaukset olivat joko kokemuksia tai käsityksiä aiheesta. Nostalgisista kokemuksista muodostui kolme eri sisältöaluetta:

- A. vahva nostalgia
- B. maltillinen nostalgia
- C. puuttuva nostalgia

Näitä teemakirjoitusten erilaisia sisältöalueita tutkimalla ja vertailemalla tuon esiin sen, millaisia kokemisen tapoja nostalgiaan videopeleissä liittyy.

Terminä ”nostalgia” muodostuu kreikan sanoista *nostos* ja *algia*. Sana ”nostos” tarkoittaa kotiin paluuta ja ”algia” viittaa tuskalliseen tilaan.<sup>133</sup> Kulttuuriteoreetikko Svetlana Boym määrittelee nostalgian kirjassaan *The future of nostalgia*. Hänen näkemyksensä mukaan nostalgia on muistamisen muoto. Muistamisen kautta ihminen sopeutuu menneisyyteen ja nykyisyyteen. Boym määrittelee ”palauttavan” eli restoratiivisen nostalgian ja ”heijastavan” eli reflektiivisen nostalgian. Tämän erottelun avulla Boym osoittaa nostalgian olevan luonteeltaan niin aktiivista kuin heijastavaa ja nostalgian vaikuttavan paitsi menneisyyteen myös nykyhetkeen.<sup>134</sup> Taidefilosofi Gizela Horvarth jatkaa Boymmin näkemystä tuoden esiin, että nostalgiaa pidetään usein edistyksen vastaisena ja edistyksen vihollisena. Niin Horvath kuin Boym kuitenkin osoittavat edistyksen ja nostalgian olevan toisiinsa sidoksissa olevia modernismin ilmentymiä.<sup>135</sup> Horvarthin mukaan globalisoitunut talous on mahdollistanut vapaan liikkuvuuden ja matkustamisen. Harva asuu samassa talossa, kodissa tai asunnossa koko elämänsä. Siten nostalgia ei nykyisin tarkoita vain halua tai kaipuuta olemassa olevaan, konkreettiseen kotiin vaan on määriteltävissä pikemminkin haluna ja tarpeena ”kotoisuuteen”. Horvarth muistuttaa, että internet on vienyt nostalgian uudelle tasolle. Helposti saatavilla olevan audiovisuaalisen sisällön vuoksi nostalgiaa voi ruokkia loputtomasti ja se tapahtuu nopeasti ja uudelleen kierrätettävän menneisyyden avulla.<sup>136</sup>

---

<sup>133</sup> Toft-Nielsen 2019, 6.

<sup>134</sup> Boym 2001, 41–49.

<sup>135</sup> Horvarth 2018, 146.

<sup>136</sup> Horvarth 2018, 147.

Teemakirjoituskeräykseen luovutettiin kolme piirroskuvaa. Piirroskuvien mukana ei lähetetty minkäänlaista saatetekstiä, jossa olisi kerrottu niiden sisällöstä, merkityksestä tai käytetyistä tekniikoista tarkemmin. Nimesin piirroskuvat niiden tiedostonimien mukaan. Piirroskuvat sisällytän tutkielmassa pelisarjan fanitus -teeman alle. Käsittelen piirroskuvia tässä luvussa, koska luvussa tarkastellaan muutenkin pelisarjan fanikulttuuria.



Kuva 5. Piirroskuva "Crash Motor Sunset". Lähde: teemakirjoitusaineisto.

Kuvien avulla lukijalle välittyy myös Crash Bandicoot -pelisarjalle ominainen leikkisä ja värikäs tunnelma, joka voi auttaa ymmärtämään pelaajien kokemaa nostalgiaa. Piirroskuvat itsessään voivat myös olla pelisarjaa tunteville nostalgisia. Piirroskuvassa *Crash Motor Sunset* (kuva 5) pelisarjan ikoniset hahmot seikkailevat aavikkomaisemassa moottoripyörällä. Fanitaide voi syntyä myös nostalgisen prosessin seurauksena. Susanna Sallisen mukaan nostalgisessa muisteluprosessissa on kolme vaihetta: muistiherätys eli illuminaatio, herätystä käsittelevä analyysivaihe ja muistikuvakokonaisuuden työstämisvaihe. Muisteluprosessin viimeisessä vaiheessa muistelijan kokemus voi saada taiteellisen muodon eli muistot tulevat esille luovan toiminnan, esimerkiksi taiteen, kielen tai musiikin kautta.<sup>137</sup>

<sup>137</sup> Sallinen 2004, 91.

Nostalgisista kokemuksista ryhmällä A nostalgia tai nostalgisointi on ensisijainen syy pelin pelaamiseen. Vahvaa nostalgiaa kokevilla on usein pitkä historia pelisarjan parissa ja lapsuuden muistot tärkeässä roolissa nostalgian kokemisessa. Tähän ryhmään liittyy myös pelisarjan fanitus. Vahvaa nostalgiaa kuvastavissa kirjoituksissa, on esillä nostalgian vahva ja voimakas läsnäolo. Nostalgia on voinut nousta esiin erityisesti silloin, kun pelien pariin on palannut pitkän ajan päästä.<sup>138</sup> Nostalgisia muistoja on noussut esiin myös silloin, kun on pelannut samalla hahmolla, millä lapsena pelasi.<sup>139</sup> Nostalgia on vetänyt Crash Bandicoot -pelien puoleen, mutta pelit ovat sen lisäksi olleet myös hauskoja, koukuttavia ja visuaalisesti hienoja.<sup>140</sup> Voimakkaimmat nostalgian kokemukset on koettu silloin, kun peliä on pelattu samojen henkilöiden kanssa kuin lapsena.<sup>141</sup> Lapsuuden kokemusten jälkeen pelien pariin on voitu tulla uudelleen nuorena tai aikuisena emulaattorien tai uustuotannon myötä. Pelit on löydetty uudelleen emulaattorien kautta, josta on myöhemmin siirrytty pelaamaan uustuotanto-versiota.<sup>142</sup> Toisille uustuotanto on voinut olla suuri tekijä siinä, että on löydetty uudelleen pelien pariin. Erityisen nostalgiseksi on koettu ne uustuotantopelit, joiden avulla on palattu pitkän ajan kuluttua Crash Bandicoot -sarjan äärelle.<sup>143</sup>

Nostalgiset kokemukset voivat aktivoitua paitsi itse pelin myös sen fanituotteiden tai muiden pelistä muistuttavien esineiden kautta. Nostalgian vuoksi on hankittu Aku Aku -maski pelisarjoista tehtyjä patsaita myyvistä verkkokaupasta.<sup>144</sup> Vahvan nostalgian kokemuksia voisi selittää se, että jostain syystä pelisarjasta on tullut näille pelaajille tärkeä. Kirjoitusten perusteella Crash Bandicoot -pelisarjalla on erityinen asema näiden pelaajien elämässä ja useimmilla vaikuttaisi olevan tunnepitoinen suhtautuminen pelisarjaan. Kirjoittajat pitävät Crash Bandicoot -pelejä pääasiassa hyvin tehtyinä ja viihdyttävinä. Toisaalta yksi kirjoittaja arvelee, ettei luultavasti olisi hankkinut näitä pelejä, jos niillä ei olisi ollut mitään nostalgia-arvoa.<sup>145</sup> Vahvan nostalgian kokemuksia voi selittää myös mahdollisesti lapsuuden kokemusten myötä muodostunut tunneside ja pelien aiheuttama muistijälki. Pelisarja voi kuljettaa vahvaa nostalgiaa kokevan menneisyyden tapahtumien ja muistojen äärelle. Kirjassa *Playing the Past: history and nostalgia in video games* nostetaan esiin ajatus pelaamisen

---

<sup>138</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>139</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

<sup>140</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.

<sup>141</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

<sup>142</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>143</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.

<sup>144</sup> Teemakirjoitus 015.

<sup>145</sup> Teemakirjoitus 012. Nainen, 30 v.



jättämästä muistijäljestä. Monilla pelaajilla pelit vievät ison osan muistikapasiteetista, jonka vuoksi pelejä muistellaan lämmöllä ja jopa nostalgisesti. Videopelit muistuttavat toisesta ajasta ja paikasta, voidaan puhua myös digitaalisesta kodista.<sup>146</sup> Videopelien pelaamiseen liittyy myös erityinen liikemuisti<sup>147</sup>, eli muistot jäävät konkreettisesti kehoon sekä kollektiivinen muisti<sup>148</sup>, eli muistot syntyvät jostain yhteisestä, monia ihmisiä koskettaneesta aiheesta. Ihmiset kokevat nostalgiaa sellaisia pelejä kohtaan, joita he nauttivat pelata eli sellaisia pelejä kohtaan, jotka jollain tavalla muuttivat heitä ihmisinä.<sup>149</sup>



Kuva 6. Piirroskuva "Ripper Roo Boss Battle". Lähde: teemakirjoitusaineisto.

Sanalle nostalgia annetaan erilaisia merkityksiä erilaisissa kulttuureissa ja käytännöissä. Suomen kielessä ja kulttuurissa nostalgiaalla tarkoitetaan yleensä katkeransuloista tunnetta jotain mennyttä asiaa kohtaan. Kaikki teemakirjoittajat ovat suomalaisia tai ainakin taitavat suomen kielen kirjoitusten perusteella erinomaisesti. Minkä vuoksi voin jakamamme yhteisen kielen ja kulttuurin perusteella olettaa, että vastaajien käsitys nostalgiaasta on riittävän samankaltainen niin muiden vastaajien kuin itseni kanssa analysoidakseni ja vertaillakseni

<sup>146</sup> Fenty 2008, 20.

<sup>147</sup> Fenty 2008, 22.

<sup>148</sup> Payne 2008, 52–55.

<sup>149</sup> Fenty 2008, 25.

kirjoituksia keskenään. Kirjoittajien vastauksia tulkitessa pyrin kuitenkin huomioimaan sen, kuinka nostalgialla puhekielessä tarkoitetaan yleensä eri asiaa kuin tieteellisessä kontekstissa

Piirskuvassa *Ripper Roo Boss Battle* (kuva 6) Crashin hahmo taistelee vastustaja Ripper Roota vastaan. Crashin ilme kuvastaa kamppailuun liittyvää epätoivoa. Videopelien fanit eivät ole vain kuluttajia, vaan toimivat myös mediatekstien tuottajina. Fanit näkevät huomattavaa vaivaa ja luovuutta tehdäkseen fanifiktiota, fanitaidetta tai fanimusiikkia. Kun katsomme videopelien pelaamista ympäröiviä toimia ja käytäntöjä, voimme nähdä leikin luovuuteen ja leikkimiseen liittyviä uusia muotoja. Videopelien fanituskuultuuri on luontaisesti sosiaalista, joka asettuu vastakkain sen keskustelun kanssa, jossa videopelejä pidetään epäsosiaalisina ja eristäytyneinä.<sup>150</sup>

Nostalgian tutkiminen on viimeisen reilun vuosikymmenen aikana lisännyt kiinnostusta ja merkitystä useilla tieteenaloilla. Niin taiteen, historian ja kirjallisuuden tutkimus kuin sosiologia, psykologia ja neurotiede ovat nostalgiaa tutkivalle usein monisyisessä vuorovaikutuksessa keskenään. Vaikka nostalgian tutkimukselle ei ole muodostunut vielä selkeää teoreettista viitekehystä, niin alan tutkijat pitävät nostalgiaa monimutkaisena tunteiden kokonaisuutena ja tutkivat näiden tunteiden vuorovaikutusta.<sup>151</sup> Jokin aika, paikka, tilanne tai ihminen on nostalgikon kaipuun kohteena ja hänen pyrkimyksensä on palauttaa mahdollisuuksien mukaan tuo tila.<sup>152</sup> Nostalgiaselitystä voidaan käyttää selittämään paitsi minkä tahansa median, myös videopelien kulutusta.<sup>153</sup> Jaakko Suominen kuitenkin korostaa, että nostalgia ei silti ole ainoa selitys palata uudestaan ennestään tuttujen sisältöjen, niistä muistuttavien tai niitä jäljittelevien tuotteiden luokse.<sup>154</sup>

Kun tarkastelin aineistosta löytyviä nostalgian kokemuksia, huomasin, että ryhmällä B nostalgia näyttäytyy maltillisempaan. Tällä maltillisen nostalgian ryhmällä pelisarjaan liittyy muistorikkaita kokemuksia, mutta sen pariin ei hakeuduta varta vasten aktivoimaan näitä muistoja. Jos pelien äärelle palataan, syyt saattavat osin olla nostalgisia, mutta ensisijaisesti pelien äärelle tullaan uudelleen muista syistä. Määrittelemäni ryhmän B kirjoituksista tulee jonkinasteista nostalgiaa, mutta ei yhtä vahvaa kuin ryhmällä A. Peli herättää nostalgisia muistoja, mutta ei aivan yhtä paljon kuin jotkut muut, esimerkiksi Commodore 64 -pelit.

---

<sup>150</sup> Newman 2005, 50–65.

<sup>151</sup> Salmose 2019.

<sup>152</sup> Suominen 2011, 8.

<sup>153</sup> Ks. esim. Suominen 2022, 151–152.

<sup>154</sup> Suominen 2022, 22.

Koetaan, että jotkut muut pelit ovat vielä nostalgisempia kuin Crash Bandicoot -pelit.<sup>155</sup> Pelisarjan pelejä pelataan kiinnostuksesta emulointia ja sen tuomia audiovisuaalisia kehityksiä kohtaan. Crash Bandicoot -pelisarja ei tuo suuremmin enää nostalgian tai menneen kaipuun tunnelmaa.<sup>156</sup> Pelisarjan äärelle palaamista kuvataan silti myös nostalgisena hyppynä menneisyyteen.<sup>157</sup>

1980-luvun alusta saakka digitaalinen pelaaminen on yleistynyt niin Suomessa kuin muuallakin.<sup>158</sup> Digitaalinen pelaaminen ja sen alkuvaiheet muistetaan sellaisista videopelilaitteista, jotka toimivat yleensä kolikoilla. Moniin maihin kehittyi vahva videopelihallikulttuuri, mutta Suomeen sellaista ei koskaan muotoutunut.<sup>159</sup> Kolikkopelien lisäksi varhaisia digipelilaitteita olivat kotikonsolit ja erilaiset kannettavat elektroniset pelilaitteet. Todellinen digitaalisen pelaamisen kasvu tapahtui kuitenkin kotitietokoneiden yleistymisen seurauksena.<sup>160</sup> Vuosien 1970–1990 aikana kotitietokoneet yleistyivät huimasti. Vuonna 1982 julkaistu kotitietokone Commodore 64 saavutti suuren suosion ja sitä pidettiin erityisesti hyvänä pelikoneena. Se oli suosittu varsinkin tietokonepelaajien keskuudessa.<sup>161</sup> Maltillista nostalgiaa kuvastaneita kirjoituksia voi mahdollisesti selittää vastaajien iästä johtuvat tottumukset ja mieltymykset. Nostalgisimmat pelimuistot ovat syntyneet joidenkin muiden pelien ja pelilaitteiden äärellä, jotka ovat voineet kuulua kirjoittajien elämään pidemmän aikaa kuin Crash Bandicoot tai PlayStation. Näin myös varhaisimmat videopelimuistot ovat syntyneet joidenkin näiden muiden pelien kautta. Tämä seikka voisi todistaa sitä, että vahvinta nostalgiaa koetaan sellaisia videopelejä kohtaan, joiden kanssa on pitkä henkilökohtainen pelihistoria.

Kirjoituksissa todetaan myös, ettei Crash Bandicoot tuo enää nostalgisia tunteita tai saa kaipaamaan menneeseen. Tämän kokemuksen voi tulkita siten, että pelisarja on joskus tuottanut nostalgisia tunteita, mutta nykyisin ei enää niinkään. Kokemuksen perusteella voisi todeta, että nostalgiset tunteet videopeliä kohtaan voi myös hiipua tai lakata. Kirjoitusten perusteella maltillista nostalgiaa kokevat pelaavat Crash Bandicoot -pelejä pääasiassa muista

---

<sup>155</sup> Teemakirjoitus 008. Nainen, 37 v.

<sup>156</sup> Teemakirjoitus 011. Mies, 29 v.

<sup>157</sup> Teemakirjoitus 005. Henkilö, 26 v.

<sup>158</sup> Suominen 2019, 63.

<sup>159</sup> Mäyrä 2022.

<sup>160</sup> Suominen 2019, 63.

<sup>161</sup> Saarikoski 2004, 132.

kuin nostalgisista syistä. Muita syitä voi olla esimerkiksi tietokoneharrastus tai se, että peli on ennestään tuttu.



Kuva 7. Piirroskuva "The end of sunset vista". Lähde: teemakirjoitusaineisto.

Piirroskuvassa *The end of sunset vista* (kuva 7) Crash istuu miettieliään näköisenä surunaamaisen Aku Aku:n kanssa. Runsaasti yksityiskohtia sisältävän kuvan voi ajatella ilmentävän videopelaajillekin tuttuja pettymyksen hetkiä, kun peli ei suju toivotulla tavalla. Jose A. Moreno on huomannut tutkimuksissaan, että fanit luovat sisältöä laajentaakseen videopelien rajoja. He kuvittelevat taiteen avulla pelin erityisiä tilanteita ja korostavat monimuotoisuuden tärkeyttä. Faniyhteisöt toimivat pelien ulkopuolella, yleensä internetissä.<sup>162</sup> Piirroskuvat ovat fanitaidetta, mutta ne voi nähdä myös pelitaiteena. Pelitaiteessa pelit toimivat taiteen materiaalina.<sup>163</sup>

Nostalgisista kokemuksista ryhmällä C nostalgian tunteminen tai nostalgiset kokemukset ovat puuttuvia. Tämän ryhmän keskeisenä kokemuksena on pettymys pelisarjan äärelle palaamisessa tai sen uustuotantoon tutustuessa. Tässä ryhmässä pelisarjaan liittyneet toiveet eivät kohtaa todellisuuden kanssa. Puuttuvan nostalgian kokemuksia tarkasteltaessa esiin

<sup>162</sup> Moreno 2020, 233.

<sup>163</sup> Stenros 2022, 81.

nousee silti odotus nostalgisista kokemuksista, jotka eivät tämän pelisarjan kohdalla heillä kuitenkaan täyty. Tätä ilmiötä voisi kutsua myös sanalla nostalginen odotusarvo. Nostalgisella odotusarvolla tarkoitan sellaista tilannetta, jossa johonkin menneeseen asiaan, esineeseen tai tapahtumaan liittyy nostalgisen kokemisen odotus. Kun tarkastellaan ryhmien A ja C kokemuksia keskenään, voidaan huomata, että molemmilla ryhmillä pelisarjaan liitetään selkeästi nostalginen odotusarvo. Näiden ryhmien kokemuksia erottaa se, että toinen ryhmä pääsee pelaamalla käsiksi nostalgisiin kokemuksiin ja toinen ei. Ryhmän C kirjoituksissa päällimmäisenä on pettymyksen tunne ja nostalgian kokemisen vaikeus.

Uudelleenversioiteja on odotettu innolla, mutta niiden oli koettu olevan kamala pettymys.<sup>164</sup> Kirjoituksissa arvellaan onko itsessä pelaajana jotain vikaa, epäillään, onko aika kullannut muistot tai peliyhtiö yksinkertaisesti epäonnistunut uustuotantoversiossaan. Peli ei joka tapauksessa tunnu enää yhtään samalta kuin lapsena pelatessa.<sup>165</sup> Arvellaan, että on itse kasvanut ja sen vuoksi peleissä arvostaakin jo ihan muita asioita kuin lapsuudessa.<sup>166</sup> Ryhmä C eroaa ryhmistä A ja B siinä, että tällä ryhmällä ei ole lainkaan varsinaisia nostalgisia kokemuksia Crash Bandicoot -pelisarjasta. Poiketen ryhmistä A ja B, ryhmällä C ei ole Crash Bandicoot -pelisarjan uustuotannosta positiivisia kokemuksia vaan päällimmäisenä on pettymyksen tunne. Huomionarvoista on, että erityisesti ryhmiä A ja C yhdistää poikkeavista kokemuksista huolimatta samankaltainen ihanne eli odotus ja toive päästä kokemaan nostalgisia kokemuksia. Tästä ihanteesta kauimpana on ryhmä B, jonka suhtautuminen koko pelisarjaan on melko maltillista.

Puuttuvan nostalgian kokemusta voi selittää odotukset pelisarjan uusintaversiota kohtaan. Uudelleenversioiteja kohtaan on liittynyt odotus, joka ei ole täyttynyt. Tämän vuoksi on koettu pettymystä. Se, että peli ei tunnu samalta kuin lapsuudessa on nostalgiaa tarkasteltaessa erityisen mielenkiintoista. Nostalgian kokemukseen liittyy usein tarve toistaa lapsuudesta tuttuja asioita, mutta noita kokemuksia on mahdotonta toistaa sellaisena, millaisena ne on joskus koettu. Jenni Rinne ja Pia Olsson toteavat nostalgian syntyvän muistelijan ja objektin vuorovaikutuksesta. Täten jonkun objektin yksittäisenä ominaisuutena ei voi pitää nostalgiaa, vaan nostalgian syntyyn tarvitaan muistelijan aktiivinen, tiedostava ja affektiivinen osallistuminen. Rinteen ja Olssonin ajattelutavan mukaan nostalgian voi siis ajatella olevan

---

<sup>164</sup> Teemakirjoitus 003. Nainen, 34 v.

<sup>165</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>166</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

käytäntö tai toimintatapa.<sup>167</sup> Kaipuuta vanhojen tai ennestään tuttujen videopelien pariin voidaan selittää nostalgialla. Toki muitakin syitä on, esimerkiksi tottumus, mieltymys tai vaikkapa säilyttämishalu ja historiakiinnostus.<sup>168</sup> Aineistosta noussut kokemus siitä, että jokin lapsuudesta tuttu asia ei tuokaan enää samanlaisia tunnetiloja on inhimillinen. Ihminen kasvaa, kehittyy ja kiinnostuu uusista asioista, jonka vuoksi lapsuuden suosikkipelit, -sarjakuvat, -elokuvat tai muut mediatuotteet eivät välttämättä miellytäkään enää aikuisena.

Teemakirjoitusaineiston perusteella voi päätellä, että osa Crash Bandicoot -videopelien pelaajista hakee tai toivoo pelien aiheuttavan heille nostalgisia kokemuksia ja tunnetiloja. Nostalginen odotusarvo on nähtävissä monista kirjoituksista, mutta erityisesti edellä esitellyistä ryhmistä joko vahvaa ja puuttuvaa nostalgiaa kokevien joukosta. Jos nostalgista odotusarvoa tarkastelee ilmiönä, voi nähdä pelaajien palaavan vanhojen ja ennestään tuttujen pelien pariin nostalgisten kokemusten toivossa. Yksi syy ilmiölle voi olla, että nostalgiaa etsitään voimavaroja elämään, esimerkiksi yksinäisyyden tunteen ehkäisemiseen tai lievittämiseen.<sup>169</sup> Videopelien äärellä koettu digitaalinen nostalgia voi vaikuttaa hyvinvointiin myönteisellä tavalla. Videopelien äärellä koetun nostalgian on todettu voivan lisätä hyvinvointia tarjoten pelaajalle elinvoimaa (*vitality*), yhteyttä (*connectedness*) ja optimismia (*optimism*).<sup>170</sup> Videopelien nostalgisointia voidaan käyttää myös välineenä sellaisten menneiden aikojen tapahtumien uudelleenkokemiseen.

Menneiden aikojen kaipuu ei aina suoranaisesti tarkoita itse pelaaminen kaipausta, vaan kaipuu voi kohdentua esimerkiksi tiettyä henkilöitä, ajanjaksoa tai tunneilmapiiriä kohtaan. Teemakirjoitusaineiston perusteella nostalginen odotusarvo tulee esiin erityisesti pelisarjan uustuotantoa käsittelevissä teksteissä. Videopelien suunnittelussa hyödynnetään ihmisen nostalgista taipumusta, jota kutsutaan nostalgiseksi suunnitteluksi. Maria B. Gardan mukaan retropelien hyödyntämä nostalginen suunnittelu vahvistaa osaltaan sitä, että videopelit voi nähdä kypsänä taidemuotona. Videopelien mestariteokset herättelevät Gardan mukaan heijastavaa kaipuuta.<sup>171</sup> Aiempien videopelikokemusten muistamista voi verrata elämän muihin merkityksellisiin menneisiin tapahtumiin.<sup>172</sup>

---

<sup>167</sup> Rinne & Olsson 2020, 321.

<sup>168</sup> Suominen 2022, 22.

<sup>169</sup> Zhou et al. 2008, 39–50.

<sup>170</sup> Wulf et al. 2018, 12–13.

<sup>171</sup> Garda 2013.

<sup>172</sup> Wulf et al. 2018, 11.

Piirroskuvien sarja (kuvat 5–7) tuo näkyväksi pelikulttuureille ominaisen fanitusilmiön. Pelisarjan estetiikka kiehtoo tavalla, joka saa aikaiseksi myös omat toisinnot tai luomukset pelisarjasta. 2000-luvun aikana fanituksesta on tullut yhä näkyvämpää ja hyväksyttävämpää, myös aikuisille. Fanius on muutenkin valtavirtaistunut.<sup>173</sup> Fanit voivat ylläpitää ja määritellä tiettyä lajityyppiä ja faneja pidetään valikoivina kuluttajina. Alusta alkaen, eli 1800-luvun loppupuolelta asti faniuteen on liitetty intohimo, tunteet ja arjesta irralliset kokemukset.<sup>174</sup> Teemakirjoituksissa todetaan, että Crash Bandicoot -sarjan pelit ovat suhteellisen suosittuja ja niille on muodostunut oma fanikuntansa.<sup>175</sup> ”Todelliseksi” Bandicoot-faniksi nimetään brittiläinen YouTube-sisällöntuottaja Caddicarus.<sup>176</sup>

Fanituksella on yhteys myös identiteettiin. Yksi teemakirjoitusaineiston mielenkiintoinen piirre on, että kirjoituksissa yksikään vastaaja ei määrittele tai kutsu itseään retropelaajaksi tai käytä retropelaamisen tai retron termejä. Omista pelitottumuksista kerrotaan ja omaa pelaamista reflektoidaan, mutta pelaajat itse eivät määrittele itseään kirjoituksissaan tarkoilla määreillä. Toisaalta vaikka sana ”nostalgia” on esillä monissa kirjoituksissa, kukaan kirjoittaja ei kutsu itseään nostalgikoksi. Silti niin kirjoituksissa kuin piirroksissa on aistittavissa vahvaa 1990-luvun ja 2000-luvun alun henkeä, ja niiden kautta on nähtävissä retropelaamisen ilmiö. Piirrookset täydentävät tekstimuotoista aineistoa runsailla kuvituksillaan välittäen alkuperäisen Crash Bandicoot -pelisarjan tunnelmaa. Gardan mukaan retropeliharrastajilla on hyvin erilaiset tavoitteet ja motivaatiot, joka tekee ryhmästä hyvin heterogeenisen.<sup>177</sup>

Crash Bandicoot -pelisarjasta on julkaistu viime vuosina uutta tuotantoa, samoin kuin monista muista vanhemmista videopeleistä ja mediatuotteista. Teemakirjoitusaineiston perusteella pelisarjan uustuotantoon liittyy kokemuksia, jotka poikkeavat toisistaan oleellisesti. Nämä kokemukset voidaan jakaa kolmeen kategoriaan, jotka poikkeavat edellä esitellyistä sisältöryhmistä. Ryhmä 1. pelihistoriaa kuvaa se, että pelaaja on siirtynyt Crash Bandicoot -pelin kohdalla suoraan lapsuuden kokemuksista kokeilemaan uustuotantoa aikuisena. Tällä ryhmällä ei ole kokemusta siitä, että peli olisi kulkenut mukana lapsuudesta aikuisuuteen. Aikuisena lapsuudesta tutun pelin äärelle on enemmän päädytty kuin hakeuduttu. Ryhmä 2.

---

<sup>173</sup> Välisalo & Hirsjärvi 2021, 320.

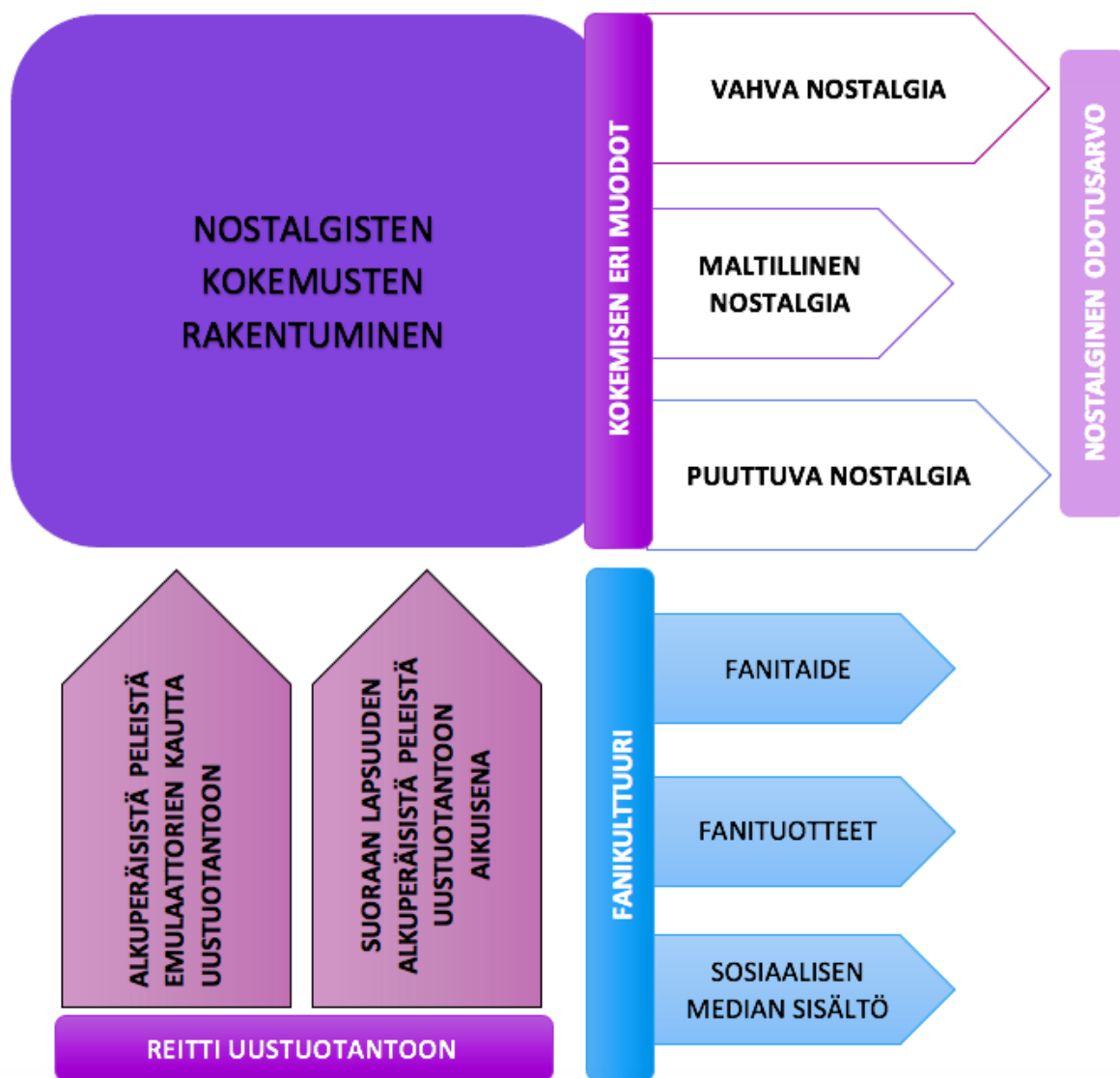
<sup>174</sup> Välisalo & Hirsjärvi 2021, 313–314.

<sup>175</sup> Teemakirjoitus 015.

<sup>176</sup> Teemakirjoitus 005. Henkilö, 26 v.

<sup>177</sup> Garda 2013.

muodostuu uustuotantoa toivoneiden ja odottaneiden ympärille. Ryhmä 3. on kulkenut matkan uustuotannon äärelle emulaattorien kautta. Lapsuudesta tuttujen pelien äärelle on tavoitteellisesti hakeuduttu ja nähty vaivaa. Ensimmäisen ryhmän pääasiallisena kokemuksena on, että haluttu nostalgiatunne jää puuttumaan. Pelisarjan uustuotanto ei tunnukaan samalta kuin alkuperäinen. Peliominaisuuksia pidetään huonompina kuin alkuperäisessä versiossa. Keskeisenä tunteena on pettymys ja kokemus siitä, ettei lapsuuden pelitapahtumia pysty toistamaan.



Kuvio 2. Nostalgisten kokemusten rakentuminen Crash Bandicoot -pelisarjassa.

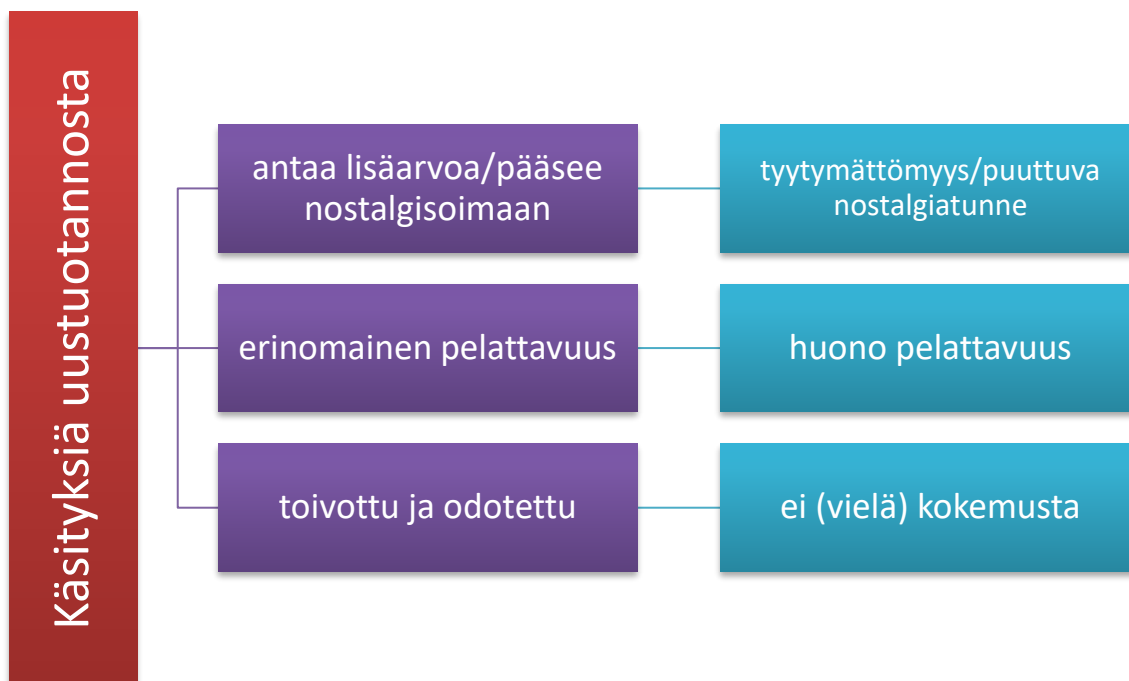
Toisessa ryhmässä korostuu kokemus siitä, että pelisarjan uustuotanto ei olekaan niin laadukas, mitä oli odotettu. Mutta vaikka peli ei täyttäisikään sille asetettuja odotuksia ja vaatimuksia, siitä pidetään silti. Peliä pelataan uudestaan ja uudestaan, siitä huolimatta, että sen kaikkiin peliominaisuuksiin ei olla tyytyväisiä. Kolmannen ryhmän keskeisenä piirteenä



on vahva kokemus nostalgiaista. Menneisyyden kokemuksia eletään uudelleen uustuotannon ja emulaattorien kautta. Pelien äärelle palataan aika ajoin ja mitä pidempi aika edellisestä on, sitä vahvempana lapsuusmuistot yleensä aktivoituvat. Peliä pelataan myös ensisijaisesti nostalgisista syistä. Jos pelisarjalla ei olisi mitään muistoarvoa, niin sen pelejä ei välttämättä pelattaisi lainkaan.

Edellä käsiteltiin teemakirjoitusaineiston perusteella nostalgiaan ja uustuotantoon liittyviä kokemuksia ja kokemuksellisuuden rakentumista (kuvio 2). Tämän luvun lopuksi esittelen lyhyesti aineistosta löytyviä käsityksiä. Käsitykset nostalgiaista ja uustuotannosta voivat vastata sellaisiin käsittämisen aspekteihin kuin mitä ja kuinka. Käsitykset kuvastavat Crash Bandicoot -pelisarjan uustuotantoon tai nostalgian tunteisiin liittyviä ajattelutapoja. Teemakirjoitusaineiston perusteella käsitykset Crash Bandicoot -pelisarjan uustuotannosta vaihtelevat vastaajien keskuudessa.

Kaavio 2. Teemakirjoitukseen vastanneiden käsityksiä uustuotannosta.



Käsityksissä nousevat esiin toisistaan poikkeavat näkemykset (kaavio 2). Toiset vastaajat käsittävät uustuotannon siten, että sen avulla voi päästä nostalgisoimaan vanhastaan tuttua peliä.<sup>178</sup> Kuitenkin joidenkin vastaajien käsitys on se, että Crash Bandicoot -pelisarjan uustuotannosta puuttuu tietynlainen nostalgiatunne.<sup>179</sup> Osalle vastaajista uustuotanto tuo

<sup>178</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>179</sup> Teemakirjoitus 003. Nainen, 34 v.

lisäarvoa alkuperäisen pelin rinnalle, kun jotkut ovat tyytymättömiä pelisarjan uustuotannon ominaisuuksiin.<sup>180</sup> Uustuotantoa sekä kehuaan erinomaisesta pelattavuudesta, että moititaan huonosta ”rikkinäisestä” pelattavuudesta.<sup>181</sup> Uustuotantoa sekä kehuaan erinomaisesta pelattavuudesta, että moititaan huonosta ”rikkinäisestä” pelattavuudesta. Käsitusten mukaan pelisarjalle on hartaasti odotettu ja toivottu jatko-osia.<sup>182</sup> Toisaalta joillain vastaajilla oli kokemusta vain alkuperäisen version pelaamisesta, ja he eivät olleet pelanneet uustuotantoversioita vaikkakin olivat sille avoimia.<sup>183</sup> Kirjoitusten perusteella uusintaversioita pitkään odottaneet ovat yleensä hankkineet uusintaversiot niiden tultua julki heti itselleen.

### 3.5 Pelitekniikka immersion luojana

Videopelien suunnittelussa käytetyt keinot, pelitekniset ominaisuudet, pelimekaniikat ja erikoistehosteet muodostavat keskeisen osan pelaajakokemuksesta ja voivat vaikuttaa pelaajaan, ja hänen kokemuksiinsa ja käsityksiinsä monin eri tavoin. Asia koskee niin pelin pelattavuutta (*gameplay*) kuin pelaajan osallistumista ja tunnetiloja. Tässä luvussa perehdyn tarkemmin siihen, mistä osa-alueista pelikokemus koostuu ja miten pelitekniikkaa käytetään immersion luojana. Digitaaliset pelit muun vuorovaikutteisen median ohella hyödyntävät samanaikaisesti monia aistikanavia. Siten ne ovat usein elämyksellisempiä kuin perinteiset mediamuodot.<sup>184</sup>

Pelihakmot ovat keskeinen osa videopelien kerrontaa ja pelaajien sekä pelimaailman välistä vuorovaikutusta. Pelihahmon voi nähdä pelaajan virtuaalisena roolina, jolla hän toimii virtuaalisessa ympäristössä. Pelihahmojen monipuolisuus, samaistuttavuus tai hahmojen aiheuttamat tunnereaktiot voivat vaikuttaa merkittävästi pelikokemuksen syvyyteen. Crash Bandicoot -pelisarja sisältää monenlaisia pelejä, joissa osassa pelaaja pystyy valitsemaan pelattavan hahmonsa itse. Peleissä on muissa rooleissa esillä myös pelisarjan muita hahmoja, joiden valintaan pelaaja ei pysty itse vaikuttamaan. Monissa videopeleissä pelaaja ohjaa tiettyä hahmoa ja hahmon valinnalla voi olla vaikutus pelin kulkuun ja tarinan etenemiseen. Crash Bandicoot -pelisarjan hahmoilla on toisistaan poikkeavia ominaisuuksia, esimerkiksi

---

<sup>180</sup> Teemakirjoitukset 006 ja 005. Nainen, 36 v ja henkilö 26 v.

<sup>181</sup> Teemakirjoitukset 002 ja 005. Nainen, 32 v ja henkilö 26 v.

<sup>182</sup> Teemakirjoitus 005. Henkilö, 26 v.

<sup>183</sup> Teemakirjoitus 008. Nainen, 37 v.

<sup>184</sup> Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 89.

jotkut ovat nopeampi ja toiset ketterämpiä. Pelihahmon valintaa ohjaa usein niin visuaalinen mieltymys kuin pelistrateginen suunnittelukin.

Videopeleissä tyypillistä on, että pelihahmo kehittyy ajan ja pelaamisen myötä. Pelihahmot voivat saavuttaa uusia taitoja, voimatasoja ja ne voivat kerätä pisteitä, joiden avulla pelissä avautuu uusia tehtäviä ja mahdollisuuksia. Crash Bandicoot -sarjassa aktiivista ja hyvin suoriutunutta pelaajaa palkitaan uusilla ihoilla eli skineillä ja peliresurssien kasvamisella. Näin ollen mitä enemmän pelaat, sitä enemmän sinulla on mahdollisuuksia valita erilaisista hahmoista sekä ”tuunata” hahmoa ja sen ajoneuvoa. Pelihahmot voivat toimia pelin tarinallisina vaikuttajina ja toimia pelissä antagonisteina tai protagonisteina. Crash Bandicoot -pelisarjassa hahmot on niin ikään jaoteltu ”hyviksiin”, joiden päähahmona toimii sarjan nimeä kantava Crash Bandicoot ja ”pahiksiin”, joiden päähahmona toimii Dr. Neo Cortex.

Pelihahmojen kautta pelaaja pystyy eläytymään tarinaan ja kokea vuorovaikutusta digitaalisten toimijoiden kanssa. Pelihahmojen merkitys riippuu olennaisesti kyseessä olevasta pelityypistä ja -genrestä, mutta yleensä ottaen ne ovat olennainen osa videopelikokemusta. Aikaisemmin tässä tutkielmassa pelikokemuksia käsitellessäni esille tuli erään kirjoittajan kokemus Crash -pelihahmosta sekavana ja tietyllä tapaa epämiellyttävänä hahmona. Mutta muita kirjoituksia tarkasteltaessa koetaan tämänkin aiheen ympärillä kirjoja ja toisistaan poikkeavia näkemyksiä:

*Tykkään myös Crashista hahmona, koska Crash on lähestyttävä sopivan kreisillä tavalla.<sup>185</sup>*

Kirjoittajalle Crash hahmona näyttäytyy helposti lähestyttävältä ja sopivan sekavalta ja hullulta eli ”kreisiltä” hahmolta. Toiselle kirjoittajalle osa hahmoista näyttäytyy söpöinä ja hellyyttävinä:

*Pidin myös muutamia hahmoja, kuten puraa ja pikku dinosaurusta hellyyttävinä ja söpöinä, jotka toivat hyvää mieltä.<sup>186</sup>*

Kirjoittajan kokemuksessa tulee hyvin esiin hahmojen tunteisiin vetoava vaikutus. Jo hahmot itsessään ovat tuoneet pelaajalle hyvää mieltä. Pelihahmojen vaikutuksen pelaajaan voisi näiden kokemusten kautta tulkita olevan suuri. Mikäli pelin hahmoja pidetään miellyttävinä,

---

<sup>185</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

<sup>186</sup> Teemakirjoitus 006. Nainen, 32 v.

se voi sitouttaa pelaajaa pelin pariin. Ja mikäli hahmoista ei pidetä, se voi vaikuttaa pelaajan pelivalintaan ratkaisevasti. Pelihahmot voivat vaikuttaa pelaamisen nautinnollisuuteen. Pelin tai hahmon valinnan taustalla voi olla tarve tai halu kokeilla “unelmaminänä” elämistä. Kehittynyt pelitekniikka tekee intensiivisestä samaistumisesta pelihahmoihin ja hahmojen tarjoamiin rooleihin entistä helpompaa.<sup>187</sup>

Hahmoihin ja niiden tekemisiin voi liittyä myös humoristinen vivahde. Kirjoittaja kertoo yksityiskohtaisia muistoja pelisarjan hahmojen ja huumorin yhteydestä:

*Parasta oli Cocon kiinanmuurikentässä hypätä just oikeaan aikaan, jolloin Coco laskeutui tiikerin selkään vähän hassusti.*<sup>188</sup>

Videopelin huumori on vahvasti läsnä muissakin kirjoituksissa. Huumori voi parantaa pelikokemusta, koska sen avulla peleistä tulee viihdyttävämpiä ja mukaansatempaavampia. Huumori voi myös rentouttaa pelaajaa ja rentouttaa intensiivisten pelien tunnelmaa. Hahmoja ja pelisarjan huumoria yksi kirjoittaja muistelee seuraavasti:

*Hahmot olivat hauskoja ja monipuolisia. Peleihin oli tungettu myös rutkasti ehkä vähän levotontakin huumoria, mikä teki niistä erityisen iskeviä. Erityisesti pussaava sammakko-vihollinen, joka muuttuu prinssiksi on oivaltava.*<sup>189</sup>

Kirjoittajan esiin tuomassa kohtauksessa sammakko muuttuu prinssiksi, joka on yleisesti tunnettu viittaus lapsuudesta tuttujen satukirjojen tarinoihin. Näissä tarinoissa prinssi on vangittu sammakon ulkomuotoon siihen asti, kunnes saa suudelman, yleensä tarinan prinsessalta. Kirjoittajan kuvailemassa tilanteessa on kyse kuolema-animaatiosta, joka seuraa vihollishahmo sammakon koskettamisesta. Crash Bandicoot -pelisarjassa käytettyä huumoria tutkinut Jiwandono toteaa, että humoristisia kuolema-animaatioita käytetään väistämään pelaajan turhautuminen peliin.<sup>190</sup> Erityisesti tasohyppelypeleissä hahmon kuolema on jatkuvaa, joten huumorin avulla pelaajaa voi kokea hahmon kuoleman ennemminkin rentouttavana pienenä taukona pelistä kuin turhauttavana epäonnistumisena. Kirjoittajat

---

<sup>187</sup> Hefner, Klimmt & Vorderer 2007, 45–46.

<sup>188</sup> Teemakirjoitus 003. Nainen, 34 v.

<sup>189</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>190</sup> Jiwandono 2022, 8–10.

esittelevät Crash Bandicoot -pelin tarjoamaa komiikkaa kirjoituksissaan eri tavoin, kuten seuraavassa kirjoituksessa, jossa niin ikään viitataan kuolema-animaatioihin:

*Crashin epäonnistuessa hahmon kuolema on esitetty koomisesti eri tavoin, kuten pudotessa vain kengät lentävät ilmoihin.<sup>191</sup>*

Jiwandonon mukaan humoristisista kuolema-animaatioista on tullut yksi Crash Bandicoot -sarjan kuuluisista piirteistä. Toisin sanoen voisi todeta, että pelisarjasta on tullut tunnettu osittain näiden animaatioiden vuoksi. Hauskojen kuolema-animaatioiden avulla tehdään pelaamisesta miellyttävämpää ja viihdyttävämpää sekä luodaan tilanteita, jotka jäävät hyvin pelaajan mieleen. Huumorin avulla pelinkehittäjät voivat vahvistaa tunnesidettään pelaajiin. Hauskat ja nokkelat viittaukset tekevät pelaamisesta mieleenpainuvampaa. Pelaajat saattavat myös muistella peliä positiivisemmin, kun siihen on lisätty huumoria. Humoristisuuden lisäksi Crash Bandicoot -pelisarjaa kuvataan yhdessä kirjoituksessa poikkeuksellisen sydämellisenä:

*Peleissä on huumoria ja tiettyä sydämellisyyttä, jota on jäänyt monelta nykypeliltä kaipaamaan.<sup>192</sup>*

Kirjoittajan kokemus pelien sydämellisyydestä voi selittää myös pelin suosiota suomalaisten keskuudessa. Väitän, että osa videopelien pelaajista haluaa ennen kaikkea viettää hyvää aikaa, kokea ainutlaatuisia elämyksiä ja päästä pelaamisen kautta onnellisiin tunnetiloihin. Uppoutuminen peliin, josta pitää voi aiheuttaa vahvoja mielihyvän tunteita ja pelaamisen kautta voi päästä jopa meditatiiviseen tilaan. Kirjoittajan kokemus voi selittää myös sitä, miksi pelaajat palaavat tietyn aikakauden tai ennestään tuttujen pelien pariin.

Musiikki, soundtrack ja koko äänimaailma vaikuttavat monin tavoin pelikokemukseen. Videopelien musiikilla ja äänimaailmalla pyritään tietynlaisen tunnelman ja ilmapiirin luomiseen. Äänet voivat tukea tarinankerrontaa tai liittyä pelin erityisiin, esimerkiksi jännittäviin ja toiminnallisiin tai rauhallisiin ja rentouttaviin hetkiin. Onnistunut äänimaailma vahvistaa pelaajan immersion kokemusta. Ääntä voidaan käyttää eläväisemmän tai todentuntuisemman virtuaaliympäristön luomiseen. Kirjoittajien omakohtaisissa

---

<sup>191</sup> Teemakirjoitus 011. Mies, 29 v.

<sup>192</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

kokemuksissa vaihtelevat muistot ja mielipiteet Crash Bandicoot -pelisarjan äänimaailmasta. Kirjoittaja kertoo ajatuksiaan Crash Twinsanity -pelistä:

*Ja Twinsanityssä on ihan mieletön soundtrack, rakastan sitä.*<sup>193</sup>

Hyvä ja onnistunut äänimaailma voi tehdä pelaamisesta nautinnollisempaa ja motivoida pelaajaa jatkamaan pelin pelaamista. Pelikokemus voi tuntua silloin syvällisemmältä ja henkilökohtaisemmalta. Äänitehosteet ja musiikki voivat myös reagoida pelaajan toimintaan ja tekemisiin pelissä. Äänimaailman avulla voidaan rytmittää peliä ja interaktiivisuudella voidaan luoda tunnetta osallisuudesta. Yksi Crash Bandicoot -sarjan ikonisimpia osia on Aku Aku eli Crashin, Cocon ja heidän ystäviensä turvaksi ja suojaksi tuleva noitatohtorin henki.<sup>194</sup> Aku Aku ilmestyy puisen maskin kautta ja auttaa pelaajaa äänellisillä ohjeillaan tai suojelee pelissä hahmon henkeä. Hänen äänensä voisi kuvata olevan tumma, syvä, rauhallinen ja tunnelmallinen. Tiiviisti äänimaailmaan ja Aku Akun hahmoon liittyy kirjoittajan kuvailema väittely ystävänsä kanssa:

*Ikuinen väittely, joka liittyy Crash Bandicoot -peleihin, on se mitä Aku Aku sanoo. Mun mielestä hän sanoo "Huudubega!" ja frendin mielestä "Purkaka!" Oli kumpi vaan, siinä on ehkä videopelisoundi jota moni hokee tänä päivänäkin, en tiedä onko peliä edes mahdollista pelata huudahtamatta tuota itse ääneen.*<sup>195</sup>

Pelisarjan pelaajat varmasti tunnistavat ja kuulevat mielessään tuon kirjoittajan esittelemän erikoisen huudahduksen. Kirjoittajan kokemuksessa tulee esiin myös pelaajan vahva eläytyminen pelimaailmaan, joka osaltaan kertoo pelimaailman immersiiivisyydestä. Immersiivisyyttä voi lisätä myös pelin intensiivisyys. Jos pelin suorittamiseen täytyy keskittyä tarkasti, on luonnollista, että pelin ulkopuolinen ympäristö menettää hetkeksi merkityksensä. Tarkkaavaisuus keskitetään pelitapahtumiin, jota äänimaailma syventää:

*Pelin äänimaailman koin intensiiviseksi ja kiihdyttäväksi, äänimaailma toi kiireen tuntua yhdessä pelin idean, kilpa-ajon, kanssa. Tunnelma pelatessa oli kiihkeä ja jopa ylivireän keskittynyt.*<sup>196</sup>

---

<sup>193</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

<sup>194</sup> Bandipedia: Aku Aku. 26.4.2024.

<sup>195</sup> Teemakirjoitus 013. Nainen, 29 v.

<sup>196</sup> Teemakirjoitus 008. Nainen, 37 v.

Kirjoittajan kokemus ajopelin kilpa-ajoista intensiivisenä ja kiihdyttävänä voi selittää uppoutumista ja immersiivisyyttä, jota monet videopelien pelaajat kokevat. Kiihkeä ja ylivireän keskittynyt tunnelma pelitilanteessa voi auttaa suoriutumaan pelistä paremmin. Pelisuunnittelussa äänimaailmaa voidaan käyttää myös auttamaan pelaajaa suoriutumaan pelimaailmassa. Pelikokemusta syventävät ääniefektit voivat vihjata piilotelevilta vaaroilta tai lähestyvistä vastustajista, joka tekee kokemuksesta entistä immersiivisemmän. Crash Bandicoot -ajopeleissä musiikin rytmi voi nopeutua kilpa-ajojen loppupuolella, joka lisää kiireen ja kiihkeyden tuntua.

1990-luvun videopelien estetiikka on monille videopelien pelaajille tärkeä osa pelikokemusta. Ajan videopeleihin kuulunut pikseligrafiikka tai yksinkertaiset pelihahmot ja -ympäristöt ovat etenkin monien retropelaajien arvostama peliominaisuus. Koska graafiset tehokeinot olivat rajallisemmat kuin nykypäivän peleissä, saattavat muut pelisuunnittelun keinot, kuten tarinallisuus korostua. Kirjoittaja kertoo mielipiteensä Crash Bandicoot -pelin alkuperäisestä ja uudesta versiosta:

*Pelin graafinen ilme oli ja on vieläkin mielestäni todella hyvin tehty.<sup>197</sup>*

Crash Bandicoot -pelisarja on visuaalisesti hyvin rikas ja monipuolinen. Sen alkuperäinen versio edustaa ajalleen edistyksellistä teknologiaa pelisarjan värikkään ja eloisan graafisen ilmeen ollen kuitenkin klassista 90-luvun tyyliä. Pelisarjalla on tunnistettava graafinen tyyli ja sen 3D-grafiikka hyödyntää pelimaailman syvyyttä ja perspektiiviä. Pelissä viholliset ja esteet on suunniteltu hyvin erottautuviksi, joka auttaa pelaajaa suoriutumaan radoista.

Tarinallisuus ja seikkailullisuus avaavat videopelien pelaajille oven kiehtoviin maailmoihin, erilaisiin tarinoihin ja monipuolisiin seikkailuihin. Tarinallisen juonen avulla voidaan liittää pelaaja tiiviiksi osaksi pelimaailmaa. Tarinoiden kautta pelaaja voi kokea niin surua ja jännitystä kuin iloa ja innostustakin. Videopelien tarinallisuus tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden astua erilaisiin rooleihin ja kokea esimerkiksi tarinan sankarin osa. Seikkailullisuus mahdollistaa pelimaailmojen tutkimisen, pulmien ratkomisen ja päätöksenteon, jotka vaikuttavat pelin kulkuun. Tarinallisuudella ja seikkailullisuudella on videopelikokemuksessa tärkeä osa erityisesti vuorovaikutteisuuden vuoksi. Pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin tarinaan ja sen juonen käännteisiin sekä seikkailemaan luoden

---

<sup>197</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

unohtumattomia hetkiä. Tarinallisuus ja seikkailullisuus tulevat esille myös pelaajien teemakirjoituksissa. Yksi kirjoittaja valottaa pelaamisen vaikutuksia seuraavasti:

*Nuorena pelaaminen oli uusiin seikkailuihin ja tarinoihin pääsemistä.<sup>198</sup>*

Kirjoittajalle Crash Bandicoot -sarjan pelaaminen on mahdollistanut uusia kokemuksia. Kirjoittajan kokemuksen voi tulkita olleen niin pelaamisen syy kuin sen seuraus. Pelaaminen on voinut aiheuttaa uusia ja ainutlaatuisia kokemuksia, joiden takia pelaamisen äärelle on tultu yhä uudelleen. Lapsen ja nuoren vapaa-ajan sisältö on pitkälti vanhempien tai muiden aikuisten mahdollistamien tilanteiden varassa. Videopelit voivat olla lapselle ja nuorelle tapa päästä seikkailemaan virtuaalimaailmoissa siten, että he ovat itse hallitsemassa tapahtumien ja tilanteiden kulkua. Videopelien tarinallisuus ja seikkailullisuus voivat tukea lapsen mielikuvitusta, kuten seuraavassa kirjoituksessa tulee ilmi:

*Crash-pelit olivat yksi lapsuuteni suosikkipeleistä ja ne ovat jääneet hyvin mieleeni. Pelit oli kaikin puolin hyvin tehty: niissä oli jännittävä juoni ja mielenkiintoiset hahmot, lisäksi pelien väri- ja äänimaailma oli hyvin tehty. Nämä kaikki saivat lapsen mielikuvituksen laukalle ja innostumaan pelaamisesta.<sup>199</sup>*

Kirjoittaja kokee pelin tarinallisuuden, hahmojen, graafisen ilmeen ja äänimaailman vilkastuttaneen mielikuvitusta. Mielikuvituksen käyttö on osaltaan voinut vaikuttaa siihen, miksi kirjoittajalle Crash Bandicoot -sarjan peleistä on muodostunut omia suosikkipelejä ja sitä, että ne ovat jääneet niin hyvin mieleen. Mielikuvitusta voidaan käyttää myös tarinan täydentämiseen. Näin on voinut käydä varsinkin silloin, jos tarinassa on pelaajan mielestä joitain puutteita:

*Tarinat myös joskus jättivät toivomisen varaan, mutta näitä sitten itse täydennettiin mielikuvituksen voimin.<sup>200</sup>*

Kirjoittajan kokemuksessa pelin tarinaan ei olla oltu täysin tyytyväisiä. Kirjoittaja on täydentänyt pelin tarinaa omalla mielikuvituksellaan. Tällöin pelaaja toimii tarinan aktiivisena

---

<sup>198</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

<sup>199</sup> Teemakirjoitus 014. Mies, 22 v.

<sup>200</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.



täydentäjänä. Teemakirjoituksista käy myös ilmi, että joskus pelien tarinallisuus ei välttämättä avaudu pelaajalle kielimuurin vuoksi:

*Emme osanneet englantia joten teimme omia tulkintoja hahmojen repliikeistä ja nimesimme kuljettajat uudelleen.*<sup>201</sup>

Kirjoittajan pelimuistossa englannin kielen osaamattomuuden vuoksi pelin tarinaa on saatettu tulkita toisin, kuin miten pelintekijät ovat sen tarkoittaneet. Tämä ei ole välttämättä varsinaisesti haitannut pelaamista, vaan tuonut oman erityispiirteensä pelihetkeen. Myös pelihahmojen uudelleen nimeäminen vaatii mielikuvituksen käyttöä, ja siten pelistä ja sen hahmoista on voinut tulla pelaajalle henkilökohtaisempia. Yhdessä pohditut repliikit ja hahmojen uudelleen nimeämiset ovat mielenkiintoinen havainto, jonka voisi ajatella ilmentävän eräänlaista kollektiivista mielikuvitusta.

Pelit voivat tarjota pelaajilleen mahdollisuuden mielikuvituksen käyttöön. Pelaaja voi samaistua hahmoihin tai elää yhteydessä pelin fantasiamaailman kanssa. Laura Ermi ja Frans Mäyrä kutsuvat artikkelissaan *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* tällaista pelikokemuksellista ulottuvuutta mielikuvitukselliseksi uppoutumiseksi (*imaginative immersion*). Mielikuvituksellista uppoutumista tapahtuu erityisesti sellaisissa peleissä, joissa pelimaailma, sen hahmot ja tarinalliset elementit ovat keskeisissä osissa.<sup>202</sup>

Yksi Crash Bandicoot -pelisarjan tunnistettavista ominaispiirteistä ovat wumpa-hedelmät, joita pelien radoissa voi kerätä. Wumpa-hedelmät muistuttavat ulkomuodoltaan omenaa tai mangoa, ja niitä kerätään sarjan eri peleissä erilaisiin tarkoituksiin. Kirjoittaja muistelee tätä peliominaisuutta seuraavalla tavalla:

*Luulin aina että ne wumpa hedelmät on omenoita.*<sup>203</sup>

Pelin erikoisominaisuudet voivat myös aiheuttaa hämmennystä ja erimielisyyttä pelaajien välille:

*Crashit aloitti myös mun ja veljen yhä jatkuvan "tarviiko niitä KAIKKIA kolikoita/renkaita/muita kerätä"-kinastelun, mikä nousee aina esille erinäisistä*

---

<sup>201</sup> Teemakirjoitus 004. Mies, 30 v.

<sup>202</sup> Ermi, Mäyrä 2005, 7–8.

<sup>203</sup> Teemakirjoitus 002. Nainen, 32 v.

*tasohyppelyistä jutellessa. Ja siis totta kai tarvii, niistä saa ylimääräisiä omenoita.*<sup>204</sup>

Tässä kirjoittajan muistelmassa tulee esiin, että pelaajat eivät välttämättä ymmärrä kaikkien erikoisominaisuuksien ja pelimekaanikkojen tarkoitusta, ainakaan heti. Yksi Crash Bandicoot -pelien rikkaus saattaakin olla siinä, että vaikka olisi pelannut jo kauan, pelistä voi silti löytää uusia ominaisuuksia ja tarkoituksia. Pelit voivat sisältää myös piilotettuja salaisuuksia, jotka tulevat eteen sattumalta tai niitä etsitään tarkoituksellisesti. Salaisuuksien löytäminen viihdyttää harjaantuneempaakin pelaaja, ja tuo peliin yllätyksellisiä tilanteita.

Teemakirjoitukseen vastannut kirjoittaja kuvaa pelisarjan pelaamisen syytä seuraavasti:

*Sopivan haastava, pelissä pääsee melko nopeasti ns. flow-tilaan ja erilaisten salaisuuksien etsiminen on mielenkiintoista.*<sup>205</sup>

Kirjoittajan mielestä salaisuuksien etsiminen tekee pelistä mielenkiintoisen. Kirjoittaman kokeman flow-tilan (*suom. virtaus tai virtaavuus*) voi ajatella olevan uppoutumisen syvempi muoto. Syvällisen uppoutumisen mahdollisuus on videopelien ainutlaatuinen piirre, joka kokemusten perustella erottaa sen muista viihdemuodoista. Uppoutuminen syntyy keskittymisestä sopivalta tuntuvaan haastetta kohtaan. Pelikokemus on uppoutuessa ja flow-tilassa niin intensiivinen, että pelaaja unohtaa ympäröivän todellisuuden hetkellisesti. Tässäkin luvussa läpi käydyt peliominaisuudet voivat vaikuttaa uppoutumisen kokemukseen. Syvällinen uppoutuminen tai flow-tila voi olla pelaajalle vaikuttava kokemus, jonka kautta voi kokea syviä tunteita tai oppia uusia taitoja.

Mihaly Csikszentmihalyin mukaan flow-tilaa eli *optimaalista kokemusta* selittää nautinnollisuus. Hän pitää omalle ajalleen paradoksaalisena sitä, että vapaa-ajan suuresta saatavuudesta huolimatta tätä aikaa ei yleensä osata kääntää nautinnoksi. Vaikka meillä olisi nykyisin enemmän mahdollisuuksia hauskanpitoon, mikään ei viittaa siihen, että saisimme elämästämme enemmän nautintoa kuin esivanhempamme. Hänen mukaansa pelkät mahdollisuudet eivät riitä, jos meillä ei ole taitoja niiden mahdollisuuksien hyödyntämiseen. Useat meistä ovat kyllästyneitä ja turhautuneita, vaikka ympärillämme on valtava määrä virkistäytymiseen tarkoitettuja tarvikkeita ja vapaa-ajan mahdollisuuksia. Hänen mukaansa

---

<sup>204</sup> Teemakirjoitus 003. Nainen, 34 v.

<sup>205</sup> Teemakirjoitus 001. Mies, 38 v.

keskeistä nautinnon kokemisessa on tietoisuuden hallitsemisen taito. Ulkoiset olosuhteet tarvitsevat rinnalleen myös sisäiset olosuhteet, jotta flow-tila olisi mahdollista saavuttaa.<sup>206</sup>

Csikszentmihalyi käsitteli kirjanluvussa *Play and Intrinsic Rewards* erilaisia leikkimuotoja, ja tuli siihen tulokseen, että tietyt tekijät määrittävät sitä, kuinka näistä toiminnoista tuli nautinnollisia. Näitä tekijöitä olivat keskittymiskyky, taitojen käyttäminen, omien ongelmien unohtaminen, oman erillisen identiteetin unohtaminen, hallinnan tunne tekemisessä sekä psyykinen integraatio metapersoonallisten järjestelmien kanssa.<sup>207</sup> Csikszentmihalyin leikin ja pelien tutkimusta ja flow-teoriaa (*flow theory*) mukailen väitän, että pelatessa oma erillinen identiteetti unohtuu, joka johtaa psyykkiseen yhdentymiseen pelimaailman kanssa. Tilanteesta syntyy luonnostaan palkitseva ja nautinnollinen toiminto. Oleellista toiminnassa on erillisyydestä irti päästäminen ja yhteyden tunteeseen pääseminen.

Kokonaisuudessaan videopelien pelitekniset ominaisuudet voivat muokata pelaajien kokemuksia. Pelitekniikan avulla luotu ja koettu immersio vaikuttaa pelaajaan vahvasti tunnetasolla. Peliteknisten ominaisuuksien yhteisvaikutus määrittää pelin dynamiikkaa ja siten pelikokemusta. Immersio edellyttää jännitettä, joka pysyy yllä pelillisten rakenteiden, vaikeustason kasvun ja pelaajan taitojen kehittymisen myötä. Mentaaliselle eläytymiselle tarjoavat tukea digitaalisten pelien moniulotteinen maailma, sen hahmot ja tapahtumat.<sup>208</sup> Immersiivisten kokemusten vuoksi pelaaja voi olla sitoutuneempi peliin, tässä tapauksessa Crash Bandicoot -pelisarjaan.

---

<sup>206</sup> Csikszentmihalyi 1990, 83.

<sup>207</sup> Csikszentmihalyi 2014, 135–153.

<sup>208</sup> Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 100.

## 4 Pelaajasta katsojaksi: Crash Bandicoot -pelipäivä

### 4.1 Pelipäivän toteuttaminen

Teemakirjoitusaineiston lisäksi keräsin yhteistyössä Suomen Pelimuseon kanssa aineistoa myös pelipäivästä eli Crash Bandicoot -teemaisesta peluutushetkestä. Pelipäivä järjestettiin perjantaina 2.2.2024 klo 15–17.30 Museokeskus Vapriikissa, Pelimuseon areenalla.

Kellonaika valikoitui osaltaan siksi, että tuohon aikaan museoon pääsy on maksutonta.

Pelipäivän suunnittelu tapahtui yhteistyössä museon kanssa. Suunnitteluvaiheessa ajatuksia vaihdettiin suurimmaksi osin sähköpostitse, sekä lisäksi yhden suunnittelupalaverin kautta, johon osallistuin etäyhteyksin. Tapahtuman käytännön järjestelyistä vastasi pääosin

Pelimuseo, hoitaen paikalle tarvittavat laitteet ja pelit, huolehtien myös muista yksityiskohdista. Toimitin tapahtumaa varten tiedotteen ja tietosuojailmoituksen, jotka olivat nähtävillä pelipäivän osallistujille eli niin havainnointiin kuin haastatteluihin osallistuneille tapahtumapaikalla. Pelipäivä oli kaikille avoin tapahtuma, mutta keräsin aineistoa vain tapahtuman aikuisilta osallistujilta. Tein tämän linjauksen, koska tutkielmani aihe rajautuu aikuisten pelimuistoihin ja -kokemuksiin. Toki aikuisilla voi olla omasta lapsuudestaan muistoja ja kokemuksia, jolloin tutkimukseen on saatu mukaan myös aineistoa pelaajien varhaisista vaiheista. Ikälinjaus yksinkertaistaa tutkimuksen tekemistä, koska alaikäisten tutkimiseen liittyy omat erityispiirteensä- ja vaatimuksensa.

Käytin tapahtumassa aineistonkeruumenetelminä havainnointia ja haastattelua. Lisäksi dokumentoin tapahtumaa valokuvaten ja videoiden. Pelipäivään vaikutti julkisen liikenteen lakko, vähentäen museokävijöiden määrää oleellisesti. Vähäisen asiakasmäärän vuoksi minulle tarjoutui mahdollisuus järjestää vastaava tapahtuma uudelleen parempana ajankohtana, mutta tutkielman aikataulu ei taipunut siihen. Pelipäivästä tiedotettiin ja sitä markkinoitiin Vapriikin verkkosivuilla, Pelimuseon sosiaalisen median tileillä ja omilla henkilökohtaisilla sosiaalisen median tileilläni. Pelipäivään ei kutsuttu ennakolta haastateltavia, vaan haastattelut suoritettiin spontaanisti tapahtumassa. Pelipäivän aineisto koostuu havainnointimuistiinpanoista, kenttäpäiväkirjasta ja kahdesta haastattelusta.

Vaikka pelipäivän aineisto jäi hieman toivottua suppeammaksi, on siitä silti löydettävissä mielenkiintoisia teemoja, jotka avaavat kokemuksellisuuden rakentumista Crash Bandicoot -pelisarjassa. Jälkikäteen ajateltuna olisin voinut yhdistää pelipäivään myös kyselytutkimusta, jolla olisin voinut päästä käsiksi pelaamisesta heränneisiin ajatuksiin tuoreeltaan. Pelaajien

omaraaportointi pelaamiskokemuksen jälkeen olisi myös voinut tuottaa hedelmällistä tietoa. Jos järjestäisin pelipäivän uudelleen, tavoittelisin rauhallisemman tilan järjestämistä tapahtumalle. Pyrkisin myös tavoittelemaan ja kutsumaan tapahtumaan kohderyhmään sopivia henkilöitä, jotta itse tiedonhankinta olisi yksinkertaisempaa toteuttaa. Kaiken kaikkiaan tapahtuma toi kuitenkin kokemusta ja näkökulmia aiheeseen. Tiedonhankinnan lisäksi näen, että tapahtumalla oli myös peliperintöä vaaliva tarkoitus. Voin olla tyytyväinen siihen, että Crash Bandicoot -pelisarjaan liittyvä aineellinen ja aineeton kulttuuriperintö tuli näkyvästi esille pelipäivässä. Videopelikulttuuria 1990-luvulla ja sen jälkeen muokanneet pelit toivottavasti saavat tulevaisuudessakin tilaa kulttuuriperintöorganisaatioiden toiminnassa.

## 4.2 Aineistonkeruumenetelmät

Käytin pelipäivän haastatteluissa avointa haastattelua, joka muistuttaa haastattelutyypeistä eniten tavallista keskustelua.<sup>209</sup> Olin valmistellut etukäteen kysymyslistan, jota pystyin käyttämään tarvittaessa. Pyrin haastatteluissa kuitenkin mahdollisimman vapaamuotoiseen, keskustelunomaiseen haastattelumuotoon. Avoin haastattelu mahdollistaa sen, ettei kaikkien haastateltavien kanssa tarvitse käydä läpi täysin samoja tema-alueita.<sup>210</sup> Haastateltavat valikoituivat pelipäivän osallistujista satunnaisesti. Haastattelin osallistujia heidän henkilökohtaisista Crash Bandicoot -pelisarjaan liittyvistä kokemuksistaan ja näkemyksistään.

Haastattelujen tavoitteena oli syventää tietämystä Crash Bandicoot -pelisarjasta ja sarjan pelaajista. Tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia pelisarjan pelaamiseen liittyy. Haastattelutilanteeseen vaikuttaa normaalit fyysiset, sosiaaliset ja viestimiseen liittyvät asianhaarat, koska haastattelutilanne on osa normaalia elämää. Haastattelutilanteessa kaikki osapuolet vaikuttavat toisiinsa, joten haastattelu on yksinkertaisesti siis vuorovaikutusta. Tavallisesta vuorovaikutustilanteesta haastattelu eroaa kuitenkin siinä, että se on suunniteltu ennalta, haastattelijan ohjaamaa ja keskustelun ylläpito on usein haastattelijan vastuulla. Lisäksi haastateltavan on tunnettava roolinsa ja luotettava siihen, että hänen sanomisiaan kohdellaan luottamuksella.<sup>211</sup>

---

<sup>209</sup> Eskola & Suoranta 1998, 86.

<sup>210</sup> Eskola & Suoranta 1998, 86.

<sup>211</sup> Eskola & Suoranta 1998, 85.

Kokemuksellisuuden tutkimisessa kielelliset aineistonkeruumenetelmät ovat yleensä aineistojen ensisijainen tunnusmerkki. Yksi tutkimustavan ongelmista voi olla se, etteivät haastateltavan puheissa kokemukset välttämättä välity siten, kuinka ne on todella koettu. Syy voi olla esimerkiksi se, ettei haastateltava välttämättä halua tai pysty ilmaisemaan kokemuksiaan täysin aitoina. Kokemusten ilmaisuun ja muisteluun vaikuttaa haastateltavan tietoiset ja tiedostamattomat valinnat.<sup>212</sup> Toteutin haastattelut pelipäivän yhteydessä, Suomen Pelimuseon areenalla. Haastattelujen tekopaikasta, Pelimuseon areenasta oli löydettävissä sekä positiivisia että negatiivisia ominaisuuksia haastattelun tekoon. Areena tarjosi mukavan rennon ilmapiirin ja haastattelujen aikana pystyi seuraamaan muiden pelaamista. Toisaalta areenalle kantautui ääntä muualta museotiloista, joten tilan äänimaisema oli melko sekava ja ajoittain melu oli jopa häiritsevän kovaa. Jälkikäteen ajateltuna pelikokemuksiin keskittyvät haastattelut olisi kannattanut toteuttaa hieman rauhallisemmassa tai intiimimmässä tilassa. Vaikka tutkimusaihe ja haastattelujen aihe ei ole millään tavalla erityinen tai arkaluontoinen, olisi haastatteluista voinut saada enemmän irti, jos paikka olisi ollut rauhallisempi. Toinen haastatteluista keskeytyi ulkoisen tekijän vuoksi, mutta siihen ei ollut syynä haastattelujen tekopaikka vaan haastateltavan oma aikataulu.

Pelipäivää markkinoitaessa kerrottiin myös siitä, että paikalla on tutkimushaastattelija. Paikalle ei kuitenkaan tullut ketään, joka olisi tarjoutunut itse haastattelun tekoon. Haastateltaville siis ehdotettiin haastattelun tekoa haastattelijan toimesta. Haastateltavat suostuivat haastattelujen tekoon vapaaehtoisesti. Pohdin, että haastateltaville haastattelun aihe saattaa tuntua myös jollain tavalla erikoiselta. Jos haastattelujen aihetta eli pelikokemuksia vertaa johonkin muuhun, esimerkiksi haastateltavalle tärkeään asiaan, josta hänellä olisi paljon sanottavaa, voi haastattelun aihe tuntua turhalta tai tarpeettomalta. Koen, että yksi vaikeimmista asioista haastatteluihin valmistautumisessa ja asennoitumisessa olikin juuri sen pohdinta, mitä haastateltavat mahtavat ajatella haastattelun aiheesta ja onko heillä aiheesta mitään sanottavaa. Huoleni osoittautui lopulta turhaksi, sillä haastateltavat kertoivat pelikokemuksistaan innoissaan ja oma-aloitteisesti.

Käsittelin haastatteluaineistoa ensin litteroiden sen, ja tämän jälkeen luin litteroinnin useaan kertaan ja kuuntelin alkuperäiset haastattelut niin ikään useamman kerran. Merkitsin haastatteluihin osallistuneille tunnustekoodit eli vastaaja A1<sup>213</sup> ja vastaaja A2<sup>214</sup>. Litterointiin

---

<sup>212</sup> Tökkäri 2018, 68–70.

<sup>213</sup> A1 = nainen, 26 v, Tampere.

<sup>214</sup> A2 = nainen, 27 v, Tampere.

merkitsin haastattelijan puheenvuorot kirjaimella H ja vastaajan kirjaimella V. Jatkoin käsittelyä etsimällä haastatteluista aihekokonaisuuksia, jotka muodostuivat *pelikokemuksien*, *peleminäisyyksien* ja *tunnekokemuksien* ympärille. Pelikokemuksien aihekokonaisuuteen liitin lapsuusajan pelimuistot, aikaisimmat muistot Crash Bandicoot -pelisarjasta, pelitavat ja aikuisena pelaamisen. Pelihahmot, suhde muihin videopelien ja pelaamisen seuraaminen muodostavat peleminäisyyksien aihekokonaisuuden. Tunnekokemusten aihekokonaisuuteen yhdistin pelitapoihin liittyvät tunnekokemukset ja nostalgiset tunnekokemukset.

Pelipäivän havainnointiin käytin osallistuvaa havainnointia. Havainnointiin kuuluu tilanteiden dokumentointi, kuvailu ja reflektointi.<sup>215</sup> Osallistuva havainnointi tarkoittaa sellaista aineistonkeruun muotoa, jossa tutkija osallistuu jollain tavalla tutkimansa yhteisön toimintaan.<sup>216</sup> Käyttämäni osallistuva havainnointi tuli pelipäivässä esille siten, että ulkopuolisen tarkkailun sijasta osallistuin niin pelaamiseen kuin siitä käytäviin keskusteluihin sekä liikuin tilassa vapaasti. Valitsin osallistuvan havainnointitavan, koska se sopi mielestäni hyvin tapahtuman luonteeseen. Yhtenä tapahtuman järjestäjistä roolini oli olla myös esillä ja vuorovaikutuksessa museokävijöiden kanssa, joten en siksikään olisi voinut olla vain passiivisen tarkkailijan roolissa. Kuvailisin, että havainnointini osallistuva puoli oli kuitenkin maltillista. Pyrin esimerkiksi pelaamaan itse vain silloin, kun pelipaikoilla oli hiljaista. Vältin vaikuttamasta pelipäivään osallistuneisiin liiaksi, koska halusin nähdä pelaamiskokemusta ja pelaamisen aiheuttamia reaktioita mahdollisimman aitoina ja alkuperäisinä. Lähes koko elämäni ajan olen ollut itsekkin Crash Bandicoot -pelisarjan pelaaja, jonka vuoksi koin tuntevani tutkivani kohderyhmän hyvin.<sup>217</sup> Tapauksessani osallistuvan havainnoinnin määritelmän täyttää jo se, että kuulun itsekkin tutkimaani ryhmään. Käsitykseni pelisarjasta on siis muodostunut suurimmaksi osin tämän havainnoinnin ulkopuolella. Havainnoinnin tarkoitus oli kuitenkin saada aiheesta uusia ajatuksia, aistia muiden pelaajien kokemuksia ja ennen kaikkea tarkkailla esiin tulleita asioita tutkijan perspektiivistä.

Tiedostan sen, että pelipäivään osallistuneet olivat julkisessa tilassa, tapahtumassa, joka oli etukäteen suunniteltu. Järjestetty pelitilanne ei siis täysin vastaa sellaista tilannetta, millaisena pelaaminen yleensä tapahtuu videopelien pelaajien arjessa. Havainnointipaikka Pelimuseon areena on yhteydessä museon perusnäyttelyyn, ja areenan seinälle on sijoitettu myös osa näyttelyesineistä. Osa areenalle päätyneistä oli selvästi katsomassa perusnäyttelyä, jonka

---

<sup>215</sup> Hämeenaho et al. 2022, 179.

<sup>216</sup> Eskola & Suoranta 1998, 98.

<sup>217</sup> Ks. esim. Eskola & Suoranta 1998, 100–101.

vuoksi jätin heidät havainnoinnin ulkopuolelle. Otin havainnoinnissa tarkastelun alle vain sellaiset museokävijät, jotka tulivat pelaamaan tai aktiivisesti seuraamaan pelaamista ja heitä, jotka kuuluivat tapahtuman järjestelyryhmään. Valitsin havainnoinnin yhdeksi menetelmäksi, koska sillä voidaan kerätä sellaista aineistoa, joka ei ole sanallista. Lisäksi se on menetelmänä holistinen, koska havainnoitsijan on huomioitava kaikki ilmiöön vaikuttavat tekijät materiaalisesta ympäristöstä toimijoiden rooleihin.<sup>218</sup> Havainnointiaineisto syntyy tapahtumapaikan, tapahtumaan osallistujien, tutkijan ja tässä tapauksessa videopelien välisestä vuorovaikutuksesta. Havainnoinnin tavoitteena on saavuttaa ilmiöitä, hetkiä, tilanteita ja kehollisia ilmaisuja ja muita reaktioita.

Käsittelin havainnoiden kerättyä aineistoa ensiksi puhtaaksikirjoittamalla sen ja tämän jälkeen lähdin etsimään aineistosta mielenkiintoisia teemoja. Yksi keskeisimmistä havainnointiaineiston aihealueista on *pelaamisen seuraaminen*. Jatkoin pelaamisen seuraamisen teemaa tuomalla esiin aiheeseen liittyviä immersion, oppimisen ja yhteisöllisyyden aihealueita, joiden kautta tutkin myös *katsojakokemusta*.

### 4.3 Pelikokemukset, peliominaisuudet, tunnekokemukset

Pelikokemusten tutkimiseen soveltamani fenomenografis-hermeneuttinen analyysimenetelmä voi tarjota kokemuksen tutkimiseen monenlaisia, vastakkaisiakin näkökulmia. Eri tieteenalojen empiirisessä tutkimuksessa tutkimustapaa on sovellettu monin tavoin.

Yksilöllisten kokemusten käsite on historiallisesti katsottuna melko uusi asia. Vasta 1800-luvulla inhimillisen kokemusmaailman holistisuutta ja yksilökohtaista vaihtelevuutta alettiin korostamaan. Inhimillisiä kokemuksia kiinnostuttiin tarkastelemaan vastareaktionä ihmistä järkiolentona pitävillä luonnontieteille. Kokemukset voidaan jakaa kahteen vaiheeseen.

Kokemisen ensimmäinen vaihe on usein tunne, olotila tai sanoittamaton elämys, niin sanottu “elävä kokemus” eli kehollinen, tajunnallinen ja elämäntilanteeseen liittyvä. Kokemisen toinen vaihe on niin sanottu “kuvattu kokemus”, kokijan käsitteellistäessä tunnettaan, olotilaansa tai elämystään. Toisessa vaiheessa kokija pyrkii jakamaan kokemaansa ymmärrettävästi niin itselleen kuin toisille. Kokemusten kuvaaminen voi auttaa kokijaa rakentamaan niin mielipiteitä ja käsityksiä kuin asenteita ja uskomuksiakin.<sup>219</sup> Sovellan analyysimenetelmäni fenomenografista ulottuvuutta pelipäivän aineistoon melko löyhästi. Koska aineisto jäi määrällisesti toivottua pienemmäksi, en näe järkeväksi muodostaa

<sup>218</sup> Hämeenaho et al. 2022, 180.

<sup>219</sup> Tökkäri 2018, 64–67.



aineistosta kuvauskategorioita, jotka yleensä kuuluvat fenomenografisten tutkimusten tulosten esittelyyn. Erilaiset kokemisen tavat tulevat kuitenkin riittävällä tavalla esiin aineistoesimerkeistä.

Keskustelin haastateltavieni kanssa heidän aikaisimmista Crash Bandicoot -pelimuistoistaan, pelitavoista ja siitä, miten he ovat aikuisiällä päätyneet Crash -pelien äärelle. Vastaja A1: n aikaisimmat Crash Bandicoot -muistot olivat syntyneet noin eskari-ikäisenä. Aikaisimmat videopelikokemukset ovat vastaajalta PlayStation 1 -konsolilta ja Xboxilta, jotka löytyivät vastaajan lapsuudenkodista. Vastaja A1: n varhaisimmat videopelimuistot ajoittuvat siis alakouluikään, 2000-luvun alkupuoliskolle. Vastaja kertoo, että tutustui Crash Bandicoot -sarjan Crash Team Racing -peliin ala-asteikäisenä. Crash Team Racingia hän pelasi sisarustensa kanssa, koska se oli hänen mukaansa silloin yksi harvoista peleistä, jota pystyi pelaamaan kaksinpelinä. Vastaja kuvaa pelaamisen olleen sisarusten kesken intensiivistä, mutta kuvailee pelaamisen olleen myös hauskaa yhdessäoloa. Hän kertoo naurahduksen saattamana, että sisarusten kanssa videopelien pelaaminen aiheutti kuitenkin myös pieniä riitoja. Vastaja A2 kuvaa ensikosketusta Crash Bandicoot -pelisarjaan seuraavasti:

*V: joo pleikka kakkosella tosiaan ja ensikosketukset tuli kun isovelji pelasi itse asiassa crässiä ja anto mun aina välillä jotain pomppia ja hyppiä siinä ja olin aina innnoissani kattomassa kun hän pelasi ja sitten kun vähän siitä kasvoin niin sen jälkeen siinä aloin sit itte pelata mut sitte työnsin sen ohjaimen veljelle ku totesin että oli liian hankalia kohtia<sup>220</sup>*

Vastaja A2 kertoo pelanneensa pelisarjan tasohyppelyä ja muistelee, että ainakin Crash Bandicoot 2 on ollut sellainen peli, jota on pelattu yhdessä veljen kanssa. Aikuisiällä vastaja A1 kertoo pelaavansa videopelejä enemmän internetin kautta, yleensä yhdessä jonkun kanssa internetin välityksellä. Siinä missä aikaisemmin pelattiin saman konsolin äärellä, on vastaajan mukaan pelaaminen sittemmin siirtynyt “nettiin”. Kun kysymys koskee aikuisiän pelaamista, on vastaja A2:n vastaus seuraava:

*V: joo siis sitte toi CTR tuli mukaan mun poikaystävän kautta et hän oli pelannu sitte lapsuudessaan ja sitte tuli tää uusin versio niin sitte ostettiin tää heti ja sitä on tullu aika paljon pelattua ja samoin sitte toi ihan uusin crässi olikse nyt it's about time niin sen kanssa ostin heti sillon julkasupäivänä et oli*

---

<sup>220</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaja A2.

*kuitenki niin lämpimät muistot kuitenkin siitä. emmää siinä nytkään ihan ite pärjänny, et piti välillä pyytää apua, joku toinen pomppii niitä* <sup>221</sup>

Videopelien pelaajat saattavat kiintyä pelaamiinsa hahmoihin ja hahmojen ulkonäkö tai ominaisuudet voivat vaikuttaa paitsi pelaamiseen myös pelaamisen muisteleamiseen. Keskustelin haastateltavien kanssa pelihahmoista, pelisarjan suhteesta muihin videopeleihin ja pelaamisen seuraamisesta. Hahmoista keskusteltaessa vastaukset poikkesivat toisistaan jonkin verran. Kun kysyin pelisarjan suosikkiahmosta, vastaaja A1 kuvasi suhdettaan pelihahmoihin seuraavalla tavalla:

*V: ei oikeen, must tuntuu et se on ain vaihdellu ja se tiäks vaihteli aina tiäks lapsena sillai kenen sisaruksen kans pelas, kuka halus olla kukakin ja et paljon vaihdellut* <sup>222</sup>

Vastaaja A1 koki, ettei hänellä ollut suosikkiahmoa, vaan pelihahmot ovat vaihdelleet. Vastaajalta A2 en kysynyt suosikkipelihahmoista, mutta hahmot tulivat esiin kysyttäessä mistä asioista hän pelisarjassa erityisesti pitää. Vastaaja A2 kertoo, että pitää Crash Bandicoot -hahmoja todella söpöinä. Erityisesti vastaajan mieleen on Crash Team Racing -pelin hahmot Polar ja Pura. Kuitenkin ennen kaikkea vastaaja pitää pelisarjassa sen nostalgisuudesta. Eli kysyttäessä, onko jotain erityistä mistä pelisarjassa pitää, on vastaus seuraava:

*V: hyvä kysymys, mä luulen et nykypäivänä se on enemmän niin ku se nostalgia ja vaikka kaikki crässin hahmot on kyllä tosi söpöjä erityisesti se seeteeärräs polar ja pura on tosi sulosia mut mä luulen et se on se nostalgia* <sup>223</sup>

Keskustelin myös vastaaja A1:n kanssa siitä, mikä Crash Bandicoot -pelisarjassa viehättää. Vastaus kuului seuraavasti:

*V: ehkä se on se pelin tyyli jotenki semmonen aika simppele niinku, ei oo mitenkää realistisen näkönen mitenkää ja sitte se yksinpelaaminen on aika semmosta yksinkertasta et siin ei oo mitää et täytys hirveesti tietää kaikkia..mitä tapahtuu mistäkin..(epäselvää) se on ehkä semmonen, se ei vaadi*

---

<sup>221</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A2.

<sup>222</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A1.

<sup>223</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A2.

*hirveesti semmosta niinku strategisointia tai ajatushommaa se sä vaan tiedät jo ku kosket siihen ohjaimen niin tiedät mitä sä oot kokemassa*<sup>224</sup>

Tuttuus ja ennalta arvattavuus voivat siis vastaajan kokemuksen mukaan olla videopelien positiivisia puolia. Se, että pelissä ei vaadita valtavaa ajatustyötä tai suunnitelmallisuutta ovat myös vastaajan mielestä myönteisiä asioita. Vastauksen perusteella videopelikokemuksessa merkitsevät yksinkertaisuus ja kokemuksen ennustettavuus. Kysymykseen muista videopeleistä ja pelien välisestä paremmuusjärjestyksestä vastaaja A1 kertoo seuraavasti:

*V: no ei oo ihan ykkösenä siellä et mä tykkään kans spyrosta enemmän kuin cräshistä sitä on nyt tullu pelattua niinku vuosikausia*

*(taustamelua)*

*V: mut kyl se sillain*

*(taustamelua)*

*V: vaikka saatas saattais löytää semmosia niinku parempia ja kivempia pelejä niin jotenki sit aina palaa niihin semmisiin mitä on (epäselvää) et se on vähän semmonen klassikko*<sup>225</sup>

Vastaajan mukaan pelistä on muodostunut klassikko, jonka vuoksi sitä pelataan vaikkei se ylittäisi ihan parhaimpien pelien korkeimmalle sijalle, jos otetaan huomioon myös muut videopelit. Keskustelimme vastaaja A1: n kanssa myös pelaamisen seuraamisesta.

Haastattelutilanne mahdollisti sen, että seurasimme muiden pelaajien pelaamista haastattelua tehdessä. Vuoropuhelu eteni pelaamisen seuraamisesta pelin oikoreittien löytämiseen:

*H: joo mä itte vaan huomaan sen et tosi niinku, varsinki ehkä seeteeärräs on se et siihen niinku jumittuu kattomaan sitä*

*V: mmm*

*H: vaikkei siin mitään ihmellist sinäänsä tapahtuiskaan*

*V: jep*

---

<sup>224</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A1.

<sup>225</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A1.

*(taustamelua)*

*V: se on just semmonen hauska peli et ku kattoo kun muut pelaa*

*(taustamelua)*

*(pelaamisen ääniä)*

*H: en ollu ennen totakaan tienny et tuolt pääsee tuonne*

*V: ja tässäkin on jännä silleen et huomaa joistaki tasoista et muistaa silleen et ai niin tääl on se oikoreitti vaiks ei ois pelannu niinku vuosiin<sup>226</sup>*

Tunteet liittyvät niihin historiallisiin prosesseihin, joissa teknologiset laitteet ja järjestelmät muovautuvat.<sup>227</sup> Artikkelissa *Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming* Tim Wulf kumppaneineen kutsuu nostalgiaa seka-affektiiviseksi tilaksi (*mixed-affective state*). Siinä yhdistyvät niin positiiviset tunteet, kuten lämpö, hellyys, ilo ja riemu kuin negatiiviset tunteet, kuten menetys, pelko ja suru. Wulf kumppaneineen näkee, että videopelien nostalgia voi edistää merkittäväällä tavalla hyvinvointia ja rakentaa sosiaalista identiteettiä. Näiden seikkojen takia nostalgiaa voidaan selittää retropeli-ilmiötä ja sen kukoistamista. Videopelit toimivat siis ikään kuin “aikakoneina” tuoden ilon ja hauskanpidon lisäksi hyvinvointia ja merkityksen tunnetta pelaajien elämään.<sup>228</sup> Olennaisena ja irrottamattomana osana videopelikokemukseen liittyy erilaiset tunnekokemukset. Keskusteluissa haastateltavien kanssa tuli esille niin pelitapoihin liittyvät tunnekokemukset kuin nostalgiset tunnekokemukset. Kuten aikaisemmin kävi jo ilmi, vastaaja A2 koki nostalgian yhdeksi mieleiseksi peliominaisuudeksi, josta voisi tehdä johtopäätöksen, että nostalgia on myös yksi pelaamisen syistä. Nostalgia tuli esille myös toisessa haastattelussa. Kysyin haastateltavaltani, onko hänellä ollut pidempiä taukoja Crash Bandicoot -pelien pelaamisesta vai onko pelien seurassa kuljettu läpi koko elämän:

*V: no on kulkenu joo, oli tossa sillain useempia vuosia kun en oikein pelannut oikeen mitään, sitten hankin ite itselle konsolin ja se alotti uudestaan sen ja sillonki jotenki helpoiten lähti sen pelaamisen kans niist peleist mitä on*

---

<sup>226</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A1.

<sup>227</sup> Grönholm et. al 2022, 253.

<sup>228</sup> Wulf et al. 2018, 60–65.

*pelannu pienempänäki, just silleen, et siin tulee semmonen nostalginen fiilis sitte ku lähtee siitä taas pelaamaan enemmän* <sup>229</sup>

Jatkoimme keskustelua nostalgisista tunnekokemuksista ja kysyin haastateltavaltani, miten hän kuvailisi nostalgian tunnetta. Hänen vastauksensa vie vanhojen muistojen ja pelikokemusten äärelle:

*V: se on semmonen, ainiin tää on tää taso ja ainiin tällä tyypillä mä aina pelasin lapsena ja*

*H: mmm*

*V: tää on se taso mitä mä en ikinä päässy läpi ja*

*H: nii herää ne vanhat muistos sieltä ja muistaa jotain tai tulee eteen jotain mitä ei ois välttämättä muistanu ilman*

*V: joo*

*H: sitä pelaamista* <sup>230</sup>

Jaakko Suominen on havainnut retropelien nostalgiaa kertovia mediatekstejä tarkastellessa, ettei nostalgiaa selitetä tai määritellä siitä puhuttaessa yleensä kovin tarkasti. Suomisen mukaan kuitenkin henkilökohtainen muistamisen, uudelleen löytämisen, tuotesuhteesta nauttimisen tai itselle jonkun rakkaan asian vaalimisen teemat kuitenkin korostuvat mediateksteissä, vaikka niissä esiintyvää nostalgiaa perusteltaisiinkin vain niukasti, jos lainkaan.<sup>231</sup> Samankaltaisen havainnon tein myös itse, tarkastellessani pelaajien sanallistettuja kokemuksia. Nostalgia-sana mainitaan ja asiayhteyksistä käy ilmi, mitä sillä tarkoitetaan, vaikka sanaa itsessään ei selitetä tai vaikka nostalgian monimutkaista tunnekokemusta ei avata kovin tarkasti.

Nostalgia liittyy vahvasti yhteen muistin ja muistamisen kanssa. Myös emotio on osa muistia. Aistihavainnot aiheuttavat kehossa monenlaisia prosesseja, esimerkiksi pelkkä visuaalinen aistimus aiheuttaa kehossa erilaisia affektiivisiä ja emotionaalisia seuraamuksia. Myöhemmin jokin impulssi voi herätellä muistiin painuneita affekteja.<sup>232</sup> Videopelien

---

<sup>229</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaja A1.

<sup>230</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaja A1.

<sup>231</sup> Suominen 2022, 10–11.

<sup>232</sup> Knuuttila 2007.

pelaaminen vaatii uusien asioiden oppimista ja omaksumista. Lisäksi muistin muovautuvuuteen vaikuttaa se, että uuden pelin opetteluun ja pelaamiseen ylipäättään liittyy yleensä suuria määriä toistoja. Videopelit käyttävät hyödyksi myös monia aistikanavia, joiden kautta vaikutetaan emotionaaliseen muistiin. Kaikkien näiden edellä mainittujen seikkojen vuoksi voidaan ajatella, että videopeleillä on kyky aiheuttaa vahva muistijälki. Kun pelaajalle on kehittynyt vahva muistijälki jostain videopelistä, voi myöhemmin koetut tilanteet tuon pelin vaikutuspiirissä aiheuttaa monimutkaisia ja kokonaisvaltaisia reaktioita, kuten nostalgiaa.

Keskustelimme vastaaja A1:n kanssa myös peliin uppoutumisen kokemuksesta. Kysyin, viekö Crash Bandicoot -sarjan pelit helposti pelimaailmaan, siten että siihen maailmaan uppoutuisi. Vastaaja kertoi kokemuksistaan seuraavalla tavalla:

*V: jokski aikaa, mut sitte seki on semmonen et mulla menee tosi nopeesti hermo niinku pelitasoihin jos mä en pääse niitä läpi niin sit se saatta olla silleen et jos mä jään jumiin*

*(taustamelua)*

*V: (epäselvää) niin sit saattaa mennä hermo ja sit on silleen et en enää pelaa*

*(taustamelua)*

*H: ..onks sun mielestä niinku..tässä kun me katotaan kun muut pelaa niin nostattaaks tää sus jotain niit samoi nostalgisia tunteita vai onks se vaan siinä itse pelatessa*

*V: on se siinäkin kun kattoo kun muut pelaa*<sup>233</sup>

Vastauksesta voi päätellä, että pelaamisen uppoutumista haittaa pelin liialliset haasteet. Jos videopelin peluussa ei onnistuta, pelikokemuksesta syntyy ristiriitainen yhdistelmä ajoittaista uppoutumista ja turhautumista. Vastauksesta käy ilmi myös se, että nostalgisia kokemuksia voi saavuttaa myös pelaamista seuraamalla.

---

<sup>233</sup> Haastattelu 2.2.2024. Vastaaja A1.

#### 4.4 Pelaamisen seuraaminen ja katsojakokemus

Pelaamisen seuraamisen ilmiö tuli esille niin haastatteluaineistossa, mutta teema on esillä myös havainnointiaineistossa (ks. kuva 8). Sen vuoksi käsittelen vielä erikseen pelaamisen seuraamista ja katsojakokemusta, jotka ovat olennainen osa videopelikulttuuria.



Kuva 8. Erityisesti yksi pelipäivän kolmesta pelipisteestä mahdollisti pelaamisen seuraamisen suuren näytön ansioista. Kuvassa henkilö pelaa Crash Team Racing -peliä. Kuva: Onerva Puhakka 2.2.2024.

Pelaamisen seuraaminen liittyy yhteen yhteisöllisyyden teeman kanssa, mutta se voi kertoa myös pelin immersiiivisyydestä ja niistä peliominaisuuksista, jotka immersiiivisyyttä luovat. Havainnointiaineistosta käy ilmi, että Crash Bandicoot -pelisarjan äärellä koettu pelaamisen seuraaminen on intensiivistä. Tein pelipäivässä sellaisen huomion, että itse pelaamisen lisäksi myös pelaamisen seuraamiseen voi uppoutua. Pelien äärellä koettu immersio on syvä keskittymisen ja läsnäolon tila pelimaailmoin, jossa äärimmäinen uppoutumisen kokemus saavutetaan pelilaitteiden ja pelin ominaisuuksien avulla. Pelipäivän havainnointi- ja haastatteluaineistosta on nähtävissä, että pelkkä pelaamisen seuraaminen voi olla keskittynyttä ja tuohon toimintaan voi myös uppoutua. Immersion syntyminen pelimaailmoin ei siis vaadi välttämättä itse pelaamista, vaan myös intensiivinen pelaamisen seuraaminen voi synnyttää syvän uppoutumisen kokemuksen.

Havainnointi- ja haastatteluaineiston perusteella pelaamisen seuraamiseen liittyy myös uusien asioiden oppimisen teema. Toisen pelaajan pelisuoritusta tarkkailemalla voi oppia sellaisia pelityylejä tai -strategioita, joita voi myöhemmin hyödyntää omassa pelaamisessa. Pelistä voi oppia uusia salaisuuksia tai muita erikoisominaisuuksia, joita ei ole vielä itse löytänyt. Crash Bandicoot -pelisarjassa tällaisia salaisuuksia voivat olla esimerkiksi ajopelien oikoreitit.

Videopelien striimaus<sup>234</sup>, suoratoisto ja kilpapelaminen ovat valtavirtaistuneet viimeisen vuosikymmenen aikana. Kilpapelejä lähetetään suorina televisiolähetyksinä ja videopelaamista voi seurata myös internet-alustoilla, kuten Twitchissä tai YouTubessa. Aihetta pro gradu -tutkielmassaan tutkinut Sami Kaattari sai selville, että yksi striimien katsomisen syy oli se, että niiden avulla voidaan oppia pelistä jotain uutta tai voidaan kehittää itseä pelaajana.<sup>235</sup> Vaikka pelaamisen seuraaminen voi olla itsessään viihdyttävää, niin vaikuttaisi siltä, että sillä on myös hyötymerkitys.

Lisäksi pelaamisen seuraamisen voi nähdä yhtenä videopelaamisen yhteisöllisyyden ja sosiaalisen kanssakäymisen muotona. Kuten pelipäivän aineistostakin voi huomata, Crash Bandicoot -pelisarjan pelaamiseen liittyy usein muiden ihmisten vaikutus ja läsnäolo. Pelisarjan peleihin voi liittyä yhteisöllisyys sisarusten, perheenjäsenten ja kumppanin kanssa tai internetin välityksellä tapahtuva yhteisöllisyys ennestään tuntemattomien pelaajien kanssa. Pelaamista saatetaan seurata joskus sen vuoksi, että pelikonsolin äärellä joudutaan

---

<sup>234</sup> Striimauksella tarkoitan audiovisuaalisen sisällön luomista ja katsomista, jota tuotetaan ja kulutetaan internet-alustoilla.

<sup>235</sup> Kaattari 2023, 35.



vuorottelemaan muiden perheenjäsenten kanssa. Pelistä on saatettu kuulla ensimmäisen kerran joltakin tutulta, joka sitä pelaa eli muiden pelaajien tekemiset ovat vaikuttaneet siihen, että on itsekkin päätynt pelin, pelisarjan tai ylipäätään videopelien pariin. Tilanne perheenjäsenten kesken saattaa olla tai ollut se, että pelaajia on enemmän kuin on pelilaitteita. Näin oli etenkin ennen vuosituhannen vaihdetta, kun tietotekniset laitteet olivat ennemminkin koko perheen yhteisessä käytössä ja henkilökohtaisia laitteita oli vähemmän. Kun omaa vuoroa odotetaan, seurataan samalla muiden pelaamista. Tämä tuli esille pelipäivän aineistosta. Toki pelaamista voi seurata myös vapaasta tahdosta ja kiinnostuksesta toisen pelaamiseen. Havaintojeni mukaan pelipäivässä pelaamista seurattiin intensiivisesti. Vuorossa oleville pelaajille annettiin pelirauha, ja kulloinenkin taso tai rata seurattiin rauhallisesti loppuun asti, ennen kuin esimerkiksi liikuttiin pelipisteeltä toiselle.

Mediatutkija Juuso Koistisen mukaan pelihistorialla on alun alkaen ollut sosiaalinen ulottuvuus paitsi moninpelien myös yksinpelien puolella. Yksinpelienkin äärellä on oltu yhteydessä muihin ja pelattu yhdessä. Videopelien katsojuuden kokemuksia on monilla lapsuudesta asti, esimerkiksi perheenjäsenten seurasta kotoa tai pelihalleista. Videopelien kulttuuriin on voitu olla yhteydessä katsomisen kautta, ja osalle se on ollut varsinaista pelaamista tärkeämpi ja miellyttävämpi osallistumisen muoto.<sup>236</sup> Myös videopelien striimaus itsessään on sosiaalinen ilmiö. Koistisen mukaan pelaamista ja katsojuutta ei voi suoraan verrata muiden mediamuotojen katsomiseen, vaan esimerkiksi striimin katsominen on multi- ja transmediaalista. Videopelien seuraaminen ja katsominen on uudenlainen katsojakokemus, joka poikkeaa esimerkiksi perinteisen urheilun seuraamisesta.<sup>237</sup>

---

<sup>236</sup> Koistinen 2015, 36.

<sup>237</sup> Koistinen 2015, 37–42.

## 5 Loppuluku

Tämän tutkielman tarkoituksena on ollut selvittää erilaisia Crash Bandicoot -pelisarjaan liittyviä pelaajakokemuksia. Olen pyrkinyt selvittämään, millaisia kokemuksia Crash Bandicoot -sarjan pelaajat kokevat pelin parissa, millaisia käsityksiä ja odotusarvoja pelisarjan uustuotantoon liitetään ja miten Crash Bandicoot -pelisarjan pelitekniset ominaisuudet vaikuttavat pelaajan immersion kokemukseen. Tavoitteena on ollut pelin ymmärtäminen pelaajan ja pelikokemuksen sekä pelaajan ja pelin välisen yhteyden tutkimisen kautta. Kokemuksellisuuden rakentumista on tarkasteltu holistisen ihmiskäsityksen näkökulmasta, mikä on tuottanut uutta tietoa ihmisen ja koneen välisestä vuorovaikutuksesta sekä ihmisen ja kulttuurin vastavuoroisesta suhteesta. Tarkoituksena on ollut erilaisten kokemisen ja käsittämisen tapojen esiintuonti ja tulkinta.

Tutkielman tavoitteena on ollut yhden 1990-luvun suosikkipelin ja sen ympärille syntyneen kulttuuri-ilmion tallentaminen ja tutkiminen. Crash Bandicoot -pelisarjaa tutkimalla on voitu saada tietoa myös Playstation-konsolin aikaisista ajoista pelaajien henkilökohtaisen pelihistorian eli kokemusten, muistojen ja mielipiteiden kautta. Analyysimenetelmän fenomenografinen tutkimusote toi näkyväksi aiheeseen liittyvää kokemusten ja käsitysten kirjoja ja hermeneuttinen ote jäsensi aineistojen tulkinnallista tarvetta. Menetelmän valinta soveltui pelaajien kokemusten tarkasteluun tuoden erityisesti näkyville pelaajien kokonaisvaltaista kokemuksellisuutta videopelien parissa. Tutkielman tekemisessä sovelsin etnografian ja kulttuuritutkimuksen menetelmiä pelitutkimukseen. Lisäksi käytin ihmiskäsityksen määrittelyyn antropologian menetelmiä, jotta aineiston keruu ja sen analysointi toteutuisi intersubjektiivisesti. Analyysivalinnan taustalla vaikutti henkilökohtainen kiinnostukseni, joka kohdistui erityisesti tunteet, kokemukset ja kehollisuuden huomioiviin näkökulmiin. Tässä tutkielmassa esitettyjen yksityiskohtien perusteella voi nähdä, että Crash Bandicoot -videopelisarjan pelaajien pelikokemukset vaihtelevat. Kokemuksista voi silti huomata videopelien potentiaalisen kyvyn lisätä pelaajien tai videopelejä aktiivisesti seuraavien onnellisuutta ja hyvinvointia. Videopelit voivat tarjota virkistystä, pakopaikan arjen kuormittavuudesta ja vaikuttaa perheen tai ystävien välisiin sosiaalisiin suhteisiin myönteisesti. Videopelit voivat yhdistää sukupolvia, tuoden eri-ikäisiä ihmisiä yhteen samojen kokemuspääpiirien alueelle. Tietoisuuden eli pelaajan oman henkisen pääoman hallitseminen on olennainen yksityiskohta, jotta videopelit toimivat hyvinvointia ja viihtyvyyttä edistävästi. Erityisesti teemakirjoitusten perusteella voi todeta, että videopelien

pelaajat refleктоivat omaa pelaamistaan ja pelaamisen syitä ja seurauksia. Teemakirjoitusten perusteella on nähtävissä, että ainakin Crash Bandicoot -videopelien pelaajat suhtautuvat pelaamiseen tietoisesti. Omaa pelaamista ja pelaamista ylipäättään pohditaan, mikä kertoo tietoisesta suhtautumisesta aiheeseen. Vaikutus pelaajan hyvinvointiin ei ole riippuvainen esimerkiksi pelaamisen äärellä vietetystä ajasta, vaan olennaista on se, onko pelistä syntynyt muistoja varhaisella iällä. Tässä tutkielmassa esitettyjen yksityiskohtien perusteella väitän, että pelisarjasta syntyneet varhaiset muistot ovat yhteydessä pelaamisen nautinnollisuuteen myöhemmin elämässä. Myös nostalgia voi edistää hyvinvointia ja rakentaa pelaajan tai pelaamista aktiivisesti seuraavan sosiaalista identiteettiä. Nostalgialla voidaan selittää retropeli-ilmiötä ja yhä uudelleen ja uudelleen kierrätettyjen pelituotteiden suosiota.

Keskeiset löydökset liittyvät Crash Bandicoot -pelaajien nostalgiaan kokemuksiin. Merkittävin löydös nivoutuu erilaisiin nostalgian kokemisen muotoihin, jotka jakautuivat vahvaan, maltilliseen ja puuttuvaan nostalgiaan. Näitä erilaisia kokemisen muotoja tarkasteltaessa muodostui myös keskeinen käsite eli nostalginen odotusarvo, joka kertoo pelaajien suhtautumisesta paitsi pelisarjaan myös pelaajien omiin menneisyyden ja tulevaisuuden kokemuksiin. Tutkimuksessa havaittiin myös, että nostalgisimmat kokemukset syntyvät sellaisten videopelien kohdalla, joihin pelaajalle on kehittynyt pitkä, henkilökohtainen ja tunnepitoinen pelihistoria. 1990-luvulla tai sen lähistöllä syntyneille Crash Bandicoot on ollut yksi suosituimmista ja merkittävimmistä PlayStation-peleistä.

Crash Bandicootilla on ollut iso rooli PlayStation-pelikonsolin rantautumisessa Suomeen ja monien pelaajien varhaiset pelikokemukset ovat syntyneet Crash Bandicoot -pelisarjan parissa. Suosion syiksi kerrottiin pelisarjan huumori, äänimaailma, visuaalisuus ja sydämellinen tunnelma. Vaikka pelaajat olisivat arvioineet osan Crash Bandicoot -pelisarjan uustuotannosta huonoiksi ja heikkolaatuisiksi, niin näistä puutteista huolimatta pelaajat pitivät silti peleistä ja pelasivat niitä. Voin siis todeta, että pelisarjalla on vannoutuneita kannattajia, jotka kuluttavat pelisarjan tuotteita, vaikka ne eivät täyttäsikään kaikkia pelaajan asettamia vaatimuksia. Suurin osa Crash Bandicoot -pelisarjan pelaajista koki silti pelisarjan uustuotannon varsin onnistuneeksi ja piti uusista versioista paljon, joko peliteknisistä tai nostalgisista syistä. Huomionarvoista on, että pelaajat kritisoivat pääasiassa uusien versioiden pelattavuutta ja nostalgiatunnetta. Pelisarjan uusien versioiden tarinaa, ulkoasua, hahmoja tai äänimaailmaa ei kritisoitu eli näiden ominaisuuksien voidaan olettaa olevan onnistuneita. Kuitenkaan, koska puuttuvaa nostalgiatunnetta ei avata sen tarkemmin, ei voida täysin tietää, johtuvatko puutteet edellä mainituista peliominaisuuksista.

Tämä tutkielma tarjosi läpileikkauksen Crash Bandicoot -videopelisarjan pelaajien kokemuksiin. Tutkimuksessa selvisi, että Crash Bandicoot -sarjan pelaajan kokevat monenlaisia, toisistaan poikkeavia kokemuksia pelisarjan parissa. Kokemuksellisuuden tarkastelu tarjosi tietoa pelaajien pelitavoista, tunnekokemuksista, 1990-luvun ja 2000-luvun videopelikulttuurista sekä pelisarjan yhteisöllisyydestä, kilpailullisuudesta ja pelaamisen seuraamisesta pelaajien omien kertomusten, haastattelujen ja havainnoinnin kautta. Pelikokemuksista tutkimuksen kannalta keskeiseksi nousi eskapismi ja toiseen maailmaan pääsemisen kokemus. Totean, että eskapistiset kokemukset voivat aiheuttaa monenlaisia myönteisiä vaikutuksia videopelien pelaajan kehon ja mielen hyvinvointiin. Pelisarjan uustuotantoon liitetään toisistaan poikkeavia, jopa täysin vastakkaisia käsityksiä. Pelaajien toisistaan poikkeavat käsitykset liittyvät pelisarjan uustuotannon mahdollistamaan nostalgiatunteeseen, pelattavuuteen ja uuden tuotannon ilmestymisen odottamiseen. Crash Bandicoot -videopelisarjan pelaajat liittyvät sarjan uustuotantoon nostalgisia odotusarvoja. Pelaajat myös odottavat, että uustuotanto herättää heissä samankaltaisia tunteita kuin alkuperäisenkin versio on herättänyt. Crash Bandicoot -pelisarjan pelitekniset ominaisuudet voivat vaikuttaa pelaajan immersion kokemukseen mahdollistaen pelaajalle nautinnollisen ja palkitsevan optimaalisen kokemuksen. Optimaalisessa kokemuksessa keskeistä on hyvien videopeliominaisuuksien lisäksi pelaajan oman tietoisuuden hallinta.

Videopeleissä käytetyn pelitekniikan luoma immersio vaikuttaa pelaajaan vahvasti tunnetasolla, ja pelitekniset ominaisuudet muokkaavat pelaajien kokemuksia tehden niistä kokonaisvaltaisia. Tunteiden ulkopuolelle jäävät, tiedostamattomat keholliset reaktiot eli affektit ovat osa pelikokemusta. Väitän, että videopelikokemukseen vaikuttavat ihmisen eri olemispuolet eli tajunnallisuus, kehollisuus ja situationaalisuus. Crash Bandicoot -pelit näyttäytyvät sellaisina videopeleinä, joiden pelimaailmaan on helppo uppoutua. Pelaaminen on koko ihmisolemuksen kattava kokemus. Jos pelikokemuksia tarkastelee intersubjektiiivisuuden näkökulmasta, niin pelikokemukset kertovat enemmän ihmisestä kuin varsinaisesta pelituotteesta. Nautinnollisuuden tavoittelemisen esimerkiksi kilpailemisen kautta, sisäsyntyinen kaipuu yhteyteen toisten kanssa, nostalginen kaiho, kaipuu ja muistot ovat osa ihmiskokemusta, jonka pelikokemus herättää eloon. Videopelien interaktiivisuus ja aisteja hivelevät ominaisuudet ovat silti tärkeässä roolissa tuon kokemuksen syvällisyydessä. Crash Bandicoot -pelisarjassa sosiaalisuus, yhteisöllisyys ja kilpailullisuus kietoutuvat toisiinsa ainutlaatuisella tavalla, mikä luo mahdollisuuden erilaisiin pelikokemuksiin antautumiselle. Erityisesti yhdessä pelaaminen ja kilpailu muiden pelaajien kanssa nousivat

esille tutkimuksessa, mikä voi selittää pelaamisesta syntyneitä lämpimiä muistoja. Tavoitetun kohderyhmän ikäjakaumasta voi päätellä Crash Bandicoot -sarjan olevan osa sukupolvikokemusta. 1990-luvulla tai sen lähistöllä syntyneille Crash Bandicoot on ollut yksi suosituimmista videopeleistä. Crash Bandicootilla on ollut iso rooli PlayStation-pelikonsolin rantautumisessa Suomeen ja monien pelaajien varhaiset pelikokemukset ovat syntyneet Crash Bandicoot -pelisarjan parissa.

Crash Bandicoot -pelisarjalle on muodostunut oma fanikuntansa. Fanitus tuli esille tässä tutkielmassa mielenkiintoisella tavalla teemakirjotuskeruuseen luovutetuista piirroskuvista. Tässä tutkimuksessa todetaan, että fanitaide voi syntyä nostalgisen muisteluprosessin seurauksena. Faniien toiminnalle on ominaista luovuuden näkyminen fanitaiteen muodossa. Paitsi että Crash Bandicoot -pelisarjaa pidetään sosiaalisena ja yhteisöllisenä, niin myös sen fanituskultturi näyttäytyy sosiaalisena. Videopelit ja niiden fanitus voivat lisätä sosiaalista yhdentymistä. Erilaiset fanituotteet voivat myös herätellä pelaajien nostalgisia muistoja, ja fanituotteita ja fanitaidetta voidaan käyttää nostalgisten tunnetilojen herättelemiseen ja käsittelemiseen.

Rajauksen vuoksi tämän tutkielman aineiston keruun ja analyysin ulkopuolelle jäivät Crash Bandicoot -videopelisarjasta kertovat media-aineistot eli pelisarjaa käsittelevä sisältö muun muassa fanisivustoilla, blogisivustoilla sekä kuvat ja videot eri sosiaalisen median alustoilla. Media-aineistojen tutkiminen voisi tuoda jatkotutkimuksessa esiin vielä esimerkiksi pelisarjaan ja laajemminkin retropeleihin liittyvää keräilykulttuuria, pelaajien ja pelintekijöiden välisiä verkkokeskusteluja, pelissä epäonnistumista ja pelaamisen aiheuttamia reaktioita sekä lisätietoa pelisarjan nostalgiaa sen muistelun kautta. Esimerkiksi YouTube -videoalustalle julkaistut pelivideot voisivat tarjota jatkotutkimuksessa uusia näkökulmia Crash Bandicoot -pelisarjaan ja sen pelaajakokemuksiin. Tässä tutkielmassa esitelty fanitaide olisi myös itsessään jatkotutkimuksen kohde.

Tämän tutkimuksen perusteella teemakirjoittaminen sopii pelitutkimuksen tekemiseen, erityisesti pelaajien, pelaajien kokemusten, toiminnan sekä ajatuksien tutkimukseen. Tulevaisuudessa menetelmän avulla voisi selvittää myös pelien merkitystä ja tavoittaa erilaisia pelikulttuurin ilmiöitä. Erityisen hyvin teemakirjoittaminen sopii silti kokemuksellisen tiedon keräämiseen.

Voin todeta, että kaikki tutkielman tekemiseen käytetyt menetelmät sopivat hyvin tutkimuksen tavoitteisiin. Teemakirjotuskeruuseen luovutetut kirjoitukset tarjosivat

sisällöllisesti rikkaan kokonaisuuden, jota keruuseen luovutetut kuvat syvensivät ainutlaatuisella tavalla. Haastattelu- ja havainnointiaineisto täydensivät aineistokokonaisuutta, tuoden pelaajakokemusten käsittelyyn yhä täydentäviä teemoja. Yhteistyö Suomen Pelimuseon kanssa oli vaivatonta ja ratkaisi monta aineistonkeruuseen liittynyttä käytännön ongelmaa. Täysin vapaaksi ei yhteistyö silti vienyt keräämiseen liittyvistä paineista. Teemakirjoituskutsuun vastanneiden määrää täytyi seurata koko prosessin ajan, ja löytää keruulle aina uusia yleisöjä, joille sitä pystyi markkinoimaan. Tilastojen perusteella keruun linkki oli avattu vastaajien toimesta satoja kertoja, mutta keruuseen oli vastannut silti heistä vain pieni osa. Toisaalta kaikki vastaamisen aloittaneet olivat vastauksensa myös palauttaneet. Lisäksi yksi kuva, josta yksi teemakirjoittaja mainitsi ei ollut saapunut perille. Keruu ei järjestelmänä kuitenkaan mahdollistanut sitä, että vastaajiin olisi voinut olla yhteydessä, esimerkiksi puuttuvien liitteiden tai lisätietojen toivossa. Tulevaisuudessa vastaavan aineistonkeruun markkinointi vaatisi tarkempaa suunnittelua ja ideointia vastaajamäärän turvaamiseksi. Myös vastaajien yhteystietojen kerääminen voisi olla aiheellista.

Tässä tutkielmassa on käsitelty nostalgiaa ja immersiota jokseenkin erillisinä pelikulttuuriin liittyvinä ilmiöinä. Jatkotutkimuksessa olisi kiinnostavaa tarkastella näitä kahta asiaa yhdessä eli tutkia nostalgista immersiota. Nostalgisen immersion tutkiminen voisi tarjota uudenlaisen pelitutkimuksellisen näkökulman ja sen avulla voitaisiin saada käsitys nostalgiakokemuksen syvällisestä olemuksesta. Nostalgia-termin hankalasti määriteltävä luonne voi luoda omat haasteensa vaikeuttaen nostalgian ja siihen uppoutumisen syvällistä ymmärtämistä. Pelikokemusten ja erityisesti uppoutumisen tutkimiseen olisi mielenkiintoista yhdistää monitieteisyyden nimissä esimerkiksi erilaisia kehon toimintojen biometrisiä mittauksia, joita voisi yhdistää peli-istuntojen havainnointimenetelmiin. Pidän edelleen tärkeänä, että pelitutkimuksessa tulevaisuudessakin otettaisiin huomioon pelaamisen kokonaisvaltaisuus. Holistisen pelitutkimuksen näkökulmasta keho kokonaisuutena osallistuu leikin ja pelin dynamiikkaan ja pelin prosessiin. Meillä on kädet, joilla voimme osallistua leikkiin fyysisesti koskettamalla tai olemalla vuorovaikutuksessa esineiden ja asioiden kanssa. Meillä on jalat, joilla voimme juosta, hyppiä ja havainnoida ympäröivää todellisuutta vapaasti liikkuen. Meillä on mielikuvitus, luovuus ja elämän ihmettelemisen taito, joka tuo leikkiin sen henkisen ja emotionaalisen ulottuvuuden. Kun leikkivän ihmisen eri olemispuolet kohtaavat koneellisen maailman, kuten videopelit, nämä ihmisyyden tunnusmerkit kietoutuvat yhteen ja reitti moniulotteisiin ja kokonaisvaltaisiin kokemuksiin on auki.

## Lähteet

**Kaikki lähteet tarkistettu 26.4.2024**

### Aineisto

#### Tutkimusaineisto

Puhakka, Onerva 2024: Crash Bandicoot -teemakirjoitusaineisto

Puhakka, Onerva 2024: Crash Bandicoot -tapahtuman haastattelut

Puhakka, Onerva 2024: Crash Bandicoot -tapahtuman havainnointimuistiinpanot

Puhakka, Onerva 2024: Crash Bandicoot -tapahtuman kenttäpäiväkirja

### Pelit

Crash Bandicoot. Naughty Dog 1996

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back. Naughty Dog 1997.

Crash Bandicoot: Warped. Naughty Dog 1998.

Crash Team Racing. Naughty Dog 1999.

Crash Bandicoot: The Warth of Cortex. Traveller's Tales 2001.

Crash Nitro Kart. Vicarious Visions 2003.

Crash Twinsanity. Traveller's Tales 2004.

Crash of the Titans. Radical Entertainment 2007.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant. Radical Entertainment 2008.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. Vicarious Visions 2017.

Crash Team Racing Nitro-Fueled. Beenox 2019.

Crash Bandicoot 4: It's about time. Toys for Bob 2020.

### Sanoma- ja aikakauslehdet

Henley, Stacey 2020: The Guardian. *Crash Bandicoot 4: another 90s video game icon returns*. 19.10.2020. <https://www.theguardian.com/games/2020/oct/19/crash-bandicoot-4-another-90s-video-game-icon-returns>

Hester, Blake 2017: *Crash Bandicoot: An oral history*. Polygon, 22.6.2017. <https://www.polygon.com/2017/6/22/15820540/crash-bandicoot-an-oral-history>

Määttänen, Juuso 2020: *Crash Bandicoot on täällä taas*. Helsingin Sanomat, 30.10.2020, nro 295, s. 182 <https://digi.kansalliskirjasto.fi/sanomalehti/binding/2207062?page=182>

Valkola, Johannes 2021: *Tekninen (taso)loikka*. Helsingin Sanomat, 11.6.2021, nro 156, s. 166–167.

<https://digi.kansalliskirjasto.fi/sanomalehti/binding/2330899?term=Crash&term=Bandicoot&term=Crashista&page=167>

Vincent, Brittany 2016: *'Crash Bandicoot' at 20: An Oral History*. Rolling Stone 9.9.2016.

<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/crash-bandicoot-at-20-an-oral-history-127814/>

## Verkkosivut

Activisionin verkkosivut. <https://press.activision.com/>

Museokeskus Vapriikin verkkosivut 18.1.2024. <https://www.vapriikki.fi/museo/suomen-pelimuseo/>

Pelaaja.fi -verkkosivu: Crash Bandicoot -kehittäjä Toys for Bob lähtee omille teilleen Activisionista. <https://www.pelaaja.fi/uutiset/crash-bandicoot-kehittaja-toys-for-bob-lahtee-omille-teilleen-activisionista/>

PlayStationin verkkosivut 18.1.2024. <https://www.playstation.com/>

Retropelit-verkkosivusto, Crash Bandicoot 18.1.2024. <https://www.retropelit.fi/crash-bandicoot/>

## Tietokannat

Bandipedia: Aku Aku. 26.4.2024. [https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Aku\\_Aku](https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Aku_Aku)

Kielitoimiston sanakirja: retro. 26.4.2024. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/retro>

Wikipedia: Crash Bandicoot. 26.4.2024. [https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash\\_bandicoot](https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash_bandicoot)

Wikipedia: Crash Bandicoot (videopelihahmo). 26.4.2024.

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash\\_Bandicoot\\_\(videopelihahmo\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash_Bandicoot_(videopelihahmo))

Wikipedia: Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy. 26.4.2024.

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash\\_Bandicoot\\_N.\\_Sane\\_Triology](https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash_Bandicoot_N._Sane_Triology)

Wikipedia: Crash Team Racing Nitro-Fueled. 26.4.2024.

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash\\_Team\\_Racing\\_Nitro-Fueled](https://fi.wikipedia.org/wiki/Crash_Team_Racing_Nitro-Fueled)

Wikipedia: PlayStation (console). 26.4.2024.

[https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_\(console\)](https://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_(console))

Wikipedia: PlayStation (tuotesarja). 26.4.2024.

[https://fi.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_\(tuotesarja\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/PlayStation_(tuotesarja))



## Kirjat

Naughty Dog Studios 2014: *The Art of Naughty Dog*. Dark Horse Comics.

[https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=kC60BAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=The+Art+of+Naughty+Dog&ots=zfcsoEJ5wP&sig=WC7FnOlldwuy\\_AJyCl5C5v2Q-yo&redir\\_esc=y#v=onepage&q=The%20Art%20of%20Naughty%20Dog&f=false](https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=kC60BAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=The+Art+of+Naughty+Dog&ots=zfcsoEJ5wP&sig=WC7FnOlldwuy_AJyCl5C5v2Q-yo&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Art%20of%20Naughty%20Dog&f=false)

## Blogit

Gavin, Andy 2011: Making Crash Bandicoot – blogikirjoitussarja. Andy Gavinin kotisivut.

<https://all-things-andy-gavin.com/video-games/making-crash/>

## Kirjallisuus

Apo, Satu 1995: *Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta*. Hanki ja Jää: Helsinki.

Apo, Satu 2001: *Viinan voima: Näkökulmia suomalaisten kansanomaiseen alkoholiajatteluun ja kulttuuriin*. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.

Bartle, Richard 2016: *Player types: What people find fun in games*. University of Essex.

Boym, Svetlana 2001: *Future of nostalgia*. New York: Basic Books.

Bruzzi, Lucas Madeco & da Mota, Rosilane Ribeiro 2023: *This isn't my Crash Bandicoot - A Critical Analysis of Character Redesign in Video Games*. Teoksessa Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. SBC. s. 32-42.

[https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2023.233971](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2023.233971)

Csikszentmihalyi, Mihaly 1990: *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

Csikszentmihalyi, Mihaly 2014: *Play and intrinsic rewards*. Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi, s. 135–153.

[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9088-8\\_10](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9088-8_10)

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans 2005: *Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion*. In DiGRA Conference.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=281919e199e285c02bf92aab07d3d637d3c0b060>

Ermi, Laura, Satu Heliö, and Frans Mäyrä 2004: *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-5939-3>

- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1998: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Fenty, Sean 2008: *Why Old School Is "Cool"*. Teoksessa *Playing the Past*. Toim. Whalen, Zach & Taylor, Laurie N., s. 19–31.
- Frykman, Maja Povrzanovic 2020: *Aistimuistot ja affektiivinen jatkuvuus humanitaarisen avun esineissä*. Teoksessa *Affektit ja tunteet kulttuurien tutkimuksessa*. Toim. Rinne, Jenni, Kajander, Anna & Haanpää, Riina. s. 31–66. Ethnos ry. Helsinki.
- Garda, Maria B. 2013: *Nostalgia in Retro Game Design*. DiGRA Conference.  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=3fb3134a29cdf28a05cf5e6bd120ab5da295a7e>
- Grönholm, Pertti, Kuljuntausta, Petri, Kärki, Kimi, Männistö-Funk, Tiina, & Sihvonen, Tanja 2022: *Tunteita ja teknologiaa: Affektit ja emootiot näkökulmina tekniikan kulttuurihistoriaan*. Kulttuurihistorian tutkimus: Lähteistä menetelmiin ja tulkintaan.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe202301193757>
- Haasio, Ari & Riukulehto, Sulevi 2020: *Pelit virtuaalisena kotiseutuna*. Virtuaalinen kotiseutu, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 198–216.  
[https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/335848/Pelit\\_virtuaalisena\\_kotiseutun\\_a.pdf?sequence=1](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/335848/Pelit_virtuaalisena_kotiseutun_a.pdf?sequence=1)
- Hefner, Dorothée, Klimmt, Christoph & Vorderer, Peter 2007: *Identification with the player character as determinant of video game enjoyment*. Teoksessa *International conference on entertainment computing* (s. 39–48). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1\\_6](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1_6)
- Helsti, Hilikka 2005: *Hedelmällisen tiedon jäljillä: teemakirjoitukset tutkimuksen lähteinä*. Polkuja etnologian menetelmiin, s. 148–159. Helsinki: Ethnos ry 2005.  
<https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/25387217-1f7c-4639-9aca-2cdbfeac4d12/content>
- Horvath, Gizele 2018: *Faces of nostalgia. Restorative and reflective nostalgia in the fine arts*. *Jednak Książki. Gdańskie Czasopismo Humanistyczne*, (9), 145–156.
- Huizinga, Johan 1938: *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. WSOY.
- Huizinga, Johan 1950: *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Roy Publishers.
- Hussain, Umer, Jabarkhail, Sami, Cunningham, George B., & Madsen, Jean A. 2021: *The dual nature of escapism in video gaming: A meta-analytic approach*. *Computers in*

- Human Behavior Reports, Volume 3, 100081.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958821000294>
- Huusko, Mira & Paloniemi, Susanna 2006: *Fenomenografia laadullisena tutkimussuuntauksena kasvatustieteissä*. *Kasvatus*, 37(2), 162–173.  
[https://www.researchgate.net/profile/Mira-Huusko/publication/347949020\\_Fenomenografia\\_laadullisena\\_tutkimussuuntauksena\\_kasvatustieteissa/links/61e562c08d338833e3768232/Fenomenografia-laadullisena-tutkimussuuntauksena-kasvatustieteissae.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mira-Huusko/publication/347949020_Fenomenografia_laadullisena_tutkimussuuntauksena_kasvatustieteissa/links/61e562c08d338833e3768232/Fenomenografia-laadullisena-tutkimussuuntauksena-kasvatustieteissae.pdf)
- Hämeenaho, Pilvi, Koskinen-Koivisto, Eerika, Mäkinen, Minna, & Väkeväinen, Nina 2022: *Havainnointi ja haastattelu*. Teoksessa *Kulttuurien tutkimuksen menetelmät*, toim. Outi Fingerroos, Konsta Kajander, & Tiina-Riitta Lappi. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Tietolipas, s. 179–205. <https://oa.finlit.fi/site/books/e/10.21435/tl.274/>
- Jiwandono, H. P. 2020: *Crash-N-Comedy: Slapstick Comedy in Crash Bandicoot N. Sane Trilogy and Crash Tag Team Racing*. [https://www.researchgate.net/profile/Haryo-Pambuko-Jiwandono/publication/368392178\\_Crash-N-Comedy\\_Slapstick\\_Comedy\\_in\\_Crash\\_Bandicoot\\_NSane\\_Triology\\_and\\_Crash\\_Tag\\_Team\\_Racing/links/63e5e0fbc002331f72689fea/Crash-N-Comedy-Slapstick-Comedy-in-Crash-Bandicoot-NSane-Triology-and-Crash-Tag-Team-Racing.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Haryo-Pambuko-Jiwandono/publication/368392178_Crash-N-Comedy_Slapstick_Comedy_in_Crash_Bandicoot_NSane_Triology_and_Crash_Tag_Team_Racing/links/63e5e0fbc002331f72689fea/Crash-N-Comedy-Slapstick-Comedy-in-Crash-Bandicoot-NSane-Triology-and-Crash-Tag-Team-Racing.pdf)
- Kaattari, Sami 2023: *Hengailua ruutujen välityksellä: yhteisöllisyys ja striimien katsomisen syitä Twitch-sivustolla*. Pro gradu -tutkielma, Oulun yliopisto.
- Kaila, Kai. 1998: *Neurobiologia–Silta fysiikasta psykologiaan*. Tieteessä tapahtuu 16.6.1998.  
<https://journal.fi/tt/article/download/58599/20182>
- Kallio, Kirsi Pauliina, Mäyrä, Frans, & Kaipainen, Kirsikka 2009: *Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa*. Pelitutkimuksen vuosikirja.
- Kettunen, Jaana 2021: *Fenomenografia*. Teoksessa *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*, toim. J. Vuori. Yhteiskuntatieteellinen tietokirjasto.  
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metodelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/fenomenografia/>
- Knuuttila, Sirkka 2007: *Barthes ja punctumin peitetty mieli*. Teoksessa Veivo, Harri (toim.) *Vastarinta resistanssi. Konfliktit, vastustus ja sota semiotiikan tutkimuskohteina*. Palmenia & Yliopistopaino, Helsinki, 33–53.  
[https://tuhat.helsinki.fi/ws/portalfiles/portal/67945410/Knuuttila\\_Barthes\\_Vastarinta\\_Resistanssi\\_2007.pdf](https://tuhat.helsinki.fi/ws/portalfiles/portal/67945410/Knuuttila_Barthes_Vastarinta_Resistanssi_2007.pdf)

- Koistinen, Juuso 2015: *Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa: kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset*. Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 28(2), 34–52.
- Koivunen, Anu 2001: *Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus*. Teoksessa Populaarin Lumo – mediat ja arki. s. 324–350. Turun yliopisto, Mediatutkimus.
- Lahti, Martti 2013: *As we become machines: Corporealized pleasures in video games*. In *The video game theory reader* (s. 157-170). Routledge.  
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203700457-8/become-machines-martti-lahti>
- Laukkala, Tanja & Kukkonen-Harjula, Katriina 2017: *Liikunta tukee mielen toipumista*. *Australas Psychiatry*, 25, 2649–2654. [https://www.researchgate.net/profile/Tanja-Laukkala/publication/337388170\\_Liikunta\\_tukee\\_mielen\\_toipumista/links/5dd4f20da6fdcc37897a6dbd/Liikunta-tukee-mielen-toipumista.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Tanja-Laukkala/publication/337388170_Liikunta_tukee_mielen_toipumista/links/5dd4f20da6fdcc37897a6dbd/Liikunta-tukee-mielen-toipumista.pdf)
- Moreno, Jose A. 2020: *Game rules vs. fandom. How Nintendo's Animal Crossing fan-made content negotiates the videogame meanings*. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación* 47, s. 212–237. <http://dx.doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i47.11>
- Mäyrä, Frans, et al.: *Monialainen pelitutkimus*. Teoksessa Sami Serola (toim.) 2010: *Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Helsinki: BTJ Kustannus, s. 306–354.  
[https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Monialainen\\_pelitutkimus.pdf](https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Monialainen_pelitutkimus.pdf)
- Mäyrä, Frans 2013: *Monitieteisyys ja monimetodisuus pelien ja interaktiivisen verkkomedian tutkimuksessa*. Teoksessa *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*, toim. Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne, Tikka, Minttu. Vastapaino, s. 305–326.
- Mäyrä, Frans 2022: *Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa*. Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toim. Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina, Stenros, Jaakko. Vastapaino, 34–60. [https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Mäyrä-Pelikulttuurien\\_tutkimuksen\\_historiaa\\_tekijän-versio.pdf](https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Mäyrä-Pelikulttuurien_tutkimuksen_historiaa_tekijän-versio.pdf)
- Newman, James 2005: *Playing (with) videogames*. *Convergence*, 11(1), 48–67.  
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/135485650501100105>
- Newman, James 2004: *Videogames*. Second edition. Routledge.  
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203143421/videogames-james-newman>

- Nicoll, Benjamin 2022: *'What Was Your First Experience of a Videogame?': The Fantasmatic Structure of Videogame Memory*. *Games and Culture*, 17(2), 159–178.
- Payne, Matthew Thomas 2008: *Playing the Deja-New: "Plut it in and Play TV Games" and the Cultural Politics of Classic Gaming*. Teoksessa *Playing the Past*. Toim. Whalen, Zach & Taylor, Laurie N.
- Pihlanto, Pekka 2008: *Ihmisten välinen vuorovaikutustilanne*. *Tieteessä tapahtuu*, 26(6).
- Pitic, Alina & Pitic, Andrada 2022: *The Positive Effects of Video Games on the Human Mind*. *International Journal of Advanced Statistics and IT&C for Economics and Life Sciences*, 12(2), 24–31. <https://intapi.sciendo.com/pdf/10.2478/ijasitels-2022-0004>
- Prinsen, Eian & Schofield, Damian 2021: *Video game escapism during quarantine*. *Computer and Information Science*, 14(4), 1–12. <https://doi.org/10.5539/cis.v14n4p36>
- Rauhala, Lauri 2005: *Ihmistutkimuksesta eksistentiaalisen fenomenologian valossa*. Teoksessa *Hermeneuttisen tieteenfilosofian analyysseja ja sovelluksia*. s. 92–124. Yliopistopaino, Helsinki.
- Rauhala, Lauri 2007: *Ihmistajunta tutkijana ja tutkittavana*. *Tieteessä tapahtuu*, 25(8). <https://journal.fi/tt/article/download/347/301>
- Rinne, Jenni, Kajander, Anna, & Haanpää, Riina 2020: *Affektit ja tunteet kulttuurien tutkimuksessa*. Ethnos ry.
- Rinne, Jenni, & Olsson, Pia 2020: *"Täällä on minun kotini". Affektiiviset kokemukset kaupungin merkityksellistämässä*. Teoksessa *Affektit ja tunteet kulttuurien tutkimuksessa*, s. 311–346. Ethnos ry.
- Riukulehto, Sulevi 2020: *Kotiseutukokemus verkossa*. Teoksessa *Virtuaalinen kotiseutu*, toim. Riukulehto, Sulevi & Haasio, Ari. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.
- Saarikoski, Petri 2004: *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* (No. 83). Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/55764>
- Sallinen, Susanna 2004: *Koti-ikävä ja nostalgia arjen kokemuksena*. Teoksessa *Koti, kaiho, paikka, muutos*. Toim. Gränö, Päivi, Suominen, Jaakko & Tuomi-Nikula, Outi. *Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja*. Turun yliopisto.
- Salmose, Niklas 2019: *Nostalgia makes us all tick: A special issue on contemporary nostalgia*. *Humanities*, 8(3), 144. <https://www.mdpi.com/2076-0787/8/3/144>

- Sivula, Anna & Suominen, Jaakko 2004: *Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina*. Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 17(2–3), 32–45.  
<https://journal.fi/lahikuva/article/view/116038/68552>
- Stanton, Richard 2015: *A brief history of video games*. Robinson.
- Stenros, Jaakko 2022: *Pelit kulttuurina ja taiteena*. Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toim. Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina, Stenros, Jaakko. Vastapaino s. 63–88.
- Suominen, Jaakko 2011: *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan*. Wider Screen.  
<http://www.widerscreen.fi/pdf-versiot/2011/suominen.pdf>
- Suominen, Jaakko 2012: Digitaaliset pelit-kulttuuriaineistojen lapsipuolet. Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 25(1), 79–80.  
<https://journal.fi/lahikuva/article/view/121133/71994>
- Suominen, Jaakko 2019: *Digitaalisen pelaamisen historiantutkimus Suomessa*. Lähikuva–audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 32(3), 63–74.  
<https://journal.fi/lahikuva/article/view/87958/47159>
- Suominen, Jaakko 2022: *Digitaalisen pelaamisen tiloja ja vaiheita*. Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toim. Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina, Stenros, Jaakko. Vastapaino. s. 151–176.
- Suominen, Jaakko 2022: *Pokémon Go (2016)-pelin suosion nostalgiaselittäminen*. Digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen, 140.  
<https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/165591/Suominen9.2022PDF.pdf?sequence=1>
- Suominen, Jaakko 2023: *Pajatsosta pöytätennikseen: Sotienvälisen Suomen pelit ja pelikulttuuri*. Gaudeamus Oy.
- Toft-Nielsen, Claus 2019: *Going home again? Fan nostalgia in anticipation of World of Warcraft Classic*. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 35(66), 003-017. <https://tidsskrift.dk/mediekultur/article/view/106494>
- Tolvanen, Veera 2019: *Lähimenneisyyden virtuaaliset haamut: Retron representoituminen Crash Bandicoot remakessa*. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/63798>
- Tökkäri, Virpi 2018: *Fenomenologisen, hermeneuttis-fenomenologisen ja narratiivisen kokemuksen tutkimuksen käytäntöjä*. Teoksessa Jarkko Toikkanen & Ira A. Virtanen (toim.) *Kokemuksen tutkimus VI. Kokemuksen käsite ja käyttö*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 64–84.

[https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/63420/kokemuksen\\_tutkimus\\_vi\\_toikanen\\_virtanen\\_pdf.pdf?sequence=1&isallowed=y#page=65](https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/63420/kokemuksen_tutkimus_vi_toikanen_virtanen_pdf.pdf?sequence=1&isallowed=y#page=65)

- Vahlo, Jukka 2018: *In Gameplay*. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience. Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>
- Vahlo, Jukka 2018: *Videopelikokemuksen kansanomaisuus*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2018, 115. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018-10.pdf>
- Välisalo, Tanja, & Hirsjärvi, Irma 2021: *Fantastinen fanius*. Teoksessa J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala, & T. Välisalo (Eds.), *Fantasia: Lajit, ilmiö ja yhteiskunta* (s. 313–334). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 130. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8699-5>
- Zhou, Xinyue, Wildschut, Tim, Sedikides, Constantine, Shi, Kan, & Feng, Cong 2012: *Nostalgia: The gift that keeps on giving*. *Journal of Consumer Research*, 39(1), 39-50. <https://academic.oup.com/jcr/article-abstract/39/1/39/1823567>
- Wulf, Tim, Bowman, Nicholas D., Velez, John A., & Breuer, Johannes 2020: *Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being*. *Psychology of Popular Media*, 9(1), 83. <https://psycnet.apa.org/record/2018-48742-001>
- Wulf, Tim, Bowman, Nicholas D., Rieger, Diana., Velez, John A., & Breuer, Johannes 2018: *Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming*. *Media and Communication*, (2), 60–68. <https://epub.ub.uni-muenchen.de/68743/>

## Liitteet

### Liite 1. Keruukutsu

#### Keräys Crash Bandicoot -pelisarjan pelimuistoista ja -kokemuksista

Crash Bandicoot jäi monien pelaajien verkkokalvoille leikkisänä pussimääränä jo 1990-luvulla. Pelisarjaan kuuluneet tasohyppelyt ja ajopelit ovat olleet pleikkarin pelaajien suosiossa tuosta lähtien. Toiset ovat törmänneet peliin vasta sen uustuotannon myötä, jonka seurauksena pelisarjaan on ilmestynyt myös aivan uusia pelejä ja elementtejä.

Millaisia kokemuksia sinulla on Crash Bandicoot -pelisarjan parista? Kirjoita niistä meille!

#### **Voit käyttää apunasi seuraavia kysymyksiä:**

- Millaisia ovat aikaisimmat muistosi pelistä? Kuvaile historiaasi pelin parissa.
- Missä pelasit tai pelaat nykyisin peliä useimmiten? Kuvaile laitteita ja ympäristöä.
- Miten kuvailisit pelin elementtejä, hahmoja, äänimaailmaa, visuaalisuutta ja tarinaa?
- Millaisia tunteita pelaaminen herättää? Missä nämä tunteet tuntuvat kehossasi?
- Miten kuvailisit pelin aiheuttamia nostalgisia kokemuksia?
- Miten kuvailisit peliin äärellä koettua yhteisöllisyyttä?
- Mistä syistä pelaat tätä peliä/pelisarjaa?
- Mitä pelaaminen tuo sinulle? Tyydytystä, kaipuuta, iloa, lohtua vai jotain muuta?
- Miten pelaamistapasi ovat muuttuneet elämäsi aikana? Pelaatko vähän vai paljon, usein vai satunnaisesti, yksin vai yhdessä?
- Alkuperäinen vs. remake? Millaisena koet uuden version verrattuna vanhaan.

Jos sinulla on aiheesta valokuvia, voit liittää ne mukaan halutessasi.

Keräys järjestetään yhteistyössä Turun yliopiston opiskelijan Onerva Puhakan ja Suomen Pelimuseon kanssa. Keräyksen aineistoa käytetään opiskelijan pro gradu -työhön.

Lisätietoja: oaeluk@utu.fi

#### **Vastausohjeet**

Tekstien pituutta ei ole rajoitettu. Lähetä vain sellaista aineistoa, johon sinulla on oikeus ja lupa.

Kirjoita vastauksesi alkuun ikä, sukupuoli ja asuinpaikkakunta.

**Lähetä kirjoituksesi 31.1.2024 mennessä.**